

七、前一學年課程計畫實施情形及其成效檢討

國文

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一) 課程在執行落實	遵照相關規定辦理。	遵照相關規定辦理。	遵照相關規定辦理。	已確實完成。
(二) 課程實施的困難	依不同班級、不同學生的學習現況差異，任課教師都會適時啟動滾動式的彈性調整，唯獨時間不夠充裕。	遵照相關規定辦理。	遵照相關規定辦理。	已確實完成。
(三) 課程目標達成情形	皆依課程目標達成教學內容。	遵照相關規定辦理。	遵照相關規定辦理。	依照學校學習成就評量的難易度，校平均約在60~75分之間，各班班平均都在校平均範圍內，亦有不少班級平均在校平均之上。
(四) 教師教學需求	依不同教學情形，本領域教師會依各人個別需求向教務處或同仁尋求協助。	教師領域共備集思廣益讓課程設計面向更為多元且豐富。	語文相關專業教室以及媒體教學的軟、硬體設備設置與添購。	多元學習評量的實施有助於呈現更多學習面向的成果。
(五) 教師專業進修成長實施	依相關規定辦理領域教師專業進修成長研習(新課綱議題融入教學研習)；教務處亦會提供領域相關研習活動訊息供有興趣老師報名參與。	持續推動素養教學專業研習和新知的吸收，並利用領域或共備時間來進行經驗分享。	數位媒體教材的實作研習與練習。	多元學習評量的開發、設計與實作。
(六) 家長學生的反應	家長與學生對本領域課程規劃設計安排的調整，接受度高，但仍有部分家長和學生對新課綱相關內容不甚了解。	對素養教育的內涵一知半解，實有迷惑與焦慮感。	程度落差顯著、加上城鄉差距亦大、學生家長社經地位與能力不一，偶有教與學的認知衝突。	目前多數家長還是以升學為重，強調以紙筆測驗為主，對於素養學習、多元評量等，認為有浪費時間之嫌。

英語

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一) 課程在執行落實	在新學期年初已排好整學年課程進度，老師們都會配合學校行事曆進行教學。	1. 按照學生程度設計課程計畫 2. 依不同學生的程度設計適合的評量制度 3. 能隨時針對學生的反饋做修正	1. 需引導學生如何學習、如何面對問題、如何反省等過程。 2. 需著重學生個別學習、分組學習、合作學習等多樣化的學習型態。	1. 課程設計的結果較適合中學生等程度，較難顧及雙峰程度的學生 2. 對於學生英語閱讀素養的訓練時間分配上仍然稍嫌不足
(二) 課程實施的困難	新課綱只有三節英文課，在有限的時間下，加上學校有時有額外的活動，讓任課老師得刪減某些部分，來進行複習工作	1. 節數不足及進度上壓力使得課程目標的施行力不從心 2. 學校礙於人力及時間無法真正落實依程度設計評量卷	1. 教學時間不足 2. 須花非常多的時間來指導學生如何配合課程的進行 3. 教師對教學媒體、電子書、網路線上教學資源、電腦輔助教學等未必皆熟悉且使用純熟。	1. 盡量以差異化學習單來顧及雙峰程度的學生 2. 設計評量以多元評量方式彌補節數不足及進度上壓力
(三) 課程目標達成情形	老師們課程實施多以中		依照課程設計，循序漸	根據段考平均大約落在

