

文藻外語大學 活動執行成效表

活動名稱：(114高教)(1-5) 2025 STEAM教育-Minecraft實體化	
活動負責單位：	<input checked="" type="checkbox"/> 主辦單位 <u>通識教育中心/吳麗樂人文學院</u> <input type="checkbox"/> 合辦/協辦單位 _____
經費來源： <u>114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 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 checked="" 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"/> 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	
<input type="checkbox"/> 輔導學生職涯/就業	
活動類別： <u>其他</u>	
活動方式： <u>其他</u>	
活動地點： <input checked="" type="checkbox"/> 校內 <u>至善樓16樓、至善樓1樓藝術迴廊</u> <input type="checkbox"/> 校外 _____	
活動時間： <u>114</u> 年 <u>05</u> 月 <u>01</u> 日 <u>08</u> 時 <u>00</u> 分 <u>至</u> <u>114</u> 年 <u>05</u> 月 <u>23</u> 日 <u>17</u> 時 <u>00</u> 分	
實際參加對象及人數：	<input checked="" type="checkbox"/> 校內教師 <u>5</u> 人 (男： <u>4</u> 人 女： <u>1</u> 人) <input type="checkbox"/> 校外教師 <u>0</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>0</u> 人) <input checked="" type="checkbox"/> 校內職員 <u>1</u> 人 (男： <u>0</u> 人 女： <u>1</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>154</u> 人 (男： <u>64</u> 人 女： <u>90</u> 人) <input type="checkbox"/> 校外學生 <u>0</u> 人

(男： 0 人 女： 0 人)
 社會人士 0 人 (男： 0 人 女： 0 人)
 共計 160 人 (原預計參加人數 150 人)

活動性質： 教學/課程 證照/競賽 學生生涯 交流/參訪 教師成長 其他

0 名講者 0 名工作人員；

活動主持人：

活動 (簡略文字敘述)：

內「文藻STEAM盃Minecraft實體化：虛轉實空間設計競賽」，活動融合數學、設計與實作元素，從發想、討論、分工、成品製作到作品發表，學生團隊需在6小時內完成，鼓勵學生運用數位建模與實體創作能力，將虛擬世界中的Minecraft建築元素，透過數學幾何原理轉化為實體作品，展現跨領域創造力與團隊合作精神。

本次執行計畫分113-2、114-1兩學期。本次僅提供獎狀，無發放獎金，故未使用獎勵金。

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	1. 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。 2. AI軟體輔助空間設計規劃(Minecraft、chatgpt)，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。 3. 學生於活動現場進行成果展示與發表，評審團隊依據創意發想、實作技巧及團隊合作等面向進行綜合評分，最終選出多件優秀作品並予以表揚。	達成預期成效，無質化成效檢討。
(2)量化成效：1. STEAM教育融入課程1學期1門。 2. 採用創新教學模式教師2-3人及修讀課程學生約150人次。 3. 每學期成果發表1次。 4. 紀錄影像1份。	1. STEAM教育融入課程3班，採用創新教學模式授課教師3人。 2. 參與本次創新教學課程師生人次160人。 3. 成果展覽1週(05/19-05/23)，共計展出12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： https://reurl.cc/1zbQEg 。	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	活動說明	活動說明.jpg
2	教師指導	教師指導.jpg
3	作品評比	作品評比.jpg
4	活動辦理現場	活動辦理現場.jpg
5		2025 STEAM評分表 1140510成績表.pdf
6		至善樓藝術至善樓藝術迴廊展出.jpeg
7	12組學生作品簡介	2025STEAM盃作品圖片簡介.pdf
8	活動人員名單-膳費、活動茶點名單	0510STEAM活動人員名單.pdf

活動建議：

活動場地使用前後場佈時間極為耗時耗力，可再思考相似替代場地或執行方式。