

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跨域教學共研社群

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：115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：

- | | | |
|-----------------------------------|---|---|
| ☐ 提升專業核心能力 | ☒ 提升基本核心能力 | ☒ 提升教學/學生學習成效 |
| ☐ 提升教師實務能力 | ☐ 精進教學品質管控 | ☐ 提升教學研究設施環境 |
| ☐ 提升教師研究能力 | ☐ 提升行政效率與效能 | ☐ 推動社會服務 |
| ☐ 強化學生輔導 | ☒ 建構核心價值/特色 | |

B主要目標：

- | | | |
|--|--------------------------------------|---|
| ☒ 提升專業知能 | ☐ 提升一般知能(軟能力) | ☐ 培養三創能力 |
| ☐ 營造友善/特色校園 | ☐ 強化品德與公民教育 | ☒ 提昇工作品質與績效 |
| ☐ 提升環境適應能力 | ☐ 推動服務學習 | ☐ 推動勞作教育 |
| ☐ 宣導時事教育政策 | ☐ 促進身心靈健康/成長 | ☐ 促進環境保護與安全 |
| ☐ 促進國際化 | ☐ 提升體育教育 | ☐ 輔導學生職涯/就業 |
| ☐ 培養人文素養 | | |

活動類別：其他

活動方式：其他

活動地點：☒校內吳甦樂人文學院辦公室/校外 見城館 ☐校外_____

活動時間：115 年 03 月 06 日 12 時 00 分 至
115 年 03 月 06 日 17 時 00 分

115 年 03 月 18 日 10 時 00 分 至
115 年 03 月 18 日 13 時 00 分

115 年 03 月 25 日 10 時 00 分 至
115 年 03 月 25 日 13 時 00 分

實際參加對象及人數：☒校內教師 6 人(男 4 人女 2 人) ☒校外教師 1 人男 0 人(女 1 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 3 人(男 0 人女 3 人) ☐校外學生 0 人男 0 人(女 0 人)
☒社會人士 2 人(男 0 人女 2 人)
 共計 13 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

4 名講者 2 名工作人員
活動主持人：

(簡略文字敘述)：

活動內容：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，希冀透過校外專家分享及社群成員交流探討等方式來達到跨域共學目的，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/VR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。 (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115年度進行6-8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、左營見城館社群參訪以AR及VR互動裝置設計為參訪核心，見習數位轉型轉化為STEAM跨領域課程實踐，教師藉由VR互動裝置的沈浸式體驗，提升教師數位素養，強化其將 VR 沉浸式技術整合至實務教案的設計能力。 二、VR 設備基礎教學-由專家帶領老師從硬體構造出發，深入淺出地介紹了 VR 頭戴顯示器與手持感應器的互動邏輯。透過講座，與會老師能掌握設備的基礎按鍵配製，這種從功能理解到動手實作的過程，讓老師們在短時間內能掌握操控技術，降低了科技教具的入門門檻。 三、虛擬建模與實體摺紙的跨域整合-講座重點在將 VR 結合專題競賽，落實「虛實轉化」的教學應用。透過引導與會教師在VR 虛擬空間進行立體建模，隨後進行「虛轉實」操作，以摺紙的方式製作出實體成品。對老師而言，講座示範如何利用 VR 強化學生的空間邏輯，並將虛擬體驗延伸至實體創作，提升競賽作品的實作樂趣。 一、目前已辦理1場次校外參訪。 二、社群成員實際將STEAM議題融入課程，如物理、數學(二)，目前共計4門課程，並配合課程進度，融入相關教學主題。 三、結合4月份辦理STEAM競賽活動，已辦理2場次社群主題聚會。	達成預期成效，無質化成效檢討。 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		社群照片	1150325.jpg
2		社群照片	1150318.jpg
3		1150306活動	見城館導覽解說.jpg
4		1150306活動	見城館設備體驗.jpg
5		保險名單，共9位。	WZ 南山旅平險表單 113.07月版1150306保險名單.pdf
6			1150325簽到單.pdf
7			1150318簽到單.pdf

活動建議：
無。