

彰化縣平和國民小學 113 學年度學校課程評鑑檢核表

填表學校：平和國小

評鑑 層面	評鑑 對象	評鑑 重點	課程評鑑細項	達成情形 (待加強→優異)					簡要文字描述
				1	2	3	4	5	
課程 設計	課程 總體 架構	1. 教 育 效 益	1.1 學校課程願景，能呼應課綱之基本理念、目標，具適切性及理想性。					V	學校課程願景具適切性及可行性。
			1.2 各領域/科目及彈性學習課程之學習節數規劃，能適合學生學習需要，獲致高學習效益。					V	各課程學習節數皆能符合學習需要且學習效益高。
		2. 內 容 結 構	2.1 含課綱及本府規定之必備項目，如背景分析、課程願景與目標、各年級各領域/科目及彈性學習節數課程分配表、法律規定教育議題實施規劃、學生畢業考或會考後至畢業前課程規劃與實施及相關附件。					V	各項皆符合規定。
			2.2 各年級各領域/科目(部定課程)及彈性學習課程(校訂課程)教學節數及總節數規劃符合課綱規定。					V	領域及彈性學習課程教學節數及總節數符合課綱規定。
		3. 邏 輯 關 聯	學校課程願景、發展特色及各類彈性學習課程主軸，能與學校發展及社區文化等內外因素相互連結。					V	學校願景、特色及校本課程主軸能結合學校發展及社區文化。
		4. 發 展 過 程	4.1 學校現況與背景分析為課程發展重要參照資料。					V	將學校現況、背景的優弱勢完整分析。
			4.2 規劃過程具專業參與性並經學校課程發展委員會審議通過。					V	規劃均經課程發展委員會審議通過。
	領域/ 科目 課程	5. 素 養 導 向	5.1 教學單元/主題及教學重點之規劃，能完整納入課綱中本教育階段納入之學習重點，包括學習內容及學習表現，以有效促進核心素養之達成。					V	各領域規劃符合課綱規定且能有效促進核心素養之達成。
			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。				V		各領域規劃適合，提供學生充分學習之機會。
		6. 內 容 結 構	6.1 內含課綱及本府規定課程計畫中應包含之項目，如各年級課程目標或本教育階段領域/核心素養、教學單元/主題名稱、教學重點、教學進度、評量方式及配合教學單元/主題內容融入議題之內容摘要。					V	均有融入規定之各項教育議題。
			6.2 同一學習階段內各教學單元/主題彼此間符合順序性、繼續性及統整性之課程組織原則。					V	同一學習階段有順序性、繼續性及統整性。
		7. 邏 輯 關 聯	7.1 核心素養、教學單元/主題、教學重點、教學時間與進度以及評量方式等，彼此呼應且具邏輯關連。					V	彼此呼應且具邏輯關連。
			7.2 若規劃跨領域/科目統整課程單元/主題，主題內容間應彼此具密切關連之統整精神；採協同教學之單元，應列明參與授課之教師及擬採計教學節數。			V			本校無實施協同教學節數。

評鑑 層面	評鑑 對象	評鑑 重點	課程評鑑細項	達成情形 (待加強→優異)					簡要文字描述
				1	2	3	4	5	
	領域 / 科目 課程	8. 發 展 過 程	8.1 規劃與設計過程蒐集、參考及評估本領域/科目課程設計所需之重要資料，如領域/科目課綱、學校課程願景、可能之教材與教學資源、學生先備經驗或成就與發展狀態、課程與教學設計參考文獻等。					V	規劃與設計過程能多方蒐集及評估。
			8.2 規劃與設計過程具專業參與性，經由領域/科目教學研究會、年級會議或相關教師專業學習社群之共同討論，並經學校課程發展委員會審議通過。					V	各項規劃均專業共同討論後經學校課程發展委員會審議通過。
	彈性 學習 課程	9. 學 習 效 益	9.1 各彈性學習課程之單元或主題內容，符合學生之學習需要及身心發展層次。					V	彈性學習課程符合學生學習需要。
			9.2 各彈性學習課程之教材、內容與活動，能提供學生練習、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。					V	課程規畫適性，能達成課程目標。
		10. 內 容 結 構	10.1 各年級各彈性學習課程計畫之內含項目，符合主管機關規定，如年級課程目標、教學單元/主題名稱、單元/主題內容摘要、教學進度、擬融入議題內容摘要、自編或選用之教材或學習資源和評量方式。					V	彈性學習計畫項目皆符合規定。
			10.2 各年級規劃之彈性學習課程內容，符合課綱規定之四大類別課程（統整性主題/專題/議題探究、社團活動與技藝課程、特殊需求領域課程、其他類課程）及學習節數規範。					V	彈性學習內容與節數皆符合課綱規定。
			10.3 各彈性學習課程之組成單元或主題，彼此間符合課程組織的順序性、繼續性及統整性原則。					V	各彈性學習課程均有順序性、繼續性及統整性。
		11. 邏 輯 關 聯	11.1 各年級各彈性學習課程之規劃主題，能呼應學校課程願景及發展特色。					V	彈性學習課程符合學校課程願景與發展特色。
			11.2 各彈性學習課程之教學單元或主題內容、課程目標、教學時間與進度及評量方式等，彼此間具相互呼應之邏輯合理性。					V	彈性學習課程彼此呼應具邏輯性。
		12. 發 展 期 程	12.1 規劃與設計過程中，所蒐集且參考及評估各彈性課程規劃所需之重要資料，如相關主題的政策文件與研究文獻、學校課程願景、可能之教材與教學資源、學生先備經驗或成就與發展狀態、課程與教學設計參考文獻等。					V	規劃過程中經多方參考並蒐集相關資料。
			12.2 規劃與設計過程具專業參與性，經由彈性學習課程規劃小組、年級會議或相關教師專業學習社群之共同討論，並經學校課程發展委員會審議通過。 特殊需求類課程，並經特殊教育相關法定程序通過。					V	各項決議事項均共同討論並經學校課程發展委員會審議通過。

評鑑 層面	評鑑 對象	評鑑 重點	課程評鑑細項	達成情形 (待加強→優異)					文字描述
				1	2	3	4	5	
課程 實施	各 課 程 實 施 準 備	13. 師 資 專 業	13.1 校內師資人力及專長足以有效實施各領域/科目及彈性學習節數課程。新設領域/科目，如科技、新住民語文之師資已妥適安排。					V	校內師資與人力均妥適安排。
			13.2 校內行政主管和教師已參加新課綱專業研習或成長活動，對課程綱要內容有充分理解。					V	行政主管和教師對課程綱要內容有充分理解。
			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、共同備課、觀課及議課活動，熟知任教課程之課綱、課程計畫及教材內容。					V	教師能積極參與各項會議及社群活動。
		14. 家 長 溝 通	學校課程計畫獲主管機關備查後，上傳學校網路首頁供學生、家長與民眾查詢。					V	課程計畫上傳課程計畫平台並於學校官網首頁架設連結。
		15. 教 材 資 源	15.1 各領域/科目及彈性學習課程所需審定本教材，已依規定程序選用，自編教材及相關教學資源能呼應課程目標並依規定審查。					V	教材呼應課程目標並依規定審查。
			15.2 各領域/科目及彈性學習課程之實施場地與設備，已規劃妥善。					V	能妥善規畫教學場地與設備。
		16. 學 習 促 進	規劃必要措施，以促進課程實施及其效果，如辦理課程相關之展演、競賽、活動、能力檢測、學習護照等。					V	辦理母語展演、語文競賽、英語能力檢測、英語護照、體育競賽等活動。
	各 課 程 實 施 情 形	17. 教 學 實 施	17.1 教師依課程計畫之規劃進行教學，教學策略及活動安排能促成本教育階段領域/科目核心素養、精熟學習重點及達成彈性學習課程目標。				V		教師規劃教學大多能促成素養、精熟及達成目標。
			17.2 教師能視課程內容、學習重點、學生特質及資源條件，採用相應合適之多元教學策略，並重視教學過程之適性化。					V	教師均採適性化之多元教學策略。
		18. 評 量 回 饋	18.1 教師於教學過程之評量或定期學習成就評量之內容及方法，能掌握課綱及課程計畫規劃之核心素養、學習內容與學習表現，並根據評量結果進行學習輔導或教學調整。					V	教師能應用多元評量掌握學習並根據評量進行學習輔導或教學調整。
			18.2 各領域/科目教學研究會、年級會議及各教師專業學習社群，能就各課程之教學實施情形進行對話、討論，適時改進課程與教學計畫及其實施。					V	召開各項會議與社群進行專業對話事實改進課程與教學。

評鑑 層面	評鑑 對象	評鑑 重點	課程評鑑細項	達成情形 (待加強→優異)					文字描述
				1	2	3	4	5	
課程 效果	領域 / 科目 課程	19. 素養 達成	19.1 各學習階段/年級學生於各領域/科目之學習結果表現，能達成各該領域/科目課綱訂定之本教育階段核心素養，並精熟各學習重點。				V		能達成各階段核心素養並精熟學習重點。
			19.2 各領域/科目課綱核心素養及學習重點以外之其他非意圖性學習結果，具教育之積極正向價值。					V	學習結果具教育之積極正向價值。
		20. 持續 進展	學生在各領域/科目之學習結果表現，於各年級及學習階段具持續進展之現象。					V	學習表現持續精進。
	彈性 學習 課程	21. 目標 達成	21.1 學生於各彈性學習課程之學習結果表現，能符合課程設計之預期課程目標。					V	彈性課程符合課程設計之預期課程目標目標。
			21.2 學生在各彈性學習課程之非意圖性學習結果，具教育之積極正向價值。						
		22. 持續 進展	學生於各類彈性學習課程之學習成就表現，具持續進展之現象。					V	彈性學習成就表現持續精進，充滿獨特性與強烈求知動機。
	課程 總體 架構	23. 教育 成效	學生於各領域/科目及彈性學習課程之學習結果表現，符合預期教育成效，展現適性教育特質。					V	學習表現符合預期教育成效，展現適性教育特質。

承辦人：教師兼課程組長 吳智淵

教務主任：教師兼教務主任 林孟珊

校長：平和國小校長 張鴻章

彰化縣平和國民小學 113 學年課程評鑑
教案視導回饋會談紀錄表(搭火車去旅行)

指導人員	林松柏	任教 單位	國立暨南國際大學 教育政策與行政學系
請依據教學課程設計內容給予回饋與建議：			
一、 課程設計之優點及特色 本課程以畢業旅行作為主題，緊扣學校「小腳行天下」統整性課程主軸，能夠將學生的學習經驗與生活實境連結，展現從校園走向城市、邁向國際的漸進式學習歷程。課程設計強調學生自主規劃、合作分工與資訊蒐集，並融入法治、戶外、科技等多元議題，體現素養導向學習。各階段學習活動環環相扣，學習單具創意且貼近目標，學生能在計畫、執行與發表中，發展出跨領域的統整能力。			
二、 課程設計待調整或精進之處 (一) 學習活動流程排版建議調整：目前活動流程表中時間欄位格式較易跑位，建議使用表格同列方式呈現，並將框線設為隱藏，可提升版面整齊度與閱讀性。 (二) 評量方式建議量化標準：本案評量設計多能明確指出口語或實作評量，但建議可加註具體的量化指標，例如「完成 5 分鐘小組簡報影片」或「3 分鐘口頭報告」，以增進評量的可操作性與客觀性。 (三) 建議加入評量尺規 Rubrics 設計：特別是在小組任務進行時，可透過評量尺規觀察學生間互動情形，以促進每位學生的參與和責任分工。 (四) 用詞修正：第 7 頁「口頭情量」應更正為「口頭評量」。 (五) 當進行學生分組討論時，可觀察學生互動的情況，於小組報告時建議讓每位同學都能有表現的機會，而成果影片可以請同學們跟家人分享。 (六) 經費預估請加入保險一項，雖然學生都有基本的學生保險，但因為是校外教學，所以多一層保障會較好。			
指導人員簽名: <u>林松柏</u> 日期: <u>114</u> 年 <u>5</u> 月 <u>14</u> 日			

彰化縣平和國民小學 113 學年課程評鑑

教案視導回饋會談紀錄表(影像全紀錄)

指導人員	林松柏	任教 單位	國立暨南國際大學 教育政策與行政學系
請依據教學課程設計內容給予回饋與建議：			
一、 課程設計之優點及特色 本課程主題呼應六年級畢業學習歷程，以影像紀錄方式保存回憶，並透過影像製作培養學生的科技應用、美感創作與團隊合作能力。課程充分結合 TRAIN 素養面向，如藝術美感（A）、邏輯思維與資訊媒體（T、I），以及在地體驗（N），具體展現學校課程統整的亮點。各單元命名富有創意，如「挑三揀四」、「媒體大躍進」、「分組上工去」等，激發學生參與意願。活動流程安排周全，學習單設計詳實，有助於學生紀錄與回饋。			
二、 課程設計待調整或精進之處 （一）學習活動表格排版調整：教案中的時間欄位格式略顯混亂，建議統一改為同列排版方式，並隱藏框線，避免資訊錯位影響閱讀。 （二）評量方式建議更具體化：雖已標示口語或實作評量，仍建議加入明確標準，例如「完成 3 分鐘剪輯影片」或「寫出 50 字的回饋內容」等，讓教師與學生對表現水準有明確依據。 （三）建議加入 Rubrics 評量尺規：可設計如合作態度、技術運用、美感設計與主題表達等向度，使三位老師的評分能有依據與一致。 （四）課程資源註明與法規提醒：由於涉及剪輯軟體與影片上傳，建議在教學資源處註明 APP 或軟體的版本與來源，並提醒學生留意使用授權、著作權與資訊安全的相關議題。 （五）當影片完成時，請讓每位同學都能分享參與影片製作的心得，使每位同學都能有所表現，成果影片也可以請同學們跟家人分享，並轉變成次一學年的教材範本。 （五）細節錯字校對建議：各頁的頁碼均為 30，應更正頁碼。			
指導人員簽名：林松柏 日期：114 年 5 月 14 日			

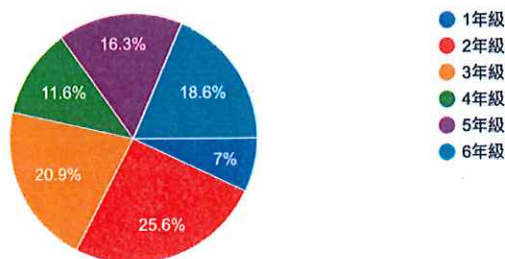
113 學年度課程評鑑結果與分析—級任教師自我檢核表（部定領域課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

（一） 實施自我檢核之教學年段：

教學年段

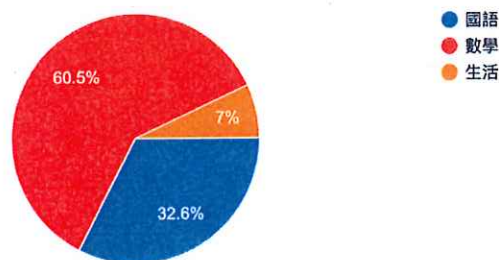
43 則回應



（二） 實施自我檢核之部定領域：

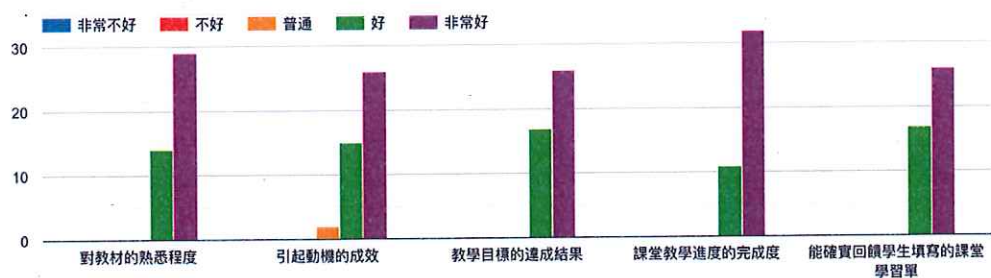
【部定課程】 教學科目(請擇一科目填答)

