

國立東華大學教學卓越中心
111-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人:尚憶薇
單位:體育與運動科學系

目錄

壹、111-1 期末成果報告確認-----自行編列頁數

貳、執行成果總報告-----自行編列頁數

參、附件-----自行編列頁數

國立東華大學-三創教學課程 111-1 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：健康行為科學		
授課教師：尚憶薇		
服務單位：體育與運動科學系/老師		
班級人數：50		
勾選	繳交項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、 參訪、期末成發展等
<input type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 5-8 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

單一課程/跨領域課程

<h3>一、課程內容特色</h3>
<p>遊戲的種類遊戲的種類包羅萬象，其分類亦難以一語道盡，但整體來說，大致分為這幾類：體驗遊戲：肢體的參與與活動，包含運動、冒險、團康 … 等。數位遊戲：透過電腦或多媒體平台進行。桌上遊戲：運用紙牌、圖版、棋子…等道具進行的遊戲型態。桌遊發展至今已非只是單純的遊戲，其普遍和歷史、地理、生物、宗教、經濟或政治等領域的知識相結合，兼具「寓教於樂」的特色。或許如此，許多學校老師喜歡拿來作為「翻轉教育」的工具，而部分從事心理諮商工作者，也會藉由和個案玩桌遊建立關係，進而引導思考問題所在，提高當事人改變的動機。</p> <ul style="list-style-type: none">• 遊戲化教學：教課時把內容遊戲化，進而讓學生們有興趣學習，但本質還是在教育學生上。• 教學遊戲化：把教學內容完全融入在遊戲裡，讓學生們真正用「玩遊戲」的方式邊玩邊學習內容。
<h3>二、特殊創意/活動規劃</h3>
<p>主要的桌遊以創意的方式結合健康教育；創新的玩法不只在教室可以玩也可以變成室外闖關遊戲的方式進行，更可以用現代科技，讓每位學生用平板來玩桌遊；最後的對桌遊產出感興趣的學員則是可以用在創業，自己開工作室等等方式。來用桌遊結合三元素(創新 創意 創業)。桌遊工作坊採用多元桌遊設計：</p> <ul style="list-style-type: none">• 體驗式桌遊• 網路 APP 遊戲• 卡牌式桌遊• 虛擬實境桌遊
<h3>三、教學策略/教學方法</h3>
<p>Show or tell-教師們擅長甚麼？健康與體育領域教師從現有的遊戲去更改教學情境與內容與規則增加師生互動學生間的討論以及應用於生活經驗，健康教育桌遊應用於教學中必需事先想教學的目標和評量方式。桌遊的設計的產出步驟，包括主題設計、情境思考、規則設定，可以設計卡牌、大富翁等競爭性遊戲規則。玩家之間的關係為合作或是競爭，以達到最終目標此工作坊主要是透過翻轉遊戲式學習運用於健康教育教學理論與實務，進一步讓參與的師資生與國小教師透過桌遊設計概念展開實務操作與設計產出。</p>
<h3>四、課程/學程相關產業分析</h3>
<p>在教學上面，已經不像過往一樣把課本裡的知識教育給學生們；現在非常需要改變課程與教學方法，像是與這次的課程來說，則是希望桌遊融入課程提升學生學習動機與學習效益，讓學生們比較快的用(玩遊戲)的方式來理解上課老師所要教導的課程內容。</p>
<h3>五、整體活動執行成果效益</h3>
<p>【質化指標】</p> <ol style="list-style-type: none">1、健康教育桌遊工作坊，達到遊戲化教學、教學遊戲化。2、翻轉健康教育教學，提升國小學生學習效益。3、符合 12 年國教健康與體育領域素養導向，生活實踐的目標。 <p>【量化指標】</p> <ol style="list-style-type: none">1、參與課程或活動執行之學生中，參加健康教育工作坊的學生分成 6 組，有 95%能產出完整健康教育桌遊與健康教育教案。2、參與課程或活動執行之師資生，進行健康教育桌遊教學 6 堂課於壽豐鄉志學國小、平和國小

