

素養導向教學與評量增能工作坊

壹、依據：

- 一、教育部補助辦理精進國民中學及國民小學教師教學專業與課程品質作業要點。
- 二、花蓮縣 110 學年度精進國民中小學教學專業與課程品質整體推動計畫。

貳、目的：

- 一、因應後疫情時代的來臨，透過線上工作坊辦理實踐素養導向探究策略教學與遊戲化教學設計，為老師在未來縣教學活動設計帶來實用的教學策略和評量工具。
- 二、引導教師設計遠距與混成教學素養導向的教學活動及評量，提升教師領域教學效能，增加學生活用學習的機會。
- 三、創造教師跨校交流的機會，藉此開啟領域之間的話，透過分享和回饋給予老師支持。

參、指導單位：教育部國民及學前教育署

肆、主辦單位：花蓮縣政府教育處

伍、承辦單位：花蓮縣立光華國民小學

陸、辦理方式：

- (1) 110 學年度預計擔任一至三年級、七至九年級授課且未曾參加本縣前學年度此研習之教師務必擇一場研習參加。
- (2) 第一場次研習請逕至於全國教師在職進修網報名【課程代碼 3136724】，會議連結於前一週發信通知並於全國教師在職進修網公告。
- (3) 報名成功之教師在進入會議室請使用能顯示出名字的帳號，請不要使用英文或暱稱，以便查核。
- (4) 第一場次使用平台以 Google Meet、Facebook 為主。
第二場次使用平台以 Butter、Jamboard 為主。

柒、參加對象與人數：

- (1) 110 學年度預計擔任一至三年級、七至九年級授課且未曾參加本縣前學年度此研習之教師。
- (2) 對此主題有興趣之老師。

捌、辦理場次與日期：

第一場次：08 月 17 日(二)09 時至 16 時辦理線上工作坊，主題：遠距教學遊戲化教學設計-遠距混成設計與線上卡簡單工作坊 BL1-2 (相關介紹如附件)。使用平台：Google Meet+Facebook，研習連結另行公告至全國教師在職進修網。

第二場次：08月27日(五)半日，線上工作坊，主題：遠距同步素養導向課程設計工作坊。使用平台：Butter+Jamboard

玖、研習內容

<第一場次> 遠距教學遊戲化教學設計-遠距混成設計與線上卡簡單工作坊 BL1-2

時間	內容	主講	備註
0850-0900	報到/線上 check-in	承辦單位	
0900-1000	後疫情時代的學習樣貌 -遠距的挑戰與混成學習	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1000-1010	照顧眼睛～休息一下		
1010-1100	控制感、心流與遊戲化動機	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1100-1110	照顧眼睛～休息一下		
1110-1200	遊戲化課程設計	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1200-1300	午餐時間		
1300-1400	遠距工具平台的介紹	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1400-1410	照顧眼睛～休息一下		
1410-1500	遠距工具混搭的策略：同步與非 同步	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1500-1510	照顧眼睛～休息一下		
1500-1600	線上同步大玩法體驗	侯惠澤教授	台灣科技大學應用 科技研究所
1600	期待下次再相見		

<第二場次> 遠距同步素養導向課程設計工作坊

時間	內容	主講	備註
0845-0900	報到/平台介紹	協作講師	
0900-0950	遠距教學下的深度學習-以概念為 本的課程設計	李國明校長	
0950-1000	照顧眼睛～休息一下		
1000-1050	探究策略教與學-投入策略	李國明校長	
1050-1100	照顧眼睛～休息一下		

1100-1150	探究策略教與學-聚焦策略	李國明校長	
1150-1200	總結/check-out		
1200	下次再相見		

拾、預期成效

- 一、教師具有設計素養導向的教學活動及評量，並能於教學中實踐。
- 二、教師於研習中體驗跨校交流與共學的機會並得到支持與回饋。
- 三、透過教師素養導向教學的設計，提升學習的興趣與成就。