43 則回應



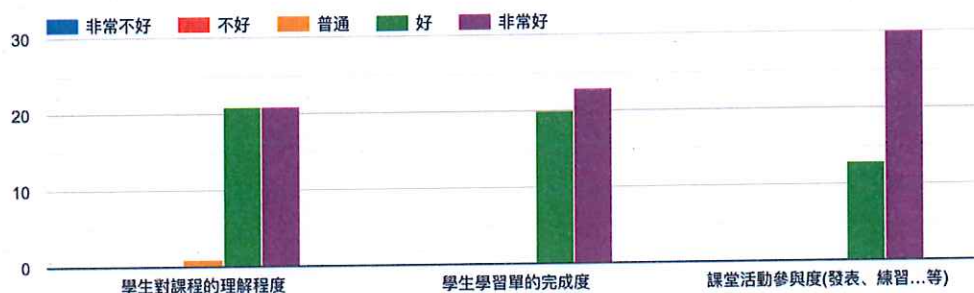
（三） 教學活動方面：

教學活動



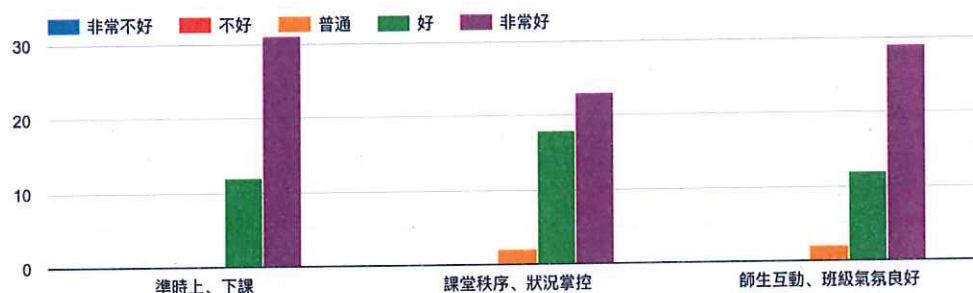
（四） 學生反應方面：

學生反應



(五) 班級經營方面：

班級經營



(六) 心得與回饋方面：

能讓學生藉由小說分析，了解作家如何刻劃人物性格。

透過遊戲教學讓孩子對抽象的質因數更有感，看到孩子有思考的過程，老師也覺得很欣慰

對於著名長篇小說，多數同學甚少涉獵，所以對於故事中的人物、情節不甚了解，但學生對於主角安妮的行為、心情，都能理解。

學生能了解閱讀小說的方法，藉由討論，更了解小說所要傳達的道理

速率的變化很多，有單位轉換還有距離、時間、速度的概念，需要深入淺出地慢慢讓學生理解

故事對孩子們來說有趣又好玩，尤其是成語故事大家講

學生喜歡發表有關玩具的議題，因此課堂發表踴躍。

事前準備周全，教學自然順利

學生上課反應熱烈，但考試成績並不理想

對食物的敘述反應較景色的描寫熱烈

齊讀、小組共讀，專注讀及聽，學生互動良好。

學生很喜歡這個單元

透過小白板挑戰賽的方式，提升孩子的投入程度與興趣，藉由不斷練習，幫助孩子進步。

「正方體與長方體」單元著重空間認知及實務操作，除了課本內容外，能引導學生透過生活觀察來加深單元印象。

搭配影片介紹，學生能更快理解。

透視圖部分較為抽象，搭配附件及骨架組合的操作，可以順利解決困惑。

與生活經驗來連結，讓學生知道數學無所不在。

「正方體和長方體」這個單元與學生的生活經驗有密切的關係，學生上課時的參與度及經驗分享也更為熱絡了！特別是展開圖這個小節，同學們還會將數學附件進一步加工，讓它充滿了童趣！

（七） 教學建議方面：

可找相關影片，會有更深的認識。

教學時間可再掌握

可以借閱共讀「清秀佳人」，學習更多情感描述、情節安排等技巧。

上課前先進行閱讀，可多看同類小說

多方讓學生習慣題型，不然遇到變化題，學生會手足無措

可以安排多節課，融入日常生活之實用

學生太踴躍發表，秩序掌控有些困難。

觀念能夠理解，解題策略不見得理解。需再練習解題連結

對於未曾到淡水旅遊的學生，須多用影片來增加學習興趣和加深對內容的理解

手指文本，手到、眼到、口到、耳到、心到。

多一些動手操作的活動，例如排列黑白棋子，學生能夠很快進入狀況也可以引起孩子學習動機。

增加練習的頻率及遊戲帶入教學，更加能提升學習成效。

教學時利用附件，讓學生能及實際操作，能加深印象並理解概念。

學生看到吃過的伴手禮，會積極的分享，有時會比較大聲。

搭配影片以及附件和組合工具，可以讓學生更順利的理解。

熟能生巧。

進行此單元的教學活動可讓學生以小組的方式進行，並與其他科目進行跨領域結合(例如美勞)，相信可讓學生的學習更具體與全面。

二、整體分析與統整建議：

（一） 教師自評表現良好面向：

1. 課程進度與教材掌握度極高：多數教師認為自己能有效掌握教材內容並如期完成教學進度，顯示課程設計具有實施的可行性與彈性，教學歷程安排明確且具備前瞻性。
2. 課堂管理與師生互動良好：在「準時上下課」、「師生互動」、「秩序掌控」等面向皆獲高度評價，顯示教師班級經營具備高度穩定性，並能有效營造正向學習氛圍。
3. 教學活動設計獲學生高度參與：多數教師指出學生對課程活動投入程度高，反映出教學設計富有吸引力與參與性，能有效促進學習動機與教學成效。

（二） 教師自評相對可強化面向：

1. 教學目標達成程度略低於其他項目：相較於其他面向，此項平均分數稍低，顯示部分教師在課程規劃時對學習成果的對應與落實仍有進步空間，建議強化課程目標與學習活動、評量指標的對應性與一致性。
2. 學生學習單的完成度與理解程度：雖整體表現良好，但與其他高分項目略有落差，可能反映任務設計難度、學習歷程支援、或學生能力差異所導致。建議進一步調整學習單題型設計與課中引導策略，以照顧不同學生需求。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

（一） 課程規劃建議：

1. 強化課程設計的學習目標明確性：雖整體得分偏高，但「教學目標達成」仍有進一步提升空間，建議教師於課程設計階段即明確界定每節課的學習目標，並搭配具體可觀察的學習成果。
2. 融入素養導向設計思維：推動以「核心素養為本」的教學設計模式，從學習目標出發，規劃具體活動與評量，確保學習具整合性與應用性。
3. 檢核課程進度規劃之彈性與適切性：教師普遍反映教學進度安排妥當，建議持續預留彈性，並兼顧週課程結構與學期節奏，靈活因應校務活動或特殊事件的調整。
4. 納入學習診斷與補救策略：針對部分學生「理解程度」與「學習單完成度」稍低的現象，應於課程計畫中設計前後測、形成性評量等診斷機制，並設計補救教學策略，協助學習落後學生補強。

(二) 教學實施建議：

1. 提升學生學習參與策略：儘管學生參與度整體表現良好，但建議持續優化學習活動的趣味性與挑戰度，如採用分組解謎、角色扮演、專題任務等方式提升參與意願與內在動機。
2. 增強教學方法的多元化與靈活應用：除了延續教師原有的教材熟悉度與教學節奏，可進一步推廣數位工具融入（如 Padlet、Kahoot!、Wordwall）與差異化教學，以貼近學生多樣化學習風格。
3. 強化課堂評量回饋機制：教師對學習單的回饋已具基礎，建議進一步強化即時回饋、學習歷程紀錄與學生自我檢核表等策略，提升學習成效與自我覺察能力。
4. 建立學習常規與課堂經營策略：班級經營項目得分整體偏高，尤其是師生互動與秩序管理，建議持續透過課間對話、課中鼓勵、定期反思等方式，提升班級凝聚力與課堂氛圍。
5. 鼓勵跨領域課程協作與交流：建議可推動級任與科任教師協同備課與主題統整課程，提升課程的橫向連結與學生整體學習遷移能力。

承辦人： 

教務主任： 

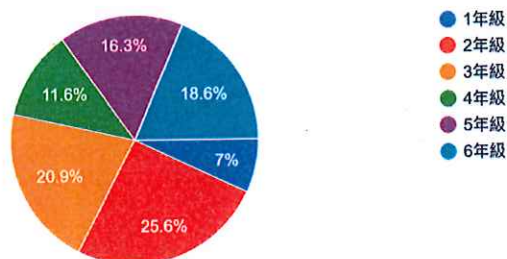
校長： 

113 學年度課程評鑑結果與分析—級任教師自我檢核表（彈性校訂課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

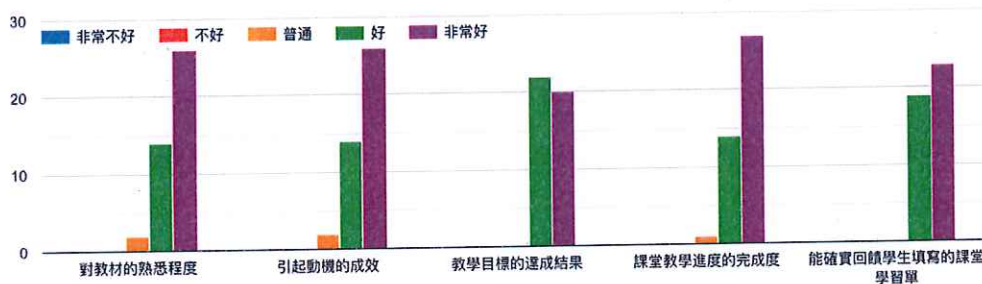
（一） 實施自我檢核之教學年段：

教學年段
43 則回應



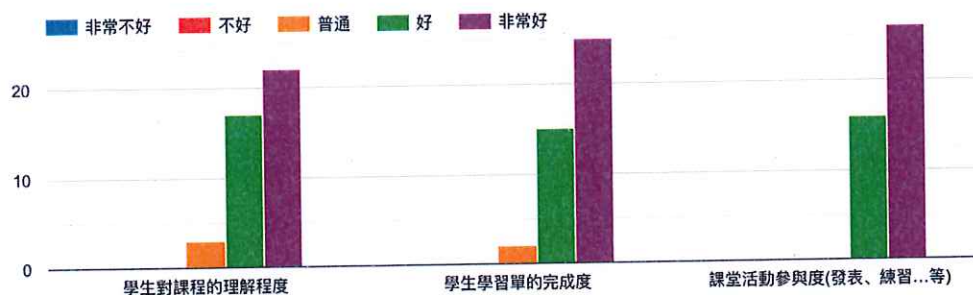
（二） 教學活動方面：

教學活動



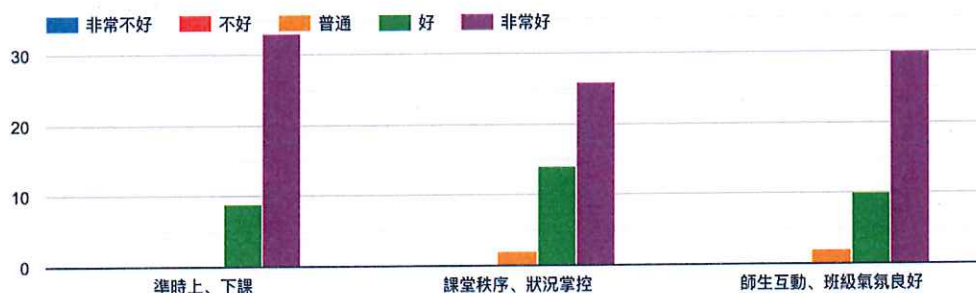
（三） 學生反應方面：

學生反應



（四） 班級經營方面：

班級經營



(五) 心得與回饋方面：

學生透過親自體驗對彰化更有感

對於自己小組的行程，組內同學均能分工合作，討論熱烈。可惜時間不夠，無法實地走讀每組提出的地點。

讓學生了解家鄉在地美食，學生的參與度就高

看相關影片後分享心得回答問題，學生反應熱烈

訪問親人的職業，發表分享，認識各行各業，構成社會不同型態。

任教班級為舞蹈班，術科課程皆依期初課程規劃如實進行。

搭配影片介紹，能讓學生更理解，

對於彰化小吃，學生有一定熟悉度，也能引起頗大共鳴與回響，搭配影片和報告介紹，學生展現出高度參與。

讓學生實際走讀，有感的學習模式。

校訂課程的進行讓學生對於家鄉(彰化縣)有更深一層的了解，尤其是學生上台進行心得分享時，學生的組內回饋、組間回饋，讓學生對於此課程的知識內涵了解更深入了！

(六) 教學建議方面：

藉由實地探查路線，學生發現理想和實際有很大的差異，礙於課程緊湊，這樣的震撼教育真正體驗到的不多。但，其他同學很能享受修正後的旅遊樂趣。

設定主題訪問，發表有所依據。

舞蹈班學生須兼顧學科與術科，校定的術科課程都有專業師資授課，課程豐富多元。

學生看到吃過的伴手禮，會積極的分享，聲音會比較大聲。

製作美食地圖的部分，可以再多些實際體驗的時間與安排，將讓教學成效更顯著。結合科技部分受限於設備和時間，較難具體落實，是可以修正的方向。

從做中學。

在此課程進行前，老師可先透過影片讓學生對於各鄉鎮有一定的認識，接著透過實際踏查，讓學生能夠以多種感官的方式感受之前影片提到的內涵；而後再透過小組報告的方式，讓學生上台分享自己的感受及其他相關的生活經驗。

二、整體分析與統整建議：

(一) 教師自評表現良好面向：

1. 課程進度與教材掌握度極高：多數教師認為自己能熟稔教材內容並如期完成進度，顯示課程設計具備明確節奏與實施可行性，整體規劃妥當。
2. 課堂管理與師生互動良好：在「準時上下課」、「課堂秩序」、「師生互動」等面向得分均高，顯示教師具備穩定的班級經營能力，教學氛圍正向。

3. 教學活動設計獲學生高度參與：多位教師表示學生對課程活動投入度高，反映教學活動具吸引力與參與性，能有效引發學習動機與課堂參與。

(二) 教師自評相對可強化面向：

1. 教學目標達成程度略低於其他項目：相較其他面向，本項得分稍低，顯示仍有部分教師對「學習成效是否達標」略有保留。建議強化課程目標與活動設計間的對應性。
2. 學生學習單的完成度與理解程度：整體表現尚佳，但與其他高分項目相比略有落差，可能與學生的異質性或學習單題型設計有關，建議加強任務說明與課中引導策略。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

(一) 課程規劃建議：

1. 明確對應課程目標與學習成效：針對「教學目標達成程度」略低的情形，建議教師於設計課程時明確訂定每單元或課次的核心學習目標，並搭配具體可觀察的學習成果指標，以利學習成效追蹤。
2. 提升課程任務設計的適切性：學生學習單理解與完成度略低，建議課程設計應考量學生能力差異，優化任務設計的層次與清晰度，並適當融入圖像輔助、範例引導等多元方式。
3. 保留教學進度之彈性與機動性：教師整體進度規劃良好，建議持續檢核與調整課程節奏，預留彈性時間以因應學生活動或突發性校務調整。
4. 融入素養導向與統整性設計：建議教師從學習目標出發整合活動與評量，強化學生在真實情境中的應用能力與表達力。

(二) 教學實施建議：

1. 強化學生參與與激發動機：雖學生參與度整體良好，仍建議持續優化教學活動的互動性與挑戰性，例如導入探究任務、小組合作、互動式數位工具等，提升學生主動學習的意願。
2. 多元化教學方法靈活應用：建議教師善用原有教材掌握與教學節奏優勢，進一步導入差異化教學策略與數位工具，增強學習個別化與自主性。
3. 強化形成性評量與即時回饋機制：在教學歷程中導入簡便且有效的學習診斷工具，如學習單回饋、口頭提問紀錄等，即時掌握學生理解情形並調整教學。
4. 深化班級經營與正向互動文化：教師整體課堂經營表現優異，建議持續透過結構化日常規律與正向語言使用，提升班級凝聚力與學習氛圍。
5. 促進教師跨班級、跨領域共備：建議透過年段共備會議，分享課程設計經驗與學生學習回饋，提升教學品質一致性與橫向課程整合效能。

