



國教地方輔導團藝術分團國中組團務運作成果報告書


壹、114 年度下半年(114 學年度上學期)執行成果

一、 團員增能(共 9 計場，228 人)



日期	增能研習主題 與講師	地點	人數	時數	照片 (文字描述)
0723	主題：AR 擴增 實境—創意數位 濾鏡 講師：黑碼藝識 / 詹嘉華、陳建 志	新北 市設 計中 心	22	6	 <p>課程以 AR 擴增實境為核心，透過 Snap AR 的 Lens Studio 平台，帶領學員實作創意濾鏡，從介面操作、素材設計到互動功能應用，一步步打造屬於自己的數位 濾鏡。課程強調創作與實務並重，並結合 Web AR 發布機制，讓作品即時上線、全球分 享。適合有興趣將科技應用於美術教學或跨域創作的教師與師培生，一日內掌握 AR 濾 鏡製作流程，拓展數位創意教學的可能性。</p>
0724	主題： TouchDesigner 新媒體藝術創作 體驗 講師：新媒體藝 術家/ 蔡秉樺	新北 市設 計中 心	23	6	

					 <p>在當代藝術與科技快速交會的時代，創作媒介已不再局限於紙筆與顏料。</p> <p>TouchDesigner 作為一款結合視覺、聲音與互動設計的即時創作平台，廣泛應用於展演設計、互動裝置、燈光藝術與聲音視覺化等新媒體藝術領域。本課程將帶領參與者從創作視角出發，認識新媒體藝術的發展脈絡與應用案例，並透過 TouchDesigner 的視覺節點介面，體驗互動與光影創作的可能性。</p>
0811	主題：從手繪到 WebAR：全景互動內容創作 講師：多盒心科技 / 李家祥	新北市設計中心	17	3	  <p>本課程將帶領學員體驗從手繪設計到 WebAR 互動呈現的完整創作流程，聚焦於 360 度圖像辨識與擴增實境應用。學員將親手繪製辨識用的圓形圖案，並透過 MindAR 技術將其轉換為可互動的 WebAR 體驗，最終可透過瀏覽器於手機端呈現環景互動內容。適合美術、科技教育相關教師與師培生，亦可作為跨領域創作的入門實作。</p>

0813	主題：AIxDome 生成式藝術與環 景影片實作坊講 師：多盒心科技/ 李家祥	新北 市設 計中 心	18	6	 <p>課程將帶領學員利用 AI 工具完成環景影片的製作。在沉浸式空間場域中，圓頂空間是一個很特別的體驗方式，而環景內容的製作更是超越一般的製作框架，來到一個全新的思考模式。為此，本次課程將特別集結可以用來製作環景影片的 AI 工具，透過生成式 AI 工具的協助，學習從故事腳本，影像生成，影片剪輯，音樂生成到語音生成，字幕呈現等，皆以環景的模式來思考，期望透過完整的製作流程學習，讓學員對於 360 環景內容製作有更清楚的認識。</p>
10/15	藝文練功房《紙上的光》——結合自然、時間與創作的藝術實驗	新泰 國中	21	3	

					<ol style="list-style-type: none"> 1. 創作導入：詞彙聯想與意象開展以「紙上的光」為題，引導教師從主題出發進行詞彙聯想與意象延伸，作為後續手工書設計的靈感啟動。 2. 藍曬概念 簡介藍曬技法的原理與應用，作為思考「光與時間」在創作中意象的切入點。 3. 手工書實作 本場課程核心為「手工書」製作。老師帶領教師實際操作，從紙張裁切、孔位對齊、穿線到裝訂成冊的完整流程，示範結構與形式之間的關係。 教師透過實作體驗書籍裝訂的節奏與步驟，理解創作過程中「時間」與「工藝」的連結，體會藝術實作中感知、材料與表達的整合。
11/12	藝文練功房聲音的雕塑者：從課堂到舞台的合唱教學與指揮策略	新泰國中	25	3	  <p>聲音的雕塑者：合唱教學與指揮策略——從教室到舞台【繽紛合唱的世界：美聲合唱培育】</p> <p>講師：彭孟賢老師</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 合唱技巧的層面 2. 合唱的三大要素 3. 精緻合唱的十二項關鍵要素 4. 合唱八要 5. 指揮／合唱團 6. 兒童合唱的聲音觀念 7. 青少年合唱的聲音觀念

