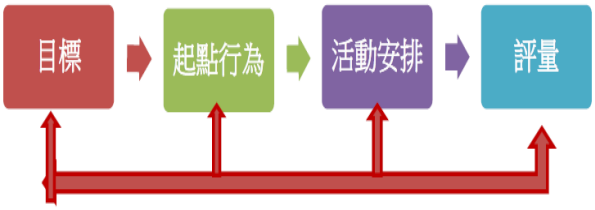
「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
重要活動與特色文稿/成果報告

子計畫編號及名稱：B3 樂在服務生命涵化　　填表日期:110 年 8 月 13 日

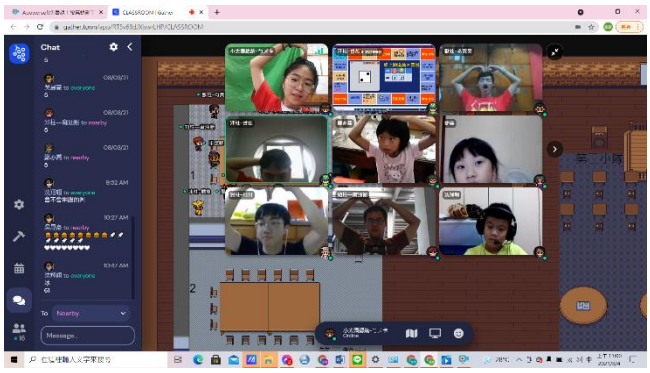
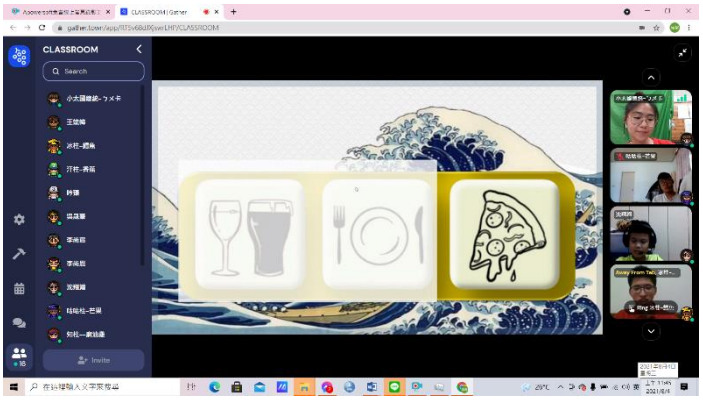
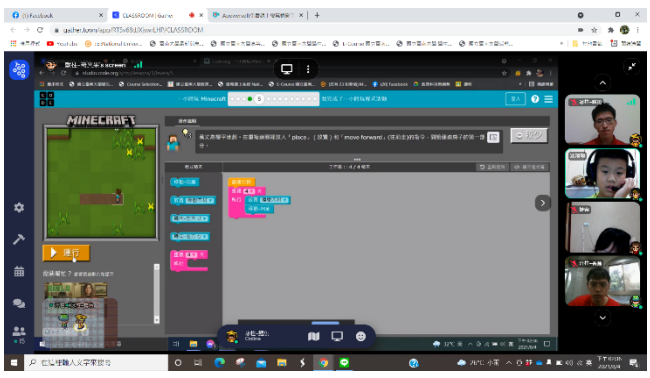
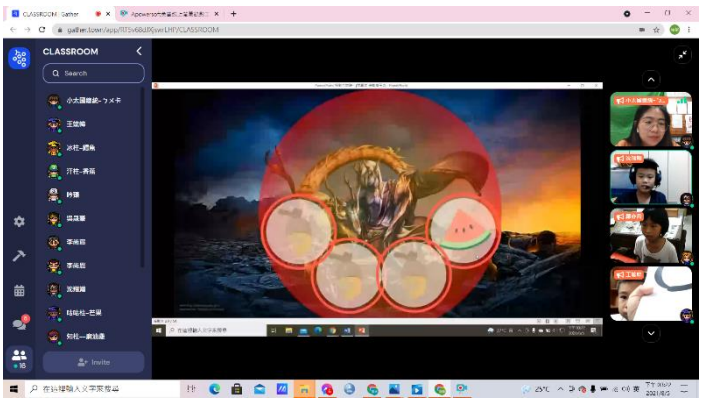
<table>
<tr><th colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：小太陽線上暑期育樂營-決戰鬼王</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：　110 年 8 月 3 日~8 月 5 日</td><td>活動地點：線上 gather town</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：___1___人、學生：___7___人、行政人員：___0___人、校外：___11___人</td></tr>
<tr><td rowspan="2">培育能力</td><td colspan="2">校核心能力：□道德力　■自學力　■創造力　■溝通力　□就業力
(可複選　但建議不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、自學力:因應疫情影響，線上教學設備與軟體的使用備受重視，然團隊成員對於線上教學平台仍處於初步認識與接觸階段，因此要如何辦理線上營隊並增添活動的有趣性，都是要靠成員共同一步步探索與學習的。
二、創造力:線上教學無法與學童面對面，學童容易分心，因此需要進行課程主題包裝與上課平台的場景創造，以吸引學童的注意力，而如何將主題遊戲與教學結合，即需要團隊成員的集思廣益，共同發揮創造力而達成。
三、溝通力:此活動從開始籌備、規劃、討論到實際執行，全都是透過遠距視訊方式來完成，然線上溝通的方式實不如實際面對面討論來的有效率，因此成員需要花費更多的心力與時間進行溝通討論，並再三確認成員的表達內容，此外，透過遠距與學童進行活動與教學，更是需要明確且清晰的表達溝通能力。</td></tr>
<tr><td colspan="2">深耕幸福力：□正向(P) □投入(E) □關係(R) ■意義(M) ■成就感(A)
□適性(I) ■跨域(I)　(可複選　但建議不超過三項)
說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)
一、意義與成就感:參與成員皆為第一次舉辦線上營隊，不僅經歷各種與以往辦理現場營隊不同的挫折與困難，也需要花費更多的心力學習新的遠距活動與教學方式，因此能成功順利的將營隊完成，也獲得學童的喜愛，對於每位參與成員都是很有意義與成就感的。
二、跨域:線上教學是教學實務練習與資訊科技學習的跨域結合，成員須事先學</td></tr>
</table>