承辦人：

教師兼
課程組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長：

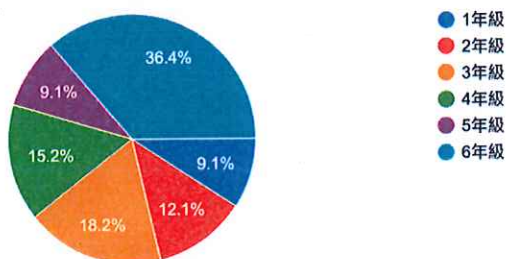
平和國小
校長 張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析－科任教師自我檢核表（部訂領域課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

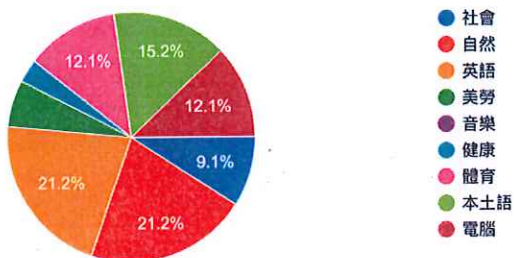
（一） 實施自我檢核之教學年段：

教學年段
33 則回應



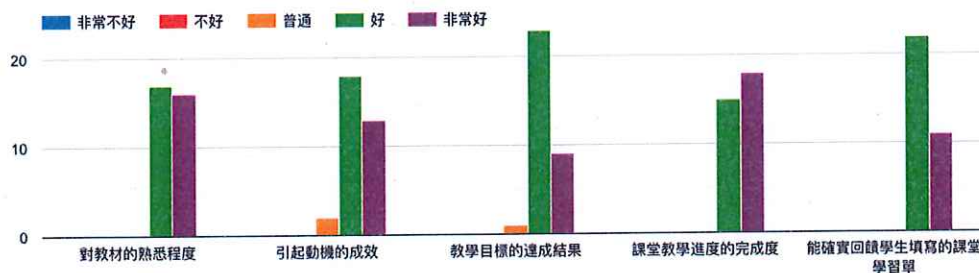
（二） 實施自我檢核之部定領域：

【部定課程】教學科目(請擇一科目填答)
33 則回應



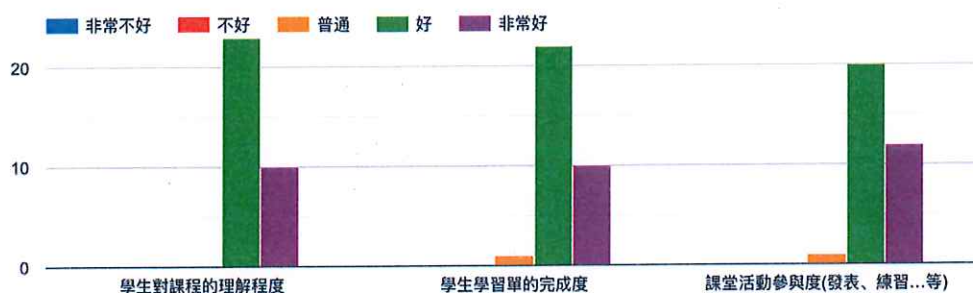
（三） 教學活動方面：

教學活動



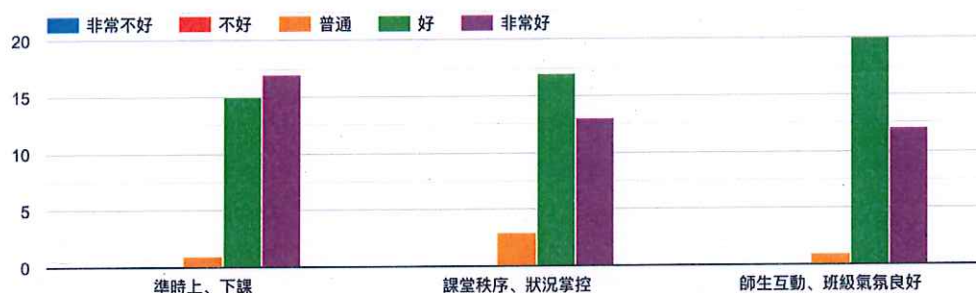
（四） 學生反應方面：

學生反應



(五) 班級經營方面：

班級經營



(六) 心得與回饋方面：

學生對動物很有興趣，特別是家裡有養寵物的

不管怎麼樣，他們就是孩子，凡事不要太和他們計較，把你所想教會的，都傳授給他們，這樣就足夠了。

整個上課氛圍很好

節日相關主題較能引發小朋友的學習興趣

節慶相關主題較能引起小朋友的學習興趣

謝謝級任老師們的協助

整體英語學習活動氣氛佳

少數學生初期會有怕球、怕痛的反應，透過輔助器具練習及使用正確位置擊球訓練，學生有越來越好的跡象。

學生上課到目前為止，三球投進 1~2 球的機率變高

學生丟球能力進步許多

增進自己的知識，由發表了解學生認知的觀念

學生上課大部分皆能認真，唯獨部分學生學習較為落後，可設計相關學習課程提供學習。

Just wonderful

持續學習

學生互動熱絡 積極參與活動

學生活動參與度高，課堂練習認真完成。

師生良好的互動，是教學的原動力

因為是他們所在的環境，所以學得很開心

課程規劃讓學生運用 chateverwhere 歸納整理學習課程重點，並練習文生圖，最後將成果貼在 padlet，學生互相觀摩學習。

在面對不同特質孩子做不同的詮釋方法呈現，社會領域不但要培養孩子的國際視野，更要培養孩子的鄉土情懷，說使命太沉重，期盼能陪伴每個孩子走過一段探索知識的童年。

學生學習動機高，實施教學容易。

能引起學生自主學習

透過介紹 chateverywhere，讓孩子學習知識整合

有做實驗不僅能增加學生學習興趣，更能達到學習目標

藉由團體跳繩可以促進班級團結合作觀念加強運動能力

學生對針線縫織很有興趣，能認真的做自己的作品

水的三態實驗由學生實際操作，觀察到變化的過程，學生印象深刻，效果佳。

透過角色扮演小劇場，引起學習動機。

Students love more activities!

備課很重要

（七） 教學建議方面：

上課節數有點不足，無法讓他們有更多的表現！

學校各級長官，單位同仁，都十分支持我們的教學模式，並給予我們適時的支援和協助，真的感到滿滿的幸福，期許自己仍夠多了解各領域的專業知識，用於教學，讓學生擴展視野

若是能有風雨球場進行教學，不論豔陽或是下雨皆可持續進行課程進度。

籃框的籃網在班際賽前可更換

可多購置軟球給低年級學生使用

可用簡報方式請學生製作相關內容

學習進度上掌握，應該可以再準確一點。

Everything perfect

教學相長

增加雙語教學比例

部分學生容易混淆過去式與現在式句型，需花更多時間建立正確的文法概念。

感謝行政單位以及老師們，不遺餘力，提供建議及協助，感恩

上課節次如能更多會更好

生成式 AI 要提醒學生留意資料正確性，建議給予有明確知識內容做相關應用。

社會科新課程重視兒童參與及求知的過程，因此教師的角色，從傳統的講述者、主導者，轉化為催化員，並擔任兒童、教材與環境間的橋樑。

學生常常分心去玩遊戲，建議教師多佈置任務，不要讓學生閒下來

希望能加入硬體，如耳機攝影機麥克風等，能更活用

讓不太動腦思考問題的學生，藉由實際操作實驗引發學習動機，幫助加強記憶。

叮嚀學生構圖時要注意圖案不要畫太小

從做中學是有效的方式。

可以利用時間軸及年表，讓學生方便記憶。

更多的練習與互動

抓住學生的注意力是最重要的

二、整體分析與統整建議：

(一) 教師自評表現良好面向：

1. 課程進度與教材掌握度極高：多數教師認為自己能有效掌握教材並完成預定進度，顯示課程設計與教學安排具有可行性。
2. 課堂管理與師生互動良好：從「準時上下課」、「師生互動」、「秩序掌控」得分皆高，顯示整體班級經營策略成效佳。
3. 教學活動設計獲學生高度參與：教師多認為學生參與度高，說明教學活動設計具吸引力，教學流程順暢。

(二) 教師自評相對可強化面向：

1. 教學目標達成程度略低於其他項目：顯示有部分教師對課程最終學習成效尚感保留，建議針對目標對應教學歷程進行細緻化設計。
2. 學生學習單的完成度與理解程度：雖然得分仍佳，但與其他面向略有差距，推測與學生差異化學習或任務設計有關。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

(一) 課程規劃建議：

1. 強化課程設計的學習目標明確性：針對評分較低的「教學目標達成」項目，教師可於撰寫課程計畫時更清楚定義各節課的學習目標，並搭配可觀察的學習成果指標。
2. 融入素養導向設計思維：建議教師採用 backward design（逆向設計），先釐清學生應達成的核心素養，再設計學習活動與評量方式。
3. 檢核課程進度規劃之彈性與適切性：持續維持良好的教學節奏，同時為特殊節慶、學校活動預留調整空間。
4. 納入學習診斷與補救策略：在課程計畫中設計定期性檢核學習狀況的機制，並考量不同學習落差的學生需求。

(二) 教學實施建議：

1. 提升學生學習參與策略：針對「學生完成學習單」表現普通的狀況，建議教師設計更具互動性與意義連結的學習任務，例如分組任務、遊戲化任務、PBL 活動等。
2. 增強教學方法的多元化與靈活應用：持續精進使用多樣化教學策略（如合作學習、翻轉教學、數位工具），以因應學生不同的學習風格。
3. 強化課堂評量回饋機制：教師可透過口頭回饋、即時提問、學生自評互評等方式，幫助學生及時掌握學習狀況，亦有助於教學調整。
4. 建立學習常規與課堂經營策略：雖整體教學常規維持良好，仍可定期檢視與班級導師或科任之間的協調配合，強化班級經營一致性。
5. 鼓勵跨領域課程協作與交流：可考慮與其他學科教師進行協同教學，提升課程整合性與學生的學習遷移能力。

承辦人：

教師兼
課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長：

平和國小
校長 張鴻章

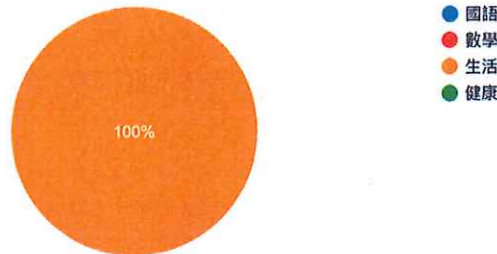
113 學年度課程評鑑結果與分析——一年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、實施學習情形調查之部定領域：

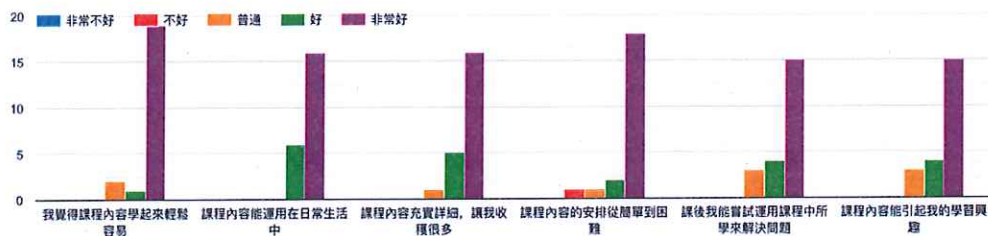
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

22 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

我的玩具組合屋
我的玩偶
我的玩具機器人
珍惜玩具
我的玩具
我的玩具
扮家家酒

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 課程易學性佳，學習感受正向：「我覺得課程內容學起來輕鬆容易」平均得分最高（3.77），顯示教學設計貼近一年級學生的認知發展，學習難度恰當。
- (2) 課程與生活連結性強：「課程內容能運用在日常生活中」（3.73）與「課程充實詳細、收穫很多」（3.68）得分亦高，反映課程具有實用性與內涵深度，學生能在生活中辨識與應用所學。

2、學生回饋相對可強化面向：

興趣與實作應用仍有強化空間：「課後能嘗試運用課程中所學來解決問題」及「課程能引起我的學習興趣」平均皆為 3.55，與其他面向略有落差，建議強化課後應用情境與趣味性設計，以深化學習動機與實踐力。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 強化課程延伸與生活應用機會：設計更多與生活密切相關的實作任務（如家中觀察、實地探索、親子共學），提升課後應用意識與行動實踐力。
- (2) 聚焦興趣導向學習活動：從學生填答之「最有印象的活動」（如組合屋、玩偶、機器人）回饋觀察，學生對動手做與創作類活動反應熱烈，課程設計應多採用創造性或任務導向活動。

2、教學實施建議：

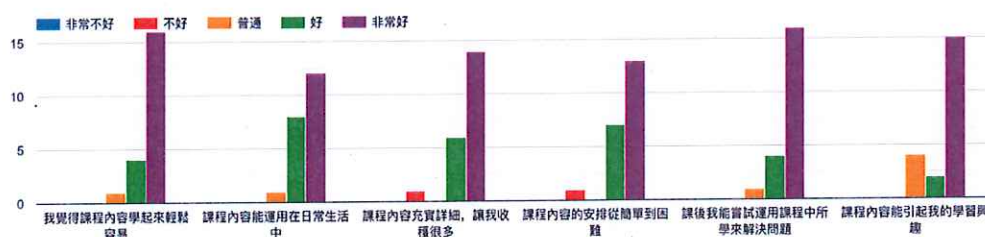
- (1) 設計情境式挑戰任務：透過模擬生活情境的任務（如「幫媽媽整理玩具」、「用學過的方法修理壞掉的玩具」）引導學生實作應用，深化知識轉化與統整。
- (2) 善用分組合作與角色扮演：針對提升學習興趣與參與度，可運用分組製作玩具、角色扮演創作劇情等，結合語言與表達，鼓勵學生創造與表達自我。
- (3) 活化教學評量與省思歷程：設計學習單與學習紀錄（如「今天我學會了什麼」、「我在哪裡遇到困難」）提升學生自我覺察，並回饋給教師作為診斷依據。
- (4) 結合家長共學資源：可將部分課後任務轉化為親子共學活動，邀請家長共同參與並提供觀察與回饋，增進學習延伸與家校連結。

113 學年度課程評鑑結果與分析——一年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

校園尋寶趣

校園尋寶趣

校園尋寶趣

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 課程內容安排合理、層次分明：
 - 「課程內容的安排從簡單到困難」多為「非常好」評價。
 - 建議維持階層式設計，逐步加深難度，培養學習成就感。
- (2) 學生學習興趣高：
 - 多數學生認為課程「能引起學習興趣」。
 - 活動如「校園尋寶趣」反應熱烈，建議延續設計具吸引力的實作活動。
- (3) 課程具生活應用性：
 - 學生普遍認為內容「可運用在日常生活中」。
 - 建議持續採用生活情境、真實場景作為課程素材。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 學習收穫感知差異：
 - 「課程內容充實詳細」雖多為正面，但仍有少數「好」或「不好」評價。
 - 建議加強圖像輔助、操作活動或小組討論，提升理解與印象。

(2) 課後應用與解決問題能力待提升：

- 「課後能運用所學解決問題」的正向回饋略少。
- 建議安排課後延伸任務、生活挑戰任務，強化學以致用。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 深化課程內容層次：提升課程挑戰度與思考層級，導入簡易問題解決或探究活動。
- (2) 融入主題與情境設計：以生活經驗、校園議題或節慶主題為課程主軸，提升連結性。
- (3) 強化生活應用面：設計與生活實境接軌的任務或活動，幫助學生將學習轉化為行動。
- (4) 延續探索式學習活動：如「校園尋寶趣」等活動具高度參與與學習印象，建議持續規劃同類型課程。

2、教學實施建議：

- (1) 設計可視化成果任務：提供學生創作空間，如學習單、圖卡，累積學習成就感。
- (2) 課後練習與生活挑戰：安排簡易延伸任務，強化學以致用。
- (3) 提升互動與動手操作：加強課堂中動手做、討論或合作學習，增加參與與理解。
- (4) 多元化學生回饋方式：鼓勵學生以口說、畫畫、照片等多樣方式回饋學習經驗。