				8. 贏得金牌的秘密 9. 聲樂技巧的構成要素 10. 一起來進行各項合唱技巧練習吧！ 11. 有效且高效的合唱暖身設計 12. 排練室中的合唱團站位練習與分析
11/26	表演藝術非專長授 課教師增能研習實 施計畫 表藝藝起來主題： 給青少年的感官遊 戲與練習	新泰國中	40	3   <p>上半場～～</p> <p>～身體與感官經驗～</p> <p>透過熟悉的五種感官（視覺、聽覺、觸覺、嗅覺、味覺）探尋與世界的互動，我們才能感受到自己身為人的存在，並形塑出自我的認同。</p> <p>A. 破冰 B. 感官遊戲與七覺練習</p> <p>下半場～～</p> <p>A. 暖身 B. 感官記憶</p> <p>2. 聽覺篇 3. 視覺篇</p> <p>總結：</p> <p>👉 感官遊戲帶領原則</p> <ul style="list-style-type: none"> 🎯 不以單一標準答案限制參與者的想像 🎯 讓參與者在一個安全的環境進行 🎯 慢、等、給予參與者空間 🎯 不比較、不評價 🎯 身體優先於語言 <p>身體經驗有助於激發思考與反省的功能</p> <ul style="list-style-type: none"> 🎯 促進青少年身體覺察力 🎯 提高身體與自我重新連結的契機 🎯 開啟非語言層面的自我表達 <p>梅洛龐蒂～我們不僅透過眼睛看世界 我們還透過身體感知世界～</p>

12/10	表演藝術非專長授 課教師增能研習實 施計畫 表藝藝起來主題： 玩的力量-從劇場 到讀者劇場	新泰 國中	41	3	 <ol style="list-style-type: none"> 1. 講師自我介紹 2. 運用球玩空間的概念 3. 一畫一猜，以食物串起生活經驗。 食物做動作+編排音樂、走位、動、停 音樂 快板音樂 分類 建構焦點 4. Actor not stage hand，社會記量 站在全台灣的分佈以馬克做空間分 佈建構出地景，每個人發表地景 想裡面的人的行為 建構空間與行為 的連結可以透過椅子做景舞台最適 合的距離為兩個演員的高度站中間 開 45 度手為最合適的觀眾區域不要 用語言演出動作。 <p>下午場</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 擬聲、讀者劇場 2. 介紹澎湖海廢、馬來西亞經驗 3. 讀者劇場就像合唱團，廣播劇需要 加稱謂部件發出聲音戲會發生在衝 突點 4. 塑膠袋的聲音變化性，假如物件在 袋中，產生的效果並不同 5. 紙袋與打鬥透過無真實傷害產生談 諧，呈現時閉眼，不提及位置 6. 如果學生沒有經驗，則先放 yt 公制一個作品。
12/24	藝文練功房- 雙語、遊戲、音 樂 AI 新潮流實務 工作坊	光復 高中	21	3	



