

文藻外語大學 活動執行成效表

活動名稱： 1-5跨校、跨領域教師專業成長社群-STEAM教師創新與發展社群

活動負責單位：
主辦單位 吳甦樂人文學院/新媒體暨管理學院數位內容應用與管理系
合辦/協辦單位

經費來源： 114教-高教深耕計畫(經常門)

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 checked="" type="checkbox"/> 提升教學/學生學習成效 |
| <input type="checkbox"/> 提升教師實務能力 | <input checked="" type="checkbox"/> 精進教學品質管控 | <input type="checkbox"/> 提升教學研究設施環境 |
| <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"/> 推動社會服務 |
| <input type="checkbox"/> 強化學生輔導 | <input type="checkbox"/> 建構核心價值/特色 | |

B次要目標

- | | | |
|--|--------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> 提升專業知能 | <input type="checkbox"/> 提升一般知能(軟能力) | <input type="checkbox"/> 培養三創能力 |
| <input type="checkbox"/> 營造友善/特色校園 | <input type="checkbox"/> 強化品德與公民教育 | <input checked="" type="checkbox"/> 提昇工作品質與績效 |
| <input type="checkbox"/> 提升環境適應能力 | <input type="checkbox"/> 推動服務學習 | <input type="checkbox"/> 推動勞作教育 |
| <input 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"/> 促進環境保護與安全 |
| <input type="checkbox"/> 促進國際化 | <input type="checkbox"/> 提升體育教育 | <input type="checkbox"/> 輔導學生職涯/就業 |
| <input type="checkbox"/> 培養人文素養 | | |

活動類別： 其他

活動方式： 其他

活動地點：校內 Z1211 校外

活動時間： 114 年 05 月 26 日 15 時 00 分 至
114 年 05 月 26 日 17 時 30 分

實際參加對象及人數：
校內教師 8 人 (男： 4 人 女： 4 人) 校外教師 1 人
(男： 1 人 女： 0 人)
校內職員 1 人 (男： 0 人 女： 1 人) 校外職員 0 人
(男： 0 人 女： 0 人)
校內學生 0 人 (男： 0 人 女： 0 人) 校外學生 0 人

(男： 0 人 女： 0 人)
社會人士 0 人 (男： 0 人 女： 0 人)
 共計 10 人 (原預計參加人數 15 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

1 名講者 0 名工作人員；

活動主持人：

活動內容：

(簡略文字敘述)：

本社群結合吳甦樂人文學院教師、數位內容應用與管理系及跨校教師教師為成員，希冀透過校外專家演講分享及校內老師課程規劃融入探討等方式來達到跨域交流學習目的，期有效增進暨提升教師教學內涵，並藉由課程精進，擴展學生學習視野。

預期成效：	實際成效：	成效檢討：
(1)質化成效：一、因應數位科技趨勢，將AI融入課程，活化教學內容。 二、結合數位與人文，規劃適合文藻的STEAM課程。 三、提升教師教學暨研究能力。 四、以符應本校「中程策略二-發展跨域增值人才創新學府」、技專校院高等教育深耕計畫第二期主冊計畫共同關鍵績效指標-教學創新精進：學生資訊科技能力推動成效為目標。	一、本次邀請通識教育中心黃建豪老師進行「從虛擬到實體：以Minecraft實體化實踐STEAM課程的教學分享」講座。 二、藉由教師課程實際融入STEAM內容，教學端的設計及學生端的反饋，讓與會教師更加清楚，如何將課程與STEAM教學元素互相結合，也可嘗試運用於不同課程設計。	達成預期成效，無質化成效檢討。
(2)量化成效：一、預計辦理2-3場校外專家專題分享。 二、預計於114年度進行6次聚會。 三、預計申請1-2案教育部計畫(ex：教學實踐研究計畫)。 四、預計將STEAM議題融入3-4門課程，並實際於課程操作執行相關活動。 五、預計辦理相關議題成果展示。	一、5月26日(一)辦理1場分享講座。 二、課程講義1份及活動海報1張。	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			1140526社群分享-1.jpg