

# 110 年數位創新教學演示及教案設計競賽

## 壹、目的

- 一、依據十二年國民基本教育課程綱要「科技資訊與媒體素養」核心素養，徵選數位教學教育議題之課程設計，期培養師資生善用科技、資訊與各類媒體之能力，並具備正確的媒體素養知能之內涵。
- 二、隨著資訊科技日新月異的快速發展，加上後疫情時代創新，教學現場已逐步將科技融入教學之實踐，科技成為輔助教學的重要方式，如何運用科技及數位媒體，成為現今重要趨勢及議題。為鼓勵師資生能將所學之理念，並運用數位工具進行教學，爰辦理旨揭活動，期能設計出具創新性並能有效達成教學目標之學習活動。
- 三、藉由此活動培育師資生素養導向課程發展之能力，從課堂教學省思、回饋及團隊合作下，逐步實踐科技融入教學之概念。
- 四、透過同儕團體互動進行知識分享、激盪思考、解決學習困難及提升學習成效。
- 五、藉由實際演練，提升師資生具備素養導向課程設計能力並提升在教育領域的競爭力。

## 貳、參賽對象：

全國師資生、實習學生(109 學年度下學期、110 學年度上學期實習生)

## 參、舉辦單位/時間、地點

主辦單位：國立中山師資培育中心暨教育研究所

指導單位：教育部師資培育及藝術教育司

## 肆、競賽項目

- 一、數位創新教學演示競賽。
- 二、數位創新教案設計競賽。

每人(組)不限制參賽件數，惟參賽作品主題名稱及內容設計不得重複投稿，否則取消參賽資格。

## 伍、競賽內容及評選說明

### 一、教學演示競賽：

(一)參賽者需撰寫詳細教案及拍攝 15 分鐘教學演示作品，並上傳作品及完成報名程序(平臺網址：<https://reurl.cc/bXA19M>)。

(二)繳件期限：即日起至 110 年 9 月 5 日(日)24:00 截止。

(三)評審方式：教學演示演示影音及教案審查。

1.教學演示影音審查：

評分項目	審查內容	比例
教學方式	教學活動現場氣氛營造 教學流暢性 情境掌握	30%
教學內容	能呈現學習目標或學習重點 能有組織條理呈現教材內容或概念 能適時歸納學習重點 教學方法之啟發性 與新課綱之連結性	30%
運用有效教學技巧與方法	能引發學生學習動機與興趣 能善於變化教學活動或教學方法 教學活動融入學習策略的指導 能掌握時間分配和教學節奏 能透過發問技巧，引導學生思考	25%
媒體運用及創新性	能善用科技媒體輔助教學且能顧及實施的可行性等 突破或轉化傳統的思維模式與作法	15%

2.教案審查：相關教案內容之正確性、多元性、啟發性、獨創性、創新性、豐富性。

3.審查團隊：聘請相關領域之專家及專業人士組成評審團進行審查。

(四)獎勵方式：頒發競賽獎金及獎狀乙紙。

名次	獎金	名額
第一名	伍千元整	1名
第二名	參千元整	1名
第三名	貳千元整	1名
佳作	壹千元整	至多3名

## 二、教案設計競賽：

(一)格式說明：需撰寫詳細教案。

(二)競賽方式：

- 1.每件作品至多 3 人共同製作。
- 2.報名資料與教案作品一律上傳平臺。(平臺網址：  
<https://reurl.cc/bXA19M>)
- 3.繳件期限：即日起至 110 年 9 月 5 日(日)24:00 截止。
- 4.收件期間僅公開參賽作品名稱、作者。

(三)評選方式：

- 1.聘請相關領域之專家及專業人士組成評審團進行作品審查。
- 2.評分方式：書面審查，評分標準如下：

評分項目	審查內容	比例
設計理念	說明設計本教材的動機 預定達成之目標適切性	10%
教學內容	內容正確性 教學步驟 教學方法之具體性 教學方法之啟發性 與新課綱之連結性	30%
教學活動	教學活動之安排程度 教學活動設計之創新性 教學活動設計之完整性 教學設計內容之合宜性	25%
學習評量	評量工具設計與評量效果 評量方法適當性及多元性 評量指標的適切性與公平性 評量施行的可行性與合宜性	25%
媒體運用	能善用科技媒體輔助教學且能顧及實施的可行性等。	10%

(四)獎勵方式：頒發競賽獎金及獎狀乙紙。

名次	獎金	名額
第一名	伍千元整	1名
第二名	參千元整	1名
第三名	貳千元整	1名
佳作	壹千元整	至多3名

## 陸、著作規定

- 一、欲參與本競賽之作品不得一稿多投，若作品已獲得其他獎勵者，則取消其參賽資格。
- 二、參賽作品內容以自行設計為主，作品引用素材應符合智慧財產權相關規定，如有違反，將取消其獎勵資格，並追繳其獎狀且相關法律責任由參賽者自行負責。

## 【附件】教案設計參考格式

主辦單位提供以下數項基本要項提供參賽者參考：

壹、課程理念

貳、課程架構

參、教學方法

肆、評量方式

伍、教學活動

單元名稱			
設計者		指導者	(無則免填)
實施年級		教學時間	
教材來源	(自編或改編、引用自...)		
教學資源			
學生 條件 分析			
教學 準備			
總綱 核心素養			
學習 重點	學習 表現		領 綱 核 心 素 養
	學習 內容		
學習目標			

學習目標代號	教學歷程	教學時間	教學資源	教學評量
	一、導入活動  二、開展活動  三、綜合活動			
參考資料				

陸、教學成果（無則省略）

一、教學過程（含照片）

二、學生作品（學習單或其他）

柒、教學省思（無則省略）

捌、切結書(簽名後上傳)

一、欲參與本競賽之作品不得一稿多投，若作品已獲得其他獎勵者，則取消其參賽資格。

二、參賽作品內容以自行設計為主，作品引用素材應符合智慧財產權相關規定，如有違反，將取消其獎勵資格，並追繳其獎狀且相關法律責任由參賽者自行負責。

# 110 年數位創新教學演示及教案設計競賽 切結書

- 一、欲參與本競賽之作品不得一稿多投，若作品已獲得其他獎勵者，則取消其參賽資格。
- 二、參賽作品內容以自行設計為主，作品引用素材應符合智慧財產權相關規定，如有違反，將取消其獎勵資格，並追繳其獎狀且相關法律任由參賽者自行負責。

作品名稱	
作者簽名具結 (簽名)	