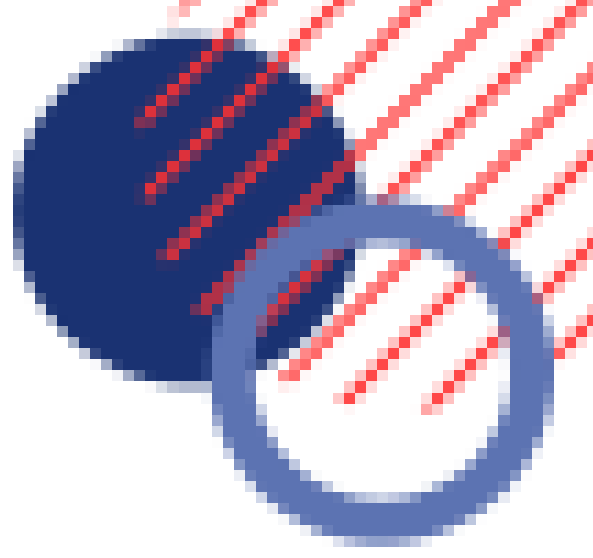
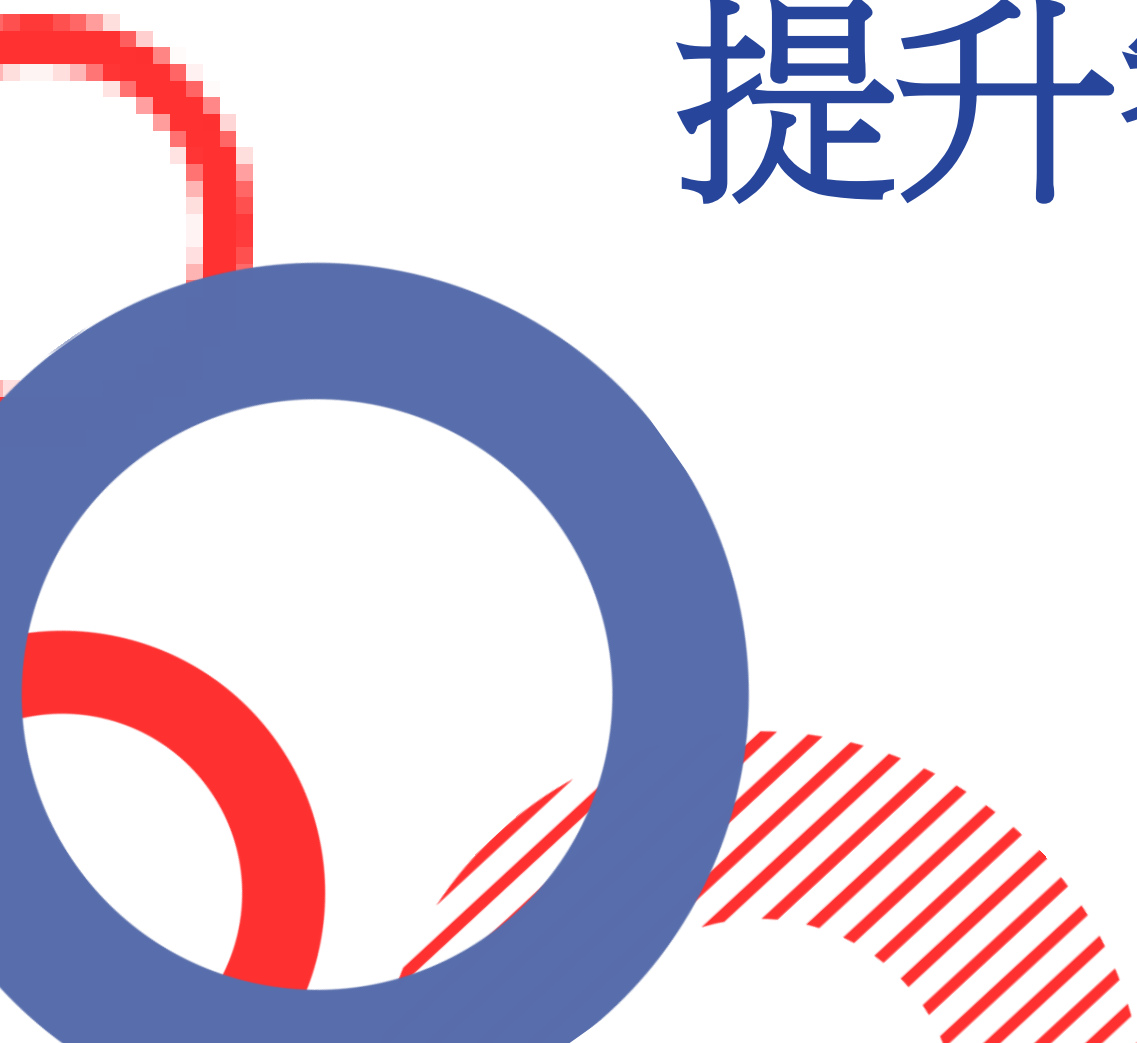




