

七、前一學年課程計畫實施情形及其效果檢討

(一)量化-程式應用：

桃園市中壢區新明國民小學 112 學年校訂課程

【程式應用】評鑑報告

一、課程評鑑對象與課程背景簡述

(一)課程評鑑對象：

四年級校訂課程「程式應用」--發射動感超音波。

(二)課程背景簡述：

本課程為校訂課程之「程式應用」課程學習領域，因應108新課綱素養導向的理念，課程設計與學習活動根據兒童的生活經驗與思考特徵，啟發學習興趣，以能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動中獲得經驗及科技運用的能力，培養兒童自主探索科學概念的能力。

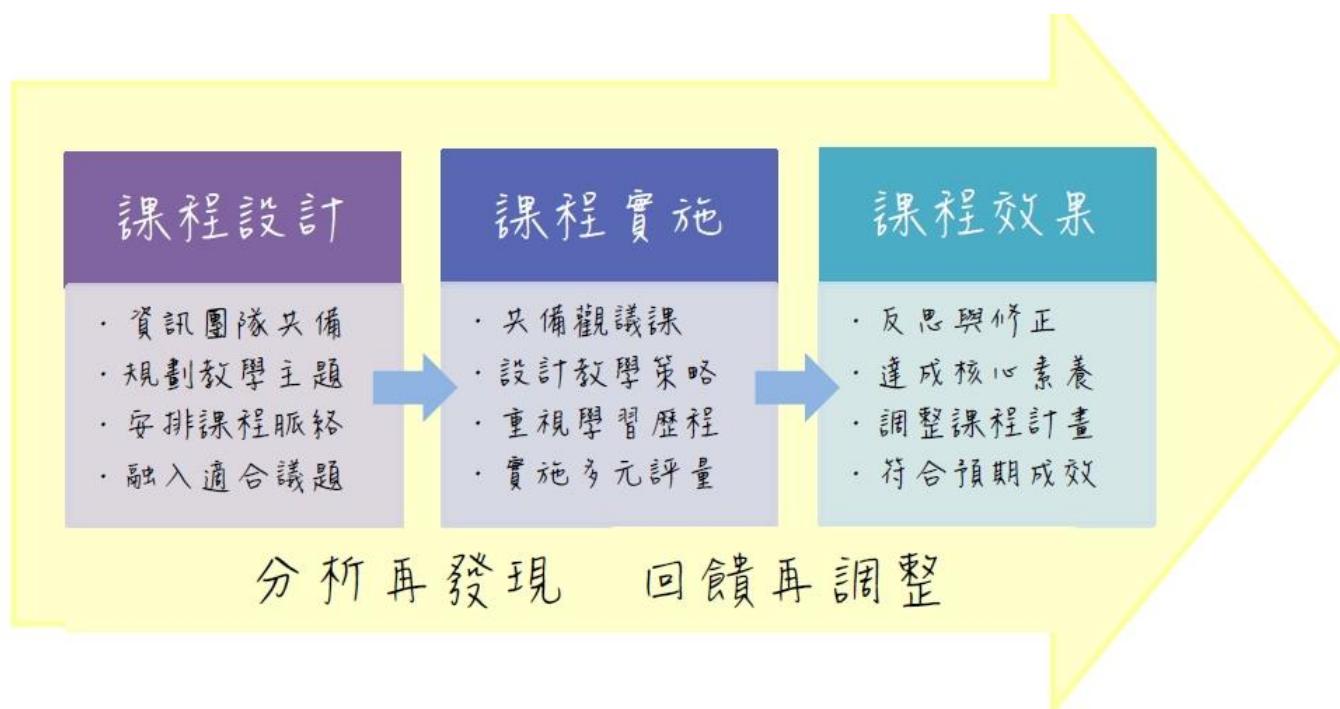
二、課程發展的問題意識：

(一)欲了解四年級階段的小朋友，是否能從具體生活中科技產品的應用，引發好奇心及想像能力的探究學習。

(二)程式應用為重要的科技學習領域，是否可透過多元的課程設計，活潑的教學策略，達成學習目標並反映在實作評量上。

三、課程評鑑的規劃

(一)課程發展與評鑑系統關係圖



(二)課程評鑑規劃表

評鑑對象	桃園市中壢區新明國民小學 四年級程式應用--發射動感超音波		
評鑑目的	一、必要： 1. 檢核課程對應領域核心素養與學習重點的適切性 2. 檢核課程目標達成度 3. 促進有品質的素養導向課程 二、對應本次課程發展的焦點： 1. 了解本課程教學的實施情形與學生的學習成效。 2. 提供本課程規劃實施的修正建議，作為課程精進之依據。		
評鑑層面	課程設計	課程實施	課程效果
評鑑資料的來源	1. 112學年度課程計畫 2. 本單元課程教案	1. 教師專業對話 2. 學生歷程檔案	1. 教師相互回饋 2. 學生作品呈現
蒐集資料的工具	1. 課發會會議紀錄 2. 課程設計方案	1. 教師共備紀錄 2. 教師觀課紀錄	1. 學生課堂程式撰寫紀錄 2. 程式應用作品觀摩
評鑑焦點	課程設計符合素養導向原則	課程實施提升學生學習動力	課程效果促進學生素養培力
評鑑時程	112. 10~112. 11	112. 10~112. 11	112. 10~112. 11
相關會議	課發會 共備會議	共備會議 領域會議	共備會議 課發會
評鑑內容	1. 關照知識、能力與態度的整合 2. 情境脈絡化的學習 3. 強調學習歷程，學習方法及策略 4. 在生活及情境中整合，與實踐力行。	教師依課程計畫之規劃進行教學，教學策略及活動安排 1. 能促成本教育階段領域的核心素養 2. 能精熟學習重點 3. 達成領域學習的課程目標	學生於領域課程之學習結果表現能符合課程設計之預期課程目標或具有持續進展之現象
評鑑結果運用	分析與發現	分析與發現	調整與修正

