

花蓮縣113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫

計畫執行率調查表

計畫(社群/輔導團)名稱: 紅葉數位教學精進工作坊

計畫屬於: ☐全縣性研習 ☐總團研習 ☐團務運作 ☒社群 ☐本位進修 ☐跨校策略聯盟

所辦研習屬於: ☐教師研習 ☐校長研習 ☐家長研習 ☐人權教育 ☐性別平等教育

☐12年國民基本教育課程綱要研習 ☒素養導向教學與評量相關研習 ☐教師專業發展

☒校長及教師資訊資能 ☐校長及教師資訊素養與倫理認知 ☐社群(領域)

核定金額(NTD): 10000

實支金額(NTD): 8584

執行率(實支金額/核定金額): 85.8

% 辦理場次合計: 6

研習日期(民國年/月/日)	人數
113/10/23	10
113/11/6	11
113/12/12	6
114/4/16	11
114/5/7	10
114/6/11	10

花蓮縣政府 函

地址：970270花蓮縣花蓮市府前路17號

承辦人：張心秀

電話：03-8462860 分機569

電子信箱：theshow1026@hlc.edu.tw

受文者：花蓮縣萬榮鄉紅葉國民小學

發文日期：中華民國114年2月5日

發文字號：府教課字第1140022681號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：113學年度教師專業學習社群計畫經費核撥一覽表第2期款、113學年度非縣屬學校用結報表、113學年度執行率調查表 (376550000A_1140022681_ATTACH1.pdf、376550000A_1140022681_ATTACH2.ods、376550000A_1140022681_ATTACH3.pdf)

主旨：檢送本府委請貴校辦理「113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫-『教師專業學習社群』經費核撥一覽表 (CG3095)，詳如說明，請查照。

說明：

- 一、依據本縣113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫辦理。
- 二、旨案由本府依113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫-『教師專業學習社群』經費核撥一覽表第2期款金額逕撥付經費至貴校，並請貴校會辦校內出納及會計等相關人員知悉。
- 三、請於核定經費額度內依相關經費執行規定控管支應，如有採購事宜請依政府採購法及相關規定辦理，並請將核定計畫含經費概算會知會計單位，俾利協助計畫執行與管控。
- 四、本案請於計畫辦理完竣後20日內(最晚於114年7月10日前)，依「本縣經費執行流程簡化方案」檢送經費結報表一

114/02/05



1140000416

式2份、成果報告(內容包含：活動效益評估分析表(執行率調查表)、核定公文、實施計畫、活動照片及回饋單等)之電子檔上傳至http://community.hlc.edu.tw/modules/tad_assignment/show.php?assn=75後報本府辦理核結，如有賸餘款請以繳款書併同結報表繳回。

五、隨函檢附經費核定表1份供參。

正本：花蓮縣花蓮市北濱國民小學、花蓮縣花蓮市明禮國民小學、花蓮縣吉安鄉吉安國民小學、花蓮縣吉安鄉宜昌國民小學、花蓮縣吉安鄉光華國民小學、花蓮縣花蓮市中正國民小學、花蓮縣花蓮市鑄強國民小學、花蓮縣新城鄉北埔國民小學、花蓮縣花蓮市國福國民小學、花蓮縣花蓮市信義國民小學、花蓮縣壽豐鄉壽豐國民小學、花蓮縣花蓮市忠孝國民小學、花蓮縣花蓮市明義國民小學、花蓮縣花蓮市中原國民小學、花蓮縣吉安鄉北昌國民小學、花蓮縣壽豐鄉水璉國民小學、花蓮縣新城鄉康樂國民小學、花蓮縣秀林鄉佳民國民小學、花蓮縣壽豐鄉志學國民小學、花蓮縣新城鄉嘉里國民小學、花蓮縣富里鄉學田國民小學、花蓮縣秀林鄉秀林國民小學、花蓮縣壽豐鄉月眉國民小學、花蓮縣玉里鎮觀音國民小學、花蓮縣鳳林鎮長橋國民小學、花蓮縣秀林鄉和平國民小學、花蓮縣富里鄉富里國民小學、花蓮縣光復鄉西富國民小學、花蓮縣玉里鎮中城國民小學、花蓮縣卓溪鄉卓清國民小學、花蓮縣富里鄉東里國民小學、花蓮縣卓溪鄉卓溪國民小學、花蓮縣玉里鎮樂合國民小學、花蓮縣卓溪鄉立山國民小學、花蓮縣光復鄉大進國民小學、花蓮縣萬榮鄉紅葉國民小學、花蓮縣花蓮市明恥國民小學、花蓮縣立吉安國民中學、花蓮縣立自強國民中學、花蓮縣立國風國民中學、花蓮縣立南平中學、花蓮縣立豐濱國民中學、花蓮縣玉里鎮大禹國民小學、花蓮縣鳳林鎮鳳林國民小學、花蓮縣吉安鄉化仁國民小學、花蓮縣瑞穗鄉富源國民小學

副本：

電 2076/02/05 文
交 換 章

花蓮縣政府 函

地址：970270花蓮縣花蓮市府前路17號

承辦人：張心秀

電話：03-8462860 分機569

電子信箱：theshow1026@hlc.edu.tw

受文者：花蓮縣萬榮鄉紅葉國民小學

發文日期：中華民國113年11月5日

發文字號：府教課字第1130218903號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：113學年度教師專業學習社群計畫經費核撥一覽表第1期款、113學年度非縣屬學校用結報表、113學年度執行率調查表 (376550000A_1130218903_ATTACH1.pdf、376550000A_1130218903_ATTACH2.ods、376550000A_1130218903_ATTACH3.pdf)

主旨：檢送本府委請貴校辦理「113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫-『教師專業學習社群』經費核撥一覽表（CG3095），詳如說明，請查照。

