

國立臺北科技大學-高教深耕計畫

113-1 「逆向設計之任務導向教學」計畫執行要點

一、計畫目的

有效應用【**逆向設計**】(**Backward Design**)，即以「以終為始」的課程思維，加上【**任務導向**]概念及【**評量指標**】(**Rubric**)設定，建立以**重理解的課程設計**(Understanding by Design, **UbD**)，著重以「**理解**」為重點的教學歷程，以促進學生能有效**掌握課程的核心概念及對知識的真實理解**。

二、計畫執行特色

1. 【**逆向/倒序設計**】(**Backward Design**)：與傳統課程設計 (先設定「**目標**」結果，再設計「**教學**」內容，最後訂定「**評量**」模式) 不同，【**逆向設計**】依序分成三階段：「**目標**」(確認期望的學習結果)、**「評量」**(決定適當的評量模式及證據) 及「**教學**」(設計學習及教學活動)，主要依學生的學習目標決定課程標準，再延展至教學歷程，以確認學生學習在最終目標的軌道之上，並能有效獲得必要的知識及技能。「當你確切知道你想要學生學些什麼時，你才能夠規劃你將要教些什麼」。
2. 【**任務導向學習**】(**task-based learning, TBL**)：以學生為中心，教師指導和任務執行的教學方法，更強調做中學，學習圍繞著任務而進行，透過對任務背後的概念與機制的理解，達到學習目的。TBL 有明確的學習目標，並能需確認學習機會及學習者應如何達成目標。相較被動接收的單向講述教學，【**實作任務**】讓學生能在有目的性、主動化的學習活動中**引起完成任務的使命感** (**task-commitment**)。
3. 【**評量指標**】(**Rubrics**)：一種學習評量的評分規範，著重的是「質化」評量，協助教師有效了解學生學習成效，學生亦能透過分數來由並修正學習弱項，讓評量加入自主反思及學習的歷程，達到【**評量即學習**】(**Assessment As Learning, AAL**) 的效果。**Rubric** 的呈現方現主要有兩軸向，一為**評量標準** (**Criteria**)，即該學習行為所需具備的各個面向；二為**表現指標** (**performance**)，即定義各面向表現之優劣指標。

三、執行期程：113 學年度第 1 學期

四、申請資格：本校專、兼任教師皆可申請 (每位教師得申請 **1 件**，本期補助 **3 件**)

五、計畫時程 (若額滿將提前停止受理，並於網站公告)

- ✓ 收件截止：113 年 10 月 09 日 (三) 止，逾時不候。
- ✓ 核定通知：113 年 10 月 18 日 (五) 前。
- ✓ 核銷截止：113 年 11 月 15 日 (五) 止，逾時不候；如未用畢將全數收回。
- ✓ 結案繳交：114 年 01 月 17 日 (五) 前。

六、課程條件限制

- (一) 適用課程：本校於學期間開設之**大學部**所有課程
- (二) 修課人數：至少 **15 人**
- (三) 若參與本計畫超過 **1 次者**，**第 2 次申請起**，須於計畫書內敘明此次教學設計與前次計畫之差異，及如何依據前次執行經驗進行改善或優化，**相關規劃內容重疊比例不得達 40% (含)** (可重疊內容不包括課名、班級、學生群體、人數等基本資訊)。

七、計畫獎勵項目及件數：

- (一) **經常經費補助**：15,000 元 (補助 3 件)
- (二) **教學彈薪計點**：1~2 點 (件數不限；若經費補助額滿，參與獎勵則以彈薪點數為主)