	等程度學生為基準，在複習時依照班級特性加強不足部分。		進進行，中等程度學生皆能得心應手。針對程度優良的學生另給予進階練習內容。為鼓勵弱勢學生參與課程學習，會給予差異化學習內容。	六七十分部分，可推知大部分同學有達成預期的目標及有效的學習成果。
四教師教學需求	希望在課程規劃時能增加一節英文課時數。	教學者給明確的規定指示並顧及前段與後段學生之間差異性	軟體部分：教師課前積極備課、搜尋資料，並結合電子書，豐富教學內容，吸引學生參與課程進行。差異化教學與多元評量可讓不同程度的學生在學習上得到成就感。 硬體設備：電子白板及電子書的應用使得課程進行順暢。	課程規劃的節數不足，導致老師們在課程教學完整度上有所取捨，例如減少口說或聽力練習的比例。
五教師專業進修成長實施	目前因彈性課程運作，因此老師們會在課程規劃上對話分享。	透過各項研習，不斷獲取課程設計的新知，與能力增加教學技巧，增進教學內容社群:社群團體討論，彼此提供想法，增加課程設計的內容，獲得集體共識，對課程設計後的實施更具效力。	每學期都有安排校外優秀老師來分享教學主題	從各項研習、觀摩教學、協同教學中獲得適合教師及學生的教學方法，達到雙贏的效果。
六家長學生的反應	因為出版社規劃完整，家長無特別反應	家長及學生對教師認真用心及專業的課程設計能力及內容均感到滿意，接受度極佳。	去年新課綱開始就有開放家長可以觀課，有問題都可以隨時跟校方反應	透過多元評量方式，家長更了解學生的學習優勢與劣勢，能與教師合作協助學生有更加的學習成就

數學

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一)課程在執行落實	依部頒	七年級(康軒) 八年級(康軒) 九年級(南一)	依教學進度表進行。	成績依常態分布
(二)課程實施的困難	無	無	無	1、針對低學習成就的學生，除了基礎知識不足，也不易引起他們的注意與學習動機。 2、計算機的使用：學生有手機故更無購買意願
(三)課程目標達成情形	良好	良好	良好	有達 60 分的基礎標準。依同仁的專業再努力予以提升。

四)教師教學需求	無	無	無	學校提供平板設備的使用，能增置和數學學習相關的軟體
五)教師專業進修成長實施	引進活化教學相關研習，自辦研習，線上研習	各單元間的教學心得分享。	透過活化教學演示，教學觀摩	參與數學領域「數學遊戲」研習應用於數學教學中。
六)家長學生的反應	家長學生反應良好	家長學生反應良好	搭配電腦動畫，抽象概念較易理解。	家長學生反應良好。

社會

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
一) 課程在執行落實	遵照相關規定辦理 確實完成	遵照相關規定辦理 確實完成	遵照相關規定辦理 確實完成	確實完成
二) 課程實施的困難	歷史地理公民每週一堂課，遇到節日放假，進度安排須很緊湊。	教師領域共備集思廣益讓課程設計面向更為多元且豐富。	歷史地理公民每週只有一堂課，基本上只能上完進度，要進行多元課程設計活動，時間不足。	沒充裕時間學生診斷學習困難點。
三)課程目標達成情形	確實完成	確實完成	確實完成	1. 定期評量校平均約在65~75分之間，偶有校平均在80分以上。 2. 部分班級高分組與低分組成績高低差異相當大，班平均無法完全看出學習狀況。
四)教師教學需求	教育部舉辦新課綱會考試測以作為教師規劃課程的參考	教師共備集思廣益，促成課程設計多元而豐富	專業教室以及媒體教學的軟硬體設備與添購。	多元評量的實施有助於呈現學習成果
五)教師專業進修成長實施	依相關規定辦理領域教師專業進修成長研習(新課綱議題融入教學研習)	推動素養教學專業研習和領域會議提供經驗分享	媒體教材的實作與練習	多元評量的設計與實作
六)家長學生的反應	新課綱課程內容不了解	對素養教育感到迷惑與焦慮	程度落差大、城鄉差距大、家長認知能力不一導致教與學的衝突	以升學為重，排斥、抗拒素養學習、多元評量，認為浪費時間

自然

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
一)課程在執行落實	整體課程實施情況良好。	結合生活實例並配合科普課程補充。	運用生活實例、影片引導及實驗操作。	多元刺激讓學生有不同的角度理解。
二)課程實施的困難	抽象概念學生較難理解(運動學、電學、遺傳學)	結合生活實例並配合科普課程補充。	學生生活經驗不一，講解上不全然能接受。	大部分學生能達成課程目標，少數學生須另外加強。
三)課程目標達成情形	良好。	大致良好。	良好。	良好。
四)教師教學需求	事先準備實驗器材及流程。	多了解學生相關經驗進行提問設計。	運用適當提問與學生互動並增強學習動機。	理解學生差異並給予不同的解讀。