四、課程評鑑實施歷程

(一)課程評鑑的執行歷程：

1. 課程設計：

小朋友在日常生活中看過或聽過掃地機器人，這樣先進的科技產品已經是日常生活中常見且符合和忙碌生活所需甚至依賴的家電產品，對於其設計理念與程式應用息息相關。透過對 MBot 機器人的各項元件的功能與認識並練習操作與簡易的設計程式。

本課程為校訂課程程式應用--發射動感超音波--「星星之舞」單元，有三個學習主題，三個學習活動。四年級教師團隊以校訂課程為基礎，配合校內資源與學生的先備能力，進行課程設計，期望透過共備集思廣益、腦力激盪，結合各教師之專業知能與多元跨域，規劃出符合素養導向之課程。課程主要目標在於引發興趣，著重觀察與親身體驗。

課程設計上依學生學習階段需求與學習領域特色，確認核心素養與學習重點，重視學生發現、思考、體驗、整理、發表的歷程，並於實際課程實施情境中設計任務與發展活動，以學習脈絡完成習任務。此單元著重在機器人主要元件的認識並理解其功能，在課程設計上教師們更期待學童能完成易的程式積木設計，使其機器人完成動作，加深對元件功能的理解與運用，結合藝術領域的小星星歌曲的融入，不僅完成跨域課程結合，也讓課程更精彩，學習更有趣。

新明校訂課程 創客新明我最行

創客新明我最行

三年級 數位初探

Windows 10

神奇的電腦

- * 電腦世界真奇妙
- * 視窗操作真簡單
- * 中英輸入輕鬆打

我是小畫家

- * 檔案管理有妙方
- * 小畫家來塗塗鴨
- * 運算思維初體驗

四年級 程式應用

mBot

超級機器人

- * 小小機器人登場
- * 發射動感超音波
- * 機器人運動大會

AI智慧星

- * 人工智慧辨識力
- * 科技IOT物聯網
- * 智能機器圖舞曲

五年級 魔幻影音

PhotoCap

魔法變身秀

- * 向量卡通夢工廠
- * 個人公仔與圖章
- * 專屬個性撲克牌

影像一把罩

- * 生活剪影萬花筒
- * 台灣景點寫真書
- * 設計照片拼貼賽

六年級 創客生活

Inkscape

我是小高手

- * 跟著圖形加減法
- * 擴增實境互動式
- * 探訪牛頓實驗室

創客生活家

- * 七彩奪目LED燈
- * 智能聲控我會做
- * 電流大師就是我



資訊老師進行課程設計討論



資訊老師課程公開課前進行共備會議

2. 課程實施：

課程實施依據課程設計，著重在領域學習目標的達成與核心素養的應用並融入重要議題的實質內涵。

本單元共有三個學習重點，包含：理解 MCore 主板的蜂鳴器、按鈕與 Mblock 積木；應用馬達設計 MBot 跳星星之舞；應用蜂鳴器自動播放歌曲. 上傳程式到離線執行。在素養部分，培養自主行動；溝通互動與人際關係與團隊合作。老師們採用校定的機器人 MBot 教學資源，規劃程式應用與實際操作的課程，每個學習活動的重要學習內容如下：

活動一：認識機器人元件，理解 MCore 主板的蜂鳴器、按鈕的功能與 Mblock 積木。

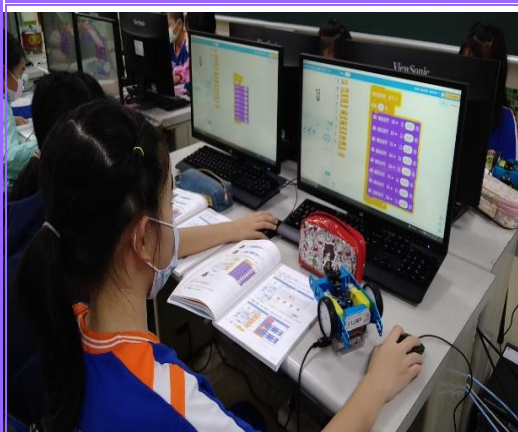
活動二：應用馬達設計 MBot 跳星星之舞。

活動三：應用蜂鳴器自動播放歌曲.上傳程式到離線執行。



認識機器人元件理解 MCore 主板的蜂鳴器、按鈕與 Mblock 積木。

教師行間巡視可了解小朋友的學習成效！



應用馬達設計 MBot 跳星星之舞，鼓勵學生也可以自由創作歌曲，最後上傳程式到離線執行。



完成後上傳程式後的學習成果發表，也是觀摩學習的機會

3. 課程效果：

課程效果方面，因為是四年級小朋友，第一次接觸機器人設備，因此課程開始初期對於設備愛護與保養的基本概念，以及程式撰寫後存檔的路徑，老師都必須先引導並建立學生此重要概念，才不至於影響課程效果。課堂中利用了大量的操作體驗，達成任務等活動，同時注重學生參與以及成果發表的態度檢核，立即掌握學生的學習成效。

- (1) 學生對於設備的操作須小心，透過帶領口訣(請將機器人三腳朝天)的方式，減少設備的損壞。
- (2) 進行觀察設備元件的特性，並藉由寫程式使其作動後更加理解功能。
- (3) 程式撰寫存檔後，鼓勵積極參與成果發表，小組競賽增加其榮譽感。