【附件一】教師參與研習滿意度調查表

花蓮縣 110 學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質整體推動計畫

研習活動回饋表

1. 課程名稱：素養導向教學與評量增能工作坊
2. 承辦學校：
3. 研習日期：
4. 參加人員：
5. 滿意度調查：

項目	非常滿意	滿意	還好	不滿意	非常不滿意	備註
問卷內容						
1. 本次研習主講者授課方式適當，內容精闢。						
2. 我覺得活動流程和時間安排恰當。						
3. 課程內容能突破原本的教學概念和想法。						
4. 課程內容能增進我的專業知能。						
5. 我學到設計素養導向的教學活動和評量的能力。						
6. 我願意和同儕分享共同設計教學方案。						
7. 我很用心參與次次研習，且深入了解課程內容。						
8. 參加這幾次研習工作坊的整體建議與回饋(以供日後辦理相關研習規劃及參考)：						
9. 參加這幾次研習工作坊的收穫或心得：						
10. 對於此次研習相關主題，可以再繼續辦理的研習內容或討論：						

【附件二】成效評估參考表格

學員學習的 ORID 回饋單

O(Objective) 觀察外在客觀事實	您看到/聽到甚麼?	R(Reflective) 重視內在感受與反應	您的感受是什麼?印象最深刻的地方是什麼?
I(Interpretive) 詮釋意義、價值與經驗	您從中學到了甚麼?您有因此想到什麼其他的?	D(Decisional) 找出決定行動	您想利用今天學到的來做甚麼?

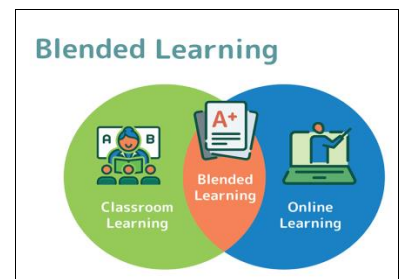
遠距教學遊戲化教學設計-遠距混成設計與線上卡簡單工作坊 BL1-2

課程簡介

- 「你想知道如何在遠距進行三種卡片遊戲化機制與背後的認知學理嗎？」
- 「其實遠距遊戲化學習是回到學習本質，而不是只是線上讓孩子們玩線上桌遊而缺乏直接與學習目標的引導連結。」
- 「我認為課室中的遊戲化應該同時兼顧學力的精進與能力的培育。」
- 「未來在後疫情時代，遠距與實體的混成可能成為趨勢，我們甚至可以充分運用科技優勢與心流促進方案達到更高的認知思考品質與專注度。」



~摘自侯惠澤教授臉書



侯惠澤教授個人網站：<https://sites.google.com/view/hthou>

侯惠澤教授經歷簡介：

◆擅長領域：

- 一、遊戲式學習與遊戲化教學
- 二、學習行為分析與創新教學

◆研究長期研究遊戲式學習與遊戲認知設計

◆現任台灣科技大學應用科技研究所教授

◆獲 107 教育部師鐸獎、105 科技部傑出研究獎、親子天下 2017 創新教育 100 教師

BL1-1:
遠距教學遊戲化教學設計: 遠距混成學習設計與線上卡簡單(1) (為後續其他課程的必備先備課程)
遠距的挑戰, 為何需要混成? 控制感、心流與遊戲化動機促進策略的初階體驗 (以meet, FB, Messenger, jamboard, pear deck等各種工具為例)- 遠距工具混搭運用的策略。

BL1-2:
遠距教學遊戲化教學設計: 遠距混成學習設計與線上卡簡單(2)
遠距的挑戰, 為何需要混成? 控制感、心流與遊戲化動機促進策略的初階體驗 (以meet, FB, Messenger, jamboard, pear deck等各種工具為例)- 體驗更多線上同步大班玩法。

BL2-1:
遠距混成教學中的線上協作解謎遊戲活動設計
素養導向的混成遊戲化設計與解謎遊戲活動的鷹架設計(以jamboard 線上密逃遊戲為例), 包含同步解謎遊戲體驗與設計原則。

BL2-2:
遠距教學遊戲化 Google Earth 空間探究解謎與 Gather Town 班級經營
以 Google Earth 進行素養導向遠距解謎任務, 以 Gather Town 進行班級經營與遠距輔導。

BL3:
遠距混成教學的認知設計觀摩與進階認知討論
以meet/butter 分享彼此的遠距混成教學案例並進行認知設計的分析與討論。

課程完全於遠距進行
15 小時, 5 堂課程, 8 種常用工具、
認知學理基礎, 點子發想,
實用於教學, 認識更多遠距夥伴!

主講: 台灣科大 侯惠澤 特聘教授

NTUSTMEG 2021
遠距混成遊戲化教學
活動設計系列研習
Online Gamified Blended Learning Design

課程簡介影片