八、獎勵說明

- (一) 考量每學期經費限制及均等補助原則，並讓校內教師皆能有機會獲得本計畫補助：
 1. 若申請件數過多，將優先核定**第一次申請本計畫** (以高教深耕計畫補助) 的教師，以符應推廣創新教學之計畫目標。
 2. 若參與本計畫超過 1 次者，**第 2 次申請起**，則以「**彈薪點數**」作為計畫獎勵，將不予補助經常經費；**若經費有餘裕，則會持續補助經常經費**。
 3. **本計畫申請次數以 3 次為限**，申請 3 次後，若以「**逆向設計**」為主題申請「**教育部教學實踐研究計畫**」，得再申請本計畫 3 次。

| 須達成項目 | 教學彈性薪資採計點數 | | |
|--|------------------------|-------|-----|
| | 1 點 | 2 點 | 3 點 |
| 實行次數 | 2 次，一次至少 2 週，每週至少 2 節課 | | |
| 學生學習回饋問卷填答率達修課人數之 80% | | | |
| 學生學習回饋問卷之計畫成效達成率 | 達 80% | 達 92% | |
| 教學評量 | 4 分 | 4.6 分 | |
| 如期繳交結案報告，且內容符合結案需求。 | | | |
| 「教學彈性薪資」相關資訊詳見網站 https://ntuttle.tw/ief/fmp-et | | | |
| 本計畫屬於教師的教學成果，申請書及成果報告內容請由申請教師親自填寫完成，如經查核非由教師本人撰寫，此次不提供彈性薪資及未來不得參與本計畫之申請。 | | | |

九、執行重點說明

| | | |
|--|--|---|
| 實施次數 | 2 次，一次至少 2 週，每週至少 2 節課 | |
| 逆向設計三階段 | | |
| 【階段一】 確認期望的 學習結果 (目標) | 訂定【學習目標】 ：依持續理解 (Enduring understanding) 6 面向進行。 | |
| | 1 | Explanation 說明 利用學習歷程中的證據 (作業與評量結果) 來證明、推論、描述、設計與實證學習主題內容。 |
| | 2 | Interpretation 詮釋 轉化所學的新知識創造新事物。例如：提出建設性的批評、類比、隱喻、翻譯與預測等個人見解。 |
| | 3 | Application 應用 將所學應用於新的、獨特的，或未知情境脈絡。 |
| | 4 | Perspective 洞見 提出對事件、主題或情境的個人看法，並做出分析與結論。 |
| | 5 | Empathy 移情 展現設身處地為他人著想的能力。例如參與角色扮演、解讀他人想法，以及分析、辯護理解他人行為等。 |
| | 6 | Self-Knowledge 自我認識 自我反思與評價，以及闡述反思後產生洞見為何，尤其要能持續監控與改善自我對資訊的蒐集、組織與分析的能力。 |
| | 設定【主要問題】(Essential questions) ：在學習過程中，學生應該持續思考哪些問題，以強化理解及探索動機。 | |
| 預期的【理解事項】(Essential questions) ：在學習過程中，預期學生能理解哪些基於實用情境中的知識內容。 | | |
| 【階段二】 確定適當的 評量證據 | 以 GRASPS 編輯及進行實作任務 (Tasks) ，用來證明學生【理解】所學知識。 | |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Goal (目標) 希望學習者在實作任務成果上能達成學習目標，或解決問題與挑戰，或克服障礙。 2. Role (角色) 學習者在實作任務中扮演的角色。 3. Audience (觀眾) 實作任務中的互動對象或利害關係者。 4. Situation (情境) 實作任務的情境與環境。 5. Performance (表現) 學習者在經歷實作任務後所產出的成果。 6. Standards (標準) 評量學習者實作任務成效的標準 (即 Rubrics)。 | |

| | |
|--------------------------------------|--|
| | 根據【階段一】的預期結果，還需要收集哪些學習證據 (Other Evidences) 如：上課舉手發言次數及內容深度、主題作業、學生學習成果檔案..... |
| 【階段三】 訂定 學習計畫 Learning Plan | 依【確定的預期結果】和【評量證據】設計學習經驗及教學策略 數位輔助：學習計畫需應用至少一項數位工具，以促進教學效果 使用 WHERETO 原則設計學習活動與教學活動 |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. W 確保學習者了解學習主題的發展 (Where) 與脈絡 (Why)。 2. H 從學習開始就引起學習者的動機 (Hook); 並繼續維持其學習動機 (Hold)。 3. E 使學習者具備必要的經驗、工具、知識與技巧，以達成評量目標 (Equip)。 4. R 提供學習者多樣的機會去深思 (Rethink) 大概念 (Big Ideas); 「反思」學習進展，以及「改善 (Revise)」學習成果。 5. E 提供多樣機會讓學習者能評價 (Evaluate) 自己的學習成效。 6. T 針對學習者個人的才能、興趣與需求作良深活動設計 (Tailored)。 7. O 系統性、組織化 (Organized) 地提昇學習者理解學習內容，而非淺薄地單向照本宣科 (only coverage)。 |
| 參考資料 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 教多少=學多少?—以終為始的倒序設計【影音】(連結) 2. 學習成果導向的教學設計與評量：「教學原理」的實踐案例 Z【文章】(連結) 3. 基於 UbD 理論之技職課程設計與實踐【文章】(連結) 4. 融入 UbD 設計架構於社群媒體行銷課程以提升學生學習成效【文章】(連結) 5. UbD 課程單元教案設計表【文章】(連結) 6. 設計優質的課程單元：重理解的設計法指南【書籍】(連結) |