(二)對應評鑑目標或重點的評鑑證據：

課程實施完成，四年級資訊老師進行課程評鑑，依據評鑑指標進行自評與討論回饋，作為下次發展教學實施之參考。

桃園市新明國民小學校訂課程 課程評鑑表
112 學年度四年級程式應用課程評鑑表

評鑑 向度	評鑑指標	課程評鑑結果	
		量化結果	質性描述 (具體成果、特色、 困難及待改進事項)
課程 設計	1. 符應核心素養與學校願景	5 4 3 2 1	學生能完成積木程式設計並樂在課程中。
	2. 考慮在地資源，並適切融入議題	5 4 3 2 1	課程使用校有 mBot 車，適切融入生活「掃地機器人」科技應用議題。
	3. 教學設計符合學生經驗，重視學習脈絡	5 4 3 2 1	學生基本積木程式設計方法學習扎實，能多發揮創意。
	4. 表現任務緊扣課程目標符合素養導向	5 4 3 2 1	任務明確，學生所寫程式亦多樣創意。
	5. 評量規劃能兼顧形成性與總結性評量	5 4 3 2 1	程式設計過程評量與作品發表評量皆有。
課程 實施	1. 能依據課程進度執行課程	5 4 3 2 1	課程執行符合課程進度
	2. 教學策略有助於學生完成學習任務。	5 4 3 2 1	師生課堂默契養成足夠，使課堂時間充足，足以完成學習任務。
	3. 教師就課程實施疑難與困境，適時調整課程	5 4 3 2 1	教師就各組別程式設計狀況調整任務達成門檻

	4. 能關注學生學習的個別差異，採用不同方式，適時協助學生	5 4 3 2 1	教師適當將學生分組，組內學生發揮所長亦能使截長補短相得益彰
	5. 能採取多元評量以掌握學生學習成效	5 4 3 2 1	程式設計、團隊合作與成果發表皆為教師評量要點。
課程 效果	1. 學生學習符合預期的課程目標	5 4 3 2 1	學生樂於學習並皆能以多樣創意完成任務。
	2. 學生學習結果能作為接續學習的基礎	5 4 3 2 1	經過本課程，學生程式設計功力提升。
	3. 教師課程與教學專業研討動能提升	5 4 3 2 1	教師擇善而從相輔相成
評鑑 者 簽名	吳佳瑾 . 賴玉蓮		

(三) 課程評鑑證據的歸納，分析與發現：

1. 課程表現優異之處：

- (1) 課程設計以學生生活中科技產品的應用，更貼近生活的真實世界，藉以引發好奇心及想像能力的探究學習，不僅能迅速引起學生的共鳴，讓學生更有興趣去完成學習任務掌握學習目標。
- (2) 課程實施採用了多元的教學策略，包含實際操作、上傳程式、成表、小組競賽等……有利於老師了解學生的學習狀況，更有助於確認學習重點，澄清概念，也是形成性評量，學習成效的評估。
- (3) 跨域結合藝術領域的融入，不僅完成跨域課程結合，也讓課程更精彩，學習更有趣。學童邊唱歌邊撰寫程式，寓教於樂式的學習活動，應是教育最美麗的風景。
- (4) 課程效果的達成將有利於學童建立對科技學習的概念並引發興趣並從學習活動中獲得經驗及科技運用的能力，培養兒童自主探索科學與科技的能力，未來學以致用，感受生活素養在課程中的實踐。

2. 課程待改進之處：

- (1) 操作能力較弱的學童，偶有不願自行嘗試解決問題，只想等待同學救援的現象。
- (2) 學童能力落差太大時，需思考是否先依能力分組，以學伴共學互助的方式進行課程。
- (3) 小組競賽時，為追求短時間內完成的速度感，難以檢核學童是否都有做對的困難度，可思考如何更簡易辨識。

五、課程評鑑結果的運用

(一)課程發展的成效：

選擇共備設計並發展評鑑「發射動感超音波」這個單元，是考量學生生活中對於科技產品掃地機器人的理解，貼近生活的真實世界，能迅速引起學生的共鳴，讓學生更有興趣去完成學習任務掌握學習目標。老師設計的教學活動跨域結合藝術領域，容易引起孩子學習的興趣，學生學習動機強，學習成效自然高，能有效達成教學目標。

介紹機器人元件理解 MCore 主板的蜂鳴器、按鈕與 Mblock 積木，並讓孩子實際動手操作與練習，不僅能讓孩子親自觀察物品的特點也能更加熟悉元件功能，也更能理解生活中存在的科技產品的應用、科技如何改善生活，了解其實科技就在我們的身邊無所不在。每一次任務的達成，皆能檢視學生的概念並歸納學習要點，融入評量於遊戲中，孩子們學得開心，老師也能適時掌握孩子的學習狀況。

(二)課程持續發展的建議：

- (1)課程設計與學習活動根據兒童的生活經驗與思考特徵，啟發學習興趣，以能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動中獲得經驗及科技運用的能力。四年級為程式應用重要的奠基課程，老師應藉由課程設計上充分讓學童體驗生活情境範例，理解資訊科技融入生活的應用，引導學習演算法去分析問題，將程式語言的邏輯推理概念清楚的說明，進而讓學童從做中學理解原理

並啟發創意。

- (2) 使用更多元的教學策略，例如：創意分享或發派小組任務，讓學生們有機會討論分享，進而觀摩學習發展團隊精神學習精神，訓練學生自主學習。
- (3) 在課堂中提供學生多元展能的機會，例如：透過程式發表、元件運用創意等，將所學的概念，啟發更多程式設計創意的可能性。

(二)質性-好市生活 Day&Night：

桃園市中壢區新明國民小學 112 學年校訂課程-

【尋味新明好事多】課程評鑑報告

一、課程評鑑對象與課程背景簡述

(一)課程評鑑對象：

五年級校訂課程「尋味新明好事多」-好市生活 Day&Night

(二)課程背景簡述：

【Yes, I can.】為本校校訂課程，分為「國際教育」、「品格教育」、「創客教育」、「探索教育」四大主軸。其中探索教育的課程名稱為「尋味新明好事多」，讓新明孩子好事多更多，規劃了「好市生活 Day&Night」的課程，依據新明國小獨特的人文環境，白天展現市場生命力，夜晚演奏夜市交響曲，從學生的生活經驗出發，發展此超學科，專屬新明的限定課程！