說明：

- 一、依據本縣113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫辦理。
- 二、旨案由本府依113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質計畫-『教師專業學習社群』經費核撥一覽表第1期款金額逕撥付經費至貴校，並請貴校會辦校內出納及會計等相關人員知悉。
- 三、請於核定經費額度內依相關經費執行規定控管支應，如有採購事宜請依政府採購法及相關規定辦理，並請將核定計畫含經費概算會知會計單位，俾利協助計畫執行與管控。
- 四、本案請於計畫辦理完竣後20日內（最晚於114年7月10日前），依「本縣經費執行流程簡化方案」檢送經費結報表一

113/11/05



1130004104

式2份、成果報告(內容包含：活動效益評估分析表(執行率調查表)、核定公文、實施計畫、活動照片及回饋單等)之電子檔上傳至http://community.hlc.edu.tw/modules/tad_assignment/show.php?assn=75後報本府辦理核結，如有賸餘款請以繳款書併同結報表繳回。

五、隨函檢附經費核定表1份供參。

正本：花蓮縣花蓮市北濱國民小學、花蓮縣花蓮市明禮國民小學、花蓮縣吉安鄉吉安國民小學、花蓮縣吉安鄉宜昌國民小學、花蓮縣吉安鄉光華國民小學、花蓮縣花蓮市中正國民小學、花蓮縣花蓮市鑄強國民小學、花蓮縣新城鄉北埔國民小學、花蓮縣花蓮市國福國民小學、花蓮縣花蓮市信義國民小學、花蓮縣壽豐鄉壽豐國民小學、花蓮縣花蓮市忠孝國民小學、花蓮縣花蓮市明義國民小學、花蓮縣花蓮市中原國民小學、花蓮縣吉安鄉北昌國民小學、花蓮縣壽豐鄉水璉國民小學、花蓮縣新城鄉康樂國民小學、花蓮縣秀林鄉佳民國民小學、花蓮縣壽豐鄉志學國民小學、花蓮縣新城鄉嘉里國民小學、花蓮縣富里鄉學田國民小學、花蓮縣秀林鄉秀林國民小學、花蓮縣壽豐鄉月眉國民小學、花蓮縣玉里鎮觀音國民小學、花蓮縣鳳林鎮長橋國民小學、花蓮縣秀林鄉和平國民小學、花蓮縣富里鄉富里國民小學、花蓮縣光復鄉西富國民小學、花蓮縣玉里鎮中城國民小學、花蓮縣卓溪鄉卓清國民小學、花蓮縣富里鄉東里國民小學、花蓮縣卓溪鄉卓溪國民小學、花蓮縣玉里鎮樂合國民小學、花蓮縣卓溪鄉立山國民小學、花蓮縣光復鄉大進國民小學、花蓮縣萬榮鄉紅葉國民小學、花蓮縣花蓮市明恥國民小學、花蓮縣立吉安國民中學、花蓮縣立自強國民中學、花蓮縣立國風國民中學、花蓮縣立南平中學、花蓮縣立豐濱國民中學、花蓮縣玉里鎮大禹國民小學、花蓮縣鳳林鎮鳳林國民小學、花蓮縣吉安鄉化仁國民小學、花蓮縣瑞穗鄉富源國民小學

副本：

電 2017/11/15 文
交 11/15 章

113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質

教師學習社群實施計畫審查作業表

學校別	花蓮縣紅葉國民小學				
學校基本資料	全校班級教師數：6 班 12 人。				
審查項目	指 標	符合	修正後符合	不符合	審查小組 改進意見
一、計畫目標性及 完整性	1. 依規定於計畫內規劃社群小組召開定期會議。				
	2. 計畫內容符合辦理十二年國民基本教育精進中小學品質要點教育政策及補助範圍。				
	3. 計畫完整周延，推動策略詳細規劃具體可行。				
	4. 符合計畫編寫格式。(應搭配辦理實施內容，完成至少一次共同備課、公開授課及專業回饋)。				
二、計畫永續發展 性	1. 規劃結合校務發展、在地特色及學校重點需求。				
	2. 教師專業學習社群優先發展、深化學校本位之特色及緊扣中長期規劃。				
	3. 能預期具體成果與後續發展。				
	4. 能自我檢討與改進機制。				
	1. 發展學校各領域有效教學的進修方案。				

三、多元創意性	2. 研發融入創新課程與有效教學之設計				
四、資源整合性	1. 學校教師組成專業學習社群				
	2. 學校與他校策略結盟，以達資源整合分享交流彼此的教學智慧的累積。				
五、教育專業性	1. 系統規劃輔導協助教師、積極提升教師專業能力。				
	2. 辦理精進教師教學方法與技巧，落實增進其教學效能。				
六、經費編列	經費編列符合規定				
審查結果	☐ 全案通過 ☐ 修正後通過 ☐ 不通過	核定金額： () 元			
審查意見		審查日期：			

審核小組委員：

113 學年度花蓮縣紅葉國小辦理

精進國民中小學教師教學專業與課程品質-「教師學習社群」申請表

社群名稱	紅葉數位教學精進工作坊					
申請項目	類別	☐ 新辦 ☒ 延續性(已辦 <u>1</u> 年)		社群組成	☒ 單校 ☐ 跨校	
		☒ 學習社群 ☐ 專業精進學習社群 ☐ 校長社群				
	重點主題	☐ 學習診斷與學力促進 ☐ 公開授課(備觀議課) ☐ 彈性學習課程規劃 ☐ 跨領域教學(協同教學) ☒ 數位學習 ☐ 其他(教師專業成長之相關議題)				
		1. 學習社群：著重於社群運作，目的在鼓勵未參與社群經驗之教師組織社群，熟悉社群運作方式，共同探究分享教學實務。 2. 專業精進學習社群：著重課堂實踐，目的在於改善學生學習結果，鼓勵教師依授課領域組成社群，精進課程設計、教學策略及學習評量，持續進行課堂研究。				
召集人	所屬學校	花蓮縣紅葉國小		職稱/姓名	教導主任/許天榮	
	電話	038872784#15		E-mail	vix8xi@hlc.edu.tw	
	是否參加過學校社群召集人增能研習				☒ 是 ☐ 否	
社群目標	增進教師對於「學生基本學力檢核」資料運用與診斷分析之專業知能以及教學能力，透過分析學生基本能力的表現，以確保學生學習品質與成效。					
社群成員 (包括召集人) *至少 3 位 *跨校者請於姓名欄註記校名	姓名	任教領域 或學年	是否領有 初階回饋 人才以上 資格	姓名	任教領域 或學年	是否領有 初階回饋 人才以上 資格
	許天榮	社會領域	☐ 是 ☒ 否	呂美英	語文領域	☐ 是 ☒ 否
	陳冠每	英語領域	☐ 是 ☒ 否	張鳳如	數學領域	☐ 是 ☒ 否