承辦人：

教師兼
課程組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林子珊

校長：

平和國小
校長 張鴻章

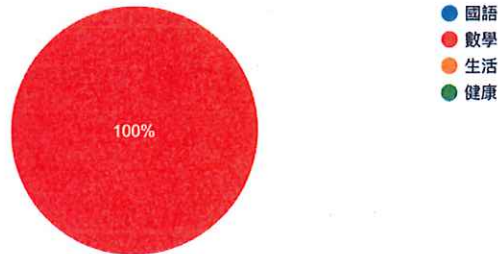
113 學年度課程評鑑結果與分析—二年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、實施學習情形調查之部定領域：

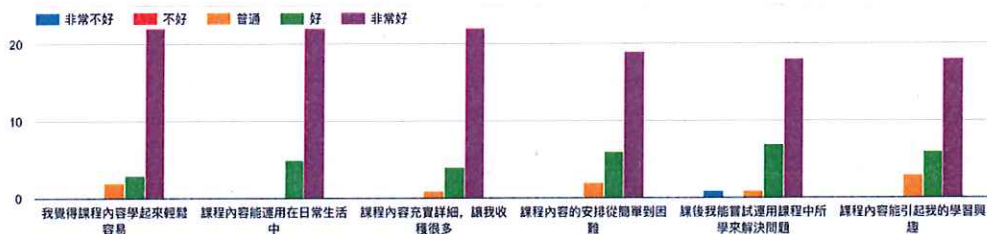
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

27 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

我覺得第五課數學很有趣，因為可以用小杯子的水倒入大杯子裡，小杯子裡的容量比較少。

在這個課程裡面老師給我們看的容量的比較方法，我比較了羊奶瓶跟水壺，結果水壺的容量量比較大、羊奶瓶的容量比較小。

我們在數學課時有拿漱口杯的水、保溫瓶的水做比較，我覺得很有趣。

水位比較高的，不一定水量比較多，水位低的也不一定水量比較少，主要是看寬度。

老師拿一瓶細細長長的瓶子裡面有裝水，老師又拿一瓶大大的瓶子裡面沒水，所以不一定比較大的瓶子就比較多。

水流很多，倒進瓶子裡，會變高。

課程內容充實詳細，讓我收穫很多。

數學讓我算數更快。

容量很好玩。

我覺得我學到了很多知識，我發現不同大小的容器裝一樣多的水，越大的容器水會越低。

我覺得很好玩

我最喜歡的是甲乙兩杯水，大陸相同的小杯子，假可以到五杯，也可以到六杯，就可以知道乙杯比較多。

我覺得最有趣的是不同的飲料，分別倒入兩個相同的容器裡，就可以知道哪個比較多。

我印象最深刻的是把假背的水倒入椅背，再把椅背的水倒回小杯，水量不會減少或增加。

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 課程內容具層次性與易學性：學生普遍反映「課程由簡到難」設計合理，能理解課程內容，學習感受輕鬆，顯示課程編排貼合認知發展。

- (2) 學習興趣高、活動印象深刻：多數學生提及「校園尋寶趣」、「容量實驗活動」等操作體驗，說明動手做與真實任務型活動最能引發學習興趣。
- (3) 學習內容與生活連結緊密：課程內容如「水的容量比較」、「容器形狀與水位」等，學生能以生活物品進行操作觀察，反映知識貼近經驗、應用性強。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生學習收穫感不一致：雖整體課程內容獲正向評價，仍有少數學生反映內容未達到「收穫很多」，顯示對課程深度與成效的感知不一。
- (2) 課後應用與實踐能力待強化：「能否在課後應用所學解決問題」此項得分相對較低，學生實踐經驗有限，顯示需加強延伸應用與問題解決的設計。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 設計階層式課程內容：繼續維持由淺入深的內容安排，循序漸進地引導學生進行概念建構與能力提升。
- (2) 融入生活主題與情境學習：選用與生活高度相關的主題（如水、玩具、交通工具），搭配情境模擬，提升課程真實感與學習遷移力。
- (3) 提升課程挑戰性與統整性：加入簡單的問題解決任務（如：如何量出兩瓶飲料哪個多？），促進學生思考與統整能力。
- (4) 延續探索與操作導向課程：學生喜歡動手做與任務導向課程，例如「校園尋寶趣」、「容量實驗」，建議持續編排類似活動以提升課堂參與。

2、教學實施建議：

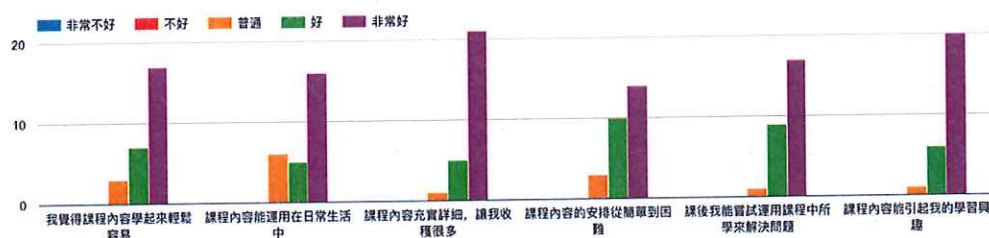
- (1) 安排可視化成果輸出任務：鼓勵學生透過圖卡、學習單、小海報等方式表達所學，強化學習成就感與表達力。
- (2) 設計課後延伸與家庭挑戰活動：提供簡易任務卡或學習觀察記錄表，讓學生回家延伸實踐，並與家長共同參與。
- (3) 強化操作活動與分組互動：活用教具或生活物件進行比較、實驗，加強課堂中的探索精神與同儕合作。
- (4) 多樣化學生回饋方式：除文字回饋外，鼓勵學生用畫圖、語音、照片紀錄等方式分享學習心得，更貼近低年級表達特性。

113 學年度課程評鑑結果與分析—二年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？

我最喜歡綠野仙蹤裡面的角色是鐵皮人，綠野仙蹤的故事我覺得非常棒，因為裡面的鐵皮人很可愛，分組討論很好玩。在本位課時，我們看了綠野仙蹤的故事，我們還有分組討論對名、對呼。

在這個故事裡，我們這組一起討論了綠野仙蹤我們也看了綠野仙蹤的故事，這個故事我感覺很有趣。

綠野仙蹤

我覺得課程的內容學起來輕鬆容易。

分組活動

看完綠野仙蹤的影片後，老師跟我們解釋綠野仙蹤的故事，也讓我知道更多知識。

老師有給我們看影片，有借書給我們看，也讓我更了解故事內容！

老師有給我們看電影、還有看故事書還會介紹故事內容，我覺得很有趣。

綠野仙蹤

綠野仙蹤這個故事，帶給我很多知識

綠野仙蹤的故事，我覺得好有趣

我覺得這本書很好看，在這本書中我學到了很多知識。

我覺得最有趣的是獅子，因為他缺少的勇氣，跟我一樣我也想像他一樣擁有勇氣，這樣我就不怕了。

我印象最深刻的是陶樂絲，因為陶樂斯救了大家很勇敢，敢是我的偶像

我最喜歡的是小狗拖拖，因為它有斑點，所以他很可愛。

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 學生對課程內容感到收穫豐富：「課程充實詳細，讓我收穫很多」得分最高（3.74），顯示教學內容具有豐富性與實質學習成果，學生整體滿意度高。
- (2) 課程能激發學生學習興趣：「課程內容能引起我的學習興趣」評價也極高（3.70），尤其學生多次提到「綠野仙蹤故事」、「分組討論」、「角色選擇」等具情境感與互動性的活動。
- (3) 學生具初步應用課後學習內容的意識：「課後我能嘗試運用課程中所學來解決問題」得分 3.59，屬正向表現，表示課程已有實踐性設計，學生有機會將知識應用至生活或思考中。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 課程生活連結感尚可提升：「課程能運用在日常生活中」得分最低（3.37），代表部分學生尚未充分感受到課程與生活情境的關聯，建議加強情境應用的引導與延伸活動。
- (2) 課程難易階層感略顯不足：「課程從簡單到困難」項目平均為 3.41，顯示部分學生對課程節奏感與層次性感知不明確，建議規劃更明顯的學習階段或挑戰分級。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 持續深化情境與故事導向課程：綠野仙蹤故事教學極受學生歡迎，建議延續經典故事、繪本或角色任務為主題的單元設計，提升趣味性與代入感。
- (2) 強化課程與生活的應用連結：加入「生活任務」情境（如：我在家怎麼當勇敢的獅子？怎麼表現善良？），引導學生從課堂角色延伸至真實生活實踐。
- (3) 調整課程難易度節奏與任務設計：每單元內設計簡一中一進挑戰，提供不同程度任務（如：分層角色分工），讓學生依照能力參與並感受進步。

2、教學實施建議：

- (1) 設計情境角色互動活動：運用「角色卡」、「情境任務」、「小組討論」等形式，讓學生代入角色進行探索與表達，加深印象與理解。
- (2) 安排課後實踐任務或小觀察：如「今天我像哪個綠野仙蹤角色？」讓學生與家長分享當日行為對應角色，培養反思與應用力。
- (3) 強化學生自我表達與回饋機制：提供繪圖寫話、語音回饋、照片記錄等多元方式蒐集學生學習歷程，幫助教師更精準掌握學生學習感受。

承辦人：

教師兼
課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長

平和國小
校長 張鴻章

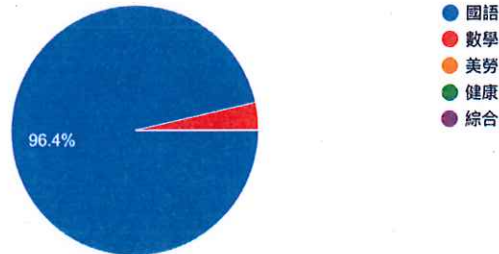
113 學年度課程評鑑結果與分析－三年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、 113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、 實施學習情形調查之部定領域：

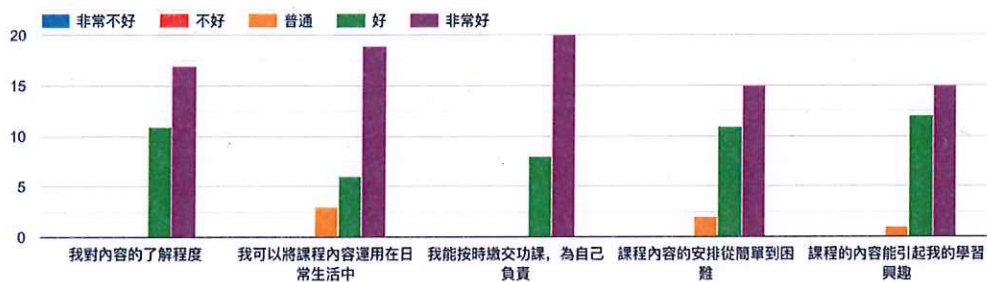
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

28 則回應



2、 課程學習情形：

課程學習情形



3、 課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

去市立圖書館查詢歷史類的書籍。

看一些古蹟歷史的書。

看課外書

看課外書

不了解的語詞，我會去圖書館混拿字典查解釋

下課去圖書館查資料

我會去圖書館查資料

縣立圖書館、縣立美術館的書籍

網路影片、鳳眼糕、牛舌餅、卦山燒

鹿港老街、鹿港在地美食的網路影片

彰化小吃、肉圓、麻糬

彰化小吃、肉圓、蛋黃酥、麻糬

肉圓、焢肉飯

查詢彰化小吃：肉圓像一顆車輪餅，圓圓的配料多，又焦脆粘牙，非常好吃，八卦山有高高的大佛，有常常天空步道，還有許多美麗的風景。

彰化的肉圓是金黃色的皮又 Q 又香又多汁，還有八卦山的大佛又大又很壯觀

彰化八卦山有天空步道，有大佛風景區，還有美術館。彰化美食有肉圓，有小吃。

一台灣地理，二台灣史

我會在網路上查閱資料：例如淡水的景點、特色、故事等資料。

一漢字說故事二台北酷課雲三圖書館四均一平台

一漢字說故事二台北酷課雲三圖書館四均一平台

漢字說故事、台北酷課雲、圖書館、均一平台

在單元的前面提到奧運的成績紀錄，但我更想了解台灣的奧運成績，就算只差 10 分位或百分位也會影響排名。

我還更想了解馬革裹屍這句成語的典故，因為老師上課有稍微提到典故，讓我很感興趣。

我會查閱跟成語相關資料，想更了解如何使用。

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 責任感與作業完成度表現佳：「我能按時繳交功課，為自己負責」得分最高 (3.71)，顯示學生普遍具備良好的學習責任感與時間管理習慣。
- (2) 理解程度普遍良好：「我對內容的了解程度」得分達 3.61，代表教師教學清楚，學生能掌握課程內容，學習成效良好。
- (3) 課程具生活應用性：「我可以將課程內容運用在日常生活中」得分 3.57，顯示課程內容與生活有連結，學生能感知知識的實用性。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 課程趣味性可再加強：「課程的內容能引起我的學習興趣」為 3.50，雖屬正向，但仍略低於其他項目，建議課程設計可加入更多互動與探究元素。
- (2) 課程層次感與節奏略顯不足：「課程內容的安排從簡單到困難」平均為 3.46，顯示學生對課程節奏與挑戰程度感受不夠明確，建議調整學習階段規劃。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 規劃具挑戰性與層次感的內容安排：課程中加入分段學習任務（如基礎題 → 應用題 → 創意題），引導學生逐步進階，強化結構性與挑戰性。
- (2) 融入生活化主題與真實文本：延伸國語課內容至生活場景，如購物對話、旅遊行程、家庭活動等，提升語文實用性與學習動機。
- (3) 整合跨領域素養導向素材：可納入簡單資料查閱、圖表閱讀等素養任務，引導學生將語文能力運用於不同學科或情境。

2、教學實施建議：

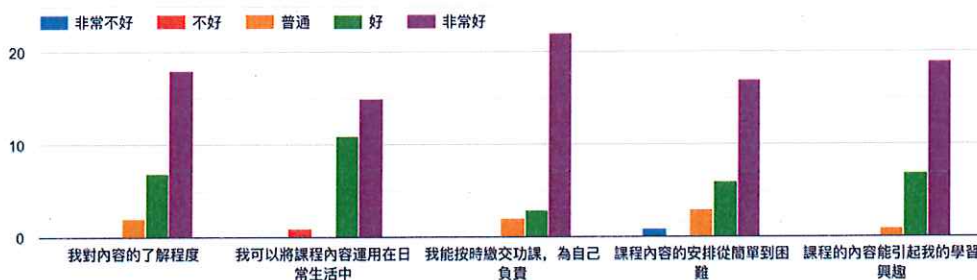
- (1) 設計互動與小組合作活動：透過朗讀劇、角色扮演、語文任務挑戰賽等方式，提升學生的參與度與學習樂趣。
- (2) 引導學生主動查閱資料：許多學生提及「圖書館查資料」、「查詞典」、「看課外書」等回饋，建議課堂中引導學生進行簡易資訊搜尋或閱讀延伸。
- (3) 活化作業與學習歷程設計：將部分作業轉化為創意表達任務（如圖文並茂短篇、故事接龍），兼顧基本功與表達力。
- (4) 鼓勵學習自我檢核與回饋：每堂課可加入「我學到了什麼」或「我還不太懂的地方」反思欄，培養學生自主學習意識。