東華三院包玉星學校

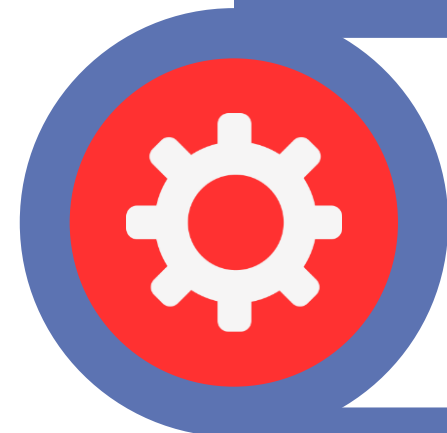


利用虛擬實境(VR) 提升智障學生生活技能訓練

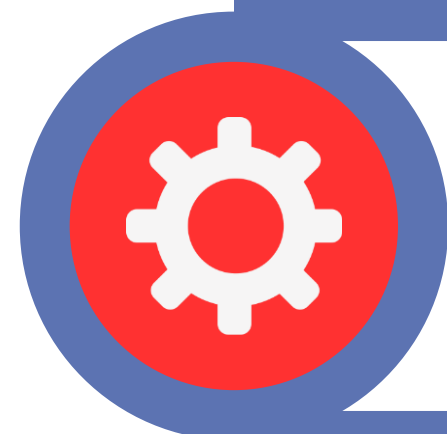


計劃延伸

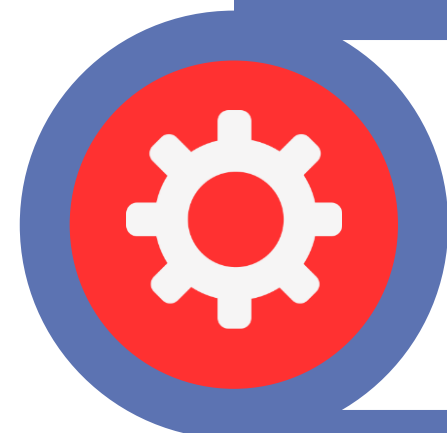
本校透過老師、學科及學生三方面發展，讓整體計劃得以持續發展



老師



學科



學生

老師層面

1. 教師培訓

- 舉辦VR教學應用工作坊，讓老師學習如何操作VR設備、設計VR教案與評估學習成效

2. 教學觀課與回饋

- 教師之間互相觀課，進行反思與改進



學科層面

1.透過 VR 模擬情景，提升學生的參與動機與深化價值觀教育

例子：認識香港傳統習俗（人文科）

- 透過VR模擬「扒龍舟」情景，認識端午節習俗與龍舟文化(國民身份認同)
- 練習團隊合作、節奏感與基本動作協調(團結)



學科層面

2. 跨科合作與應用延伸

- VR模擬情境除了提供一個情景，亦促進跨學科學習與生活應用遷移，從模擬邁進現實生活

例子：參觀香港故宮文化博物館「當紫禁城遇上凡爾賽宮——十七、十八世紀中法文化交流」



科目	學習元素
中文 / 溝通訓練	在VR互動情境中練習簡單對話
藝術	在VR中探索虛擬美術館，加強感官沉浸經驗。
生活技能	讓學生掌握參觀公共場所的基本行為守則(守法)

學生層面

1. 個別化學習

- 根據學生能力設計不同難度的VR情境任務

2. 模擬練習

- 對於社交困難或轉換情境困難的學生，可透過VR進行情境重複練習

3. 動機及能力提升

- 對注意力較弱或動機不足的學生，VR提供新鮮感與即時回饋，增強參與度。
- 從VR安全模擬中練習，轉化為真實生活技能，增加自理能力與社交應對能力



科技日-由高中學生製作影片