*可自行增列	蘇宗聖	健體領域	☐ 是 ☒ 否	張振裕	自然領域	☐ 是 ☒ 否
	許靜蓮	語文領域	☐ 是 ☒ 否	王朝	藝文領與	☐ 是 ☒ 否
	范淑美	數學領域	☐ 是 ☒ 否	洪彩霞	綜合領域	☐ 是 ☒ 否
社群類型 (可複選)	☐ 1. 研發教材(教學檔案製作、教學媒材研發等) ☐ 2. 課程、教學方法設計(跨領域素養導向課程、教學方法創新、協同教學等) ☒ 3. 教學研究(共同備觀議課、多元評量分享、案例探討、診斷學習成就等) ☐ 4. 專業主題探索(行動研究) ☒ 5. 小班教學有效教學技巧與策略 ☐ 6. 新課綱領綱導讀與理解(十二年國教課綱內涵) ☒ 7. 數位學習(載具或軟體運用增能、數位素養等) ☐ 8. 其他()					
實施進度 (從 113 年 8 月至 114 年 6 月底止至少 6 次,欄位不足請逕 行新增,講師先行 確認)	次	時間	實施內容 (含共備觀議課)	實施方式	主講或 指導者	地點或場 地
	1	113年 10月	數位學習平台與工具軟體增能	講座	內聘教師(3 節)	會議室
	2	113年 11月	數位學習如何有效教學之探討與 分享	討論、實作	社群 成員	會議室
	3	113年 12月	數位學習共備、觀議課	說課、觀 課、議課	社群 成員	會議室
	4	114年 3月	數位學習如何有效教學之探討與 分享	討論、實作	社群 成員	會議室
	5	114年 4月	程式語言與運算思維在教學上的 運用	講座	內聘教師(3 節)	會議室
	6	114年 5月	有效的數位學習教學策略分享	討論、分享	社群 成員	會議室
備註						

113 學年度花蓮縣紅葉國小辦理

精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」實施計畫

一、依據：

(一)教育部國民及學前教育署補助辦理十二年國民基本教育精進國民中學及國民小學教學品質要點。

(二)花蓮縣 113 學年度申辦教育部國民中小學教師學習社群計畫申請與審查作業規定。

二、學校現況與需求評估：

(一)需求評估：112 學年無申請者左欄免填，但右欄依本年度申請計畫內容填寫。

112學年度年精進計畫實施成效與檢討	113學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質整體計畫需求與延續
(1)計畫目標達成情形 1.教師多數能具備「學生基本學力檢核」資料運用與診斷分析之專業知能，並藉此更了解學生的學習困境並提出教學改善策略。 2.經由輔導團教師以及社群程遠彼此經驗分享與指導，教師於語文命題的專業能力更為精進。 (2)資源整合運用情形(其他處室聯繫或其他經費挹注…) 教學研討及分享需整合總務處硬體上資源協助(投影、電腦)，社群中所需講義、教材(精進計畫)。 (3)教師專業成長情形(課程或教材產出…) 教師將有效的教學策略分享資料以簡報呈現，基本學力檢核試題之命題分析與相關題型也能產出與分享。 (4)永續發展與多元創意(具體活化教學案例或產出教材實踐於教學現場) 將產出之學力檢核試題運用在定期評量或補就教學上。 (5)經費核銷與成果彙整情形： 如實按期核銷與彙整成果。	1.教師能具備「數位教學」之專業知能，並應用在實際教學的現場，除確保學生學習品質與成效外，也協助學生提升科技素養與運算思維等高層次思考的能力。 2.能提供並協助教師精進數位教學能力以及善用數位學習工具，發展有效教學策略。

三、教師專業社群運作之整體規劃說明：

四、實施期程：113 年 8 月 1 日起至 114 年 6 月 30 日止。

五、經費：由教育部精進國民中學及國民小學教師教學專業與課程品質整體計畫補助。

項次	內容	數量	單位	單價	總價	備註
業務費	1 內聘鐘點費	6	節	1000	6000	1. 鐘點費一節為 50 分鐘，連續兩節為 90 分鐘。
	2 講師交通費	2	人	600	1200	2. 外聘講師鐘點費一節上限 2000 元。
	3 印刷費	40	份	60	2400	3. 內聘講師鐘點費一節上限 1000 元。
	小計					4. 內、外聘講師鐘點費得依實際需要相互勾支。
	4 雜支	1 式	式	400	400	5. 外聘專家學者諮詢費一次 2500 元。
總計：新臺幣壹萬元整						6. 交通費及住宿費請核實編列。
						7. 印刷費單價上限 100 元，總價不超過計畫總經費 30%。
						8. 教材教具費，需說明品項、數量、單

