

智慧方舟課程評鑑檢核表

評鑑項目	評鑑重點 (請參考教育部課程評鑑指標擇重點選出)	實施情形說明 (實施方式-人、時、事)	產生問題	規劃執行修正說明
課程設計	5-2 領域/科目內各單元/主題之教學設計，適合學生之能力、興趣及動機，提供學生練習、體驗、思考、探究及整合之充分機會，學習經驗之安排具情境脈絡化、意義化及適性化特徵	四年級上學期期末資訊專題，photocap 向量繪圖教學—仿製校徽。	學生雖能透過練習，達到熟悉軟體功能各項操作之目的，但創新思考的部份略顯不足。	1. 考量時間因素，部份學生操作會較為緩慢，因此這些學生的課任務仍以完成仿製校徽為主。 2. 新增挑戰創作活動，結合現有學校特色，自行設計包含現有學校特色之校徽，
	9-2 各彈性學習課程之教材、內容與活動，重視提供學生練習、體驗、思考、探究、發表及整合之充分機會，學習經驗之安排具情境脈絡化、意義化及適性化特徵，確能達成課程目標	三年級上學期期末資訊專題，程式與邏輯訓練遊戲式網站—blockly.game	blockly.game 提供了訓練邏輯思考初階者一個有趣及遊戲式體驗，很容易從中得到達成任務的成就感。但無法儲存進度是一大問題，進度無法延續，老師就無法確定每個學生實際的完成進度。	方向一：每一單元都以一節為限，在結束前去統整每位學生的完成進度。 方向二：以 code.org 來替代，該網站有針對不同年齡的學童設計不同的任務，老師也可從後台去追蹤學生的練習進度。
課程實施	13-3 教師積極參與各領域/科目教學研究會、年級會議及專業學習社群之專業研討、共備觀議課活動，熟知任教課程之課綱、課程計畫及教材內容	1. 每學年度皆會進行共備觀議課活動。 2. 參與資訊及创客、AI 等相關研習。	共備觀議課活動成員數少，可獲得的反饋相對較少。	教學單元跨領域，進而邀請該領域老師共同參與共備觀議課活動，以取得更多回饋意見，讓課程更加完善。
	15-2 自編教材及相關教學資源能呼應課程目標	舉凡 blockly games、code.org 以及 scratch 等課程的實施，目的都在於訓練學生邏輯思考能力，結合「國際運算思維挑戰賽」活動，帶入現實情境，解決挑戰問題，做為檢視學生邏輯思考能力是否提	實際進行活動時，發現學生會因為對題目閱讀的不熟悉，導致無法正確理解來進行作答，這會造成測驗結果無法真實呈現實際的能力。	實際測驗前，提供簡易的考古題供學生練習，讓學生能夠習慣題目的設計及敘述。期望在熟悉其題型後，排除因不理解題目的變因下，能夠反應其真實能力。

		供，是一個很重要的指標。		
課程效果	19-1 各學習階段/年級學生於各領域/科目之學習結果表現，能有助本教育階段核心素養的涵養，及各學習重點的達成	五六年級閱讀教育——好書推薦活動，此活動藉由學生的推薦，帶動學生的閱讀風氣。	好書推薦活動，需透過錄影、錄音、影片上傳、影片剪輯、剪報製作等方式，最後透過影片的方式來呈現推薦之好書，其中所運用到媒體工具、新興的 canva、google 簡報等，都是學生使用的工具，在進行閱讀活動時，也將資訊工具與生活相結合，提升其問題解決之能力。	為配合該項活動，先備能力應該提前學習，應此，基礎課程，應將相關的課程在三至四年級間進行授課。
	21-2 學生於各類課程之學習成就表現，具持續正向積極進展之現象，有助終身學習	三、四年級閱讀電子書推廣活動——教育局提供了國語日報線上閱讀網站，以及hyread教育局版電子圖書館，在利用網路資源單元中進行介紹，可養成其數位閱讀之習慣。	hyread 線上圖書除可透過網頁瀏覽，亦可使用平板 app 進行閱讀十分方便，對於養成數位閱讀習慣有有大的助益，但線上圖書館的書是精選過的，所以可供借閱的數量並不多。	由於借閱的書目並不多，可能會減少其閱覽的興趣，建議每年固定增購符合學生閱讀，精選優質熱門書，以提升其對閱讀的熱度。
評鑑者簽名	詳如附件			

桃園市蘆竹區大華國民小學 113 學年度課程發展委員會
第 6 次會議簽到表

會議時間：114 年 6 月 11 日(星期三) 下午 13:30

簽到	簽到	簽到
蔡明敏	呂淑芬	
廖正良	謝志偉	
蔣璧如	蔡明敏	
許玉瑩	謝志偉	
王香筑	何家薇	
張淑芬	張淑芬	
陳貴芬		
呂嘉雯		
蔡淑敏		
何世賢		
施台岑		