與月眉國小

3、本課程有 2 組 12 位師資生到壽豐鄉志學國小進行健康教育的壓力管理、水域安全等單元進行健康教育主題教學，各組皆設計桌遊應用於單元課程。

4、本課程有 2 組 12 位師資生到壽豐鄉平和進行健康教育的飲食教育、食物營養等單元進行健康教育主題教學，各組皆設計桌遊應用於單元課程。

5、本課程有 2 組 14 位師資生到壽豐鄉月眉國小進行健康教育的食品標章、防災安全等單元進行健康教育主題教學，各組皆設計桌遊應用於單元課程。

六、多元評量尺規

如何融入教學 設計一個全新的遊戲並不容易，可以試著從現有遊戲 去更改情境、規則，以搭配課程需求。緊扣教學目標，尋找適合搭配的遊戲種類，從模仿、修正、創新的過程中，產生最佳遊戲模式。透過遊戲增加互動：師生互動、學生間互動、與生活經驗互動、與未來情境互動 …。能事先設想教學的目標與評量的方式，遊戲的輸贏並非唯一的評量標準

評分標準：出席 20%、上課參與度 20%、桌遊創意產出 30%、教學實踐 30% 創意教案產出指標：如下

指標項目	指標說明
有效性 40%	內容設計能符合教學主題，切中要點，有效達到教學目標。
適切性 30%	教學目標符合課程綱要、教案策略的運用及重大議題融入的適切性。
創意性 20%	能有效引起學生的學習動機與提升教學成效並發揮特色。
推廣性 10%	易於參考、運用及推廣。

七、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

(一)教學策略方面 (M=4.5071)

- 1.考慮學生先備知識。
- 2.能注意學生學習情形。
- 3.能與學生生活經驗連結。
- 4.能引起學生學習動機。
- 5.根據學生學習狀況調整課程。

(二)教材準備方面 (M=4.5833)

- 1.上課內容符合教學目標。
- 2.課程內容安排有組織、有條理。
- 3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。

(三)師生互動方面 (M=4.7589)

- 1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。
- 2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。
- 3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。
- 4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。

(四)評量方法方面 (M=4.6250)

- 1.教師清楚說明評量方式。
- 2.評量內容能反映學生學習情形。
- 3.評量方式能合理反映出教學重點。
- 4.作業或報告給予回饋

學生自我學習評量

創意(M=4.4643)

- 1.我會有許多發想、思考與靈感
- 2.我會融合舊有的知識成為新的想法
- 3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性

1. 這次活動帶給大家對於健康與體育領域方面的課程有不一樣新思維，不只能跳脫以往呆板教學模式，更能以新奇的桌遊來詮釋健康與體育領域的課程。

2. 能讓學生們從桌遊裡學到知識讓教學會無趣而是歡樂開心的。

3. 活動中老師有帶學員們操作一款健康知識大闖關的桌遊，這款遊戲不只有在桌上操作還需要到戶外找尋謎題一一的破解；這讓我們打開眼界，原來也能做出體驗式桌遊。

4. 活動中隨機應變，學生同時是「調節者」也是「領頭羊」彼此溝通是最重要的。
5. 跳脫過去教學一層不變的教科書授課，藉由各種不同的桌遊形式，讓學生可以體驗並且選擇設計符合國小學生喜歡的桌遊融入課程。
6. 第一次看到有可以結合科技的桌遊，不只創新也可以不需要大量的材料製作；希望自己也能製作出一個結合科技的桌遊。

八、檢討與建議

- 這次活動流程很順利。學生對於這堂課的反應熱烈，大部分都聽得津津有味；而且有實作課程讓學員們可以融入到(三創)主題中。
- 建議下次有類似活動，可以分為上下堂課一個階段一個階段來作活動；這樣子時間拉長可以操作較多實作類型活動，下半堂課則是能讓我們有更多時間來研討怎麼製作一款創新兼具知識與好玩的桌遊。最後希望能帶來更多結合科技的桌遊，來帶給學員更多得學習動機。