六、本計畫經校長核可報教育處初審且經教育部核定後實施，修正時亦同。

承辦人 教務主任 許天榮

主任 教務主任 許天榮

主計：幹事兼主計 林秋華

校長：校長 陳月珠

113 學年度花蓮縣紅葉國小辦理

精進國民中小學教師教學專業與課程品質-「教師學習社群」資料彙整表

班級數： 6 班		學生人數： 38 人		教師數： 12 人		編號： (勿填)	
校長	陳月珠			連絡電話	8872784#11	E-mail	cuwan8012@yahoo.com.tw
承辦人	許天榮	職稱	教導主任	連絡電話	8872784#15	E-mail	vix8xi@hlc.edu.tw
學習社群重點主題：(可複選) 1. 學習診斷與學力促進 2. 公開授課(備觀議課) 3. 彈性學習課程規劃 4. 跨領域教學(協同教學) 5. 其他(教師專業成長之相關議題) * 社群類型請寫代號，其他則加說明，跨校請於備註中說明							
項次	社群名稱			社群類型	社群人數	辦理次數	申請經費
1	紅葉數位教學精進工作坊			1、5	10	6	10000
2							
3							
4							
備註							
總計(參與人數、辦理次數、申請經費)					10	6	10000

社群 小計	1. 學習診斷與學力促進：__1__群 2. 公開授課(備觀議課)：__0__群 3. 彈性學習課程規劃：__0__群 4. 跨領域教學(協同教學)：__0__群 5. 其他(教師專業成長之相關議題)：__0__群 總計共__1__群
----------	--

承辦人：  許天榮

主任：  許天榮

校長：  許天榮

113 學年度教師學習社群-紅葉數位教學精進工作坊-活動照片



日期：20241023

主題：數位學習平台與工具軟體增能

照片說明：講師說明透過數位教學讓教學有趣，並引起學生學習動機



日期：20241023

主題：數位學習平台與工具軟體增能

照片說明：數位平台資源和工具軟體—學員透過 chatGPT 和 wordwall 製作數學題目練習



日期：20241023

主題：數位學習平台與工具軟體增能

照片說明：講師解答學員數位工具操作上的疑惑



日期：20241106

主題：數位學習如何有效教學之探討與分享

照片說明：校內教師分享線上即時測驗平台 Quiz 的優點及如何評估學習成效



日期：20241106

主題：數位學習如何有效教學之探討與分享

照片說明：校內教師分享如何利用線上小遊戲工具，協助學生熟練九九乘法



日期：20241106

主題：數位學習如何有效教學之探討與分享

照片說明：校內教師分享使用 coolEnglish 協助學生精熟口語會話能力



日期：20241211 主題：數位學習共備、觀議課

照片說明：校內教師進行數位學習共備，觀課前說課



日期：20241212 主題：數位學習共備、觀議課

照片說明：校內教師進行數位學習共備，公開觀課



日期：20241216 主題：數位學習共備、觀議課

照片說明：校內教師進行數位學習共備，公開觀課後議課



日期：20250416 主題：數位學習如何有效教學之探討與分享
 照片說明：校內教師分享雙語融入在生活中的實例以及如何運用



日期：20250416 主題：數位學習如何有效教學之探討與分享
 照片說明：校內教師分享自然課堂上的數位學習應用



日期：20250416 主題：數位學習如何有效教學之探討與分享
 照片說明：校內教師分享如何使用答題數據及常見迷思調整教學



日期：20250507 主題：程式語言與運算思維在教學上的運用
 照片說明：講師介紹程式語言 scratch 應用於各教學領域的範例



日期：20250507 主題：程式語言與運算思維在教學上的運用
 照片說明：學員進行程式語言 scratch 教學遊戲設計實作



日期：20250507 主題：程式語言與運算思維在教學上的運用
 照片說明：講師協助解答學員操作疑問



日期：20250611 主題：基本學力檢核-114 年度學力檢核答題分析
 照片說明：教師們分析國語文答錯率最高之題型，並提出改善策略。



日期：20250611 主題：基本學力檢核-114 年度學力檢核答題分析
 照片說明：校內教師分析數學答錯率最高之題型，並提出澄清議迷思之概念。



日期：20250611 主題：基本學力檢核-114 年度學力檢核答題分析
 照片說明：校內教師分析歷屆英語答錯率最高之題型樣態，並提出改善策略

教師在職專業進修研習簽到表

研習代碼/名稱：4768426 / 113學年度精進國民中小學教師 教學專業與課程品質計畫-教師專業學習社群-數位學習平台與工具軟體增能

研習承辦單位：花蓮縣 縣立紅葉國小

研習時間： 2024/10/23 ~ 2024/10/23 ☐ 上午 ☐ 中午 ☒ 下午 ☐ 夜間

編號	服務學校	教師名稱	簽到	簽退	備註
花蓮縣 萬榮鄉					
1	縣立紅葉國小	王朝	王朝	王朝	
2	縣立紅葉國小	王馨蕾	王馨蕾	王馨蕾	
3	縣立紅葉國小	呂美英	呂美英	呂美英	
4	縣立紅葉國小	林俊安	林俊安	林俊安	
5	縣立紅葉國小	洪彩霞	洪彩霞	洪彩霞	
6	縣立紅葉國小	范淑美	范淑美	范淑美	
7	縣立紅葉國小	張振裕	張振裕	張振裕	
8	縣立紅葉國小	許天榮	許天榮	許天榮	
9	縣立紅葉國小	許靜蓮	許靜蓮	許靜蓮	
10	縣立紅葉國小	陳冠每	陳冠每	陳冠每	

實際報名 共 10 人

實際簽到 共 10 人

教師在職專業進修研習簽到表

研習代碼/名稱：5024410 / 113學年度精進國民中小學教師 教學專業與課程品質計畫-教師專業學習社群-程式語言與運算思維在教學上的運用

研習承辦單位：花蓮縣 縣立紅葉國小

研習時間： 2025/5/7 ~ 2025/5/7 ☐ 上午 ☐ 中午 ☒ 下午 ☐ 夜間

編號	服務學校	教師名稱	簽到	簽退	備註
花蓮縣 萬榮鄉					
1	縣立紅葉國小	王朝	王朝	王朝	
2	縣立紅葉國小	王馨蕾	王馨蕾	王馨蕾	
3	縣立紅葉國小	艾石生			
4	縣立紅葉國小	呂美英	呂美英	呂美英	
5	縣立紅葉國小	林俊安	林俊安	林俊安	
6	縣立紅葉國小	洪彩霞			
7	縣立紅葉國小	范淑美	范淑美	范淑美	
8	縣立紅葉國小	張振裕	張振裕	張振裕	
9	縣立紅葉國小	許天榮	許天榮	許天榮	
10	縣立紅葉國小	許靜蓮	許靜蓮	許靜蓮	
11	縣立紅葉國小	陳冠每	陳冠每	陳冠每	
12	縣立紅葉國小	蘇宗聖	蘇宗聖	蘇宗聖	