(五)教師專業進修成長實施	引進活化教學相關研習，自辦研習，線上研習。	運用活化計畫，增加教學知能。	校內自辦研習及領域內教師互相討論進步。	老師本質學能都提升。
(六)家長學生的反應	家長學生給予肯定。	家長學生給予認同。	家長學生都認同。	家長學生都給予老師肯定。

健體

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一)課程在執行落實	1. 健體課程分為「健康教育與體育」二門類型，健康教育每週一節、體育每週二節，在二領域課程中屬於較多操作與實務的類型。 2. 設置健全的健康與體育課程發展組織，使職掌和分工能明確且順利運作。 3. 健康與體育課程的發展計畫及實施時程應具彈性，以利確實執行。			
(二)課程實施的困難	1. 成立健康與體育課程設計小組。 2. 有實施健康與體育研習及專業訓練的成果檢核和回饋。 3. 教師能將評量之結果轉化為標準參照或常模參照。			
(三)課程目標達成情形	1. 健康與體育課程實施前，能提供教師有關本課程方案的專業研習，增進專業知能 2. 健康與體育課程實施前，針對本課程方案進行課程實驗教學評估和檢核修正 3. 任課教師所規劃的教學評量項目與標準，能掌握課程目標與內容特質			
(四)教師教學需求	1. 任課教師能針對健康與體育課程實施的結果，提出優點及改善缺點的具體建議 2. 任課教師在健康與體育課程實施過程中所遭遇的困難或問題，都能獲得解決			
(五)教師專業進修成長實施	1. 提供充分且健全的資訊，以了解健康與體育課程發展的最新動態 2. 激勵教師及行政人員參與健康與體育相關的課程研習和發展			
(六)家長學生的反應	1. 家長能滿意健康與體育課程方案的實施成效			

科技

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一) 課程在執行落實	依行事曆及課綱進行課程撰寫	依課綱規劃，選定合適之教材作為年級教學教材	依課程計畫及教學進度進行	實施結果良好，達成目標
(二) 課程實施的困難	在課發會做好行事曆規劃，盡量達成每學期的週一至週五的上課總節數落差不大	隨時配合調整教學內容，同時兼顧學生的學習	易受到段考或學校活動的干擾而影響教學進度	採用多元評量及彈性滾動調整
(三) 課程目標達成情形	符合	符合	符合	大部分符合教學目標
(四) 教師教學需求	部分教科書內容因為軟硬體設施不足，應付實際課程	準備相對應工具、材料或軟體；不足之工具設備採取替代折衷作法	依課程實施需要，搭配合適的工具或設備進行教學	檢視教學過程作為下次準備參考
(五)教師專業進修成長實施	依教師教學需要，規劃適合之課程或單元進行研習 教師個人依個人生涯規劃進修	每學期領域自辦研習，定期校外研習，並且進行研習參加心得分享	利用領域時間進行	教師增能後，將所學應用於教學上
(五) 家長學生的反應	事前告知學生(家長)教學目標	依教學進度進行	留意學生上課的反應或反饋進行課程調整	適時依作品完成度或測驗結果，滾動修正課程實施