1. 遊戲音樂整體發展現況
 - a. 植物大戰殭屍(Plant VS Zombies)
 - b. Super mario (8 bite 音樂)、電玩交響音樂會
 - c. 第一位得到葛萊美獎的電玩音樂家 田志仁(文明帝國 IV 主題曲)
 - d. (Final Fantasy)
 - f. (傳說對決)主題曲
 - g. 神魔之塔(走道篇)
- * 遊戲音樂創作的改變
 - ▶ 以前的創作者在做什麼?
(創作者像是電影配樂作曲家)
 - ▶ 現在的創作者在做麼?
(創作者更像是系統設計師+作曲家)
 - ▶ 為什麼技術認這件事發生
- 遊戲引擎可以即時處理音樂變化
音樂可以被拆成模組
AI 開始參與生成與變形
- ✅ 結論
音樂不再是「播放檔案」，而是及時生成的體驗
- 8-bite 音樂介紹
2. 使用 AI 工具進行遊戲音樂分析與概念導入 (實作練習)
3. 使用 AI 工具進行遊戲音樂創作與風格轉換 實作練習)
4. 使用 AI 工具進行遊戲故事與角色主題設計 (實作練習)
5. Q & A 與心得分享

二、教學示範及輔導

(一) 領域召集人研習

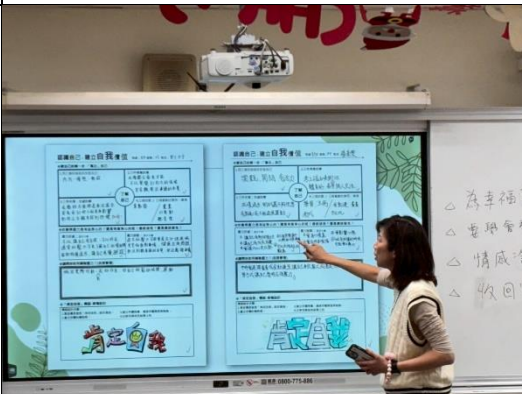

日期	增能研習主題 與講師	地點	人數	時數	照片 (文字描述)
09/24	主題：藝起來解謎：沉浸式藝術課的設計新法 講師：師大附中 羅偉銘老師	新泰國中	85 人	3 小時	 <p>講師：師大附中 羅偉銘老師 主題：藝起來解謎：沉浸式藝術課的設計新法 主持人：藝術分團召集人 王如杏校長 活動內容： 一、如杏校長： 1. 教師角色轉換：知識傳遞轉化成學習與陪伴。 2. AI 在藝術教育的發展 3. SEL 與藝術的連結 4. 未來應培養學生 Ai 素養與批判思考 5. 強化跨領域合作與資源的支持 羅偉銘老師： 1. 解謎遊戲的试玩版 2. 分組進行挑戰（分三科進行） 3. 說明何謂解謎遊戲，解謎遊戲的歷史與解謎遊戲的分類。 4. 分享課堂進行中可能會遇到的狀</p>

					<p>況。</p> <p>5. 分組進行設計謎題</p> <p>6. 分享各組作品</p> <p>教師回饋：</p> <p>研習內容精實收穫滿滿。</p>
--	--	--	--	--	---

(二) 分區輔導--輔導員公開課(共計 4 場，82 人)

日期	增能研習主題 與講師	地點	人數	時數	照片 (文字描述)
10/22	主題:新莊區分區 輔導暨兼輔公開課 -表藝 講師:張晨昕老師	佳林 國中	24	3	 <p>完成創作</p> <ul style="list-style-type: none"> • 改性格 • 因為性格不同，引動的情緒要有層次(三種層次) • 改食物(圓的、方的、以吃的) • 改工具跟(吃的食物) <p>本課以古文〈王藍田食雞子〉為核心，結合社會情緒學習（SEL）理念，藉戲劇改編引導學生理解情緒與人際互動。課程流程包含遊戲暖身、文本分析與情緒探討、改編劇本與表演呈現。教師透過生活例子引導學生思考「感受」，並運用 AI 語音轉錄工具提升學生在情緒表達與發聲清晰度的覺察。課程展現語文與戲劇整合下的 SEL 實踐。</p>