二、課程發展的問題意識：

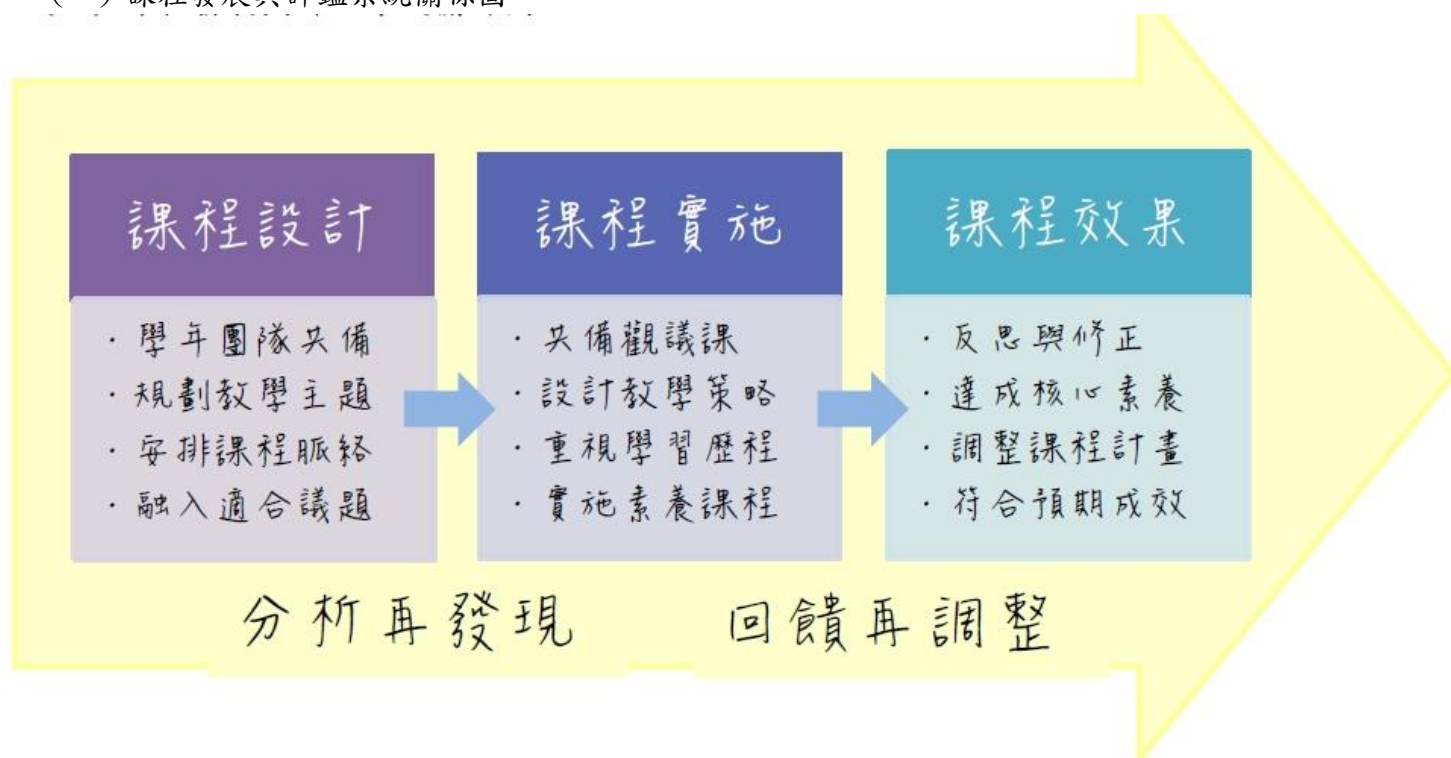
(一)欲了解五年級小朋友首度接觸此課程，是否能引發學習的動力喜歡課程？

(二)課程中的跨域教學，包含語文，藝術與人文和數學是否流暢運用而不突兀？

(三)結合戶外教育實際走訪市場，進行相關學習是否合適可行？

三、課程評鑑的規劃

(一)課程發展與評鑑系統關係圖



(二) 課程評鑑規劃表

評鑑對象	桃園市中壢區新明國民小學 五年級第一學期校訂課程-好市生活Day&Night		
評鑑目的	一、必要： 1. 檢核課程對應領域核心素養與學習重點的適切性 2. 檢核課程目標達成度 3. 促進有品質的素養導向課程 二、對應本次課程發展的焦點： 1. 了解本課程教學的實施情形與學生的學習成效。 2. 提供本課程規劃實施的修正建議，作為課程精進之依據。		
評鑑層面	課程設計	課程實施	課程效果
評鑑資料的來源	1. 112學年度課程計畫 2. 本單元課程教案	1. 教師教學日誌 2. 教師專業對話 3. 學生歷程檔案	1. 學生作品呈現 2. 教師相互回饋 3. 成果發表展演 4. 多元評量或問卷
蒐集資料的工具	1. 課發會會議紀錄 2. 學年會議記錄 3. 課程設計方案	1. 教師共備紀錄 2. 教師觀課紀錄 3. 學年會議記錄	1. 學生課堂競賽結果 2. 學習單 3. 學生作品 4. 口頭回答成績
評鑑焦點	課程設計符合素養導向原則	課程實施提升學生學習動力	課程效果促進學生素養培力
評鑑時程	112.7~112.8	112.9~112.12	112.12~113.1
相關會議	課發會 學年會議會議	領域會議 學年會議	學年會議 課發會
評鑑內容	1. 關照知識、能力與態度的整合 2. 情境脈絡化的學習 3. 強調學習歷程，學習方法及策略 4. 在生活及	教師依課程計畫之規劃進行教學，教學策略及活動安排 1. 能促成本教育階段領域的核心素養 2. 能精熟學習重點 3. 達成領域學習的	學生於領域課程之學習結果表現能符合課程設計之預期課程目標或具有持續進展之現象