綜合

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一)課程在執行落實	秉持「自發」、「互動」及「共好」的理念，關注學生的生活經驗	透過核心素養的落實，與跨領域/科目間的統整教學策略	引導學生進行體驗、省思、實踐與創新等學習活動	促進學生自我與生涯發展、實踐生活經營與創新、落實對社會與環境的關懷
(二)課程實施的困難	配合學校測驗(興趣與性向)、志願選填與生涯發展紀錄手冊，期程會被延後	使用領域選定教材加上教師自編課程	實作課程，時間受限	良好
(三)課程目標達成情形	以學生為教學主體，廣泛採用各種教學策略	靈活運用各種適當的教學方法，導引學生主動學習	依課程需要進行分組學習，並增加實作活動	培養學生家庭生活所需的各項技能，增進學生進行創意活動的能力
四)教師教學需求	配合學校主題活動	融入學校主題活動	1.實作課希望能有兩節連排 2.學校需有充足的書籍、教具、資訊軟體等支持教師的教學	成果展示於領域牆
五)教師專業進修成長實施	1.鼓勵教師參與校外感興趣之相關研習 2.利用領域時間開辦增能研習 3.申請精進教學社群計畫	與其他相關科目或領域合作或是共備	與校內老師經常分享教案、互相觀課	教師隨時自我進修，充實新知，達到豐富教材內容及創新教學方法之目的
六)家長學生的反應	開學初發給每位學生課程規劃表及評分方式	讓學生有機會親自參與課程設計，例如：食譜、表演、遊戲設計、野餐內容等。	依課程規劃，按部就班實施，評分方式也清楚明瞭	多能獲得學生及家長正面回饋與支持，尤其是實作課程

藝術

	課程規劃	課程設計	課程實施	課程結果
(一) 課程在執行落實	美術: 1.分年級建構階段性學習：7年級攝影/文創設計、8年級水墨/公共藝術、9年級藝術職業探索 2.整合在地文化（屏東街頭藝術）與跨領域內容（文學詩籤結合水墨）	美術: 1.科技工具導入：平板攝影教學、AI實作軟體應用 2.媒材多元性：涵蓋傳統水墨、熱縮片、彩繪杯墊等創作形式 3.分層教學調整：依班級特性簡化創作難度（如單色熱縮片替代彩繪）	美術: 1.採用自編教材與學習單強化系統性 2.實作週期彈性調整（7-10週含假期順延機制） 3.結合電影賞析引導創作靈感	美術: 1.多數學生能完成階段性作品 2.建立藝術史基礎（西洋藝術史筆試） 3.需加強個別化指導以因應學習速度差異
	音樂: 1.歷史脈絡建構：巴洛克時期至台灣流行音樂發展 2.能力培養雙軌：直笛演奏技巧與數位音樂創作	音樂: 1.跨感官整合：bodypercussion、音畫聯覺創作 2.科技融合：GarageBand編曲與數位展演平台	音樂: 1.三階段教學法：認知→體驗→創作 2.跨域協作：結合資訊課程強化數位素養 3.差異化評量：合奏/獨奏/數位創作多元呈現	音樂: 1.提升風格辨識能力（巴洛克vs.流行） 2.達成基礎演奏技巧與合奏默契 3.建立音樂廳建築認知與數位創作能力