10/29	<p>主題:雙和區分區輔導暨專輔公開課-視覺</p> <p>講師：張倩菁老師</p>	漳和國中	26	<p>3</p> <div data-bbox="932 69 1463 1153">  </div> <p>授課教師：張倩菁 議課校長：永平高中沈美華校長 議課專家學者：北藝大師培中心主任 閻自安教授</p> <p>A 課程設計理念</p> <p>本課程融入社會情緒學習，從梵谷作品切入，引導學生理解藝術家創作心境，並透過線條與色彩回應自身情緒，練習以更溫和且具同理心的方式表達自我。同時運用學生熟悉的網路語彙如 MOOD（我也是）建立同儕共感與支持氛圍，形塑覺察、理解與分享的情緒學習歷程。</p> <p>B 課程進行說明</p> <p>課程依序包含以 Kahoot 互動認識梵谷作品與色彩情緒、學習線條種類及張力、彩繪髮線的情緒視覺化實作，以及 Mood Big Mood 作品呈現與分享。整體流程兼顧觀察、表達與交流，引導學生從藝術賞析走向自我理解與人際連結。</p> <p>議課回饋摘要</p> <p>學生初次接觸新媒材時略顯謹慎，但在教師大量正向回饋下逐漸放鬆，能分享創作意圖並展現高度投入。教師</p>
-------	--	------	----	---

					<p>語言鼓勵多且節奏明快，有助於建立信任感與安全感。學生雖因陌生情境而較為安靜，整體仍能遵循指令並展現互助合作。</p> <p>新媒材具吸引力，能激發學生藝術探索與情緒覺察。然而部分學生仍偏重像不像與填滿，顯示可進一步強化情緒意象與視覺語彙間的連結。議課教師建議加入色彩心理、線條象徵等引導，搭配口語敘說，使作品與自我理解更緊密。</p> <p>後續課程可發展作品意圖說明、迷你展呈現，或與表演藝術結合之情緒詮釋。若導入 AI 工具，宜同步說明著作權與倫理概念。</p> <p>教師回應</p> <p>張倩菁教師表示，學生首次使用新媒材不免拘謹，後續將透過更多質感與色彩探索，安排再次創作比較與修正，引導學生提升情緒轉譯能力並建立表達自信。</p> <p>結語建議</p> <p>本課程展現藝術與社會情緒學習整合之價值，建議持續精進情緒語彙操作化、作品敘說引導與數位倫理教育，以打造可供複製與推廣的校本 SEL 教學模式。</p>
12/17	主題：汐止區分區輔導-視覺 講師：李冠瑢老師	汐止國中	11	3	  <p>授課教師：李冠瑢 主題：羊毛氈心靈手作課程 一、課程說明 1. 課程連結</p>

					<p>本課程結合輔導活動課之核心概念，著重於學生的自我覺察與情緒探索。</p> <p>2. 導入活動設計</p> <p>學生先繪製自畫像，並與同儕交換作品，在背面書寫「名字、年紀、專長、工作、願意借出的金額」等設定，引導學生思考「他人眼中的自己是什麼樣子」，作為自我覺察的起點。</p> <p>3. 學習單運用</p> <p>透過學習單，引導學生認識自我、建立自我價值，並設計屬於自己的正向標語，強化自我肯定。</p> <p>4. 課程設計動機與理念</p> <p>以羊毛氈創作為媒介，協助學生達到解壓、安定情緒的效果，並培養自我覺察與自我管理能力。</p> <p>二、課程內容與流程</p> <p>（一）引起動機</p> <p>透過羊毛氈創作，引導學生將情緒具象化並表達出來，並以「羊毛衣縮水」的生活經驗作為比喻，說明情緒累積與轉化的概念。</p> <p>（二）發展活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 認識羊毛氈的基本概念2. 介紹羊毛氈的素材與工具3. 說明羊毛氈的特性與可塑性4. 羊毛氈製作重點與注意事項5. 羊毛氈創作技法實作：療癒系盆栽、針氈體驗 <p>（三）綜合活動</p> <p>學生分享創作成果與創作歷程中的情緒感受，進行同儕交流與回饋。</p>
01/07	主題:板橋區分區輔導暨兼輔公開課-音樂 講師：戴慧冕老師	土城國中	21	3	