	情境 中整合活 用，實 踐力行	課程目標	
評鑑結果運用	分析與發現	分析與發現	調整與修正

四、課程評鑑實施歷程

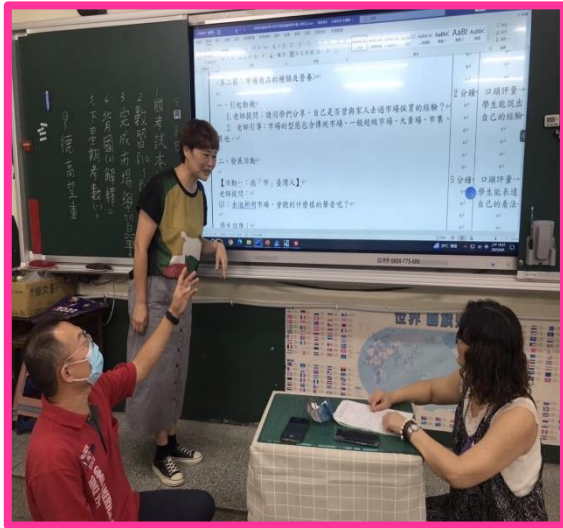
(一)課程評鑑的執行歷程：

1. 課程設計：

本課程為校訂課程中的探索教育主軸「尋味新明好事多」的「好市生活 Day&Night」課程。本課程上下學期共有六個學習方案，分別為百市可樂、市在必行、武功蓋市、市如珍寶、舉市無雙、好市多魔。本單元為上學期的「『市』在必行」，透過實際的市場出任務讓小朋友能認識市場，走進市場，了解我們的生活風情與在地文化。

在實際出發市場之前，小朋友必須做足準備，包含挑選食材的禮儀與技巧，同時在市場裡我們常常可以聽到客語或閩語的叫賣聲，用這些語言溝通可以拉近距離，讓購買過程更順利喔！

課程設計上依學生學習階段需求與學習領域特色，確認核心素養與學習重點，重視學生思考、體驗、操作、發表的歷程，並於實際課程實施情境中設計任務與發展活動，以學習脈絡完成學習任務。結合戶外教育的規劃，老師實際給予指定的購買目標，小朋友必須設計好自己的購買清單，計算金額完成任務，不僅貼近生活情境，多元的跨域課程內容，也令整體課程更充實精彩。



五年級教師利用時間共同設計課程。



2. 課程實施：

課程實施依據課程設計，著重實際體驗與操作，在市場出任務之前，先讓孩子們分享自己曾經至傳統市場購買的經驗，在市場中所見所聞與生活的關聯性。透過以下的教學活動，讓小朋友在出發市場前能有所聚焦，從課程活動中習得相關能力，最後買回適合的食材，華麗變身為餐桌上的美味料理！

活動一：用母語說食材-學習簡單的蔬果客語(閩語)發音，簡單的句子也可以試試看喔！

活動二：挑選食材的技巧與禮儀-學習挑選蔬果的技巧，把握挑選的原則，新鮮的蔬果人人愛，但不隨便碰捏或撞摔也是最基本的禮貌。

活動三：市場採買大挑戰-依據老師設計的指定任務，把所需要的蔬果買回家！出發前也要再次確認小組內的成員分工任務喔！

活動四：食材大變身-把購買回來的食材帶回家，可以和家人一起共同料理，讓新鮮的食材化身為餐桌上美味的料理。



我的任務



好市生活

任務分配

- 文書: 紀錄在學習單上。
- 會計: 保管及計算錢財。
- 採購: 挑選水果。
- 運送: 自備購物袋裝水果, 拿回學校。

圖書部 06-00-775-335

小小情境劇



好市生活



新鮮食材
青花菜、玉米筍、洋蔥



美味料理
洋蔥炒蛋



新鮮食材
虹蘿蔔、青蔥、洋蔥

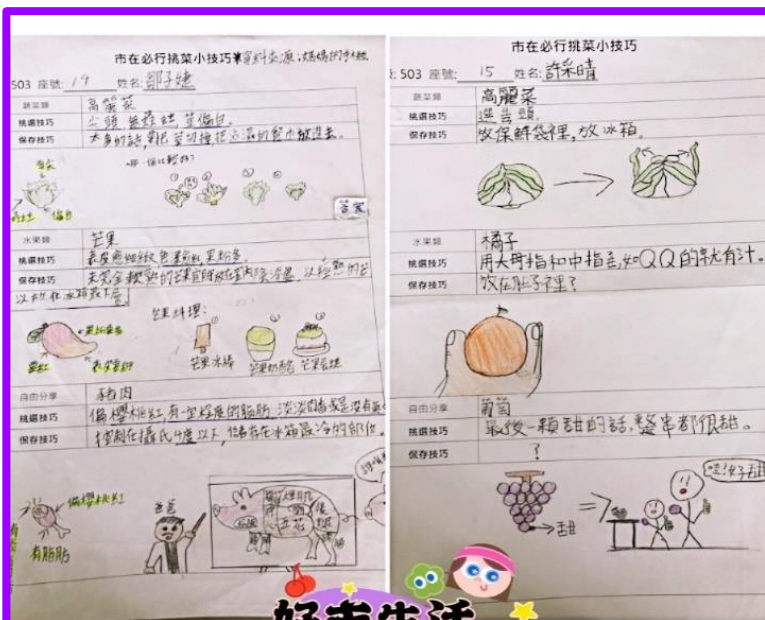


美味料理
蛋炒飯



3. 課程效果：

課程效果方面，在不同的單元中，老師運用了許多策略來掌握小朋友的學習狀況，有個人必須完成的學習單，確定小朋友是否能了解挑選食材的技巧。出發市場前也設計了小組的任務單，透過小組的討論與規畫，讓小組成員都有明確的任務，知道自己要協助的事項。真正到了市場的採買活動，也必須依據事前老師安排好的主題。小朋友們詳細列出購物清單。一系列的課程隨時都能檢視孩子們的學習成效，作為課程效果的實證。