十、計畫優化機制

- (一) 課堂觀摩及記錄：教資中心將派員至教學現場觀課及記錄，作為計畫優化依據。
- (二) 經驗共享會議：於學期中，邀集參與計畫之教師分享執行現況，並了解相關需求。

十一、申請方式

- (一) 請填寫完成申請書 (附件一&二)，將電子檔以 email 寄送至方案窗口
- (二) 申請後，於 10 個工作天內，教資中心會以 e-mail 通知審核結果。

十二、審核說明

- (一) 由教資中心「教學專案小組」(由教師及行政人員組成)進行課程申請案之審核。
- (二) 審核項目：「資料完整度」、「方案可行性」、「前期課程教學評量」、「前期計畫成果完整度」、「參與高教深耕相關計畫成果表現」。
- (三) 當學期之新進教師則以「資料完整度」、「方案可行性」為審核重點。
- (四) 為符應經費補助之均等補助原則(如首次申請者為優先)、「教資專案小組」統合及審核各計畫申請內容後，將會進行經費補助排序，並最晚於**113年10月18日(五)**前回覆各案經費核定結果。(若審核提前完成，會隨即跟老師報告)

十三、經費使用規範

- (一) 須依據「教育部補助及委辦計畫經費編列基準表」，於**113年11月15日(五)**前完成所有112-1學期發票/收據之經費核銷。逾期末核銷的經費將自動取消補助。
- (二) 經費申請需透過「會計預作系統」填報資料及列印表單，經過相關人員蓋章後，再送至教務處教學資源中心。

十四、結案工作 (結案資料：「學生學習回饋問卷」成果 & 成果報告)

- (一) 學生學習回饋問卷：於學期結束前，實施「學生學習滿意度問卷」(問卷內容由教資中心提供)。「問卷填答率」需達修課人數**80%**以上。
- (二) 成果報告：讓依「附件三」格式填寫。
- (三) 成果審核：由教資中心「教學專案小組」審核，若內容及格式不符，再煩請參與教師補述或修訂。
- (四) 結案繳交期限：方案執行完後即可繳交；最晚於**114年01月17日(五)**完成。
- (五) 結案資料繳交方式：以 e-mail 形式寄至本計畫窗口。

十五、計畫成果應用

- (一) 本計畫相關資料(申請書、過程記錄、教材、結案報告)將納入高教深耕計畫成果，並將「公開」呈現於網站、校刊、海報或其他展示環境，以擴散計畫效益。
- (二) 獲本方案補助之教師須配合教資中心辦理之「創新教學成果分享會」活動，進行經驗分享及成果展示。

十六、聯絡窗口

相關問題可洽方案窗口：孫先生(分機：1195 / baiter@ntut.edu.tw)

附件一 113-1 「逆向設計之任務導向教學」申請資料表

撰寫要項：1、內容應具體明確，不宜過度簡化，以利審查小組了解您的教學成效。

2、請勿照搬範例內容（有此情形者，則退回修訂），請依您實際的教學情境進行設計。

一、教師基本資料

| | | | |
|------|--|------|---|
| 姓名 | | | 為第____次申請本案 本計畫申請以3次為限 第4次以上請參與其他創新教學計畫 |
| 系所 | | | |
| 職稱 | <input type="checkbox"/> 教授 <input type="checkbox"/> 副教授 <input type="checkbox"/> 助理教授 <input type="checkbox"/> 講師 <input type="checkbox"/> 專案教師 | | |
| 聯絡電話 | | 電子郵件 | |