113 學年度課程評鑑結果與分析－三年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？

我有去查跟飛機有關的資料，我了解了坐飛機起飛時，要豎起椅背，還有了解其他的安全知識。

我學到了人在各種情緒會做出任何的動作，例如人遇到感興趣的話題，身體會不由自主地往前。

老師之前在課堂上給我們看交通安全資訊網站，裡面有詳細記載在哪條路上發生了幾次車禍，以及時間、受傷人數等等資訊，讓我覺得很有用。

彰化小吃、肉圓蛋黃酥

麻糬、肉圓、蛋黃酥

麻糬、彰化小吃、卦山燒

網路影片：一、縣立美術館二、縣立圖書館

網路影片：一、寶珍香二、真古早味蛋糕三、蛋黃酥四、大元鹹麻糬

查網路影片和美食介紹的書

看 YouTube 的介紹在地美食的影片

去圖書館查資料

圖書館

圖書館

圖書館

一、用網路聽英文。二、到圖書館查詢相關資料。

彰化十大伴手禮、圖書館

彰化市十大伴手禮、圖書館

彰化十大伴手禮、圖書館

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 課程內容理解度高：多數學生在「我對內容的了解程度」選擇「非常好」，顯示教師教學清晰，學生掌握良好。
- (2) 具備良好學習責任感：「我能按時繳交功課，為自己負責」也多為「非常好」，反映出學生能自主管理學習任務。
- (3) 興趣與參與度高：「課程能引起我的學習興趣」多為「非常好」，說明課程活動設計能引發學生學習動機，特別是像「在地美食」、「飛機安全」、「情緒觀察」等主題引起共鳴。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 生活應用連結仍可加強：「我可以將課程內容運用在日常生活中」部分學生評為「好」或「普通」，表示部分單元與生活的關聯仍可強化。
- (2) 課程難易度安排略顯落差：雖多數學生給予「非常好」，但也有學生選「普通」或「非常不好」，可能反映部分課程難度未達成階梯式設計。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 導入更多生活情境任務：建議每單元搭配生活小挑戰，如「訪問家人最喜歡的在地小吃」，提升學生對所學的實踐機會與情境代入感。
- (2) 強化單元層次分化與差異化任務：安排簡→中→難的任務進階，例如從認識美食→寫出介紹→設計菜單，照顧不同學習能力學生。
- (3) 結合跨領域素養課題：將「在地美食」、「交通安全」、「情緒識別」結合國語、生活、藝術等多科目設計，加深統整性。

2、教學實施建議：

- (1) 善用學生回饋設計延伸活動：學生自發查閱「YouTube、美食介紹、圖書館資料」等，顯示主動學習潛力，建議規劃「自主資料查找挑戰」、「小報製作」等活動。
- (2) 持續推動資料查詢與圖書館應用：多位學生提及圖書館查資料，教師可設計與圖書資訊課程結合的延伸任務，提升資訊素養。
- (3) 促進課後表達與回饋練習：安排小組分享「今天我學到的事」、畫圖表達「我查到的資訊」，鼓勵學生用多元形式表達與整理所學。

承辦人：



教務主任：



校長



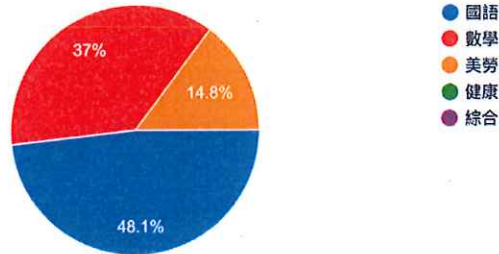
113 學年度課程評鑑結果與分析－四年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、實施學習情形調查之部定領域：

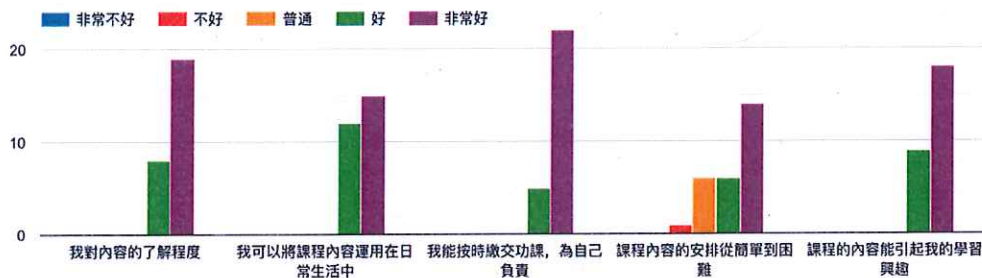
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

27 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

我還會寫評量或在網路上看一些影片。

奧林匹克小學數學考前特訓。

教育部簡編版字典

國家教育研究院教育部國民小字典

喵教授、因才網

均一、因才網、喵教授

我會查閱喵教授、均一、因才網

查看維基百科

當老師上課說到一些課外的東西時，我會回家使用電腦查詢

線上認證、去溪西圖書館查閱

國家教育研究院-教育部國語字典

教育部簡編版網站

奧林匹克小學數學考前特訓

均一平台

利用 Google 搜尋

國語小幫手、字典、均一平台

我會在手機裡玩和數學相關的遊戲，他會問你 6×7 等於多少，5 秒內回答。

我会在上電腦課時，查閱跟數學相關的資料，並運用在生活中。

我会在家裡用電腦，查閱跟數學相關的資料，並運用在生活中。

一老師提供的影片。二查維基百科。

去到課程中提到的實際地點觀察找出資料

一可以假日時去課文中的地方。二還可以去網路上收集資料。

我會去美術館參觀

我有跟爸爸媽媽一起去美術館。

我還可以去看美術館與上網查詢有關藝術的影片觀看。

從網路自行列印考卷並複習

用家裡的電腦上網看均一平台的數學課程

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體理解與責任感表現佳：大多數學生在「我對內容的了解程度」與「我能按時繳交功課」項目皆選擇「非常好」，顯示教師教學清楚、任務明確，學生也具備良好自主管理能力。
- (2) 主動查閱資源習慣成熟：多數學生會利用「均一平台」、「因才網」、「喵喵教授」、維基百科等數位工具，亦有學生會去圖書館、實地探查課文提到地點，展現高度學習延伸意願與資訊素養潛力。
- (3) 學習興趣普遍高：多數學生對於課程興趣給予「非常好」評價，尤其國語與數學在教學策略（如影片、遊戲、查資料、真實任務）具引導力。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 課程難度安排略顯落差：在「課程內容安排從簡單到困難」項目中，部分學生選擇「普通」或「不好」，反映出課程進階規劃或分層設計尚有提升空間。
- (2) 生活應用連結有待強化：雖多學生能感受到課程與生活有關，但在「我可以將課程內容運用在日常生活中」一題中仍有部分學生選擇「好」或「普通」，顯示需更多具體應用場景設計。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 加強課程階層設計與任務分層：對同一單元設計「基本任務」、「挑戰任務」與「創意應用任務」，讓不同能力學生皆能參與並感受進步。
- (2) 生活應用任務融入單元目標：例如數學結合「家庭購物預算計算」、國語結合「地方導覽文本製作」，將學習落實於生活場景中。
- (3) 整合素養導向學習活動：國語與數學課皆可引導學生進行資料查找、實地觀察、簡單比較與整理，如「比較地方小吃價格」、「查找不同城市地名由來」。

2、教學實施建議：

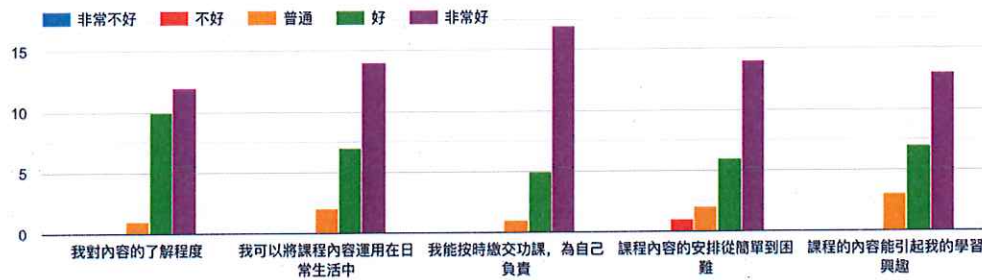
- (1) 鼓勵學生設計個人學習延伸計畫：如「我查了什麼資料」、「我還想知道什麼」，引導學生反思並擴展學習範圍。
- (2) 結合數位工具與學習任務：將「均一平台」、「喵喵教授」、「字典網站」設為課堂內建資源，讓學生有系統地練習使用資訊工具。
- (3) 安排學習歷程展示與交流：設計「我最有收穫的一次查資料」、「我最喜歡的課程活動」分享時光，鼓勵學生表達與自我肯定。
- (4) 善用實地參訪與親子共學活動：如學生提及的「美術館參觀」、「課文地點實地走訪」，建議規劃假日任務單、親子共學導覽活動等。

113 學年度課程評鑑結果與分析－四年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？

上教育部網站查教育部線上字典

查維基百科上的資料

去圖書館或問大人

兒童文化館網站

YouTube：「性平友善校園宣導」

妖果小學-交通安全大挑戰網站

上網站找資料和去圖書館找資料

1、上網找資料 2、去圖書館找資料

上網找資料、去圖書館查資料

線上認證、看書本、去國資圖查閱

看相似的故事（格林童話）

會上網查詢或觀看內容、等到放學時使用電子產品

兒童文化館網站

交通部-交通安全大挑戰網站

我不會從電腦上查閱與課程相關的資料

我會在放假的時候，去上網查一些有關的資料

我會在家裡打開電腦上網查詢交通安全的資料

1、老師提供的影片 2、查維基百科

1、老師會提供相關資料 2、可以去圖書館找相關書籍 3、還可以去網站上找飲料

1、到學校圖書館找出資料 2、看相關影片

我查網路的相關資料

學校有請登山家來分享他登山的過程

我還會查閱課本與相關書籍，提升對課程的了解度

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 理解程度與責任感普遍高：大多數學生在「我對內容的了解程度」與「我能按時繳交功課」選擇「非常好」，顯示學生能掌握課程內容並具備良好學習責任感。
- (2) 課程興趣與主動查詢行為表現佳：多位學生表示會主動上網搜尋（如教育部字典、妖果小學、交通安全網站、YouTube）、或前往圖書館找資料，展現出主動學習與探索的學習態度。
- (3) 與生活情境連結良好：「我可以將課程內容運用在日常生活中」多為「非常好」或「好」，說明課程內容具備實用性與生活應用潛力。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 學習興趣仍有提升空間：雖多數為正向回饋，但仍有少數學生對「課程能引起我的學習興趣」給予「普通」，顯示部分學生尚未被課程內容充分吸引。

- (2) 課程層次與難易安排落差存在：有學生在「課程從簡單到困難」評為「普通」或「不好」，可能代表教學進程安排未完全符合學生認知節奏，建議強化層次化設計。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 設計階層明確的單元任務：每單元設計由「認識→應用→延伸挑戰」的活動流程，協助不同能力學生循序進步。
- (2) 強化與生活議題連結的主題設計：結合如交通安全、性平教育、飲食文化等日常主題，提供學生思考與實踐空間。
- (3) 導入資料素養與探索任務：加入「查詢任務卡」、「圖書館尋寶」、「資訊判讀任務」等活動，提升學生資訊查找與整理能力。

2、教學實施建議：

- (1) 鼓勵學生多元查閱與實作表達：引導學生使用教育部字典、兒童文化館、妖果小學等官方資源，也可安排課後小專題或查詢報告，延伸學習歷程。
- (2) 設計趣味互動任務提升興趣：可融入遊戲化機制（如學習任務挑戰、學習點數兌換），激發參與熱情。
- (3) 安排小組合作與分享機會：鼓勵學生分組查資料並口頭簡報，例如介紹交通標誌、講故事任務等，強化表達與合作能力。
- (4) 建立學生自我檢核與學習歷程紀錄：提供簡易「我今天學到什麼」紀錄表，協助學生反思與統整學習收穫。

承辦人：

教師兼
課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長

平和國小
校長 張鴻章

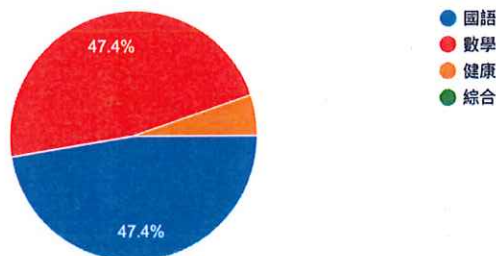
113 學年度課程評鑑結果與分析－五年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、實施學習情形調查之部定領域：

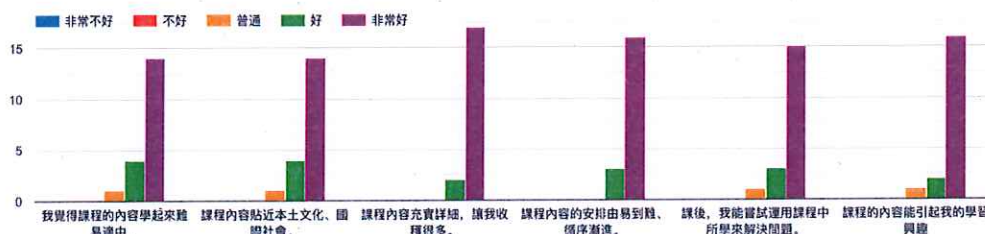
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

19 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼?：

體育
體育課
藝術
反毒宣導、新興毒品防治、吸毒帶來的壞處。
排列與組合、未知數、二進位和五進位
寫作的技巧
藝術與人文
畫心智圖、看影片
畫心智圖、看影片
我喜歡讀課文，因為很有趣。
體育

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體學習感受正向、理解良好：多數學生於各項目均評為「非常好」，尤其在「學起來難易適中」、「課程內容充實」、「由易到難」等表現尤為亮眼。
- (2) 數學課程參與度高、學習興趣濃厚：多位學生在數學課回饋中給出全數「非常好」，並進一步表達對進階內容如「排列組合」「二進位」的興趣，展現強烈學習動機。
- (3) 語文課程教學設計獲得學生共鳴：學生提及喜歡「畫心智圖」、「看影片」、「讀課文很有趣」，顯示國語課中多元策略能有效提升學習樂趣。
- (4) 延伸興趣主題多元：學生除課程外對「體育」「藝術」「寫作技巧」「反毒教育」等主題表現濃厚興趣，反映跨領域延伸潛力。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生對文化連結或難度掌握較低：雖整體表現佳，但個別學生對「課程貼近本土或國際社會」與「由易到難」評為「普通」，顯示部分教材文化連結或進度設計仍可更貼近學生經驗。
- (2) 少部分學生學習興趣仍略為偏弱：個別學生對「課程能引起學習興趣」評為「普通」，建議針對學習動機不明顯者提供更多互動或自主選擇機會。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 優化文化與在地議題融入方式：國語與健康課程可搭配本土文化文本（如在地故事、節慶、生活現象），提升文化共鳴與真實感。
- (2) 設計進階挑戰活動或選學項目：針對數學中高成就學生可設計延伸挑戰（如奧數基礎、應用題專區），提供「學有餘力」機會。
- (3) 結合跨學科延伸課程模組：如結合數學與健康設計「統計毒品危害認知問卷分析」，或結合國語與美勞規劃「我的家鄉故事繪本」。

2、教學實施建議：

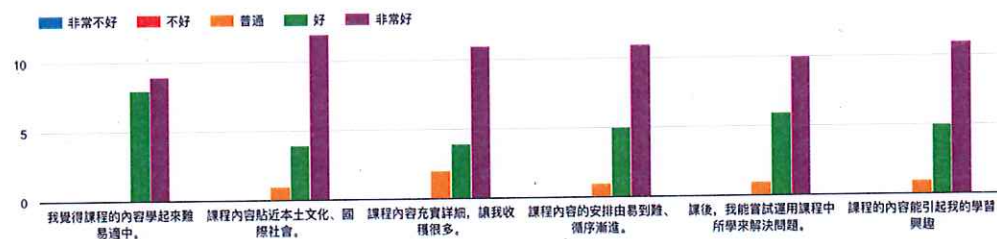
- (1) 加強學生主動參與與表達機會：鼓勵學生繪製心智圖、口頭發表、自選學習任務，提升內在動機與參與感。
- (2) 運用多元教材與教學媒材：延續影片、遊戲、圖像等方式輔助學習，提供更多感官刺激與學習支援。
- (3) 強化個別差異關照與回饋機制：針對「普通」評分者進行課後簡易訪談或學習診斷，調整教學步調與支援方式。
- (4) 發展學生學習興趣地圖：依據學生自由回覆，建立「學習興趣地圖」，作為彈性課程或課後社團設計依據。