主題：音樂-台灣是個好所在

授課教師：戴慧晃老師

議課主持：王如杏校長

課程紀錄

一、教學目標

了解臺灣各地的文化背景，認識臺灣第一首創作民謠，以及臺灣民謠發展的第一時期。

認識臺灣民謠第二時期與第三時期中「禁歌」的歷史背景與代表作品。

認識臺灣民謠第三、第四時期的重要作品，並能將臺灣民謠介紹給外國朋友，培養文化表達與國際視野。

二、主要教學活動

1. 文化與歷史導入

透過搶答活動，引導學生認識臺灣文化背景，並介紹臺灣第一首創作民謠及臺灣民謠第一時期的創作特色。

2. 情境體驗與創作活動

設計體驗活動，讓學生感受「被壓迫」的情緒，並介紹臺灣第二時期（日治時期）最具代表性的民謠作品，同時說明第三時期中被列為禁歌的民謠。學生透過創作活動，將被壓迫的情感轉化為音樂或藝術表現。

3. 歷史事件與音樂發展

說明二二八事件後出現的臺灣民謠類型，探討禁歌政策對臺灣民謠發展所造成的影響，以及第四時期「新臺語歌運動」中的代表性曲目。

4. 文化分享與國際連結

引導學生思考如何將臺灣民謠介紹給外國朋友，培養文化詮釋與跨文化溝通能力。

三、老師回饋整理

第一組 | 光復高中



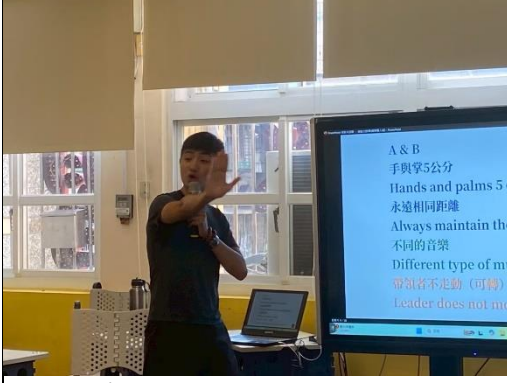
課程中加入遊戲元素，提升學生參與度與學習動機。

第二組 | 中正國中教師回饋

情緒詞可循序漸進引導至後續創作活動。


				<p>情緒提示詞對學生表達非常有幫助。可搭配臺灣閩南語歌曲作為引導素材。</p> <p>第三組 土城國中教師回饋</p> <p>課程引起動機明確，活動投入度高。能結合歷史背景引導學生思考。</p> <p>「在這樣的環境下，藝術可以做什么？」這句話引發高度共鳴。</p> <p>教師提供多元提示詞，有助於學生快速進入學習情境。</p> <p>小組運作中似乎未明確安排小組長角色。</p> <p>課程內容讓學生理解當代自由得來不易。</p> <p>第四組</p> <p>從「被壓迫」的情境連結到歷史脈絡，學生感受深刻。</p> <p>透過情緒量表進行引導效果良好。</p> <p>表演課程讓學生收穫豐富。</p> <p>第五組 新埔國中教師回饋</p> <p>教師能在有限時間內整合多元表現方式，教學能力出色。</p> <p>提出思考：學生取得音磚後，還可以有哪些延伸運用方式？</p> <p>五、議課校長總結</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教學討論需建立清楚的方法鷹架。 2. 表現方式是否需要更多示範，協助學生理解期待。 3. 需考量學生既有的學習習慣。 4. 建議逐步建立一套藝術課的上課模組與穩定的學習習慣，提升課程深度與學習成效。
--	--	--	--	---


(三) 到校輔導--教學輔導 (共計 5 場，80 人)