二、課程基本資料

| | | | | |
|--------|---|------|-------|---|
| 課程名稱 | | | 課號 | |
| 必 / 選修 | <input type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修 | 修課人數 | 全英語授課 | <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 |
| 上課時間 | 星期 _____ ； 第 _____ 節 | | 上課教室 | |

三、方案預計實施日期 最少實施2次，一次至少2週，每週至少2節課

| | | |
|-----|--------------|--------------|
| 第1次 | 113年 日 月 | 113年 日 月 |
| 第2次 | 113年 日 月 | 113年 日 月 |
| | | |

五、計畫欲解決的教學現場問題

逆向設計之任務導向教學三階段設計 (請試擬第一次教學設計)

參考資料

- [設計優質的課程單元：重理解的設計法指南 \(連結\)](#)
- [基於 UbD 理論之技職課程設計與實踐 \(連結\)](#)
- [融入 UbD 設計架構於社群媒體行銷課程以提升學生學習成效 \(連結\)](#)
- [UbD 課程單元教案設計表 \(連結\)](#)

授課單元主題

階段【一】、確定學習目標

請訂定單元【學習目標】(至少 3 項) 請參照持續理解 (Enduring understanding) 6 面向訂定目標，不用全部符合 6 面向，請依授課單元內容側重面向而定。

(Explanation 說明、Interpretation 詮釋、Application 應用、Perspective 洞見、Empathy 同理、Self-Knowledge 自我認識) (可參閱要點「九、執行重點說明」【階段一】之內涵說明)

請設定【主要問題】(Essential questions) (至少 3 項)

在學習過程中，學生應該持續思考哪些問題，以強化理解及探索動機。

請列述預期的【理解事項】(Essential questions) (至少 3 項)

在學習過程中，預期學生能理解哪些基於實用情境中的知識內容。

階段【二】、確定適當的評量證據

以 GRASPS 編輯實作任務 (Tasks)

Goal (目標)

希望學習者在實作任務成果上能達成學習目標，或解決問題與挑戰，或克服障礙。

| | | | | |
|--------------------------|--|------------|------------|------------|
| Role (角色) | 學習者在實作任務中扮演的角色。 | | | |
| Audience (觀眾) | 實作任務中的互動對象或利害關係者。 | | | |
| Situation (情境) | 實作任務的情境與環境。 | | | |
| Performance (表現) | 學習者在經歷實作任務後所產出的成果。 | | | |
| Standards (標準) | 評量學習者實作任務成效的標準 (即 Rubrics) <ol style="list-style-type: none"> 請依據以下資料設計一份 Rubrics，用以檢視學生學習成效。亦可同時提供學生進行同儕互評使用。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 各領域常用 Rubrics http://newdoc.nccu.edu.tw/coursemap/5735734a-fad9-4e18-aa6a-b94bd941f130.pdf (2) Rubrics 的用途及用法 (56:26 處) https://cdtl.video.nchu.edu.tw/media/2407#note-tabs-note 請將 Rubrics 預計測量的能力指標，以黑體字填入下方表格，如不敷使用可自行增加欄位 (至少 4*4)。 | | | |
| 此 Rubrics 預計著重評量學生的能力為何？ | | | | |
| | 表現優良 (4) | 表現良好 (3) | 表現尚可 (2) | 尚待加強 (1) |
| 能力指標 | 能力等次敘述 | | | |
| 能力指標 | | | | |
| 能力指標 | | | | |

| | | | | |
|------|--|--|--|--|
| 能力指標 | | | | |
| | | | | |

請說明【實作任務】為何能有效評量及證成【學習目標】

請說明學生在【實作任務】如何思考及探索【主要問題】

根據【階段一】的預期結果，說明還需要收集哪些相關學習證據 (Other Evidences)

至少 3 項，請列點，如：上課舉手發言次數及內容深度、主題作業、學生學習成果檔案.....