	表藝: 1.三構面架構：表現/鑑賞/實踐並重 2.基礎元素教學：從生活經驗導入表演理論	表藝: 1.體驗式學習：身體實作與即興創作 2.啟發式教學：透過提問引導反思	表藝: 1.採漸進式教學：先講解後實作 2.環境營造：展示優良作品與即時表揚	表藝: 1.開發學生肢體表達潛能 2.提升藝術理解層次（從技術到文化層面） 3.強化同儕互評與合作意識
	三科目共同特點 1.系統性架構：皆採階段性目標設定，如音樂科「聆聽→創作→展演」三階段 2.科技融入：平板攝影、AI繪圖、GarageBand等工具廣泛應用 3.成果可視化：透過padlet跨班展演、教室作品展示強化學習動機 4.彈性調整：均提及依學生特質調整教學節奏與內容難度 5.文化連結：強調在地元素（屏東文化）與藝術史脈絡並重 此分析顯示各科教師在課程發展上已形成「理論奠基→實作深化→成果展演」的完整循環，且能兼顧傳統技法與現代數位工具運用，符合新課綱素養導向教學精神。			
(二) 課程實施的困難	美術: 1.時間與資源限制：AI課程因軟硬體設備不足，難以現場實作；藝術史與實作課程需7-10週，易受假期影響延宕進度。 2.學生能力差異：班級特性影響教學調整（如活潑班級需簡化創作難度），少數學生需個別指導。	美術 1.多元媒材整合：需平衡傳統技法（水墨）與科技工具（平板、AI），教材準備繁瑣。 2.分層教學挑戰：設計活動須兼顧學生科技操作背景差異（如熱縮片替代彩繪）。	美術: 1.科技工具應用：部分學生缺乏使用平板或AI軟體的經驗，需額外教學時間。 2.進度壓力：自編教材雖系統化，但配合課綱發想教案耗時，且需反覆測試修正。	美術: 1.作品完成度落差：85%學生能完成作品，少數進度落後需持續追蹤。 2.理論與實作整合：藝術史筆試與創作課程成效不一，個案學習動機影響成果。
	音樂: 1.跨領域整合壓力：結合資訊課程（如GarageBand編曲）需協調設備與教學節奏。 2.歷史脈絡廣度：巴洛克時期至台灣流行音樂內容龐雜，難以深化風格比較。	音樂: 1.多元感官活動：需同步設計身體打擊、音畫聯覺、數位創作，備課量龐大。 2.科技門檻：學生對GarageBand操作陌生，基礎教學擠壓創作時間。	音樂: 1.設備限制：平板數量不足或軟體授權問題，影響分組實作效率。 2.階段銜接問題：從「聆聽認知」到「數位創作」轉換教學擠壓創作時間。	音樂: 1.作品完成度分歧：雖多數學生能完成直笛合奏，但數位創作成果精緻度落差大。 2.理論應用薄弱：音樂風格辨識能力未充分轉化為創作深度（如巴洛克元素應用）。
	表藝: 1.時數不足：需涵蓋「表現、	表藝: 1.差異化教學：活動設計需	表藝: 1.環境限制：缺乏專用表演	表藝: 1.成效落差：學生潛能開發

