

國立暨大附中 104 年均質化孫計畫自主管理檢核表

計劃 項次	104-1-2-7 App 機器人科技研習
計畫 名稱	iClone 3D 動畫研習
承辦 單位	資處科
計畫 目標	(一)本研習主要介紹創意快速動畫軟體的特色功能，及各應用領域的案例分享，並以上機方式讓老師熟悉多媒體動畫製作的關鍵流程。 (二)藉此培養學生不再為學習艱深動畫軟體的操作反而抹煞創意創新能力，鼓勵老師教導學生用動畫把自己的創意表現出來，一起提高學生學習成就感與培養多媒體技能。 (三)協助規劃特色課程與發展特色。
執行 情形	一、投入人力：整個活動從計畫主辦(1 人)、講師(1 人)，共計 2 人。 二、活動期程：104 年 11 月 30 日(星期一)。 三、活動時數：上午 11：30~下午 17：00。 四、執行效益 (一) 受益對象：對動畫軟體有興趣之教師、社區國中教師。 (二) 受益人數：參與教師人數 7 人。 (三) 辦理績效： 1、增進教師專業知能：藉由辦理此次教師研習活動，提升不只專業類科教師，甚而全校教職員工對「3D 快速動畫」有初淺概念。 2、研發學校本位課程：邀請業界專家參與討論研發課程會議，幫助專業類科教師了解「3D 快速動畫」，進而發展資處科多媒體動畫特色課程。 3、產業專題研習與實務見習：透過神奕科技有限公司-阮凱驗講師的上機實作引導，讓教職員工能多接觸其他專業領域，增強教職員工在「iClone 3D 快速動畫」，強化教師多向專業知能。 4、積極輔導學生參加競賽活動：透過專業類科教師輔導，營造校內學生積極參與校外各項競賽活動之氛圍，冀有效提升校外競賽成效。



104 年 11 月 30 日講師介紹 iClone 3D 動畫



104 年 11 月 30 日講師示範教學



104 年 11 月 30 日講師與本校師長討論



104 年 11 月 30 日 iClone 3D 動畫教師研習

量
化數
值

1. 辦理 iClone 3D 快速動畫-教師研習，參與教師 7 人次
2. 此活動是自願性參加，吸引對此主題有興趣之師長，教師參與度達 100%。
3. 由下表可得知總平均為「4.58」，各構面平均值均在「4.5」之上，由此可知，此項研習符合增進教師專業知能。

項目	平均質	類別平均值
能增進自我專業知識提升。	4.57	
研習主題淺顯易懂，能輕易對課程有初步概念。	4.57	4.57
主題與內容相符，難易適中。	4.71	
適合辦理此類研習，因主題合乎本身需求。	4.43	
研習訂定之時間恰當，方便參加。	4.43	
研習課程內容充實且淺顯易懂。	4.57	4.61
安排此場研習安排適當之講師。	4.71	
研習場地規劃及座位安排恰當。	4.71	
研習課程不至於太艱深難懂，偏離實際需求。	4.14	
課程講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	4.57	4.54
內容講師與我有良好的互動且能耐信心回答問題。	4.71	
課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	4.71	

		我很用心參與此次研習，且深入了解課程內容。 自我 上課期間，我能隨時掌握講師進度並適時提問。 成長 參與研習活動後，能將所獲得應用在教學上。 未來我會積極參與相關研習，提升自我知能。	4.71 4.71 4.29 4.71 4.58	4.61 4.58
質化	具體描述30字為限	1、增進教師專業知能：藉由辦理此次教師研習活動，提升不只專業類科教師，甚而全校教職員工對「3D 快速動畫」有初淺概念。 2、研發學校本位課程：邀請業界專家參與討論研發課程會議，幫助專業類科教師了解「3D 快速動畫」，進而發展資處科多媒體動畫特色課程。		
執行困難或缺點	1. 為避免影響正課，故利用段考下午時間，受限時間，只能學習初潛概念，較無法加深加廣。 2. 學校無空間可安排實際課程，以符合教師學習後可直接教授，以致無法得到成效。			
因應或改善措施	1. 建議時段可安排在段考時間 8 小時。			
總體評估 (請勾選)	☒ 良好 ☐ 好 ☐ 普通 ☐ 再努力			
其它成果資料 (如得獎紀錄或成果集)	無			
註明				