九、活動精彩剪影（請檢附二至四張活動照片，並予以簡述）



健康教育體驗式桌遊體驗



健康教育桌由設計課堂介紹



健康教育桌遊卡牌式桌遊體驗



健康教育桌遊卡牌式理想情人桌遊體驗

活動紀錄表

活動主題	健康教育桌遊設計
活動時間	__111__年__11__月__12__日 __12__時__10__分至 __17__時__10__分
活動地點	花師教育學院 B112 教室
主講人	蕭雅娟
參與人數	50
活動內容	<p>活動進行方式與內容 姓名：蕭雅娟 老師 輔導團職務：中央輔導團副組長 服務單位：新北市立中平國民中學 雅娟老師前半段先以(Tell)告訴我們製作一個健康與體育領域桌遊從哪裡開始，比如說：觀念、玩法。後半段則是以(Show)來給大家操作雅娟老師製作的各式各樣健康與體育領域桌遊，以及創新結合科技類型的桌遊，給大家一些靈感；最後讓各組產出健康與體育領域的桌遊。</p> <p>講座重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲的種類遊戲的種類包羅萬象，其分類亦難以一語道盡，但整體來說，大致分為這幾類：體驗遊戲：肢體的參與與活動，包含運動、冒險、團康…等。數位遊戲：透過電腦或多媒體平台進行。桌上遊戲：運用紙牌、圖版、棋子 … 等道具進行的遊戲型態。 2. 了解(遊戲化教學)和(教學遊戲化)的差異性。蕭雅娟老師以自身多年教學經驗，在課堂上實行遊戲常會遇到以下狀況，將逐一列舉並提出建議：有時候老師覺得好玩的，學生不一定買帳。有時候精心設計很棒的遊戲，但到最後學生反應卻很冷淡，因而直接影響到上課的效率。後來發現要設計能達到學習成效的遊戲，可把握以下要點：規則淺顯易懂。每人皆有機會在遊戲中練習。在十分鐘內可以玩好幾輪。不管學生程度好壞都可以參與。不會讓孩子得失心過重。 3. 掌握教育與跨領域資源之整合，活動最後也會產出一套自己製作的桌遊，可以運用在教學現場並提升教學品質。 4. 以桌遊教學落實 12 年課程綱要，提升老師運用多元教材之能力，激發學生學習動機。 5. 如何融入教學設計一個全新的遊戲並不容易，可以試著從現有遊戲去更改情境、規則，以搭配課程需求。緊扣教學目標，尋找適合搭配的遊戲種類，從模仿、修正、創新的過程中，產生最佳遊戲模式。透過遊戲增加互動：師生互動、學生間互動、與生活 經驗互動、與未來情境互動…。能事先設想教學的目標與評量的方式，遊戲的輸贏並非唯一的評量標準。
活動回饋與成效	<p>意見與回饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 這次活動帶給大家對於健康與體育領域方面的課程有不一樣新思維，不僅跳脫以往呆板教學模式，更能以新奇桌遊來詮釋健康與體育領域的課程。 2. 能讓學生們從桌遊裡學到知識讓教學會無趣而是歡樂開心的。 3. 活動中老師有帶學員們操作一款健康知識大闖關的桌遊，這款遊戲不只有在桌上操作還需要到戶外找尋謎題一一的破解；這讓我們打開眼界，原來也能做出體驗式桌遊。 4. 活動中隨機應變，學生同時是「調節者」也是「領頭羊」彼此溝通是最重

要的。

5. 第一次看到有可以結合科技的桌遊，不只創新也可以不需要大量的材料製作；希望自己也製作出一個結合科技的桌遊。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



健康教育體驗式桌遊學習單

健康教育桌遊體驗-理想情人卡牌桌遊



健康教育桌遊卡牌式健康社區桌遊體驗

蕭雅娟教師桌遊設計 PPT 講解。



修課學生產出壓力管理大富翁桌遊

修課學生產出營養教育卡牌桌遊