113 學年度課程評鑑結果與分析－五年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

體育課

體育

體

彰化火車站（前後）

我還對鹿港老街的歷史感興趣

八卦山大佛

體育

繪畫

我雖然覺得這個課程很好，不過我對歷史類的其他東西很有興趣，希望下次能看到更有趣的內容。

大部分依照課堂進行沒有意見

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體學習感受極佳：絕大多數學生對所有項目給予「非常好」或「好」，顯示課程在內容難度、安排結構、文化連結與興趣引發等方面表現穩定且有效。
- (2) 文化與在地連結感受明確：多位學生提及「鹿港老街」、「彰化火車站」、「八卦山大佛」等在地文化場域，表示課程成功將本土文化融入學習內容，激發學生探索在地歷史興趣。
- (3) 學習興趣與延伸意願高：有學生表示希望學更多歷史類內容，也有學生主動分享想認識在地地標，展現良好的學習動機與延伸潛力。
- (4) 部分學生有跨域興趣：如「體育」「繪畫」等主題被多次提及，代表學生對藝術與身體活動類課程有高度興趣，可作為跨課程設計參考。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生對課程挑戰性略感不足：在「課程安排由易到難」或「能引起興趣」項目中，少數學生給予「普通」，可能顯示對課程內容感到稍嫌平順或缺乏新鮮刺激。
- (2) 文化內容深度可再加強：有學生表示「希望下次能看到更有趣的內容」，顯示課程雖具文化元素，但在探究深度與引導層次上可再提升。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 加強文化主題的深度與互動性：可從單一地點介紹擴展至「歷史變遷」「人物故事」「地圖探索」等方向，讓學生不只認識地點，更理解背後文化意涵。
- (2) 導入跨領域學習元素：結合學生興趣，如以「八卦山健行+歷史導覽」結合體育與社會科，或透過「文化地圖創作」結合藝術與國語表達。
- (3) 設計分層與挑戰型任務：針對不同學習需求設計「基本認識題」「進階探究題」「挑戰創作題」，提高課程彈性與學生挑戰感。

2、教學實施建議：

- (1) 活化課堂任務設計：採用「在地尋寶挑戰」「文化拼圖任務」「地方故事劇場」等方式，提升學生參與度與趣味性。
- (2) 鼓勵學生主動提問與延伸探究：提供「我還想知道什麼？」小卡、課後探究任務，鼓勵學生針對有興趣的議題自主搜尋與回報。
- (3) 設計作品展示或成果分享機會：規劃「我的家鄉導覽手冊」「文化故事短片」等學生作品輸出活動，提升學習成就感與表達機會。
- (4) 適時蒐集學生課後建議回饋：開設「課程回饋牆」或設計簡易問卷，持續了解學生對課程內容的喜好與建議，以即時調整教學策略。

承辦人： 

教務主任：



校長



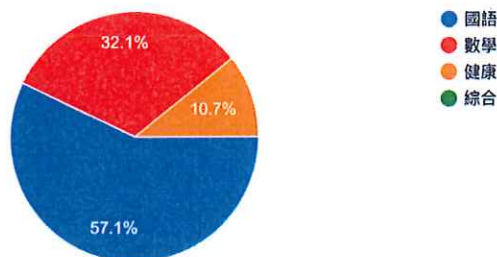
113 學年度課程評鑑結果與分析－六年級學生學習情形調查表（部定課程）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

1、實施學習情形調查之部定領域：

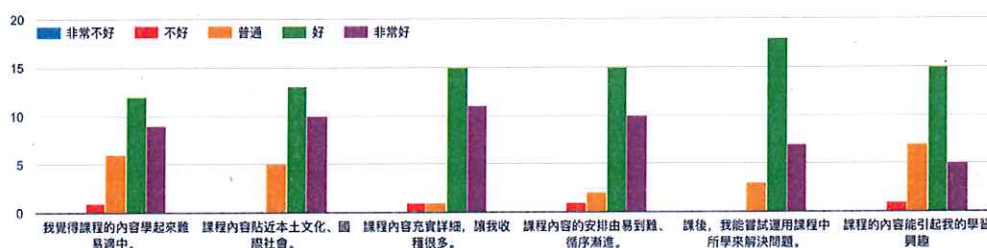
參與調查的課程（請勾選實際參與調查科目）

28 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

音樂

與生活、健康有關，很有幫助

小說與故事課程很有趣，希望這種課程可以多一點。

數學有點難

我還對小說的主題感興趣，因為看小說時，需要思考和理解內容

我想在國語課裡學到寫長篇作文的方法和閱讀理解

我對現代懸疑小說感興趣

本位

我還期待未來會學到的未知數 X Y 等等

英文

現代時尚及流行的事物

手作、美勞

現代流行的東西

我覺得能學到學生們從遊戲裡學到許多不同的知識，也能讓他們更加喜歡學習。

如果要讓課程更有趣，我會選擇：一、多出可以畫圖的課本二、不要太多人物的課本三、可以玩迷宮四、多一點背景，不要太多白色的部分五、不要太多單元，讓課本增加趣味。

我除了喜歡數學還喜歡我們班老師上的國語，老師上課很有趣，例如老師會在上成語時親自做出成語的意思，還會找影片讓我們深度了解。二、我很喜歡藝術、畫畫，我希望以後課本上有很多插圖！三、我還想要數學課本多一點簡單的單元，才不會每次段考都很可怕。四、我希望自然課多一點實驗！

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 學生普遍能掌握課程內容：在「課程難易適中」「由易到難」「內容充實」等項目，多數學生選擇「好」或「非常好」，顯示教師教學結構明確、內容具體。

(2) 健康與國語課學習感受良好：健康課學生評價幾乎為「非常好」，且有學生提及「與生活有關、很有幫助」。國語課則有學生回饋喜歡小說、故事、長篇寫作等內容，代表這類主題教學具有延伸潛力。

(3) 學生延伸學習興趣豐富：學生提到對「小說閱讀」「長篇作文」「懸疑文學」「美勞手作」「英文」「流行文化」等主題有興趣，表示課堂外仍具高度探索動力。

2、學生回饋相對可強化面向：

(1) 數學課學習感受分歧：有學生覺得「有點難」「不太容易」，甚至評為「不好」，可能與教材編排過於密集或過少視覺輔助有關。

(2) 部分學生學習興趣未完全被引起：在「課程能引起我的學習興趣」部分，有多筆「普通」或「不好」評價，尤其集中在數學課，可能代表課程呈現方式或媒材使用尚待調整。

(3) 文化連結感略顯不足：雖大多數學生給予「好」評價，但整體在「課程貼近本土文化、國際社會」項目的正向比例相對較低，建議強化在地與國際觀的融入。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

(1) 國語課可導入主題式小說閱讀：發展如「懸疑故事單元」「小說思考圈」「角色觀點寫作」等主題課程，提升閱讀與寫作的整合力。

(2) 數學課可採視覺化與遊戲化策略：針對學生提出的建議（如迷宮、插圖、少一點人物、多一點背景色），課本設計與課堂教材可融入更多圖像與趣味任務。

(3) 延伸學生興趣主題規劃彈性課程：根據學生回饋，開設短期專題活動如「流行文化探究」「漫畫創作」「應用數學挑戰」等，提升學習連結與動機。

(4) 提升文化與素養導向教學深度：將在地議題（如家鄉地景、節慶）與全球視野（如環境、科技）融入文本、題目與任務設計中，讓學習更具世界觀。

2、教學實施建議：

(1) 加強學習興趣與差異化引導：對於興趣偏弱學生，安排選擇性任務、自訂目標、自主挑戰等差異化策略，以促進參與。

(2) 活化學習方式與成果表達：國語可透過影片、演繹成語、創作漫畫等方式加深印象，數學可透過學習遊戲、解謎活動提升趣味與挑戰性。

(3) 鼓勵學生自我表達與創作：鼓勵學生用「我最喜歡的一課」「我想寫的故事」等活動表達學習體驗，也作為教師後續課程設計回饋依據。

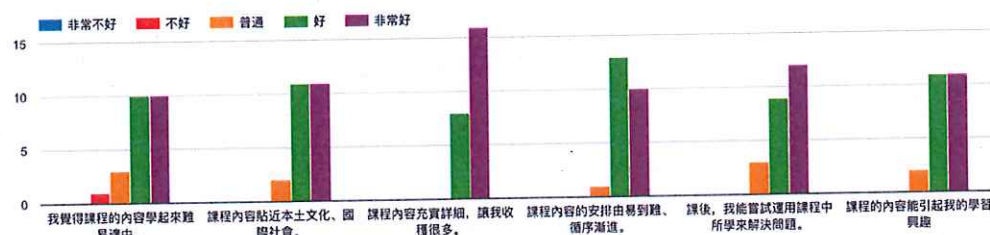
(4) 導入學生課程共創與教材回饋：可讓學生共同設計小單元、提出課本改善建議（如一位學生提到增加插圖與背景），讓學習更有參與感與歸屬感。

113 學年度課程評鑑結果與分析—六年級學生學習情形調查表（校訂課程）

一、113 學年度校訂課程評鑑結果呈現：

1、課程學習情形：

課程學習情形



2、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

Canva 製作與運用

美術相關主題

電腦

之後我還想學跟休閒有關的，立一起出校門踏青，因為這樣可以邊休閒、邊學習。或是跟著指揮交通有關的。我覺得本位我對探查沒做過的體驗比較感興趣，例如：探索動物或植物如何生長，或是對一些歷史文化的了解。傳統工藝學習有興趣，例如木雕、纏花應用程式如何使用？

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 課程整體回饋正向、高度肯定：多數學生在六個學習面向中給予「非常好」或「好」的評價，尤以「課程內容充實」、「課程能引起學習興趣」與「課程由易到難」表現最為穩定。
- (2) 學生感受到內容實用性與延伸力：「我能嘗試運用課程中所學來解決問題」一項獲得多數「非常好」回饋，顯示課程設計具有實踐導向，幫助學生延伸至日常應用。
- (3) 課程連結文化與在地議題具效果：學生在「貼近本土文化、國際社會」方面多給予肯定，代表課程內容與學生生活經驗有連結，易於引發共鳴。
- (4) 學生主動探索與延伸學習主題多元：回饋中提及對「Canva 運用」、「應用程式」、「電腦科技」、「傳統工藝」、「植物生長觀察」等主題有高度興趣，展現跨領域學習動能。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生對課程挑戰性略感不足：在「課程安排由易到難」或「能引起興趣」項目中，少數學生給予「普通」，可能顯示對課程內容感到稍嫌平順或缺乏新鮮刺激。
- (2) 文化內容深度可再加強：有學生表示「希望下次能看到更有趣的內容」，顯示課程雖具文化元素，但在探究深度與引導層次上可再提升。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 強化課程設計的挑戰層次感：課程中設計明確的「初階→進階→挑戰」任務路徑，提升學生認知成就與學習成就感，避免學習感「太簡單或太平淡」。
- (2) 擴展探索式與生活導向學習內容：將「植物成長觀察」、「交通指揮體驗」、「戶外踏青任務」納入主題模組，讓學生從日常延伸課堂所學。
- (3) 整合 STEAM 與創新工具應用課程：依據學生興趣設計如「Canva 創作任務」、「應用程式設計介紹」、「資料視覺化入門」等數位素養小單元。
- (4) 延伸文化與工藝議題的深入學習：將「木雕」、「纏花」等傳統技藝納入探究式任務中，安排訪談、實作、展覽等歷程性課程活動。

2、教學實施建議：

- (1) 善用數位工具提升學習參與度：結合 Canva、Padlet、Quizizz 等工具設計「學習歷程牆」、「課程理解小挑戰」，激發學生動手做與創造力。
- (2) 安排小組合作與學生主導任務：規劃如「小組導覽設計」「專題分享製作」「自己設計一個教學簡報」等任務，發展學生統整力與表達力。
- (3) 強化課堂與生活情境之連結：帶領學生實地觀察校園植物、交通設施或文化地景，將學習遷移至真實場域，提升學習實感。
- (4) 持續鼓勵學生學習興趣表達與課程共創：教師可定期發出「我想學的主題小卡」或設立「課程建議箱」，作為學生主動參與課程設計的回饋管道。

承辦人：教師兼
教研組長吳智淵

教務主任：教師兼
教務主任林孟淵

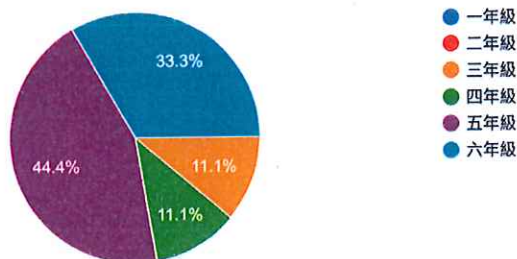
校長 平和國小
校長張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（校訂電腦）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

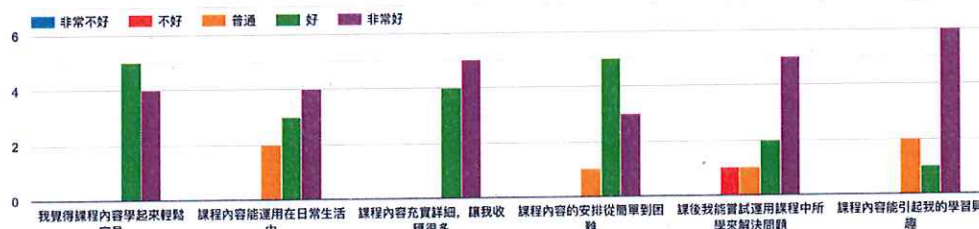
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
9 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

用 Canva 剪輯歌曲和影片，還有用電腦製作班

用 Scratch 做遊戲，操作小貓闖關

我最有印象的是中文打字，我雖然打很慢，但老師會打字 game 的糖果星球教我打字。

我最有印象的活動是快速塗鴉，因為可以畫圖給 AI 猜

我最有印象的是在拆哪一張圖是電腦生成圖的時候，因為要思考哪一張是 AI 生成的

和 AI 做朋友，可以分辨 AI 的圖或是不是 AI 的圖

玩 Pagamo

在 Scratch 裡面做程式

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 學生普遍喜愛課堂內容與活動形式：多數學生在六大學習面向中給予「非常好」，顯示課程設計能引發高度學習動機與參與度。
- (2) 實作性與互動式任務深受歡迎：學生最常提及印象深刻的活動包含：Canva 剪輯歌曲與影片製作、Scratch 編程遊戲與角色操作、打字遊戲（如糖果星球）、AI 互動任務（如快速塗鴉、圖像判別、與 AI 做朋友），這些任務具操作性、趣味性與創造性，顯示教學活動貼近學生興趣。
- (3) AI 素養融入課程獲得良好反饋：六年級學生多次提及「AI 圖像判別」「AI 繪圖互動」活動，並能簡單反思「如何與 AI 互動」、「什麼是生成圖」，可見已有初步的 AI 認知與探究意願。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生對「應用在日常生活」評價偏中性：課程內容雖豐富，但仍有學生認為「和生活連結」不明顯，建議提升實務應用性與任務導向性，例如結合生活數據處理、實用文書設計等。
- (2) 「課後應用」與「知識收穫」落差略大：雖學生普遍覺得課程有趣，但有學生表示對課後實際運用較無感，可能與評量回饋機制不足或課後延伸任務設計有限有關。
- (3) 學生差異化明顯，需強化鷹架設計：像三年級學生提到「打字還很慢」，而六年級則能進行 AI 應用判讀，顯示電腦課程須依年齡與能力進行分層設計與適性調整。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 建立分齡分階電腦素養進階學習路徑，例如：低年級：打字練習、簡易繪圖、數位安全入門、中年級：簡單排版、Scratch 初階、簡報製作、高年級：AI 認識、資訊搜尋素養、資料處理與簡易編碼。
- (2) 融入任務導向與生活情境的學習設計：將「生活任務」與「電腦技能」結合，例如「設計我的旅遊簡報」、「製作家庭食譜小書」、「和 AI 做一段對話介紹自己」。
- (3) 導入數位公民與資訊素養元素：引導學生辨識 AI 內容真偽、學習安全上網、資訊來源判讀等，強化數位時代的素養教育。

2、教學實施建議：

- (1) 持續推動專題式學習與遊戲化設計：包含 Scratch 遊戲設計挑戰、Canva 影片大賽、AI 應用任務闖關等，提升學生挑戰性與成就感。
- (2) 設計差異化學習任務與多元成果呈現：例如讓學生依能力選擇難易不同的 Scratch 任務、或以不同形式（簡報、海報、錄音）呈現作品，照顧學習落差。
- (3) 搭配即時回饋與小組互評制度：鼓勵學生上台簡報、或小組互看作品後票選「最有創意作品」「最實用作品」等，提升學習內在動機。
- (4) 擴展 AI 教育內容，深化學生理解：建議逐步導入如「ChatGPT 角色扮演」、「圖像辨識機制簡介」、「與 AI 協作寫故事」等活動，深化 AI 運用與批判思維。