請說明【相關學習證據 (Other Evidences)】為何能有效評量及證成【學習目標】

階段【三】、擬訂學習計畫 請使用 WHERETO 原則設計學習活動與教學活動

需將 WHERETO 原則皆納入 (可重複納入) 下列表格之【教師教學活動】及【學生學習活動】

1. **W** 確保學習者了解學習主題的發展 (**Where**) 與脈絡 (**Why**)。
2. **H** 從學習開始就引起學習者的動機 (**Hook**); 並繼續維持其學習動機 (**Hold**)。
3. **E** 使學習者具備必要的經驗、工具、知識與技巧，以達成評量目標 (**Equip**)。
4. **R** 提供學習者多樣的機會去深思 (**Rethink**) 大概念 (**Big Ideas**); 「反思」學習進展，以及「改善 (**Revise**)」學習成果。
5. **E** 提供多樣機會讓學習者能評價 (**Evaluate**) 自己的學習成效。
6. **T** 針對學習者個人的才能、興趣與需求作良深活動設計 (**Tailored**)。
7. **O** 系統性、組織化 (**Organized**) 地提昇學習者理解習內容，而非淺薄地單向照本宣科 (**only coverage**)。

學習計畫需融入階段【二】之【實作任務】及【相關學習證據之評量方式】，並請用紅字標註

數位輔助：學習計畫需應用至少一項數位工具，以促進教學效果，並請用紅字標註

| | | | |
|---------|--|--------|--|
| 工具 1 名稱 | | 說明應用效果 | |
| 工具 2 名稱 | | 說明應用效果 | |

請將 WHERETO 原則分別納入 (可重複納入) 下列【教師教學活動】及【學生學習活動】設計

| 教師教學活動 | | 勾選所屬WHERETO項目 |
|--|--|--|
| 授課前 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 學生學習活動 | | 勾選所屬WHERETO項目 |
| 授課前 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 學習計畫已確有融入階段【二】之【實作任務】及【相關學習證據之評量方式】並以紅字標記。 | | <input type="checkbox"/> 確已融入&標記 |

- 我已了解本計畫執行要點與相關規範 (如結案報告內容)，並已有實際導入之準備。
- 我會向學生說明教學設計資訊及規範，以利學生準備學習歷程。
- 本計畫屬於我的教學成果，申請書及成果報告皆由我親自構思與撰寫。

| | | |
|----------|----------|--|
| 申請 確認 | 延伸 規劃 | 是否想用此計畫申請「教學實踐研究」計畫？ <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 教育部「教學實踐研究計畫」官網： https://tpr.moe.edu.tw/index |
| | 教師 簽章 | 113 年 月 日 |

附件一 113-1 「逆向設計之任務導向教學」結案報告

撰寫要項：內容請具體明確，勿過度簡化，以利審查小組了解您的教學成效，避免來回修訂。

(執行結束後即可繳交，最晚於 114 年 01 月 17 日 (五) 前繳交)

一、基本資料

| | | | |
|------|--|------|--|
| 課程名稱 | | 教師姓名 | |
|------|--|------|--|

二、請附上 2 次【逆向設計之任務導向教學三階段】設計表

| 第 1 次 逆向設計之任務導向教學三階段設計 | | | |
|--|----------------|--|----------------|
| 授課單元主題 | | | |
| 實行日期 | 113年 日 月 | | 113年 日 月 |
| 階段【一】、確定學習目標 | | | |
| 請訂定單元【學習目標】(至少 3 項) | | | |
| 請參照持續理解 (Enduring understanding) 6 面向訂定目標 | | | |
| | | | |
| 請設定【主要問題】(Essential questions) (至少 3 項) | | | |
| 在學習過程中，學生應該持續思考哪些問題，以強化理解及探索動機。 | | | |
| | | | |
| 請列述預期的【理解事項】(Essential questions) (至少 3 項) | | | |
| 在學習過程中，預期學生能理解哪些基於實用情境中的知識內容。 | | | |
| | | | |