實際報名 共 12 人

實際簽到 共 10 人

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

<u>呂美英</u> 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1.科技設備介入教學與班級經營之運用 2.班級學生能力分析 3.國語、數學科每日基本作業(紙本、線上) 4.數學科上課模式 5.自編 scratch 教材 6.遊戲式班級經營 classcraft 7.班級經營理念與模式 8.專題式學習結合在地族群文化 9.聊天機器人 10.搭配線上遊戲化學習平台		1. 透過數位教學讓教學有趣，引起學生學習動機，提高教學成效。 2. 班級經營用遊戲式正增強，與同學正向競爭，主動積極學習，增進成就感、自信心。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1.知道多個數位平台資源和工具軟體，以利做教學的運用。 2.透過 chatGPT 和 wordwall 製作數學題目練習 3.教學的模式可以多結合數位平台，讓學生去熟練課程的內容。		1. 分析學生能力，課堂分組教學。 2. 運用適合的數位平台或工具軟體去做班級經營、教學與評量。	

112 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

張振裕 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉精進教學工作坊-數位學習平台與工具軟體增能
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 數位學習平台與工具軟體的增能是指教師和學生利用數位技術進行教學與學習的能力提升。 2. 班級學生能力分析 3. 遊戲式班級經營 classcraft 4. 班級經營理念與模式 5. 專題式學習結合在地族群文化 6. 聊天機器人 7. 搭配線上遊戲化學習平台-pagamo...		1. 對於數位學習平台與工具的增能，教師和學生的反應是多層面的。某些教師可能因為技術增能而感到充實，教學變得更有效率；然而，部分人也可能因需學習新技能而感到壓力。 2. 增能後，對數位教學工具的掌握提升了課堂管理和互動效率。 3. 有了更多資源後，教師能更靈活地設計課程，但也擔心學生的參與度問題。 4. 對於擅長使用科技的學生，數位學習工具讓學習變得更有趣和方便。 5. 有些學生會因自主學習的需求增加而感到壓力，缺乏面對面引導。 6. 班級經營用遊戲式正增強，與同學正向競爭，主動積極學習，增進成就感、自信心。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 增能讓教師能夠靈活應對不同學生的需求，提供個性化的教學資源。 2. 知道多個數位平台資源和工具軟體，以利做教學的運用。 3. 透過 chatGPT 和 wordwall 製作數學題目練習 4. 教學的模式可以多結合數位平台，讓學生去熟練課程的內容。 5. 數位工具雖然提供了靈活的學習模式，但過度依賴技術可能會減少面對面的互動機會。		1. 為了讓數位學習工具的增能充分發揮作用，學校提供教師持續的技術培訓、支持學生的數位學習需求，以及調整教學策略以因應數位化學習的特性。 2. 我已在教學上及多元評量部分自己已略有施行-線上派課任務及線上多元評量等...經過老師的課程示範,更加確定我會加強加深我在未來的課程中運用數位教學的信念 3. 我會開始運用之前尚未運用到的數位平台,如:均一數位平台.因材網的知識星空圖在我的數學與國語課程! 4. 我希望我可以將本次課程學習跟老師學習的有效教學模式與策略運用在我的課堂裡!	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

林俊安 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
學習管理系統 (LMS): 如何有效地使用 LMS 來管理課程和學生進度。 互動工具: 介紹了各種提升課堂互動性的工具, 如投票軟體和即時問答。 內容創建工具: 學習如何使用簡報軟體和視頻編輯工具製作教學內容。		在過程中, 我對數位工具的多樣性和實用性有了更深刻的認識。特別是與其他參加者的互動, 讓我感受到不同背景的教師在教學中面臨的挑戰與解決方案。這樣的交流讓我感到啟發和鼓舞, 明白了合作與分享的重要性。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
這次活動使我獲得了幾個具體的收穫: 1. 工具的熟悉度提升: 對數位工具的使用有了更深入的了解, 能夠更加自信地將它們應用於教學中。 2. 教學策略的改進: 學會了如何利用互動工具來提高學生的參與度, 從而提升學習效果。 3. 建立人脈: 結識了許多志同道合的教育工作者, 未來可以相互學習和支持。		這次活動讓我決定在未來的教學中更多地融入數位工具, 特別是那些能夠促進互動的應用。我計劃在接下來的課程中實驗一些新學到的工具, 並與同事分享我的經驗, 期待能夠一起提升教學質量。	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

洪彩霞 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
在「科技裝置介入教學與班級經營之運用」的講座中，我認識到不同類型的科技工具，像是花蓮親師生平台上的均一、因材網、學習吧等，還有 chatgpt、gemini 等平台。講者也分享了一些成功案例，這些案例顯示了科技如何促進了學生的互動與參與，並提高了教學效果。此外，講者強調了適當的班級管理策略在科技運用中的重要性。		聽完講座後，我感到非常興奮，因為科技裝置不僅是教學的輔助工具，更可以作為提升學生學習體驗的關鍵。我回想起自己在教學中使用資訊科技融入教學的經驗，發現可以大幅度改善課堂氛圍，激勵學生的學習熱情。也發現若不想被 AI 取代的話，就要學會如何應用 AI 工具，並提升自己的運算思維，也就是邏輯推理能力，以及解決問題的能力。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
我理解到，科技在教學中的成功應用不僅僅依賴於裝置本身的先進性，還需要教師的有效引導與班級經營的配合。能夠根據學生的需求調整教學策略、使用多元化的教學方法，將會是提高學習成效的關鍵。此外，班級經營的方式也必須隨著科技的介入而調整，教師應該設立清晰的規範來管理科技的使用，以避免學生的注意力分散。		基於此次講座的收穫，我決定在未來的教學中選擇適合低年級的科技輔助平台或應用的軟體。這次我利用講師介紹的 chatgpt 及 wordwall 的平台，設計一年級注音符號闖關活動，並試著將互動教學工具融入課堂，並觀察學生的反應與學習成效，發現可以吸引孩子的學習興趣，也能提升學生的學習注意力，未來會試著以科技教學為輔，增進自己的教學能力。	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