好市生活



(二)對應評鑑目標或重點的評鑑證據：

課程實施完成，五年級教師團隊進行課程評鑑，依據評鑑指標進行自評與討論回饋，作為下次發展教學實施之參考。

桃園市新明國民小學校訂課程 課程評鑑表

112 學年度好市生活 Day&Night 課程評鑑表

評鑑 向度	評鑑指標	課程評鑑結果	
		量化結果	質性描述 (具體成果、特色、困難 及待改進事項)
課程 設計	1. 符應核心素養與學校願景	5 4 3 2 1	均符應積極進取、感恩惜福、適性發展與快樂成長之願景。
	2. 考慮在地資源，並適切融入議題	5 4 3 2 1	實際參訪新明市場，善用學校周邊資源，貼近學生生活圈。
	3. 教學設計符合學生經驗，重視學習脈絡	5 4 3 2 1	以日常中的「食」為出發點，從規劃到實際執行，皆符合脈絡，並貼近學生生活經驗。
	4. 表現任務緊扣課程目標符合素養導向	5 4 3 2 1	均符合課程目標以及素養導向。
	5. 評量規劃能兼顧形成性與總結性評量	5 4 3 2 1	透過實際操作，實施形成性評量，並於課程結束後，融入反思與評鑑，實施總結活動，兼顧總結性評量。
課程 實施	1. 能依據課程進度執行課程	5 4 3 2 1	均符合課程進度，完整實施課程。
	2. 教學策略有助於學生完成學習任務。	5 4 3 2 1	透過事前規劃、小組討論、調整修正、實地探訪、活動後反思，等多種策略活動，提升學生參與度，助於學生學習。
	3. 教師就課程實施疑難與困境，適時調整課程	5 4 3 2 1	根據新明市場當天販售商品、人潮、路線，適時調整，隨機應變，完成學習活動，並時刻符合學生認

			知與能力。
	4. 能關注學生學習的個別差異，採用不同方式，適時協助學生	5 4 3 2 1	小組分工合作，運用各自特質與能力，發揮個別差異，共同完成任務。
	5. 能採取多元評量以掌握學生學習成效	5 4 3 2 1	活動結束後的評量採多元方式，可實際操作錄影分享、紙本閱讀心得方式，或上台分享報告。
課程效果	1. 學生學習符合預期的課程目標	5 4 3 2 1	學生均展現高度參與與興趣，透過實際走訪與攤商進行買賣，了解生活中的採買與溝通技巧。
	2. 學生學習結果能作為接續學習的基礎	5 4 3 2 1	學生的規劃能力、溝通技巧以及生活素養為終生受用之項目，為往後提供厚實基礎。
	3. 教師課程與教學專業研討動能提升	5 4 3 2 1	教師規劃課程並相互討論修改，並於實施過程中適時調整，於活動後進行檢討修正，此完整課程有助於教學專業動能。
評鑑者 簽名			

(三) 課程評鑑證據的歸納，分析與發現：

1. 課程表現優異之處：

此學習方案結合戶外教育，讓小朋友到市場出任務，因此所有課程皆朝著增強相關能力而設計，符合課程整體脈絡，更善用學校周邊資源，課程內容貼近生活，課程實施的策略也以實際體驗與操作為主軸，大幅提高學生實際參與的比例，因此引發小朋友高度的學習興趣，相當喜歡這門課程。

學生透過實際走訪與攤商進行任務，了解生活中採買與溝通的技巧。小組成員透過共同規劃再分工合作。藉由課程中的表現任務，體現了形成性評量，老師也可於過程中不斷調整與修正，讓課程能更符合孩子們的需求，老師在課程結束後檢討反思，有助於教師專業動能的增強。

2. 課程待改進之處：

市場人潮擁擠，學生實際走訪時頗有難度，不容易全班一起行動，分組行動擔心其安全性，若選擇下午進行，看到的攤商銳減，無法將上午市場熱鬧洶湧的全貌盡收眼底，稍微可惜。

(三)質性-樂活新明：

桃園市中壢區新明國民小學 112 學年校訂課程-

【樂活新明】課程評鑑報告

一、課程評鑑對象與課程背景簡述

(一) 課程評鑑對象：

二年級校訂課程「樂活新明好時光」-樂活新明課程

(二) 課程背景簡述：

【Yes, I can.】為本校校訂課程，分為「國際教育」、「品格教育」、「創客教育」、「探索教育」四大主軸。其中品格教育 I can do it. 課程核心為《樂活新明好時光》。

擁有良善的品格仍是我們最堅持的，因此這門課裡不僅內含「環境教育」、「性別平等教育」與「交通安全教育」三大法定課程，也涵蓋了「健康促進」、「法治教育」、「家庭教育」、「戶外教育」等重要議題。從一年級到六年級規劃了「樂活新明」階梯課程，藉由活動參與建立觀念，看見品格之美願意實踐！