日期	增能研習主題 與講師	地點	人數	時數	照片 (文字描述)
10/1	到校輔導-中和國中	中和國中	17	3	   <p>主題：青少年流行文化與創意力教學 講師：李冠瑢、黃翊倫、鄭榮翔 李冠瑢老師： 對我們來說，「創造力」並非遙不可及，它是一種連結。就像在日常生活中，你發現了各種細小的事物，將原本看似不相關的東、西彙集在一起。這種創造力原本就存在，只是等待著我們去實踐它。 黃翊倫老師： 真正的創意人，其實是將智慧融入生活，先拋開過去固有與既定的價值，我們才有機會看見創造力，以「觀察-模仿-轉化-創作」建構了具策略與彈性的創造力 鄭榮翔老師： 以「框架、素材與限制」帶領大家如何在我們既定的行政業務中，把創造力融在教學中卻不要迷失在各種無限上綱中。</p>

10/8	到校輔導-福和國中	福和國中	22	3	    <p> 講師：張綺真、張晨昕、戴慧晃 綺真老師分享 以台灣特有種為主題的跨領域環境教育課程，透過電子繪本促進國際交流。 晨昕老師以「AI 賦能 × SEL 加值」為題，分享社會情緒學習融入表演藝術課程的策略。內容包含 AI 科技對學生情意發展的影響、SEL 五大核心面向與表演藝術三元素結合的課程實例。 慧晃老師以「世界文化與音樂融合」為主題，透過互動式遊戲引導作為開頭，探索各地文化與音樂特色。 </p>
------	-----------	------	----	---	---

					三位教師豐富的分享內容體現了藝術教育在培養學生在各面向的素養能力，並回應當前教育趨勢與多元發展的方向，為課程推展提供了豐富的實踐經驗與啟發。
11/5	到校輔導-汐止國中	汐止國中	12	3	  <ol style="list-style-type: none"> 美感教育網站分享 色彩課程分享： 從實際自然物色彩採集到運用 iPad 採集編輯成果展現。 字體設計課程分享：字裡行間， 從組合字到絹印的課程設計。 質感課程分享到梭織體驗！編織幸福的聖誕卡！
11/19	到校輔導-三峽國中	三峽國中	15	3	 

					 <p>地點：三峽國中</p> <p>分享主題：數位資訊融入於教學中</p> <p>講師：黃翊倫 鄭榮翔 呂珮鈺</p> <p>黃翊倫分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以「數位工具融入藝術教學」為核心，分享多種可立即應用於課堂的工具與策略並說明如何利用科技提升學生參與度與創作能力。 2. 分享運用 Elevenlabs、CHALKIE、Difit 等數位工具。 <p>鄭榮翔分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課程示範 Padlet 在課室中的使用方式。 2. 介紹 GPT 的劇本生成應用，課程最後延伸至 Suno 的配樂製作，展現 AI 在劇本與音樂兩端的整合可能。 3. 協助教師掌握 Padlet 的教學操作。 <p>呂珮鈺分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. AI 運用於教學上的歷程與課堂階段、跨藝術應用。 2. Suno 進階用法 3. 影音的運用
12/10	到校輔導-海山高中	海山高中	14	3	

				 <p> 主題：數位教學融入藝術領域 講師：光復高中 呂珮鈺 </p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 圖表製作與繪圖工具 2. 影片融入課堂的策略 3. 視覺藝術 × 音樂 × 表演藝術 4. ChatGPT 與 Gemini 的異同分析 5. 跨領域教學設計 6. AI 實作操作
--	--	--	--	--

貳、團務運作對現場教學省思及未來展望

一、素養導向課程之教學與評量示例研發

1. 輔導員於團務會議時間共同備課研發素養導向教學之示例。
2. 本學期於分區輔導，由團員實際運用素養導向案例於教學，進行公開說課、觀課及議課，114 學年度第一學期共實施 4 場。