階段【二】、確定適當的評量證據

以 GRASPS 編輯實作任務 (Tasks)

| | |
|----------------------------|--------------------------------------|
| Goal (目標) | 希望學習者在實作任務成果上能達成學習目標，或解決問題與挑戰，或克服障礙。 |
| Role (角色) | 學習者在實作任務中扮演的角色。 |
| Audience (觀眾) | 實作任務中的互動對象或利害關係者。 |
| Situation (情境) | 實作任務的情境與環境。 |
| Performance (表現) | 學習者在經歷實作任務後所產出的成果。 |

Standards (標準)

此 Rubrics 預計著重評量學生的能力為何？

| | 表現優良 (4) | 表現良好 (3) | 表現尚可 (2) | 尚待加強 (1) |
|------|----------|----------|----------|----------|
| 能力指標 | 能力等次敘述 | | | |
| 能力指標 | | | | |
| 能力指標 | | | | |
| 能力指標 | | | | |

請說明【實作任務】為何能有效評量及證成【學習目標】

請說明學生在【實作任務】如何思考及探索【主要問題】

根據【階段一】的預期結果，說明還需要收集哪些相關學習證據 (Other Evidences)

至少 3 項，請列點，如：上課舉手發言次數及內容深度、主題作業、學生學習成果檔案.....

請說明【相關學習證據 (Other Evidences)】為何能有效評量及證成【學習目標】

階段【三】、擬訂學習計畫

請使用 WHERETO 原則設計學習活動與教學活動

學習計畫需融入階段【二】之【實作任務】及【相關學習證據之評量方式】，並請用紅字標註

數位輔助：學習計畫需應用至少一項數位工具，以促進教學效果，並請用紅字標註

工具 1 名稱

說明應用效果

工具 2 名稱

說明應用效果

教師教學活動

勾選所屬WHERETO項目

| | | |
|---------------|--|--|
| 授課前 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 學生學習活動 | | 勾選所屬WHEREETO項目 |
| 授課前 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |

第 2 次 逆向設計之任務導向教學三階段設計

| | | | | | | |
|--|------|---|---|------|---|---|
| 授課單元主題 | | | | | | |
| 實行日期 | 113年 | 日 | 月 | 113年 | 日 | 月 |
| 階段【一】、確定學習目標 | | | | | | |
| 請訂定單元【學習目標】(至少3項) | | | | | | |
| 請參照持續理解 (Enduring understanding) 6 面向訂定目標 | | | | | | |
| | | | | | | |
| 請設定【主要問題】(Essential questions) (至少3項) | | | | | | |
| 在學習過程中，學生應該持續思考哪些問題，以強化理解及探索動機。 | | | | | | |

請列述預期的【理解事項】(Essential questions) (至少 3 項)

在學習過程中，預期學生能理解哪些基於實用情境中的知識內容。

階段【二】、確定適當的評量證據

以 GRASPS 編輯實作任務 (Tasks)

| | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| Goal (目標) | 希望學習者在實作任務成果上能達成學習目標，或解決問題與挑戰，或克服障礙。 |
| Role (角色) | 學習者在實作任務中扮演的角色。 |
| Audience (觀眾) | 實作任務中的互動對象或利害關係者。 |
| Situation (情境) | 實作任務的情境與環境。 |
| Performance (表現) | 學習者在經歷實作任務後所產出的成果。 |

Standards (標準)

此 Rubrics 預計著重評量學生的能力為何？

| | 表現優良 (4) | 表現良好 (3) | 表現尚可 (2) | 尚待加強 (1) |
|------|------------|------------|------------|------------|
| 能力指標 | 能力等次敘述 | | | |
| 能力指標 | | | | |
| 能力指標 | | | | |
| 能力指標 | | | | |
| | | | | |

請說明【實作任務】為何能有效評量及證成【學習目標】

請說明學生在【實作任務】如何思考及探索【主要問題】

根據【階段一】的預期結果，說明還需要收集哪些相關學習證據 (Other Evidences)

至少 3 項，請列點，如：上課舉手發言次數及內容深度、主題作業、學生學習成果檔案.....