二、課程發展的問題意識：

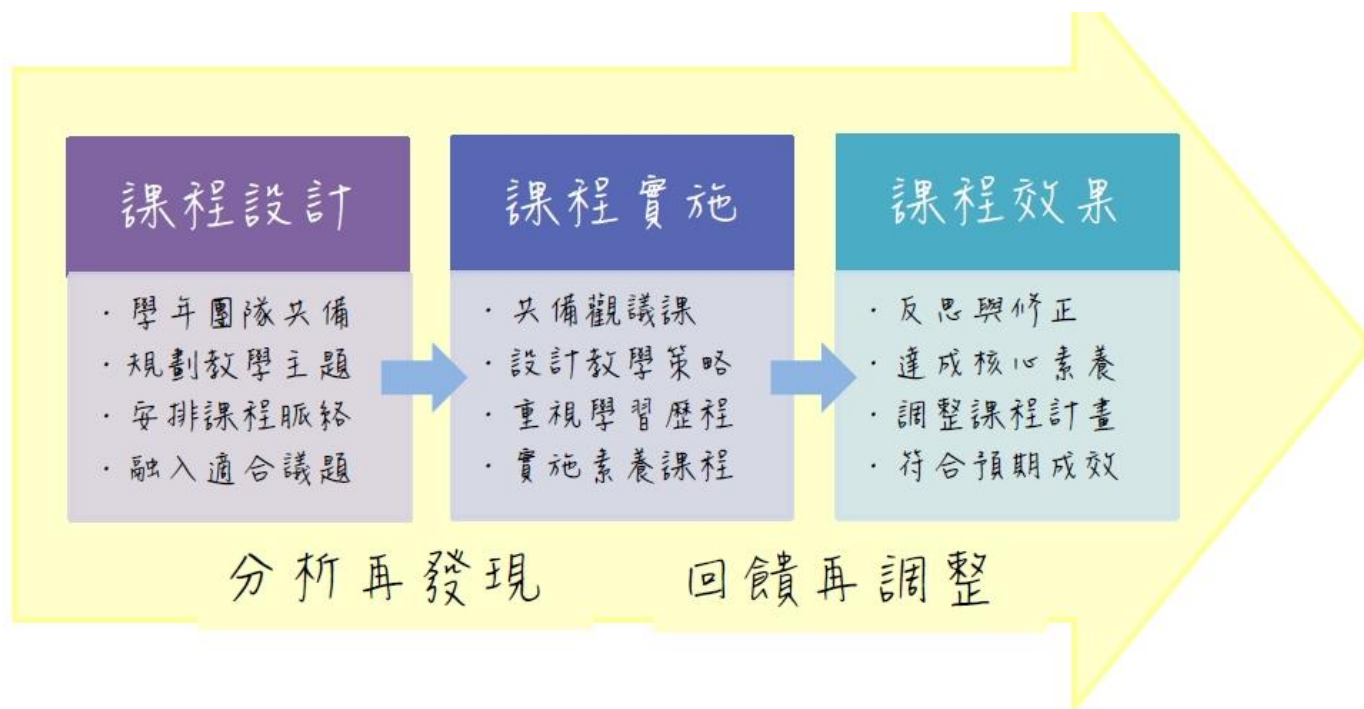
(一)欲了解二年級小朋友是能了解 SDGs 與日常生活的關係。

(二)是否能了解永續環境之於人類的重要性。

(三)如何實際行動才能達到環保綠能的生活。

三、課程評鑑的規劃

(一) 課程發展與評鑑系統關係圖



(二) 課程評鑑規劃表

評鑑對象	桃園市中壢區新明國民小學 二年級第二學期校訂課程-樂活新明		
評鑑目的	一、必要： 4. 檢核課程對應領域核心素養與學習重點的適切性 5. 檢核課程目標達成度 6. 促進有品質的素養導向課程 二、對應本次課程發展的焦點： 1. 了解本課程教學的實施情形與學生的學習成效。 2. 提供本課程規劃實施的修正建議，作為課程精進之依據。		
評鑑層面	課程設計	課程實施	課程效果
評鑑資料的來源	1. 112學年度課程計畫 2. 本單元課程教案	1. 教師教學日誌 2. 教師專業對話 3. 學生歷程檔案	1. 學生作品呈現 2. 教師相互回饋 3. 成果發表展演 4. 多元評量或問卷
蒐集資料的工具	1. 課發會會議紀錄 2. 學年會議記錄 3. 課程設計方案	1. 教師共備紀錄 2. 教師觀課紀錄 3. 學年會議記錄	1. 學生課堂競賽結果 2. 學習單 3. 學生作品 4. 口頭回答成績
評鑑焦點	課程設計符合素養導向原則	課程實施提升學生學習動力	課程效果促進學生素養培力
評鑑時程	112.7~112.8	112.9~112.12	112.12~113.1
相關會議	課發會 學年會議會議	領域會議 學年會議	學年會議 課發會
評鑑內容	1. 關照知識、能力與態度的整合 2. 情境脈絡化的學習 3. 強調學習歷程，學習方法及策略 4. 在生活及	教師依課程計畫之規劃進行教學，教學策略及活動安排 1. 能促成本教育階段領域的核心素養 2. 能精熟學習重點 3. 達成領域學習的	學生於領域課程之學習結果表現能符合課程設計之預期課程目標或具有持續進展之現象

	情境 中整合活 用，實 踐力行	課程目標	
評鑑結果運用	分析與發現	分析與發現	調整與修正

四、課程評鑑實施歷程

(一)課程評鑑的執行歷程：

1. 課程設計：

本課程為「樂活新明」中「環境教育」的課程，老師設計淨塑減碳以及垃圾分類等活動，讓小朋友了解綠色的環保生活。

課程融入了 SDGs 中第 2 項、第 3 項、第 14 項與第 15 項的指標，讓二年級的小朋友也能了解當前最重要的議題，透過實際觀察、團體討論與操作，體驗人類生活產生了大量種類眾多的垃圾，因此我們過回收再利用的循環，以及最源頭的垃圾減量，減少廢棄物的產生，讓我們生活環境更加舒適，減輕地球的負擔最後達到人類與環境和諧的永續共存。



