

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：參訪

活動地點：☐校內 _____ ☒校外VR體感劇院

活動時間：115 年 07 月 29 日 11 時 00 分 至
115 年 07 月 29 日 17 時 00 分

實際參加對象及人數：
☒校內教師 7 人(男 2 人女 5 人) ☐校外教師 0 人男 0 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 1 人(男 1 人女 0 人)
共計 9 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-發展跨域加值人才創新學府」、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。	1、專業導向與知識傳承：善用餐敘時間，由數位系熟悉 VR 設備之教師進行經驗分享與注意事項解析，提供參與教師專業引導，建立跨系所教師交流平台。 2、多元科技形式沉浸： 本次VR體感劇院參訪，教師分別透過「360度全景 VR 影片」與「互動式體驗」雙軌模式，讓教師理解虛擬實境技術在內容敘事與動態互動上的不同應用。 3、跨域思維與靈感轉化： 結合專業分享與實地體驗，激發跨領域教學靈感，促使教師思考如何將「360度視覺呈現」與「互動機制」轉化為教學或活動使用。 4、充實教師數位素養： 透過「理論分享 + 實體參訪」之整合安排，協助教師掌握 VR 設備實際操作與安全規範，提升教師社群之整體數位科技應用素養。 1、參與人數：順利完成參訪活動，社群教師與相關人員共計 9人。 2、同儕分享：安排數位系教師 VR 經驗與設備注意事項分享。 3、雙重科技體驗：參與教師完成1部 360 度 VR 影片欣賞與 2項互動式 VR 設備體驗，達成多元體驗目標。	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		簽到單同用餐名單及保險名單	1150729簽到單.pdf
2			05 體驗活動說明.jpg
3			04 參訪場域.jpg
4			03 互動體驗.jpg
5			02 互動展演區體驗.jpg
6			01 360影廳體驗.jpg

活動建議：

無。

經費來源：【若多項經費來源，請務必註明清楚】

經費來源	金額
☐ 校內經費	0