許天榮 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. AI 工具 ChatGPT.Gemini.wordwall 實作練習 2. 提供數位學習機會促進學生自信與成就 3. 協助學生培養創新與解決問題的能力 4. 班級學生能力分析,以國語科及數學為例 5. 遊戲式班級經營介紹 6. 班級經營理念模式及策略 7. Scratch 互動式教材製作		1. 多感官及遊戲化的學習在教學現場中能提升學生自信與成就感 2. 遊戲化學習對學生來說在學習過程是有趣且富挑戰性的,也激發出學生的創造力。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 相關的數位平台資源可供老師們靈活應運在教學上。 2. 老師們學習使用 ChatGPT.Gemini.worldwall 等 AI 工具設計答題,提升學生學習成效。 3. 班級經營模式納入遊戲式模式經營是良好且有效的。		1. 依據學生特質使用 AI 工具設計相關遊戲教材或答題。 2. 持續精進自己數位教學能力。	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

王馨蕾 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 認識數學相關學習活動 2. 連結遊戲化教學及合作學習 3. 把教學變有趣，學生也更樂意學習 4. Wordwall 網站連結 chatGPT 如何操作使用 5. 教學活動累積分數，搭配班級經營 6. 學生的獎勵制度實際執行的重要性，有了增強物(餅乾、零食)學生的學習意願更高 7. 獎勵制度的獎勵方式由學生自選，有些選擇食物，有些選擇遊戲角色的裝備。		在認識關網站及操作方式的過程中，我覺得讓教學變有趣很重要，用不同的方式讓孩子學習，能夠增加學生的學習動機，對學習產生興趣，如此一來老師在教學的過程中也能共事半功倍；另外在這個生生一平板的科技化新時代，數位教學也成為老師的得力助手，有了這些數位教學平台，除了讓老師們備課能更得心應手之外，學生在學習的過程中也能體會到學習帶來的成就，產生對學習的動機。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
這次的活動收穫最大的就是數位平台 wordwall 與 chatGPT 連結使用的方法，利用 chatGPT 神通廣大的功能來幫老師出題，只需要下指令給 AI 並告知自己的範圍或是教材需求，馬上就能從 chatGPT 上獲得相關的題目，再將 AI 所出的題目拉到 wordwall 上，產出適合學生的數位學習方式，這樣的方法能讓老師使用在學生的形成性評量，立即的得到學生的學習成效，也能透過 AI，精準的寫出符合學生學習程度的題目，這次的研習也讓我知道那麼多的數位平台，是多麼好用的一種教學工具，除了讓老師有更多元的評量方式，也讓學生接觸到不同的學習模式。		課程中的實作有測試將範圍打給 chatGPT，讓 AI 幫我出 10 題關於自然科的題目，我發現題目與實際版本會有一些落差，範圍都是一樣的，但是版本的單元內容順序有誤，只能在 AI 出完題目後做修正，或是直接在 wordwall 上打出自己出的題目。 AI 出題目此功能比較適合用在數學上，若是自然、社會科盡量是老師自己將合適範圍的題目直接在 wordwall 上打出，或是利用康軒電子書上的題庫，將題庫改為 wordwall 適合的格式後，直接輸入進去就可以產出互動遊戲，遊戲類型有分個人與分小組的，平台中有多種學習及評量方式，也是這次研習中學到最有用的教學工具。	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

范淑美 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊 -數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 提供數位學習機會促進學生自信與成就 2. 協助學生培養創新與解決問題的能力 3. AI 工具-ChatGPT.wordwall 之實作練習 4. 班級經營理念模式及策略 5. 班級學生能力分析-如國語及數學科 6. 製作 Scratch 互動式教材		1. 遊戲化學習讓學生在參與過程感受有趣且具挑戰性，同時也激學習的動機與創造力。 2. 透過感官及遊戲化的學習肯定能在教學現場中提升學生意願與成就感	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 相關的數位平台資源可供老師們靈活應運在教學上。 2. 學習使用 hatGPT.Gemini.worldwall 等 AI 工具設計多元性評量,提升學生學習效率。 3. 學習使用 AI 工具軟體來提高學生的參與度及學習動機，從而提升學習效果。 4. 遊戲式模式融入經營班級經營模式可增進師生關係且有效的提升班級氣氛。		1. 此次研習讓我決定在未來的教學中融入數位學習平台與 AI 工具等軟體。 2. 依學生特質與學習努力程度…等差異性特過 AI 工具設計相關遊戲教材或評量，讓課室裡的氣氛更加柔和與歡樂互動。 3. 經由研習精進與網路的自我學習持續提升自己數位教學能力。	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