承辦人：

教師課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼教務主任 林孟珊

校長

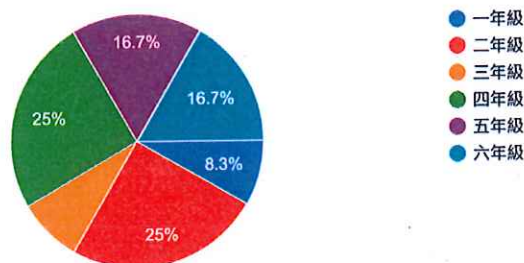
平和國小校長 張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（部定本土語）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

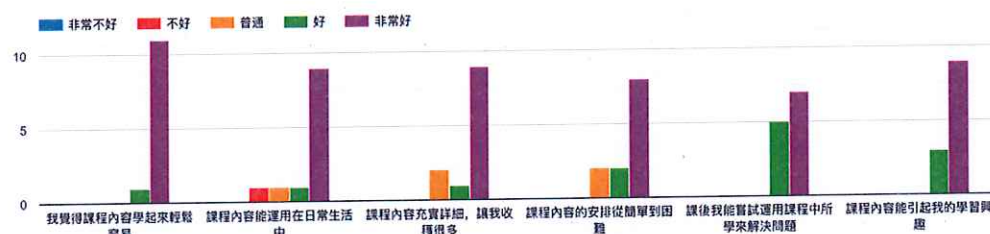
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
12 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

老師會用跳舞的方式讓我們學習，非常有趣。

玩羅布頓，老師會利用性教成語玩遊戲，讓大家再認識母語的意思。

每次學期末都可以拿交換禮物。上課時老師會讓我們抄重點，讓我可以認識更多台語字。

參加閩南語文學創作比賽，讓我有很大經驗。

考別人記憶力的金魚腦遊戲

在課堂中老師會帶著我們學習、玩遊戲

分組比賽，寫出課文內的語詞

老師在上課時，會時不時地說故事，老師長得很高，也很有趣，老師這樣的做法，讓我上課可以把知識全部聽進去，記下來。

老師講故事很有趣，大家一起唱歌的時候很好玩

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 學生普遍肯定課程內容與教學方式：多數學生在「學習輕鬆」、「課程充實」、「安排由易到難」等面向給予「非常好」或「好」，顯示課程設計貼近學生程度與需求。
- (2) 活動多元、富創意、提升參與感：學生印象深刻的活動包含「跳舞學台語」、「語詞競賽」、「故事說演」、「抄寫重點」、「閩南語文學創作比賽」、「金魚腦記憶力遊戲」、「交換禮物」等，展現教師靈活運用多元策略，營造趣味學習氛圍。
- (3) 情感連結強，師生關係融洽：高年級學生明確提及「老師講故事很有趣」、「老師的幽默與互動讓我印象深刻」，說明教師的人格特質與教學魅力也成為課程吸引力來源。
- (4) 學生已具備語言應用的自信與動機：三年級學生參與「閩南語文學創作比賽」、五年級進行「語詞競賽」，顯示部分學生已將母語應用至表達與創作層面。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 高年級學生在「內容充實度」與「難易安排」上給予普通評價：可能反映課程在延展深度、挑戰性或結構設計上尚可加強，建議針對高年級設計更具進階性與任務導向的學習內容。
- (2) 生活應用層面仍可強化：一年級有學生對「能否應用在日常生活中」給予「不好」，五年級與部分四、六年級學生則為「普通」，顯示課程與實際生活情境連結尚待提升。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 依年級層次設計「分齡式母語課程」：低年級可著重口語聽說、歌謠與遊戲，中高年級可加入語詞理解、閱讀理解、文學創作等元素，提升語言深度與文化認識。
- (2) 結合在地文化與生活情境規劃主題式課程：例如以「市場買東西」「家庭成員介紹」「我家附近的地名」為主題，設計任務導向活動，提升生活實用度。
- (3) 導入專題導向與展能學習任務：設計「母語小記者」「社區訪談紀錄」「傳統文化導覽解說」等專題，培養學生母語應用、觀察、表達與彙整能力。
- (4) 安排節慶與藝文共學活動：如「閩南語歌唱比賽」「歌仔戲欣賞與改編」「語言與身體律動」，讓學生從多感官角度沉浸於語言文化之中。

2、教學實施建議：

- (1) 善用遊戲化與表演式教學策略：持續運用「語詞競賽」「角色扮演」「情境互動對話」等遊戲式學習方式，讓學生在活動中自然輸出語言。
- (2) 安排學生創作與發表的舞台：如低年級「母語說一說小舞台」、中年級「我的母語故事創作展」、高年級「閩南語 Podcast 錄製任務」等。
- (3) 搭配視聽素材與創意教具：利用台語繪本、母語動畫、語詞小卡、拼圖遊戲板等教具提升學習動機與教材趣味性。
- (4) 活化課堂互動與反思機制：定期邀請學生分享「我今天學到的三個母語詞」、「我回家如何和家人說台語」等，強化語言的遷移與生活連結。

承辦人：

教師兼
課程組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長

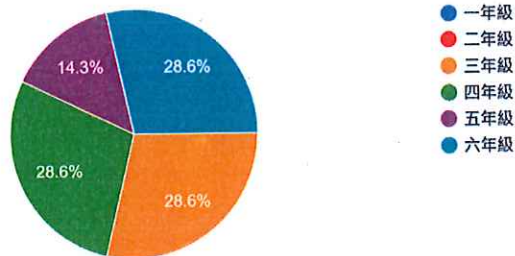
平和國小
校長 張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析－科任學生學習情形調查表（部定自然）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

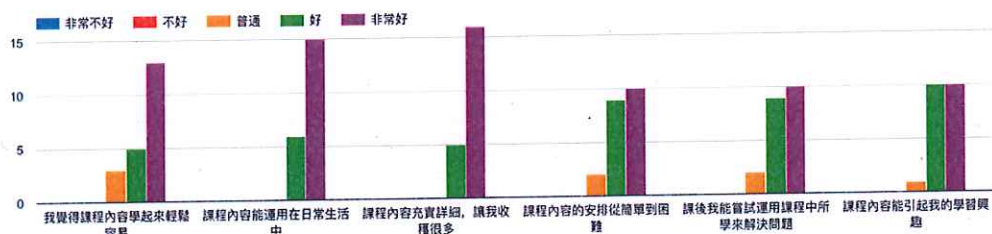
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
21 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

舉手發言

老師讓我們種植物

種盆栽

老師會讓我們做實驗，很有趣。

老師會帶我們做很多實驗，讓我更喜歡上自然，也更了解課堂內容。

老師講得很詳細

用水能溶解果凍粉的例子來做好吃的果凍。

用水和果凍粉做果凍

上次考完試做的果凍很好吃。

做實驗，十分有趣

做實驗很好玩

老師帶我們用教具做實際體驗，很方便理解！

音量大小的測量

自製樂器

輪軸實驗

玩影子遊戲

萬花筒

老師讓我們去走廊玩手影。

老師上課做實驗，五顆星，很滿意。

老師上課做實驗和分享的時候，非常有趣。

自然課上的實驗，不僅好玩，還讓我深入了解自然的奧秘。

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 自然課整體評價高度正向：大部分學生在六項課程學習面向中給予「非常好」，顯示課程設計具吸引力、易於理解且能帶來學習成就感。
- (2) 實驗活動極具吸引力與學習效果：幾乎所有學生都提及印象最深的是「做實驗」、「果凍製作」、「測音量」、「輪軸實作」、「自製樂器」、「萬花筒」等，證明操作式教學極為有效。
- (3) 課程貼近生活、易於理解與應用多位學生回應「能運用在生活中」、「做中學很有趣」，自然課已成功將抽象概念轉化為實際應用。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 高年級學生部分項目評價稍低：六年級部分學生在「學起來輕鬆容易」、「由易到難」與「學習興趣」等項目給予「普通」，可能與課程難度提升與活動吸引力減弱有關。
- (2) 學習應用與解決問題能力仍可深化：雖多數學生表示「能嘗試運用所學」，但仍有少數學生於此項給予「普通」，代表實作後的反思與應用層面仍有拓展空間。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 強化高年級課程的挑戰性與延伸性：可設計更具思辨與解釋任務的實驗，如引導學生設計實驗流程、記錄觀察數據、提出假設與改良方案。
- (2) 導入生活化議題任務：如「聲音污染實地調查」、「家中能源使用分析」、「植物觀察紀錄任務」，引導學生將自然概念帶入日常生活。
- (3) 設計跨年級或跨學科專題：如以「聲音與音樂」為主題連結自然與藝術，進行自製樂器、聲波傳導實驗與音樂表演。

2、教學實施建議：

- (1) 持續維持實驗教學為核心策略：每個單元至少安排一次實驗活動，結合觀察、動手做與記錄反思，增強體驗與理解。
- (2) 搭配學習單引導反思與應用：每次實驗後設計簡單「我觀察到什麼？」「我想應用在哪裡？」的學習單，引導學生從動手到動腦。
- (3) 創設學生主導的實驗任務：鼓勵學生提出「我要設計一個…實驗」挑戰任務，讓學生由被動學習者轉為主動探究者。
- (4) 加入創意展示與交流分享：安排「我最喜歡的實驗作品發表會」，鼓勵學生製作說明卡、簡報、小短片，分享學習成果與心得。

承辦人： 

教務主任： 

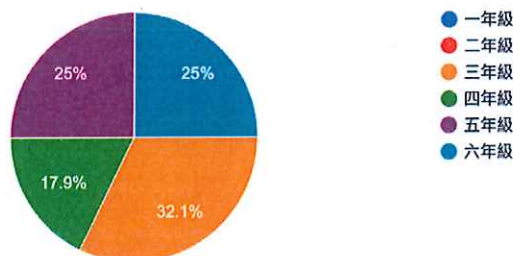
校長 

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（部定社會）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

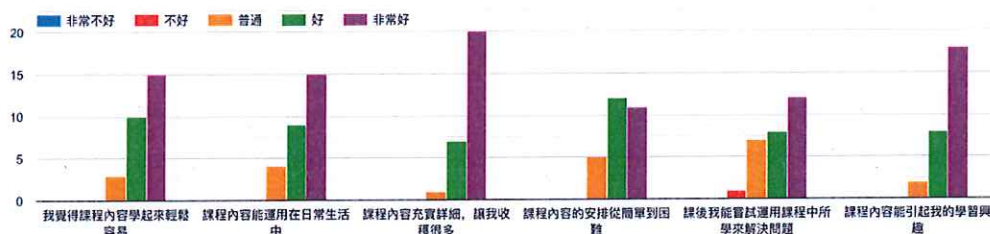
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
28 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

老師在上學期第二次段考前用玩遊戲的方式來複習社會。

要期末考時，四位老師讓我們玩遊戲，增加我們對社會課的印象。

老師使用補充的方式讓我們學到許多關於課外的新知識，讓我們知道社會的重要性，最後也要謝謝我的指導老師林依珊老師。

上課時，老師用心的教導和有趣的互動，另外還有期末考時製作「家鄉的小書」，都令我印象深刻。

社會課總是能讓我收穫滿滿，也能勾起我學習慾望，令我期待著下學期的課程

有回答問題，老師都會發獎勵卡，我很開心，想說課讓我更了解各地的文化特色，讓我更想去台灣各個地方好好感受當地特色。

月考前，老師幫我們做重點複習利用抽同學來回答問題，讓我們覺得很有趣

老師會在上課的時候問問題，特別是朱一貴事件、牡丹社事件，讓我分不清楚。

我覺得老師上課說的，我都覺得很詳細

做海報、以課程內容為主題演戲

我們一起討論課程內容並表演演出來

分組報告讓我覺得很好玩，然後會知道更多的東西。下次耕者有其田讓我知道以前發生了什麼事。

上課時，老師會提問問題，非常有趣，像玩遊戲一樣加分

老師會問一些從簡單到困難的問題，讓我們來回答，分數也因此而增加。

可以在上課時自由問問題，老師也非常樂意回答，也會問問題讓我回答，然後加分。

畫重點，考試前只要看重點點可以節省很多時間

我最喜歡的是社會老師給我們看影片

畫重點，因為考試就可以看著重點複習。

上課時，所以我們看影片、說笑話、說自己的日常。

社會老師講解完重點會讓我們看影片

社會老師會給我們看影片

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體課程滿意度高、參與度強：大多數學生在「課程學起來輕鬆」「能引起興趣」「安排由簡至難」等面向評價為「非常好」或「好」，顯示教學設計具吸引力、節奏適當。
- (2) 多元教學活動令人印象深刻：學生多次提到喜歡的活動包括：「複習遊戲」、「抽問答」、「看影片」、「分組報告」、「角色扮演」、「畫重點」、「做小書」，這些互動與實作策略能提升理解與記憶。
- (3) 學習動機與文化興趣被成功激發：有學生提及學到「各地文化特色」、「歷史事件（如朱一貴、牡丹社）」、「日常觀察」，顯示課程有效連結生活與文化，激發學習慾望。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 高年級學生在部分學習面向回饋稍弱：五年級出現「普通」甚至「不好」的回饋，特別是在「能解決問題」與「學習興趣」，可能與教學方法轉為偏重知識傳授，實作活動比例下降有關。
- (2) 個別學生反映對部分歷史內容混淆：如學生表示「分不清朱一貴與牡丹社事件」，建議強化歷史事件的圖像化與時間軸教學，幫助理解與記憶。
- (3) 學習難度認知略有落差：有學生認為學習內容難易適中，也有評為「普通」，表示課程需更強調「分層設計」，以照顧不同能力學生。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 深化分組任務與跨課表現活動：延續並強化如「家鄉小書」、「海報製作」、「劇場演出」等任務設計，讓學生以創作與發表方式進行深度學習。
- (2) 設計概念統整工具輔助歷史單元：引導學生製作「歷史人物關聯圖」、「時代事件流程圖」、「口訣記憶卡」等，協助記憶與理解歷史概念。
- (3) 建立模組化單元結構：每單元配置「導入活動→探究任務→複習遊戲→應用表現」四階段結構，強化系統性學習。
- (4) 結合在地文化與學生經驗：推進以「台灣各地節慶與人物」、「彰化在地歷史地景」為主題的在地化教學模組，增進文化共感與學習興趣。

2、教學實施建議：

- (1) 持續運用遊戲與影片輔助教學：如學生反應最好的「複習遊戲」、「影片補充」、「笑話分享」等方式，建議每單元固定搭配互動設計，促進課堂氣氛。
- (2) 鼓勵學生自我組織學習內容：引導學生學會畫重點、製作筆記卡、整理關鍵詞，培養社會科學學習策略與自主整理能力。
- (3) 多安排小組討論與問答互動：利用問答加分機制，搭配實體卡片、小白板、搶答牌等工具，活化課堂提問流程。
- (4) 提供多樣評量方式與回饋：除紙筆測驗外，加入「口頭報告」「劇場演出」「小書作品」「角色扮演演出」等方式，讓學生多元展現學習成果。

承辦人：

教師兼
教研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟錫

校長

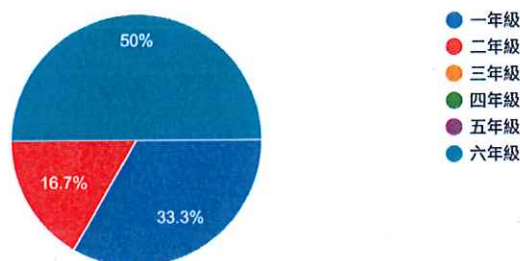
平和國小
校長 張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（部定英語）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

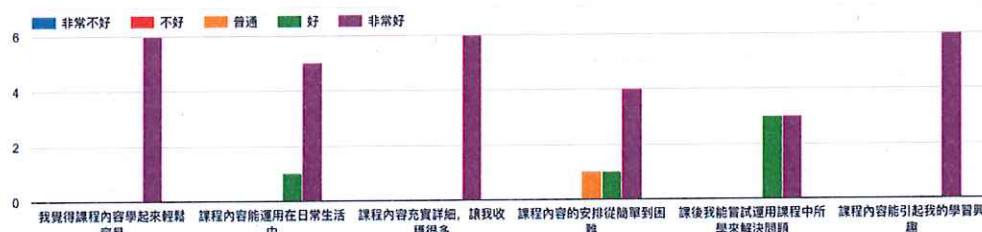
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
6 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

