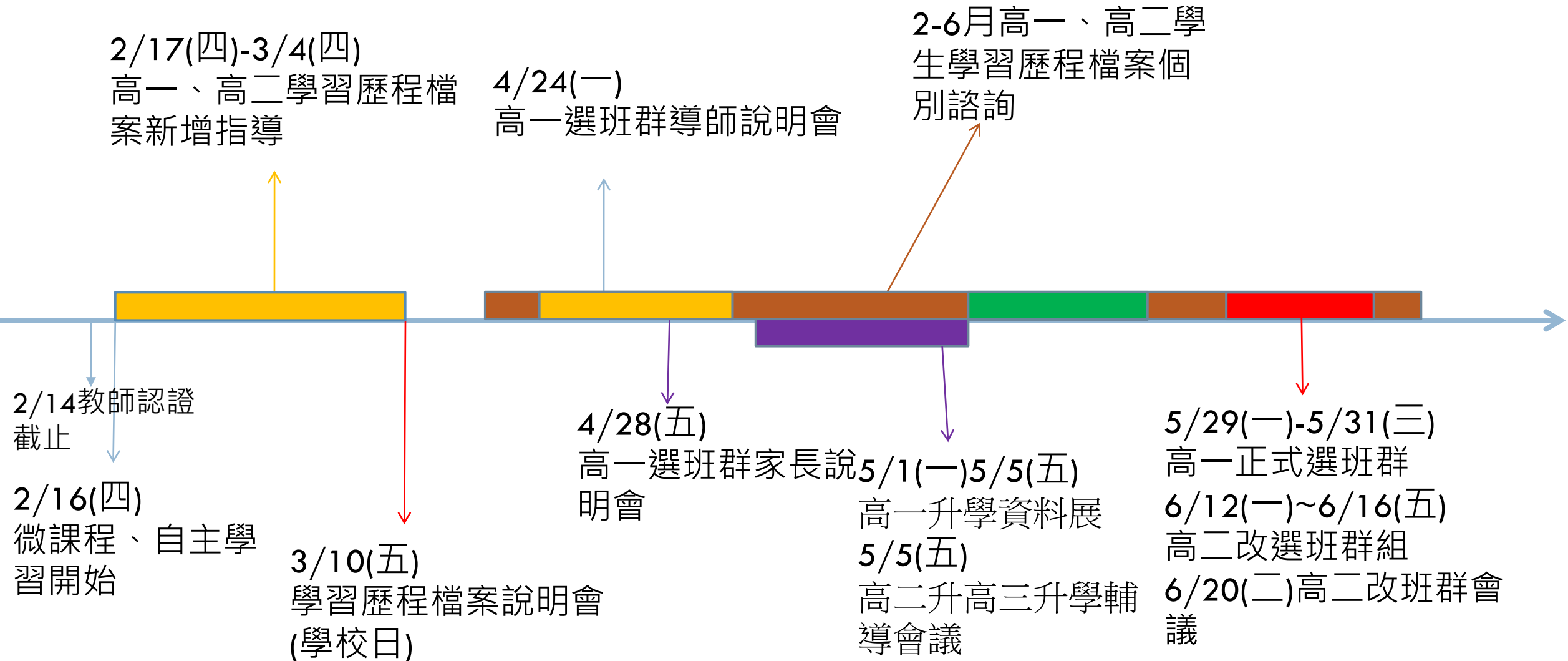


成淵高中111學年度第一學期 期末課諮師社群會議

111學年度第二學期課諮師時程(暫訂)





學習歷程準備建議方向 (1/3)



項目	說明	大學審查方向/原則
修課紀錄	學系說明「重點課程領域」，與是否審查高中在校成績。	1. 是否修習與學系相關領域加深加廣課程(但不以修課數量為唯一評分標準) 2. 修課成績 3. 選修動機與理由 4. 修課心得*

量化 修課成績

質性 修課動機與修課心得 (於「學習歷程自述」中具體說明)。範例：[台大中文系](#)、[中央電機系](#)

- X：只空泛的說從課程中學到了什麼(例、學到了資料收集的方法、體會到寫程式的樂趣...)
- O：說明課程中最擅長/喜歡的章節或段落，陳述原因或是簡要說明其內容或修讀方法等。

為什麼要選修這門/些加深加廣選修、多元選修課程 (請具體說明因何人、事、物...)

重點不在於修了多少(學分、課程)，而是「有沒有學到 / 學到了多少(知識、能力)」！



學習歷程準備建議方向 (2/3)



項目	說明	大學審查方向/原則
課程學習成果	學生得繳交哪種課程學習成果	1. <u>重質不重量</u> (3件普通的成果，不如1件好的成果) 2. 成果發展歷程與心得反思： 主題擇定(為什麼?)、研究/探究/實驗方法(為什麼?)、 結合既有學科知識、學習心得與啟發等

好的成果作品不一定是「結果好/成功的作品」，「過程好」才重要，失敗的作品也無妨。
 好的成果作品也不限形式，沒有一定要小論文或專題報告，學習單或筆記整理都可以。

*小組是如何確定探究的方向？如何進行問題的界定？在過程中做了幾次調整？理由為何

*在小組中，你最主要的貢獻是什麼？舉一個例子，說明你如何和組員進行協力合作？

*探究的成果有解決原先設定的問題嗎？如果有，就你自己，這個新發現的意義是什麼？如果沒有，是遇到了什麼困難或限制？

大學教授審作品時會關心的問題(學生可以呈現的內容)，舉例：

*台大社會系作伙學團隊、台灣物理學會都有這樣說...

*你們呈現探究的發現，是設計成桌遊，做這樣的決定有什麼考量？說說看，要設計好玩的桌遊，需要什麼元素？

*你們在進行「地理實查」時，最主要的困難是什麼？如何克服？

*關於變項關係的假設，是如何形成的？「實驗設計」是如何發展出來的？以上這些設定，有文獻基礎嗎？如何獲得相關的器材、材料？

ORID 焦點討論法

整理：安璐

2005 年加拿大發明的一套方法，用對的順序，問對的問題，來節省至少 1/3 溝通的時間