許靜蓮 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 老師分析原鄉的孩子樣貌: (文化不利, 程度差異很大, 普遍被動不積極) 2. 老師分享他在班級上課時運用的策略與善用數位平台的狀態! 3. 老師在班級上課期間會採用差異化教學結合個人適性化的方式給予不同的授課模式!		1. 我覺得老師熱情分享他自己的教學經驗和他帶班的心路歷程, 讓我對未來自己班級教授課程與班級經營上有一些微觀與想法。 2. 自己也反觀自己的教學環境與學生背景與老師陳述分享的樣貌狀態相似度約 80% 所以, 我認為自己可以向老師學習看齊! 3. 針對數位 ChatGPT 的分享:發掘未來的世界已不能將自己屏除在虛擬數位的洪流之中	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 老師手把手帶領我們觀察他的教學模式與展現出他的班級經營成果, 尤其是即時性給予學生精神上的反饋這部分, 提供給我一些在自己班級經營上的創新想法。 2. 從老師的課程中獲得更具有效的數位平台資源運用!!		1. 反觀自己過往的數位教學:我已在教學上及多元評量部分自己已略有施行。例如:線上派課任務及線上多元評量等...經過老師的課程示範, 更加確定我會加強加深我在未來的課程中運用數位教學的信念! 2. 我會開始運用之前尚未運用到的數位平台, 如:均一數位平台在我的數學課程及數學學習扶助課程中! 我希望我可以將本次課程學習跟老師學習的有效教學模式與策略運用在我的課堂裡!	

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

<u>陳冠每</u> 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?			Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?
認識 Scratch Scratch 結合的課程 Scratch 結合的班經 Scratch 結合的國英數小遊戲			奎漢老師著墨在班經這塊也相當豐富且細膩, 結合遊戲角色 扣血扣分, 很符合孩子們的潮流, 也能較優雅的管理~ @特別是很皮的班級 不妨嘗試使用在這些班級!
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?			Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?
Wordwall 設計的英語小遊戲 蠻創新的! 利用 chatGPT 動手實作練習設計了一, 二個遊戲, 感覺還不錯 算實用的!			可以重新經營我英語學習班的 GOOGLE CLASSROOM, 或嘗試講師的 CLASSCRAFT 遊戲式班經角色!

113 學年度上學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

王 朝 的 ORID 質性回饋			
日期	113.10.23	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-數位學習平台與工具軟體增能-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1.透過 Scratch 結合學生興趣 2.製作 Scratch 遊戲教材 3.班級經營理念模式與策略 4.培養學生創新與解決問題的能力 5.透過線上遊戲教材，創造學生自主學習的動機 6.聊天機器人		1.透過數位教學及科技融入，使學生對自主學習產生興趣，漸而轉為習慣。 2.透過模擬遊戲中的人物成長，及拿取寶物裝備，讓學生正向競爭，彼此分享，自由創造打造角色，並增進自身成就感與自信。 3.透過有效的數位教學及班級經營，使孩子們在學習及解決問題上，更積極且有效率。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 各式各樣的數位平台資源，可協助教師在教學現場有更不同的呈現及輔助。 2. 結合 AI 資源來提升教學靈活性，更		1. 透過多種數位平台資源，可選出適合自己的方式，並嘗試與融入教學。 2. 功課不僅僅只用在紙本上，也可搭配給予遊戲式教學，來檢核分析學生的	

可激發學生對於學習的興趣。

3. 透過遊戲式的教學及角色打造，對於學生在學習及班級的經營下，更為順遂。

學習狀態及學習成效。

3. 透過 ChatGPT，也讓自身出題的靈活性變更廣，除了讓學生們接觸不同層面的出題方式，也讓教師我看見自己可再更精進的地方。

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

許靜蓮 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 認識 Scratch 是一個程式設計語言 2. 從程式積木建立簡單數學邏輯觀念 3. 目前程式語言已是不可抗拒必須要學習的語言之一!		1. 程式語言已經可以更親民化, 不像最早期 0 與 1 排列不那麼無法理解。 2. 當完成講師給的指令且呈現正確結果時, 自己覺得很有成就感。 3. 在當學生時, 能感受到跟不上老師進度的無力感!	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 我能運用老師在 Scratch 社群上的已創建專案內容。 2. 未來我或許可以自己試著將課本上的內容編寫自創專案。 3. 我了解到程式語言的力量與便利。		1. 我可以將本次研習認識的新知介紹給班上同學 2. 我可以透過這些學習 Scratch 程式語言的過程幫助學生建立數理邏輯 3. 我希望下次的研習可以多介紹借用專案操作。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

許天榮 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. scratch 教材製作的應用 2. 體驗 scratch 遊戲(code.org) 3. Scratch 介面認識 4. Scratch 遊戲範本實作練習		1. 遊戲化的學習方式讓學生在進行學習時是感到有趣且能夠持續吸引他們的目光及注意。 2. 程式邏輯的理解一定需要時間去適應,學生剛開始接觸的確會面臨一些挑戰需要鼓勵學生去克服。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. scratch 的應用可以幫助學生建立數學思維,並培養解決問題的能力。 2. 透過程式設計,學生能夠將抽象的數學概念具象化,提升學習興趣。 3. 教師可以根據學生的學習進度,配合應用 scratchx 來設計或調整教材內容,使其更符合學生需求。		1. 思考如何將 Scratch 整合到數學或其他領域中(跨領域教學)。 2. 尋求相關的 Scratch 教學資源,讓學生能更充分的學習及應用。 3. 根據學生的回饋,調整或設計更適合本校學生的 Scratch 教材。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

<u>陳冠海</u> 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. Scratch & ChatGPT 2. 用 code 程式碼來畫數學圖形! □. 3. 用 scratch 學習數學座標重複結構. (-200, 100). (100)		1. 可以加上語音, 變成<u>雙語</u>學習, 或給特殊生的聽力學習. 這很實用!	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 用 scratch 玩到三角函數, 感覺真的有訓練到邏輯概念。 2. 用 sin 的程式語言就可以做出漂亮的動畫, 大開眼界。		1. 原來影片特效, AI 動畫就是這樣製作出來的。 2. 我終於可以夢想實現, 藉由 scratch 去拍電影了!!	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