二年級老師共同備課，
設計課程

2. 課程實施：

課程實施依據課程設計，著重實際體驗與操作，首先讓小朋友可以從生活中觀察塑膠及各種垃圾對環境所造成的影響，可從自己家中以及學校班級裡所製造出來的垃圾來著眼，進而分享自己或家人如何去減少塑膠垃圾的方法，能知道垃圾也可能是資源，只要能達到回收再利用，都是愛護地球的方式喔！

活動一：能覺察生活中的垃圾，利用「海洋大食怪」的遊戲讓小朋友了解塑膠垃圾對海洋生態的危害。

活動二：透過繪本「塑膠島」的分享，檢視我們在生活中製造了哪些塑膠垃圾，再藉由淨灘的影片呈現，知道塑膠垃圾最後的去處，思考該如何解決問題。

活動三：實際操作進行各種垃圾分類，鼓勵小朋友落實在生活中，從自己周邊開始，貢獻自身力量讓世

界更美好。



魚兒魚兒吃到了什麼？是人類製造出來的塑膠垃圾嗎？



繪本裡的動物們，都被塑膠垃圾危害著，可以怎麼幫幫他們？



「整包是垃圾，分類成資源」，學生分組討論著垃圾分類的項目！

3. 課程效果：

透過一系列的課程，希望讓學生理解在日常生活中，我們可以盡量減少垃圾的產出，購買東西時能選擇不過度包裝的商品，運用學習單，讓小朋友思考如何能做到垃圾減量。

另外在課程中，設計了讓小朋友實際操作垃圾分類的部分，先讓小朋友分組討論，再將回收物正確的投擲到相對應的回收桶，有趣的活動兼具形成性評量的功能，讓老師能適時的調整與修正課程內容，最後小組也能上台分享他們討論的內容，以及對於所學的想法。

尤其是看到海洋生物被一次性的塑膠垃圾影響到無法健康生存，讓小朋友印象深刻，希望能藉由這樣從小紮根的教育，發揮個人的微小力量，使我們生存的地球，能夠有更潔淨的環境，和所有的生物共生共榮！



小朋友上台分享小組討論的內容，一起把教室布置成潔淨的海洋生態~

(二)對應評鑑目標或重點的評鑑證據：

課程實施完成，二年級教師團隊進行課程評鑑，依據評鑑指標進行自評與討論回饋，作為下次發展教學實施之參考。

桃園市新明國民小學樂活新明好時光課程評鑑表
112 學年度二年級樂活新明課程評鑑表

評鑑 向度	評鑑指標	課程評鑑結果	
		量化結果	質性描述 (具體成果、特色、困難及待改進事項)
課程 設計	1. 符應核心素養與學校願景	5 4 3 2 1	學校課程願景有呼應課綱之基本理念及教學目標
	2. 考慮在地資源，並適切融入議題	5 4 3 2 1	學校鄰近夜市，對於「淨塑減碳做環保」適切融入在地資源。
	3. 教學設計符合學生經驗，重視學習脈絡	5 4 3 2 1	教學設計符合學生之能力與興趣。
	4. 表現任務緊扣課程目標符合素養導向	5 4 3 2 1	學生能達成各階段課程目標，並精熟學習重點。
	5. 評量規劃能兼顧形成性與總結性評量	5 4 3 2 1	教師能設計符合課綱核心素養之評量活動，並根據學生學習表現，進行輔導或教學調整。
課程 實施	1. 能依據課程進度執行課程	5 4 3 2 1	完全依照課程教案編寫執行課程
	2. 教學策略有助於學生完成學習任務。	5 4 3 2 1	設計多元教學影片、遊戲、實做，有助學生完成學習任務
	3. 教師就課程實施疑難與困境，適時調整課程	5 4 3 2 1	對學生較難理解塑膠帶來的危害，收集各方真實影片及繪本，調整課程

	4. 能關注學生學習的個別差異，採用不同方式，適時協助學生	5 4 3 2 1	除了口頭發表外，另外透過小組討論及實做，讓會的孩子帶著不會的孩子做，進而完成學習單
	5. 能採取多元評量以掌握學生學習成效	5 4 3 2 1	採用口頭提問、小組討論分工完成報告、學習單等評量方式
課程效果	1. 學生學習符合預期的課程目標	5 4 3 2 1	學生能投入課程，了解減少垃圾產出與資源回收的概念。
	2. 學生學習結果能作為接續學習的基礎	5 4 3 2 1	學生的環保意識從小紮根，由淺而深，建立起環保行為與生活。
	3. 教師課程與教學專業研討動能提升	5 4 3 2 1	教師透過課程設計、分享對話，課程實施的檢討修正，都有助於教師專業的提升。
評鑑者簽名	江淑娟 李惠雯		

(三) 課程評鑑證據的歸納，分析與發現：

1. 課程表現優異之處：

- (1)課程設計貼近小朋友的生活，一開始以海洋生物出發去探討動物的生存環境也能引發小朋友的高度興趣。
- (2)運用多種教學素材與媒體，包含繪本與影片的呈現，加強小朋友對於環境遭到破壞的理解，真實的影片畫面更是印象深刻。
- (3)教學方式上以學生為主題，小朋友進行分組討論，思考垃圾如何分類回收，老師從旁給予鷹架，協助孩子邁向獨立學習。
- (4)結合 SDGs 細項指標，小朋友透過淺顯的課程，能有機會了解聯合國所發展的永續方向，一起努力達到 2030 年的世界目標！

2. 課程待改進之處：

- (1)老師蒐集到許多資源回收物品，種類眾多導致討論與操作時間不夠充足，較為可惜。