請說明【相關學習證據 (Other Evidences)】為何能有效評量及證成【學習目標】

階段【三】、擬訂學習計畫

請使用 WHERETO 原則設計學習活動與教學活動

學習計畫需融入階段【二】之【實作任務】及【相關學習證據之評量方式】，並請用紅字標註

數位輔助：學習計畫需應用至少一項數位工具，以促進教學效果，並請用紅字標註

| | | | |
|---------------|--|--------|--|
| 工具 1 名稱 | | 說明應用效果 | |
| 工具 2 名稱 | | 說明應用效果 | |
| 教師教學活動 | | | 勾選所屬WHERE TO項目 |
| 授課前 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 學生學習活動 | | | 勾選所屬WHERE TO項目 |
| 授課前 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課中 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |
| 授課後 | | | <input type="checkbox"/> W <input type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> E <input type="checkbox"/> T <input type="checkbox"/> O |

三、各階段重點執行成效

| GRASPS實作任務 (Tasks) X WHERETO-學習計畫 (Learning Plan) | | |
|---|---|--|
| <p>A. 請分次說明【實作任務】達成【學習目標】之整體情形</p> <p>B. 請分次【舉例】，針對所設定的學習目標其中之一，說明實作任務實際促進成效之情形。</p> | | |
| 第 1 次 | A | |
| | B | |
| 第 2 次 | A | |
| | B | |
| <p>請分次【舉例】說明【Rubrics】是否有效評量您設定的【學習目標】</p> <p>(若【是】，請說明達成情形；若【否】，請說明可能原因及對應解決方法)</p> | | |
| 第 1 次 | | |
| 第 2 次 | | |
| <p>請分次【舉例】說明學生是否有達到您設定的 Rubrics 指標能力 (擇一指標說明即可) ?</p> <p>(若【是】，請說明達成情形；若【否】，請說明可能原因及對應解決方法)</p> | | |
| 第 1 次 | | |

| | |
|--|--|
| 第 2 次 | |
| <p>請擇一所設定的【主要問題】，以【具體案例】說明在【實作任務】或【學習計畫】中實踐過程，並說明實際產出成效為何。</p> | |
| 第 1 次 | |
| 第 2 次 | |
| <p>在【實作任務】或【學習計畫】實行過程，請擇一所設定的【預期的理解事項】，以【具體案例】分次說明學生達成情形。</p> | |
| 第 1 次 | |
| 第 2 次 | |
| <p>在【實作任務】或【學習計畫】實行過程，請以【具體案例】分次說明【相關學習證據之收集方式】導入過程及成效。</p> | |
| 第 1 次 | |
| 第 2 次 | |
| <p>請分次【舉例】說明【學習計畫】中所應用的數位輔助工具，學生在應用過程的成效如何？</p> | |
| 第 1 次 | |

第 2 次

請提供實況照片至少 2 張及其內容簡述，呈現【2 次實作任務】實況

第 1 次 照片

照片說明 (請具體說明情境)

第 2 次 照片

照片說明 (請具體說明情境)

四、計畫整體回饋

請說明導入本計畫教學設計前後，學生學習狀況/成效之變化

此題即在呈現【計畫導入】之【前後】，【逆向設計之任務導向教學】如何影響學生學習歷程之變化，如學習態度、學習成效、同儕共學情況等，請再依此進一步說明【前後變化】，同時說明如何（用什麼方法）了解及確認其變化？

應用【逆向設計之任務導向教學】後，是否解決了【申請表】上 設定的教學現場問題？

若【是】請說明解決後概況；若【否】請說明為什麼

執行後，是否持續以【逆向設計之任務導向教學】優化後續課程教學？

若【是】請說明預計如何優化？若【否】請說明其他優化方式？

執行後，未來是否想用【逆向設計之任務導向教學】模式申請「教學實踐研究」計畫？

教育部「教學實踐研究計畫」[官網](https://tpr.moe.edu.tw/index)：<https://tpr.moe.edu.tw/index>

若**有意願**，請說明作法及所需支援；若**無**，請說明原因。

計畫滿意度調查

| | | |
|---|----------------------|---|
| 1 | 本計畫設定的教學模式，有助於提升教學成效 | <input type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 適可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意 |
| 2 | 我願意推薦其他教師一起來參與本計畫 | <input type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 適可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意 |
| 3 | 目前已能有效應用本計畫相關教學設計 | <input type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 適可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意 |

對本計畫執行要點之建議

