

南投縣田豐國民小學 113 學年度課程實施成效教師自我評鑑表(實施後)

(參考格式 1)(每位教師於自我評鑑後，請依領域統計彙整成一張，以供備查。)

領域	同世界 Say Hello	課程名稱	電腦繪圖
教學人員	吳新偉	教學日期	114.4.21
資源		教學對象	三年

層面	時間	佐證資料	評鑑重點	等第	說明
課程設計	教學前	課程計畫 教學設計	· 是否符合教學對象的學習需要	1 2 3 4 (5)	
			· 是否符合教學對象身心發展	1 2 3 (4) 5	
			· 是否扣緊課程願景與學生圖像	1 2 3 (4) 5	
			· 與核心素養的關聯程度	1 2 3 4 (5)	
			· 與其他領域/課程/議題/行事的關聯	1 2 3 (4) 5	
			· 課程縱向連結情形	1 2 3 4 (5)	
			· 課程進行時間	1 2 3 (4) 5	
課程實施	教學中	觀課記錄 教學省思 學生回饋	· 教學流程是否順暢	1 2 3 4 (5)	
			· 學生參與學習情形如何	1 2 3 (4) 5	
			· 學習學習成效如何	1 2 3 4 (5)	
課程效果	教學後	學習評量 學生回饋	· 學生學習後產生了改變	1 2 3 4 (5)	
			· 學生對課程的評價如何	1 2 3 4 (5)	

課程設計與實施需調整之處(課程實踐的建議與省思)：

可多提供學生操作的時間。

南投縣田豐國民小學 113 學年度課程實施成效教師自我評鑑表(實施後)

(參考格式 1)(每位教師於自我評鑑後，請依領域統計彙整成一張，以供備查。)

領域	彈性 - 向世界 SAY HELLO	課程名稱	二、老師謝謝您—感謝卡
教學人員	林志任	教學日期	114 年 3 月 4 日
資源	電腦	教學對象	四年級學生

層面	時間	佐證資料	評鑑重點	等第	說明
課程設計	教學前	課程計畫 教學設計	· 是否符合教學對象的學習需要	1 2 3 4 5	符合四年級資訊素養與實用技能需求。
			· 是否符合教學對象身心發展	1 2 3 4 5	內容符合四年級學生的理解與操作能力，符合發展階段。
			· 是否扣緊課程願景與學生圖像	1 2 3 4 5	促進學生數位素養、創意應用並能表達感恩之心，符合培養多元能力與情感的課程願景。
			· 與核心素養的關聯程度	1 2 3 4 5	涵蓋資訊素養、媒體素養及表達能力等。
			· 與其他領域/課程/議題/行事的關聯	1 2 3 4 5	連結藝術、語文領域
			· 課程縱向連結情形	1 2 3 4 5	與前期搜尋技能及後續運用打下基礎。
			· 課程進行時間	1 2 3 4 5	每個活動設計 40 分鐘。
課程實施	教學中	觀課記錄 教學省思 學生回饋	· 教學流程是否順暢	1 2 3 4 5	由搜尋圖片、了解格式差異、應用至感謝卡設計，流程有明確的步驟。
			· 學生參與學習情形如何	1 2 3 4 5	操作與創作結合，學生能主動參與。
			· 學習學習成效如何	1 2 3 4 5	學生將掌握圖片格式的基本知識，並能運用於實作感謝卡
	教學後	學習評量 學生回饋	· 學生學習後產生了改變	1 2 3 4 5	學會篩選適合的圖片
			· 學生對課程的評價如何	1 2 3 4 5	學生會覺得學習內容有用且富有創意

課程設計與實施需調整之處（課程實踐的建議與省思）：

增加圖像格式差異與應用的實作練習

南投縣田豐國民小學 113 學年度課程實施成效教師自我評鑑表(實施後)

(參考格式 1)(每位教師於自我評鑑後，請依領域統計彙整成一張，以供備查。)

領域	彈性 - 向世界 SAY HELLO	課程名稱	我的電子寵物/1 節
教學人員	林志任	教學日期	113 年 10 月 3 日
資源	電腦 MICROBOT	教學對象	五年級學生