	鑑賞、實踐」三構面，壓縮實作與反思時間。 2.動機維持：學生對抽象表演理論（如基礎元素）興趣較低，影響參與度。	兼顧肢體表達能力懸殊的學生，難以統一進度。 2.體驗深度限制：身體實作需反覆練習，但課堂時間僅能初步引導。	空間，影響實作流暢度。 2.即時反饋壓力：需密集觀察學生實作表現並調整引導策略，教師負荷大。	程度不一，肢體表達與理論理解存在明顯差距。 2.同儕互評挑戰：部分學生因自信心不足，互評時難以客觀反映成果。
	共同困難 1.課程規劃：學期間斷與時數不足，壓縮實作深化空間。 2.課程設計：差異化教學與科技整合增加備課複雜度。 3.課程實施：設備限制、學生科技素養不均、課堂時間碎片化。 4.課程結果：動機與能力差異導致成效落差，需強化個別化指導。 三科共通困境在於「有限資源下平衡深度與廣度」，且需持續因應「科技工具門檻」與「學生能力差異」調整教學策略。建議優先改善軟硬體設備支援，並發展分層教案模組，以緩解時間壓力與成效落差問題。			
(三) 課程目標達成情形	美術 1.完成分年級階段性架構（攝影/水墨/職業探索）與在地文化整合。 2.受限於 AI 軟硬體設備不足，部分科技課程未能深化。	美術 1.成功結合傳統技法與數位工具（平板、熱縮片），但分層教學調整耗時。 2.自編教材系統性強，但教案發想與測試過程繁瑣。	美術 1.多數班級能按進度完成實作，但需因應班級特性簡化內容（如單色熱縮片）。 2.科技工具教學擠壓創作時間，影響部分學生作品精緻度。	美術 1.85%學生完成作品，西洋藝術史筆試基礎建立。 2.零星個案進度落後，理論與實作整合需強化。
	音樂: 1.完整建構音樂史脈絡（巴洛克至台灣流行音樂），跨域整合資訊課程成效顯著。 2.直笛技能與數位創作雙軌並行，目標明確具前瞻性。	音樂: 1.跨感官活動（Body Percussion、音畫聯覺）成功提升音樂感受力。 2.GarageBand 教學受限學生數位素養，壓縮創作深化時間。	音樂: 1.三階段教學（認知→體驗→創作）流程順暢，但設備不足影響分組效率。 2.數位展演平台（Padlet）有效提升成就感，但作品上傳技術門檻需輔導。	音樂: 1.多數學生掌握風格辨識與直笛基礎，數位創作完成度高。 2.少數學生理論應用薄弱，音樂元素轉化創作能力待加強。
	表藝: 1.三構面（表現/鑑賞/實踐）架構完整，但時數不足壓縮實作深度。 2.生活化切入有效引發興趣，但抽象理論吸收率待提升。	表藝: 1.體驗式活動（身體實作）成功激發參與，但肢體能力差異影響進度統一。 2.提問引導策略需更細緻以因應學生反思深度差異。	表藝: 1.環境限制（缺乏專用空間）降低實作流暢度。 2.同儕互評機制初步建立，但部分學生互評信心不足。	表藝: 1.多數學生能欣賞表演藝術並嘗試生活化應用。 2.潛能開發成效兩極，肢體表達與理論理解落差明顯。
	共同達成特點 1.課程規劃：均達成階段性架構，但「廣度 vs. 深度」取捨需再平衡。 2.課程設計：多元教學策略成功提升參與度，科技工具應用成雙面刃。 3.課程實施：普遍需克服設備限制與時間碎片化問題，但彈性調整能力強。 4.課程結果：基礎目標（技能掌握、作品產出）達標率高，高階目標（創作深化、理論應用）仍待突破。 三科課程目標達成率介於 70-90%，呈現「基礎紮根有成，進階深化不足」現象。建議優先改善： 1.科技設備支援：緩解數位創作門檻。 2.分層評量機制：針對高動機學生設計加廣加深活動。 3.跨域協作：結合導師制度追蹤個案學習落差。			
(四) 教師教學需求	美術 1.引進專業人才協同教學（如表演藝術專家），強化跨領域課程整合（視覺/聽覺/表演藝術）。 2.提供時間分配指引與主題整合策略，協助教師在有限課時深化實作內容。	美術 1.開發分層教材模組與多元評量工具，減輕因應學生能力差異的備課負荷。 2.建立數位教學資源庫（如 AI 軟體操作範例、藝術史圖像資料庫）。	美術 1.改善專科教室硬體（如投影設備）與軟體授權（AI 繪圖工具）。 2.提供媒材採購經費與行政支援，簡化自編教材測試流程。	美術 1.建立作品追蹤系統與個別化輔導機制，縮小學習落差。 2.強化軟硬體設備支援，提升科技藝術課程完成度。
	音樂: 1.現行架構已具系統性，但	音樂: 可補充高階數位創作教案	音樂: 1.升級平板設備與音樂軟體	音樂: 1.需強化學生自主練習機制

