

## 文藻外語大學 活動執行成效表

活動名稱：113高教前導1-5【STEAM教育融入課程】Minecraft實體化，建造理想的校園	
活動負責單位：	<input checked="" type="checkbox"/> 主辦單位 <u>通識教育中心</u>
	<input type="checkbox"/> 合辦/協辦單位 _____
經費來源： <u>113教-高教深耕計畫(經常門)</u>	
活動目標：A與B各至少勾選一項	
A主要目標	
<input type="checkbox"/> 提升專業核心能力	<input checked="" type="checkbox"/> 提升基本核心能力
<input type="checkbox"/> 提升教師實務能力	<input type="checkbox"/> 精進教學品質管控
<input type="checkbox"/> 提升教師研究能力	<input type="checkbox"/> 提升行政效率與效能
<input type="checkbox"/> 強化學生輔導	<input type="checkbox"/> 建構核心價值/特色
	<input checked="" type="checkbox"/> 提升教學/學生學習成效
	<input type="checkbox"/> 提升教學研究設施環境
	<input type="checkbox"/> 推動社會服務
B次要目標	
<input type="checkbox"/> 提升專業知能	<input checked="" type="checkbox"/> 提升一般知能(軟能力)
<input type="checkbox"/> 營造友善/特色校園	<input type="checkbox"/> 強化品德與公民教育
<input type="checkbox"/> 提升環境適應能力	<input type="checkbox"/> 推動服務學習
<input checked="" type="checkbox"/> 宣導時事教育政策	<input type="checkbox"/> 促進身心靈健康/成長
<input type="checkbox"/> 促進國際化	<input type="checkbox"/> 提升體育教育
<input type="checkbox"/> 培養人文素養	<input type="checkbox"/> 輔導學生職涯/就業
<input type="checkbox"/> 培養三創能力	
<input type="checkbox"/> 提昇工作品質與績效	
<input type="checkbox"/> 推動勞作教育	
<input type="checkbox"/> 促進環境保護與安全	
活動類別：其他	
活動方式：其他	
活動地點： <input checked="" type="checkbox"/> 校內執行班級教室/Q002/藝術迴廊 <input type="checkbox"/> 校外	
活動時間： <u>113</u> 年 <u>11</u> 月 <u>11</u> 日 <u>08</u> 時 <u>00</u> 分至 <u>113</u> 年 <u>12</u> 月 <u>05</u> 日 <u>12</u> 時 <u>00</u> 分	
實際參加對象及人數：	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <u>6</u> 人 (男： <u>3</u> 人 女： <u>3</u> 人) <input type="checkbox"/> 校外教師 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) <input type="checkbox"/> 校內職員 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) <input type="checkbox"/> 校外職員 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) <input checked="" type="checkbox"/> 校內學生 <u>124</u> 人 (男： <u>41</u> 人 女： <u>83</u> 人) <input type="checkbox"/> 校外學生 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) <input type="checkbox"/> 社會人士 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) 共計 <u>130</u> 人 (原預計參加人數 <u>150</u> 人)
活動性質： <input checked="" type="checkbox"/> 教學/課程 <input type="checkbox"/> 證照/競賽 <input type="checkbox"/> 學生生涯 <input type="checkbox"/> 交流/參訪 <input type="checkbox"/> 教師成長 <input checked="" type="checkbox"/> 其他	

2 名講者 0 名工作人員；

活動主持人：

(簡略文字敘述)：

一、目標策略：

活動內容：(一)為符應高教深耕計畫第二期推動方向【順應國家人才發展所需】及【與產業對接】，故規劃2-3週STEAM教育融入課程之教學活動，培養STEAM人才。

(二)為鼓勵學生修讀STEAM領域課程之推動、教師創新教學，課程進行有別於傳統式課堂教學。於教學活動結束前，辦理成果發表會，透過成品設計的準備與過程，使學生自主尋求必要的知能和溝通，以解決當前遇到的問題，並能回頭審視其綜合運用能力的展現。

二、辦理方式：

活動將結合五專部二年級其中3個班級之數學課，預計進行為期3週之課程。學生藉由摺紙，形成Minecraft建造之元件，透過分工合作，建構心目中理想的校園學習環境。活動最後進行成果發表會，給予學生成品展示，分享設計理想，最終將選出數件優秀作品，給予獎勵。

預期成效：	實際成效：	成效檢討：
(1)質化成效：提升學生自主學習、問題解決、審視其綜合運用之能力	一、藉由三週課程規劃，讓學生透過分組、分工討論，提升自主學習、問題思考解決之綜合能力。 二、學生透過工作分配表進行工作分配，自行規劃小組的空間，並使用相關輔助軟體進行設計。 三、AI軟體輔助空間設計規劃，讓作品從平面數位轉化成立體空間設計，學生作品多元且創新，展現出學生天馬行空的不同想像。	達成預期成效，無質化成效檢討。
(2)量化成效：預計 1. 提升STEAM教育融入課程3班 2. 提升採用創新教學模式教師數2人 3. 參與本次創新教學課程學生人次約150人。 4. 成果發表1場。	1. STEAM教育融入課程2班，採用創新教學模式授課教師2人。 2. 參與本次創新教學課程學生人次約110人，113年11月27日(三)進行學生成果發表。 3. 成果展覽1週(11/28-12/5)，共計展出8件學生作品，讓全校師生皆能看見、欣賞學生們的創意與設計理念。 4. 網頁數位展出，讓學生作品永久展出，網址： <a href="https://reurl.cc/dlW2xk">https://reurl.cc/dlW2xk</a> 。	達成預期成效，無量化成效檢討。

## (3)活動成效 - 附件列表

項次	文件類別	文件說明	檔案名稱
1			<a href="#">第一週 J2A 上課.jpg_</a>
2			<a href="#">工讀費單據3位.pdf_</a>
3			<a href="#">第二週 E2C 上課.jpg_</a>
4			<a href="#">STEAM活動成果展.jpg_</a>
5			<a href="#">第一週 J2A 上課2.jpg_</a>
6			<a href="#">第二週 E2C 上課-22.jpg_</a>
7		1127大合照	<a href="#">1131127成果發表會(1).jpg_</a>
8			<a href="#">STEAM成果展學生作品(含前三名).pdf_</a>
9			<a href="#">成果發表名單(costco膳費茶點名單).pdf_</a>
10		發表會-學生發表	<a href="#">1131127成果發表會(6).jpg_</a>
11		1127成果發表會頒獎	<a href="#">1131127成果發表會(12).jpg_</a>
12		評審評分表-個別分數暨總分計算	<a href="#">1127 STEAM評審分數.pdf_</a>

## 活動建議：

此活動學生充分地執行分工合作，溝通協調，並適當地使用相關輔助軟體進行設計草稿，在有限的時間內，各小組皆能完成作品。有鑑於此活動的時程僅規劃三週（共5節課時間），時間上略微不足，使得學生的創意及發想無法充分展現，建議可以加長活動時程，或是規劃成1學分的微型課程，並邀請藝術類、環境類等各領域老師一同加入，即可針對特定主題之空間進行規劃設計。