層面	時間	佐證資料	評鑑重點	等第	說明
課程設計	教學前	課程計畫 教學設計	· 是否符合教學對象的學習需要	1 2 3 4 5	符合五年級學生掌握的知能範圍及興趣需求。
			· 是否符合教學對象身心發展	1 2 3 4 5	學生在操作步驟較為明確，程式設計及感測器應用細節，符合身心發展階段的認知能力。
			· 是否扣緊課程願景與學生圖像	1 2 3 4 5	培養學生科技探索、創意應用與問題解決能力，符合課程推動的未來科技素養理念
			· 與核心素養的關聯程度	1 2 3 4 5	涵蓋了資訊科技素養、邏輯思考、解決問題、創意思考及團隊合作，發展多元素養。
			· 與其他領域/課程/議題/行事的關聯	1 2 3 4 5	活動涉及自然科學、藝術、語文等領域，有跨領域學習潛力。
			· 課程縱向連結情形	1 2 3 4 5	由簡單的感測器測量到複雜的條件控制，階段性漸進，體現技能的累積與深化。
			· 課程進行時間	1 2 3 4 5	每個活動設計 40 分鐘。
課程實施	教學中	觀課記錄 教學省思 學生回饋	· 教學流程是否順暢	1 2 3 4 5	活動由介紹、實作到測試，按部就班。
			· 學生參與學習情形如何	1 2 3 4 5	操作與創作結合，學生能主動參與。
			· 學習學習成效如何	1 2 3 4 5	學生能掌握物聯網基礎概念
	教學後	學習評量 學生回饋	· 學生學習後產生了改變	1 2 3 4 5	透過實作與問題解決
			· 學生對課程的評價如何	1 2 3 4 5	學生會覺得學習內容有用且富有創意

課程設計與實施需調整之處（課程實踐的建議與省思）：

課堂上學生的操作速度與理解能力不同，需平均或分組調整挑戰程度，避免部分學生感到無法跟上。

南投縣田豐國民小學 113 學年度課程實施成效教師自我評鑑表(實施後)

(參考格式 1)(每位教師於自我評鑑後，請依領域統計彙整成一張，以供備查。)

領域	彈性 - 向世界 SAY HELLO	課程名稱	影片剪輯
教學人員	林志任	教學日期	114 年 3 月 27 日
資源	電腦	教學對象	六年級學生

層面	時間	佐證資料	評鑑重點	等第	說明
課程設計	教學前	課程計畫 教學設計	· 是否符合教學對象的學習需要	1 2 3 4 5	符合六年級學生進一步發展媒體應用能力的需求
			· 是否符合教學對象身心發展	1 2 3 4 5	內容較為實務且需要專注力，適合此年齡層
			· 是否扣緊課程願景與學生圖像	1 2 3 4 5	課程促進媒體素養及表達能力，符合培養學生多元媒體使用與展現個人圖像的願景。
			· 與核心素養的關聯程度	1 2 3 4 5	符合多元核心素養之要求。
			· 與其他領域/課程/議題/行事的關聯	1 2 3 4 5	與美術創作、語文表達、科技應用等領域結合。
			· 課程縱向連結情形	1 2 3 4 5	逐步從素材管理到剪輯、增加效果，到完成影片，流程有層層遞進的連貫性。
			· 課程進行時間	1 2 3 4 5	每個活動設計 40 分鐘。
課程實施	教學中	觀課記錄 教學省思 學生回饋	· 教學流程是否順暢	1 2 3 4 5	由基礎素材管理到進階剪輯，步驟清楚。
			· 學生參與學習情形如何	1 2 3 4 5	操作實務性高，學生在剪輯過程中能專注投入
			· 學習學習成效如何	1 2 3 4 5	學生能學會素材管理、影片剪輯與基本後製技巧，並能製作出具有個人特色的影片。
教學後	教學後	學習評量 學生回饋	· 學生學習後產生了改變	1 2 3 4 5	透過影片製作，對媒體生產有更成熟的認識。
			· 學生對課程的評價如何	1 2 3 4 5	內容有趣、成果能展示，學生會覺得學習有趣且有用。

課程設計與實施需調整之處（課程實踐的建議與省思）：

在正式拍攝或剪輯前，先提供基礎操作教學影片或示範，讓學生了解剪輯軟體的基本功能與重要原則。