王 朝 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. 從簡單的數學推理再組合自製程式 2. 認識 Scratch 介面並操作 3. 透過 Scrstch 練習製作簡易遊戲		1. 從數學去推理程式語言, 讓設計程式變得簡單有趣。 2. 透過老師的教學一步一步操作, 成功設計出後會很有成就感。 3. 遊戲化的學習方式, 讓人更能產生興趣, 進一步的自主去瞭解過程。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 透過不同的邏輯思考, 也可以讓學習變得更多元自主。 2. 未來我可以試著將本次的學習內容融合自學生的教學當中, 讓學習更有趣。		1. 將本次的研習內容轉化為學生的角度分享。 2. 透過 Scratch 建立簡易的數學遊戲程式, 配合教學, 使學生產生興趣。 3. 嘗試 Scratch 不同的程式設計, 並融入到適合的教學領域中。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

呂美英 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
Scratch •座標球:規律、重複結構 •數字認識:重複、語音、翻譯		- 透過程式語言練習,訓練邏輯思考能力。 - 要不斷練習才能比較熟練。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
可以運用於國語或數學相關資訊教材教具上,學生可以藉此練習或評量。		可以試著應用於自己的教學教材上,作為教具上的參考。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

蘇宗聖 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
程式語言與運算思維在教學上的運用。 簡易程式語言、循序結構、重覆結構、函式結構等實作及其於各領域教學運用實例分享。		1. 程序語言不再是傳統式冗長的語法、字串，而是以圖像簡易文字命令取代，降低了入門的難度。 2. 隨著想要完成的任務難度提昇，較為燒腦，有時候會感到跟不太上，要多摸索。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 在平凡、重覆性高教學活動中，能讓頭腦多思考，多加訓練平時較少運作的部位。 2. 對於 Scratch 的操作經驗與認識更進一步了。		目前任教的領域課程尚未思索出如何進行實務運用 2. 平時多抽時間進行網路上的 Code 練習，增進自我的邏輯思考能力。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

王蔭菁 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. Scratch 體驗操作。 2. 認識座標「循序結構」「重複結構」。 3. 認識數字,寫座標程式找規律 Y 軸等 0.1.100... 4. 做簡易點讀程式。 5. 結合雙語教學選擇翻字。 6. 參數微調做出「正弦波動畫」特效。 調整 sin、cos、三角函數「公轉」「自轉」。 小程式		1. 找出程式中的規律及重複結構,善用工具減少工作步驟。 2. 在數學及邏輯學習上會習慣性老師做什麼學生做什麼,而不去思考為什麼要這麼做? 3. 步驟逐漸複雜後,學生的學習動機下降。 4. 數位工具的方便性,能用工具去完成複雜的點讀功能。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. 訓練學生邏輯思考能力,抽象思考→具體練習。 2. 工具需常使用才會有意義。 3. 透過寫程式,操作程式來提升邏輯思考模式。 4. 若能用在教學上,並教學生使用,在教與學方面有很大的發展。 5. AI 工具相較於普通教材更能客製化,通性致學。		1. 課程 Code 循序漸進的操作學習。 2. 以小組或讓能力好的學生去帶學習步調慢的學生。 3. 老師多加利用數位小工具,並引導學生了解 AI 工具的好處。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

<u>范淑美</u> 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊 -程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
如透過「程式」 一自學「邏輯」 藉「規律」讓生活 更有效率		透過不同角度看待 學生學習歷程。 更能「同理」為什麼 無法「精熟」。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
經由視覺觀察 手動反覆練習 成果呈現 同儕互動 = 有效學習。		快樂學習 有效學習 你好. 我好. 大家好. 別怕「科技」 勇猛精進	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

林俊安 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
Scratch 及 CODE		這次上 Scratch 的課程，讓我對程式設計有了更進一步的認識。實際操作後發現 Scratch 的設計很直覺。課程氣氛輕鬆，也讓我在學習的過程中感到有趣且充滿成就感。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
透過這次課程，我學會了 Scratch 的基本操作技巧，我也了解了如何設計一個完整的小遊戲或互動動畫		這次課程讓我決定嘗試將 Scratch 融入日後的教學活動中，尤其是在自然或數學課程中結合跨領域的學習設計。	

113 學年度下學期花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質-教師學習社群

紅葉國小社群夥伴質性回饋

張振裕 的 ORID 質性回饋			
日期	114.5.7	活動名稱	113 學年度花蓮縣精進國民中小學教師教學專業與課程品質「教師學習社群」-紅葉數位教學精進工作坊-程式語言與運算思維在教學上的運用(scratch 在教材製作的應用)-
Objective(客觀、事實) 本次社群主題與內容有哪些?		Reflective(感受、反應) 過程中有甚麼想法或感受?	
1. Scratch 是圖像式程式設計工具，適合兒童與初學者學習程式邏輯。 2. 它使用積木式的指令模組，降低程式語言的學習門檻。 3. 小學生能用 Scratch 製作動畫、遊戲，甚至簡單的教學遊戲與教材。 4. 教師可以運用 Scratch 製作數學、自然、社會等學科的互動教材，提高學習興趣。		1. 學生常覺得學習變得更有興趣，且看到自己的作品被同學互動使用時更有成就感。 2. 有些學生開始操作 Scratch 時，需花時間熟悉介面與邏輯。 3. 教師雖然需要投入較多備課時間，但在設計 Scratch 教材時會覺得很有創造空間，。	
Interpretive(意義、價值、經驗) 這次的活動有那些收穫?		Decisional(決定、行動) 這次活動讓你做出什麼樣的決定或行動嗎?	
1. Scratch 能有效結合「做中學」的教學理念，培養學生邏輯思考與創造力。 2. 促進團隊合作與溝通，當學生互動共創專題時學習效果更加明顯。 3. 教師透過 Scratch 教材開發，能深化課程設計能力，提升資訊融入教學的專業素養。		1. 鼓勵教師進修 Scratch 與運算思維相關的研習，提升教學信心與技巧。 2. 可以從簡單的教材製作開始，例如數學小遊戲或互動問答，逐步讓教師與學生熟悉應用。 3. 持續精進自己數位教學能力。	