	可進一步強化歷史脈絡與創作連結	(如進階混音技巧)。	(如 GarageBand 進階版授權), 確保分組實作品質。 2. 提供數位工具操作手冊與技術支援人員, 降低課堂卡頓風險。	(如使用線上直笛指法教學影音庫)。 2. 發展「音樂元素分析→風格創作」的評量回饋表, 深化理論应用能力。
	表藝: 1. 課程時數有限, 若需平衡「表現/鑑賞/實踐」三構面教學深度仍有難度, 學生須於課餘時間練習方有成果。 2. 建議發展外界合作方案, 共享專業師資與展演資源。	表藝: 1. 提供現成教案範本與跨領域活動設計指南(如結合文學劇本創作)。 2. 開發肢體開發教具包(如即興表演情境卡、同儕互評量表)。	表藝: 1. 設置專用表演空間, 目前已有鏡面牆、建議改善音響設備、加裝安全地墊、舞蹈練習把手等設備。 2. 培訓教師即時反饋技巧, 提升課堂引導效率。	表藝: 1. 導入表演藝術認證制度(如基礎肢體能力檢定), 具體化學習成效。 2. 辦理學生成果發表會, 建議可結合社區場域實踐生活化應用。
	<p>共同教學需求</p> <p>1. 課程規劃</p> <p>(1) 系統化教師專業成長工作坊(如科技藝術、差異化教學策略)。</p> <p>(2) 統整跨科課程地圖, 避免內容重疊並深化主題連結。</p> <p>2. 課程設計</p> <p>(1) 建立教材共享平臺, 收錄各科優質教案與學生範例作品。</p> <p>(2) 開發適性化教學模組(如基礎版/進階版實作指引)。</p> <p>3. 課程實施</p> <p>(1) 優先改善資訊設備: 增購平板、更新軟體授權、提升網路穩定性。</p> <p>(2) 簡化行政流程: 媒材採購、場地預約、跨科協調等支援機制。</p> <p>4. 課程結果</p> <p>(1) 建置「藝術護照」系統, 長期追蹤學生創作歷程與核心素養發展。</p> <p>(2) 定期辦理教師反思會議, 依據成效數據調整教學策略。</p> <p>三科教師最大需求集中於「完善數位設備」與「減輕差異化教學負荷」, 建議行政端採取以下行動:</p> <p>1. 編列年度科技藝術預算, 確保軟硬體同步升級。</p> <p>2. 成立教學資源中心, 統整教材、範例與技術支援。</p> <p>3. 導入師徒制培訓, 資深教師帶領新進教師發展分層教案。</p> <p>4. 建立藝術領域專案管理機制, 縮短行政作業時程以釋放備課時間。</p>			
(五) 教師專業進修成長實施	美術 1. 參與「跨領域藝術整合」研習, 學習結合表演藝術、視覺藝術、在地文化的主題式課程設計。 2. 研習劇場教育與公共藝術案例, 拓展多元教學樣貌(如街頭藝術策展實務)。	美術 1. 進修「素養導向評量設計」, 開發分層實作任務與差異化評量工具。 2. 學習 AI 繪圖軟體教學策略, 提升科技媒材應用能力。	美術 1. 參與「圖文整合教學法」工作坊, 強化視覺化引導技巧(如心智圖、故事板運用)。 2. 學習班級經營策略, 因應活潑班級調整創作難度。	美術 1. 導入「藝術歷程檔案」管理系統, 追蹤學生創作發展。 2. 研習同儕互評引導技巧, 提升學生審美表達深度。
	音樂: 1. 參與「音樂史跨域教學」研習, 整合歷史脈絡與數位創作。 2. 研習「臺灣流行音樂文化」專題, 強化在地化課程深度。	音樂: 1. 進修「多感官音樂教學法」, 精進 BodyPercussion 與音畫聯覺活動設計。 2. 學習 GarageBand 進階編曲技巧, 開發高階創作教案。	音樂: 1. 參與「數位工具高效教學」工作坊, 提升平板與音樂軟體操作指導效率。 2. 學習「階段式教學銜接策略」, 優化「聆聽→體驗→創作」流程。	音樂: 1. 導入「音樂素養數位評量系統」, 分析學生風格辨識與創作能力。 2. 研習「學生作品策展技巧」, 利用 Padlet 強化跨班互評成效。
	表藝: 1. 參與「肢體開發與即興創作」師資培訓, 深化表現、鑑賞、實踐三構面教學。 2. 研習「教育劇場」模式, 設計生活化情境教學方案。	表藝: 1. 進修「差異化教學策略」, 設計彈性活動模組(如初階模仿→進階創作)。 2. 學習非語言溝通技巧, 提升肢體引導效率。	表藝: 1. 參與「安全防護與空間運用」工作坊, 優化教學場域安全性。 2. 導入「即時反饋工具」(如 ClassroomScreen), 強化課	表藝: 1. 研習「表演藝術認證指標」, 建立客觀評量基準。 2. 學習成果展演策劃, 結合社區場域辦理學生作品發表。

