

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)	<p>評量學習者實作任務成效的標準 (即 Rubrics)</p> <p>1. 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。</p> <p>(1) 各領域常用 Rubrics http://newdoc.nccu.edu.tw/coursemap/5735734a-fad9-4e18-aa6a-b94bd941f130.pdf</p> <p>(2) Rubrics 的用途及用法 (56:26 處) https://cdtl.video.nchu.edu.tw/media/2407#note-tabs-note</p> <p>2. 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)。</p>			
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

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)

- A. 請分次說明【實作任務】達成【學習目標】之整體情形
 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。

第 1 次	A	
	B	
第 2 次	A	
	B	

- 請分次【舉例】說明【Rubrics】是否有效評量您設定的【學習目標】
 (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)

第 1 次	
第 2 次	

- 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) ?
 (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)

第 1 次	
-------	--

第 2 次	
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。	
第 1 次	
第 2 次	
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。	
第 1 次	
第 2 次	
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。	
第 1 次	
第 2 次	
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？	
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