我最有印象的活動是當老師在上課的時候。

課程內容中，我最有印象的活動是：有一次是上國家的英文，因此老師發給每個人一張國家的國旗，並且要起來問別的同學：「Where are you from?」回答的同學就要講自己拿的國家，輪流問完後，就叫換國家。我覺得這個活動很有趣，因為在玩的時候還可以邊學習！

萬聖節的問答。

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體課程評價極高、學生回饋一致正向：所有學生在「學習興趣」、「理解程度」、「學習成效」等項目中皆給予「非常好」或「好」的評價，反映英語課整體教學設計貼近學生需求。
- (2) 遊戲與互動活動深植人心：六年級學生對「國旗角色扮演問答遊戲」「萬聖節問答」等活動印象深刻，顯示情境式互動教學能有效提升參與與語言實踐機會。
- (3) 低年級學生全項滿分，顯示基礎課程易學易懂：一、二年級學生對課程內容全面評為「非常好」，代表課程設計難度適中、教學方式親和，成功營造愉快的英語學習氛圍。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 部分學生在「由易到難」、「解決問題能力」評價稍弱：高年級學生針對「課程由簡到難安排」與「能否應用所學解決問題」給予「普通」評價，顯示課程脈絡或挑戰層次仍可再優化。
- (2) 課後應用與任務導向學習可再深化：雖學生於課堂中能積極互動，但對「所學是否能解決實際問題」評價不如其他項目，建議引導學生將語言運用延伸至課堂外生活場景。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 強化主題式、任務導向教學架構：建議以生活情境（如購物、問路、訂餐）為主軸，規劃多步驟任務，如設計「開口說任務卡」、「雙語闖關活動」等，提升語言實踐機會。
- (2) 提升課程結構的層次感與挑戰性：在設計時依學生能力分層，設置「Warm-up→Practice→Challenge」結構，確保從入門到應用的鷹架完整。
- (3) 延伸文化主題與節慶活動設計：延續萬聖節等文化活動，加入如「聖誕交換卡片」、「國際飲食日」、「語言小旅行」等主題，強化語言與文化的連結。

2、教學實施建議：

- (1) 善用教具與遊戲化教學策略：如國旗問答、角色卡、小道具等，皆可促進情境練習，提升語言使用流暢度與樂趣。
- (2) 導入簡單的專題任務與影片學習：例如讓學生製作「My Country Poster」、「My Favorite Food」小報，或觀賞英語繪本影片後繪圖並分享。
- (3) 結合日常生活與學校情境練習：帶學生進行「學校導覽任務」、「圖書館借書模擬對話」等實際場景操練，提升語言遷移與應用力。
- (4) 設計學生小老師制度與合作學習機制：高年級學生可擔任英語小老師協助低年級學生進行簡單問答遊戲，建立自信與責任感，促進學習社群互動。

承辦人：

教師兼
課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林孟珊

校長

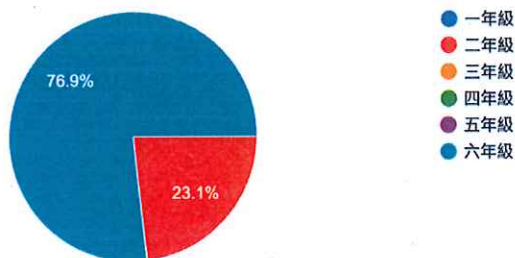
平和國小
校長 張鴻章

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（部定美勞）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

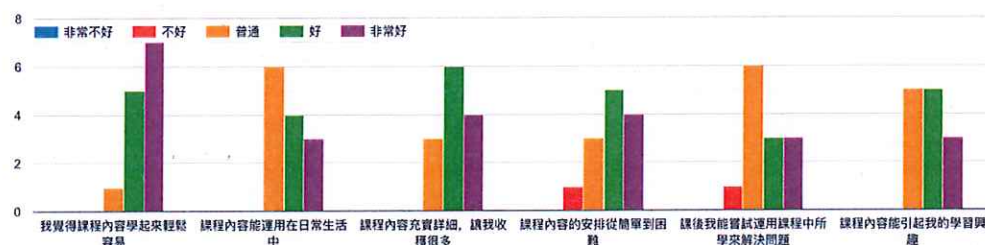
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
13 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

聖誕節卡片
燈籠
髮夾風車
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
橡皮擦雕刻
洞洞板、十字繡
洞洞板、十字繡
橡皮擦雕

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 二年級學生整體評價極高：所有低年級學生在六個學習面向皆給予「非常好」，顯示課程難易合宜、活動設計有趣，學習成就感高。
- (2) 美勞課活動深植人心：學生多次提及印象深刻的活動包括「聖誕節卡片」「燈籠」「風車髮夾」「十字繡」「洞洞板」「橡皮擦雕刻」等，顯示手作活動具體、有感。
- (3) 高年級學生仍肯定實作體驗：雖整體評價略低於低年級，但仍有學生表示喜歡「十字繡」「雕刻」「設計板」，顯示實作教學仍具吸引力。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 六年級學生部分評價偏中性或低：對於「學起來是否輕鬆」「能否引起學習興趣」「能否運用於日常生活」等項目，有多筆「普通」或「不好」的回應，可能反映活動形式過於重複或缺乏挑戰性。
- (2) 課程應用與解決問題能力待提升：多位學生對「課後應用能力」評為「普通」或「不好」，顯示學習內容與生活連結或反思應用層面尚可加強。
- (3) 創造性與多樣性設計可再強化：高年級學生對「洞洞板、十字繡」反應兩極，部分認為有趣，部分則感到缺乏新意，建議強化學生的「選擇權」與「設計權」。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 低年級課程建議延續節慶與遊戲化主題：聖誕卡片、燈籠、風車等活動具備節慶意義與創作樂趣，建議持續融入教學。
- (2) 高年級課程建議導入創意設計導向：可嘗試開設「個人創作任務」（如自設主題做雕刻、設計生活物件）、分組合作「創意挑戰題」等提升參與感與任務感。
- (3) 融入生活應用與工藝文化元素：將橡皮擦雕刻、纏繩藝術、編織等與生活美學連結，設計「生活設計師計畫」，培養實作與審美能力。
- (4) 引入多媒材與現代設計工具：高年級可嘗試數位設計工具（如 Canva、簡易 3D 繪圖、黏土動畫製作），提升學習新鮮感與實用性。

2、教學實施建議：

- (1) 實施差異化與選擇導向教學：提供多種材料與任務選項，讓學生依興趣挑選（如：雕刻 or 拼貼、十字繡 or 動手畫），提升自主感。
- (2) 搭配主題敘事引導創作脈絡：以「季節」、「情緒」、「文化故事」等主題為引導背景，幫助學生從內容出發設計作品，提升創作意義。
- (3) 結合教學回饋與展示舞台：每單元作品建議安排「課堂展演」或「走廊小展覽」，讓學生分享製作過程與心得，培養表達力與成就感。
- (4) 教學中融入藝術欣賞與技法介紹：除操作外，搭配影片欣賞、名家作品簡介，建立美感素養與技巧觀察力。

承辦人：

教師林吳智淵
課程組長

教務主任：

教師林孟珊
教務主任

校長

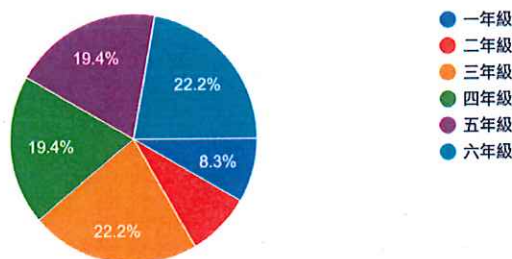
平和國小張鴻章
校長

113 學年度課程評鑑結果與分析—科任學生學習情形調查表（部定音樂）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

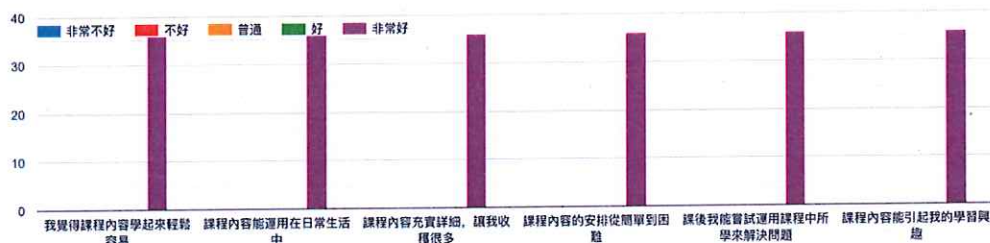
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
36 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 整體評價極為優異，學習滿意度高：幾乎所有學生對六大面向（包含「學習容易」「生活應用」「內容充實」「結構安排」「問題解決」「學習興趣」）皆給出「非常好」，顯示音樂課受到高度肯定。
- (2) 課程內容安排清晰、循序漸進：學生一致認為課程難易適中，表示音樂課的學習節奏掌握得當，能照顧各年級學習者的接受度與興趣。
- (3) 音樂課在培養情意與興趣面成效明顯：學生雖未提供大量活動細節，但從全數「非常好」的興趣指標可看出課程設計成功激發情感共鳴與愉悅感。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 缺乏具體活動回饋與學習歷程描述：雖整體滿意度高，但多數學生未提及具體活動內容（僅有個別學生簡單寫「無」或留白），未能展現學生對「學習經驗」的認知與反思，建議未來加入學習歷程紀錄或簡易回饋單。
- (2) 實際應用與課後延伸使用面仍可強化：雖學生評價為「非常好」，但是否能將所學應用於生活中（如唱歌、樂器操作、欣賞音樂素養）仍缺乏實質證據，建議設計更多「生活導向任務」來強化遷移與實踐。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 加入學期成果發表或迷你音樂展演：提供學生展演或創作發表的舞台，如「歌唱小舞台」「打擊樂即興秀」「樂器配音設計比賽」等，鼓勵學生整合所學並提升自我表達。
- (2) 發展以生活為本的音樂素養任務：如設計「生活中的音樂發現任務」「家中樂音收集活動」「我最愛的一首歌介紹」等學習單元，培養學生將音樂轉化為生活語言。
- (3) 彈性納入數位音樂創作工具：可在高年級導入簡易音樂編輯 App（如 Chrome Music Lab、Soundtrap 等），讓學生體驗編曲與數位音效創作，貼近新世代學習風格。

2、教學實施建議：

- (1) 鼓勵學生記錄與分享學習歷程：如導入「音樂日記」「課後心情樂語單」「我最喜歡的音樂活動票選」，讓學生不僅參與，也能內化所學。
- (2) 設計跨領域活動活化學習內容：例如結合國語課進行「音樂詩朗誦」、與美術課合作「為音樂作畫」、與健康課搭配「放鬆音樂與情緒調節」等。
- (3) 培養基本樂理與欣賞素養的循序架構：在趣味活動之餘，也可設計「認識五線譜」「節奏卡遊戲」「音樂風格配對」等入門性任務，強化音樂結構與認知理解。

承辦人：



教務主任：



校長

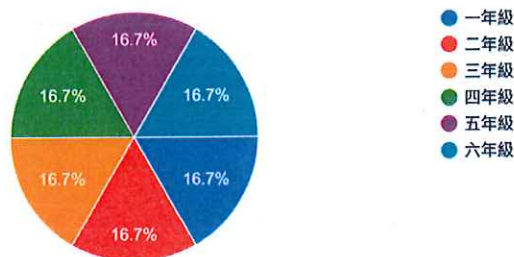


113 學年度課程評鑑結果與分析－科任學生學習情形調查表（部定健體）

一、113 學年度部定課程評鑑結果呈現：

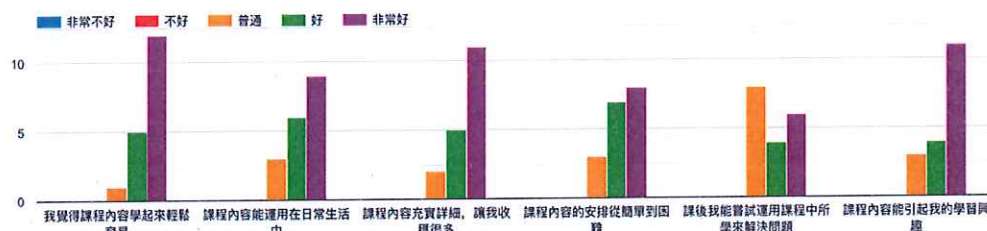
1、實施學習情形調查之年段：

基本資料
18 則回應



2、課程學習情形：

課程學習情形



3、課程內容中你最有印象的活動是什麼？：

跳繩
排球
足球
足壘球
躲避飛盤
足球
籃球
壘球
壘球
團體跳繩
團體跳繩
團體跳繩
跟同學打籃球
足壘球
上課時可以和同學互動，而且還可以和同學一起打球和踢足球很開心。
排球
足壘球
足壘球

二、整體分析與統整建議：

1、學生回饋表現良好面向：

- (1) 學習參與度與互動性高：多數學生在「學習興趣」、「學習輕鬆度」、「能與同學互動」等面向給予「非常好」，特別是在五年級更有學生明確表示「能與同學一起打球、踢球很開心」，顯示課程營造了正向參與氛圍。
- (2) 球類與競賽型活動最受學生歡迎：包含「足壘球」、「籃球」、「團體跳繩」、「排球」、「足球」等活動多次被提及為印象最深，顯示具團隊合作與競爭特性的運動最能引發學生學習動機。
- (3) 基礎體適能與律動項目亦具吸引力：一、四年級學生提及「跳繩」、「團體跳繩」為喜歡的活動，表示在課程中獲得成就感且能適應挑戰。

2、學生回饋相對可強化面向：

- (1) 高年級學生部分項目評價趨向中性：六年級在「課後應用」、「課程興趣」等項目出現較多「普通」，可能因活動內容重複性高、或挑戰性與自主性不足，建議強化差異化與學生選擇性。
- (2) 部分學生感受課程生活應用連結薄弱：雖體育具備高度實用性，仍有學生對「能否應用在日常生活中」給予「普通」，建議加強活動與生活場景的關聯設計（如實用體能、居家運動技巧等）。
- (3) 動作技巧提升與成效自覺感不一：有學生雖表現活躍，但對「收穫多寡」評價為「普通」，建議強化「學習目標引導」與「成果回饋」機制，協助學生感知自己的進步。

三、新學期課程規劃與教學實施建議：

1、課程規劃建議：

- (1) 分齡設計運動項目與難度進階表：建議依年級設計從基本律動→球類遊戲→戰術應用的學習歷程，並透過技能分層安排活動難易，強化學習挑戰感與持續性。
- (2) 強化生活化體育素養課程內容：如導入「防身術」、「日常姿勢與核心訓練」、「雨天居家運動」等內容，讓體育學習與日常生活高度連結。
- (3) 設計體能成果任務與自主練習挑戰：如個人跳繩記錄、運球挑戰卡、家庭運動任務本等，提升學生主動練習與自我超越的動機。
- (4) 結合跨領域活動與主題式課程：如健康課結合體育進行「飲食與運動規劃挑戰」、自然科搭配「心肺耐力與身體反應」單元等，提升整合性與探究力。

2、教學實施建議：

- (1) 鼓勵合作學習與角色輪替制度：在球類活動中設計如「攻守互換」、「小組裁判任務」、「技術教練輪替」等方式，讓學生參與更全面，並學會同理與合作。
- (2) 導入多樣化評量與回饋方式：透過口頭回饋、個人目標卡、影片回看（即使簡單）等方式，幫助學生覺察自己的動作表現與進步點。
- (3) 引導學生設定個人化運動目標：協助學生每學期設定1~2項「運動技能小目標」或「體能提升計畫」，提升自我追蹤與成就感。
- (4) 營造安全且鼓勵冒險的課堂氛圍：特別在低年級與運動新手中強化鼓勵語言、降低比較壓力，使每位學生皆能享受運動、體驗成功。

承辦人：

教師兼
課研組長 吳智淵

教務主任：

教師兼
教務主任 林子珊

校長

平和小
張鴻章