			堂互動品質。	
	<p>共同進修策略</p> <p>1.課程規劃</p> <p>(1)定期參與「新課綱素養導向」工作坊，強化跨科整合能力。</p> <p>(2)加入「藝術教育社群」，共享研習資源與教學案例。</p> <p>2.課程設計</p> <p>(1)修習「科技藝術教學認證」，系統化提升數位工具應用層次。</p> <p>(2)參與「差異化教學」研習課程，加強差異化教學教案設計能力。</p> <p>3.課程實施</p> <p>(1)透過教學觀摩觀課等精進引導技巧。</p> <p>(2)共同研討設備使用方式，並進行模擬演練。</p> <p>4.課程結果</p> <p>(1)建立「教師反思札記」制度，定期分析教學成效數據。</p> <p>(2)多接觸並參與國際藝術相關演出及研習講座等，接軌國際新趨勢。</p> <p>三科教師專業成長聚焦三大方向：</p> <p>1.科技深化：強化數位工具教學與科技藝術整合能力。</p> <p>2.差異化教學：發展彈性教案模組與分層評量技巧。</p> <p>3.跨域協作：透過社群共備與跨科觀課，突破單科教學限制。</p> <p>4.整合外部資源與內部教學共備，持續提升教學品質。</p>			
(六)家長學生的反應(三科統整)	<p>1.認同明確的評分標準與課程說明(如秩序分數、態度加減分機制)，認為有助學生掌握學習方向。</p> <p>2.部分家長期望「實作與學術課程平衡」，避免過多理論壓縮創作時間(如音樂史與直笛練習的配比)。</p> <p>3.多數學生偏好實作導向規劃(如攝影、GarageBand創作)，對純理論內容(如藝術史筆試)興趣較低。</p> <p>4.肯定教師依能力調整難度，例如美術科簡化熱縮片取代彩繪，降低挫折感。</p>	<p>1.支持多元化設計(如身體打擊、水墨跨域文學)，認為能激發孩子創意。</p> <p>2.建議增加「生活應用連結」，例如美術科文創設計結合展售實務等。</p> <p>3.高度投入跨感官活動(如音樂科音畫聯覺、表演藝術即興創作)，認為「比傳統上課有趣」。</p> <p>4.對科技工具(平板攝影、AI繪圖)有學習熱忱，但部分學生反映「操作時間不足，想更深入練習」。</p>	<p>1.認可教師鼓勵學生展現自我(如表演藝術上台演出、音樂跨班作品展示)，提升孩子自信心。</p> <p>2.擔憂設備限制影響學習品質(如音樂科平板數量不足、美術科AI軟體卡頓)。</p> <p>3.活潑班級偏好動態活動(如BodyPercussion)，靜態班級則傾向水墨、剪紙等媒材。</p> <p>4.希望「減少同儕互評壓力」，部分學生因怕被批評而降低創作膽識。</p>	<p>1.對非紙筆評量(如直笛合奏、錯視設計作品)給予正面肯定，認為「看見的成長軌跡」。</p> <p>2.希望擴大成果展現機會(如校際藝術聯展、數位作品線上平台)。</p> <p>3.多數滿意實作成果(如音樂數位創作、攝影作品)，但自認「理論应用能力待加強」(如風格分析表述)。</p> <p>4.部分高動機學生反映「作業挑戰性不足」，希望開放進階任務(如美術科AI動畫延伸)。</p>
	<p>共通反饋與建議</p> <p>1.正向肯定：認同課程活潑化與成果可視化，尤其讚賞「從做中學」的設計。</p> <p>2.改善期待：</p> <p>(1)強化設備支援以提升科技課程流暢度。</p> <p>(2)增加個別化指導時間，縮小學習落差。</p> <p>(3)發展「基礎→進階」任務選單，滿足不同動機學生需求。</p> <p>家長與學生對藝術課程的「創新性」與「實作成果」給予高度評價，但同時呼籲「深化個別支持」與「設備升級」。建議教師可透過定期成果展、親師創作工作坊等管道，進一步促進理解並蒐集回饋，以持續優化課程效能。</p>			