FUTURE｜能力發展導向課程設計模型

模型簡介　Model Brief · A Capability Development Approach to Backward Design

以逆向課程設計為基礎，融入學習者洞察（Persona）與以腦科學為基礎的 MAPS 教學設計，
從未來能力需求到學習經驗轉化的完整備課框架。

1　FUTURE 框架：理念與基礎

FUTURE 能力發展導向課程設計模型，以逆向課程設計（Backward Design，Wiggins & McTighe）為理論基礎，融入學習者洞察（Persona）與以腦科學為基礎的 MAPS 單元教學設計，形成一套從「未來能力需求」到「學習經驗轉化」的完整課程設計框架。適用於學校教育、企業內訓與各類專業能力培育情境。

FUTURE 六大步驟

此模型引導課程設計者先盤點未來能力需求，再洞察學習者起點與情境，進一步定義學習成果、設計評量證據、映射核心資源，最後將課程藍圖轉化為可學、可練、可評量、可遷移的學習經驗。

字母	英文步驟	中文步驟	意義
F	Future Capability	盤點未來能力	釐清課程要回應的未來升學、就業、職能或專業發展需求
U	Understanding Learners	洞察學習者	分析學習者背景、起點、挑戰、疑慮、動機與真實使用情境
T	Target Outcome	定義學習成果	將能力需求轉化為具體、可觀察、可衡量的學習目標
U	Useful Evidence	設計評量證據	規劃能判斷學習成果是否達成的評量任務、規準與證據
R	Resource Mapping	映射核心資源	篩選核心內容、次要內容與新興資訊，避免教材失焦或過載
E	Experience Design	轉化學習經驗	將目標、評量與內容轉化為教學活動，並銜接 MAPS 單元教學設計

FUTURE 模型的三大支柱

FUTURE 模型建立在三個核心支柱之上，缺少任何一個，課程設計就可能失準或失焦：

支柱一｜課程定位（定義未來目標藍圖）

為什麼需要這門課？

- 課程存在的理由與價值
- 升學、就業或職能發展所需能力
- 對應 FUTURE 步驟：F（盤點未來能力）

支柱二｜學習者畫像（找到現在的起點）

這群學習者是誰？

- 學習者背景、起點與挑戰
- 疑慮、動機與真實使用情境
- 對應 FUTURE 步驟：U（洞察學習者）

支柱三｜逆向設計五步驟（補上差距的路徑與方法）

如何設計從現在到未來的路？

- T：定義學習成果
- U：設計評量證據與標準
- R：映射核心教材
- E：轉化為 MAPS 四階段教學活動

FUTURE 模型與 MAPS 的分工

FUTURE 能力發展導向課程設計模型

負責整門課程的路徑規劃——從未來能力需求到完整課程藍圖。

MAPS 單元教學設計模型

負責每一個單元的教學落地——以腦科學、成人學習、大腦資訊處理、建構主義與鷹架理論，設計「連結引發、活化探究、實作內化、統整遷移」的學習體驗。

傳統課程設計 vs. 逆向課程設計

傳統設計	逆向設計
先選教材 / 教科書章節	先定義學習者「應能做到什麼」
決定要「教什麼」	決定如何「確認學習者學到了」
最後才想到要怎麼評量	最後規劃教學活動與內容
學習者不清楚學習目的	學習有明確目的與成果

建議引用格式

丁后儀（2026）。FUTURE 能力發展導向課程設計模型〔模型簡介〕。取自 https://melanieting1121.netlify.app/assets/docs/future-model-ting-2026.pdf

* 完整理論基礎與參考文獻，收錄於《FUTURE 能力發展導向課程設計模型．實踐指南》。

丁后儀博士

FUTURE 教學設計模型

以逆向設計為基礎的能力發展導向課程轉化



1 F Future Capability
盤點未來能力

釐清課程要回應的未來升學、就業、職能或專業發展需求。

設計重點：課程定位、未來需求、能力藍圖

2 U Understanding Learners
洞察學習者

分析學習者背景、起點、挑戰、疑慮、動機與真實使用情境。

設計重點：背景、起點、挑戰、動機

3 T Target Outcome
定義學習成果

將能力需求轉化為具體、可觀察、可衡量的學習目標。

設計重點：ABCD、Bloom、可評量

4 U Useful Evidence
設計評量證據

規劃能判斷學習成果是否達成的評量任務、規準與證據。

設計重點：形成性、總結性、Rubrics

5 R Resource Mapping
映射核心資源

篩選核心內容、次要內容與所需資源，選擇教材先備或後載。

設計重點：核心資訊、次要資訊、所需資訊

6 E Experience Design
轉化學習經驗

將目標、評量與內容轉化為教學活動，並連結 MAPS 單元教學設計。

設計重點：教學活動、MAPS、學習遷移

FUTURE × MAPS：從未來能力需求到學習經驗轉化的完整循環框架