二、雙語教育推展

1. 國家以 2030 年為目標，打造臺灣成為雙語國家，「提升國家競爭力」、「厚植國人英語力」，全面啟動教育體系的雙語活化，目前已經從非考科開始逐漸實施雙語教學，輔導團為使藝術領域課程教師能夠了解如何推動課室英語，114 學年度辦理相關增能研習。
2. 辦理雙語、遊戲、音樂 AI 新潮流實務工作坊，結合雙語與 AI 讓老師能夠教師能理解遊戲音樂從「線性配樂」到「即時互動系統」的演變，並能運用 AI 工具引導學生分析、創作與設計具故事性與互動性的遊戲音樂與角色主題。

三、運用 AI 數位的教與學

1. 114 學年度教育局推展運用數位的教與學，本團在到校輔導項目中的 iPad 運用在教學上，仍繼續延續推展。
2. 114 學年度第一學期有 3 所國中申請數位工具教學到校輔導。另外，本團每位團員均已修習 A1、A2 課程，部分團員已修習 B1、B2 課程。更有 1 名校長獲證-「Google 講師專業認證」，2 名團員有 Google-L1 認證。1 名團員通過 Gemini AI 教育家。
3. 114 學年度第一學期辦理 1 場「新北 Gemini AI 認證工作坊」共 30 名藝術領域教師參加。

貳、團務運作對現場教學省思及未來展望

【國中輔導小組優勢】

1. 行動力：從到校訪視、分區輔導及召集人會議分析現場教師需求，辦理專業成長研習、進行跨校教學演示及教師社群平台的經營。並製表分析新北市各校藝術領域運作情形，並以團員自身經驗為例分享帶領學校藝術教學社群及訂定領域共同評量基準之成功經驗。
2. 自我成長：針對領域教師所需的各項能力，由團員先進行增能，再轉化成可以公開教學演示之教材。增能研習以鄰近縣市之多樣化學習資源為基礎，再著眼發展重點進行長期培訓活動。
3. 研究能力：因應課綱微調實施要點與現場教師反映問題，本團逐年研發並帶領教師進行藝術教學課例暨評量設計實踐與精進，增加教師進行教學反思之機會。
4. 鼓勵跨界合作的跨領域思維：因應新課綱的實施，跨領域學習思維必須透過團員在課程經驗中轉化與推廣使教師能突破學科本位疆界，中藝團員除了共同或自主增能積極參與跨領域學習外，在現今辦理之教師研習亦能以跨領域跨界方式引領相關經驗，頗受學校端教師好評。

【困難與建議】

1. 即使十二年國教實施，並未完全改變大環境對於「非考科領域」先入為主的想法，導致在領域課程推動上，甚至課程安排上較不受重視；且本市城鄉差距亦造成區域藝文教師參與教學精進活絡度與行動力之差異。
2. 藝術領域老師因專長在學校多為協助推動學校活動之重要角色，加上課務繁重分身乏術，辦理教學成長活動常無暇全程參與，實為可惜。
3. 召集學校地處偏遠，參與研習教師多反映至該校交通十分不便，在無法借用本市教研中心場地的情況下如能借用交通較為便利之團員學校為研習場地，或許能解決研習交通問題。
4. 教師兼任團員兼顧團務工作與所屬學校教學實為不易，加上學校端讓教師擔任團員意願，故新進團員招考不易。

【未來展望】

1. 輔導團教師應突顯其專業的角色先於視導督察的任務，並於分區輔導、到校輔導及辦理教師專業成長均已協助教師在教學實務上的助益為優先考量。
2. 輔導團教師的增能，除提升學習領導的專業知能外，對於專業實踐案例亦應多探究以因應現場需求，此外，如何強化自身「應用多元資源」、「研究創新」和「行動與評鑑」的素養是努力的方向。
3. 輔導團教師彼此組成社群及研究團隊，亦積極參與所屬學校藝術相關計畫並協助市內藝術教學社群的發展，於團務工作充實研究的能量方能發揮輔導服務，提供專業支持的功能。