	習數位科技軟硬體的使用，再實際運用於遠距教學，可同時增進成員的教學實務經驗與資訊科技運用能力。
活動概述 **※活動規劃、目的** **※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福力精神** **※請以 300 字以上描述為原則**	一、活動目標： 運用自身所學，激發學生創造力與自學能力，進行跨域學習並解決問題，以完成本次的線上營隊。  二、流程規劃： 為期三天的營期，首先與小朋友進行破冰遊戲一同互動及認識，並藉由此時間確認大家電腦相關設備是否正常，進行活動的開幕典禮，並撥放前導影片讓小朋友熟悉活動包裝，接下來輪流讓大家上我們所準備的四大領域課程，分別有科學實作、資訊科技、體育運動、品德教育帶領小朋友自主學習與思考問題，培養團隊默契及人際關係，第三天下午則是帶領小朋友們運用三天所學擊敗鬼王，接著舉辦閉幕式，和小朋友們進行大合照，共同畫下美好的句點。 三、活動準備：(總共分為訓練及驗收兩大階段) (一)訓練 1. 營前訓練:邀請了多位講師進行線上營隊的培訓，透過講師們的經驗分享，讓大家熟悉並了解線上教學所需注意的地方，以及可以使用的平台與技巧。 2. 網路相關設備的前期測驗與訓練，能檢測與排除小朋友網路相關問題。 (二)驗收 1. 課程驗收:分為同步以及非同步的活動內容驗收，其中包含四大領域課程、開、閉幕式、互動遊戲等等… 2. 前導影片、宣傳影片的製作與驗收 3. Gather town:營隊環境設計及驗收

活動成果 **※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助** **※請以 500 字以上描述為原則**	一、本活動為因應疫情而需要透過線上的方式來完成學習，因此成員透過線上營隊來學習及練習線上課程教學的所需能力。學習設計出三天素養導向的課程為目標，為順利引導學生進行思辨互動，不僅針對教學內容上進行訓練，也學習使用不同互動程式（故事接龍器、自動抽籤器）及建置模擬教室（gather town）以提升學生在家學習的融入感，進而提高學生互動效果。 二、舉辦營隊不僅可以獲得實際的教學經驗，並與課堂上所學知識相互印證，讓學習有更好的吸收成效。而在籌劃階段學生可練習設立目標、目標分析、評估自我能力及找尋所需資源等多元面向的能力，讓學生在脫離學校生活後仍可針對自我的不足處自我學習。 三、此次的學習目標是以籌辦一個線上營隊作為檢核目標，除了在技能上學習到線上營隊如何有效引起學生動機及用更明確的呈現方式進行教學。在面對問題的處理層面上，線上營隊比起課堂中所學習到的教學要點，存在著更多未知與不確定性。而這些問題將挑戰學生練習如何提高對問題的掌握度(尋找有類似經驗者進行分享、活動前驗收或模擬)，而此些學習將能提升學生面對問題的應變能力。 四、辦理線上營隊，對於教育相關科系學生而言，學習到寶貴的線上教學經驗，提升未來就業知能；而對於非教育相關科系學生，則是學習到團隊合作、人際溝通、問題解決與資訊資源運用的多元課外能力。
活動檢討建議 **※請以 300 字以上描述為原則**	一、學童無法理解活動與教學操作指令：線上營隊不同於實體營隊可以面對面教學，以及讓隊輔適時的給予協助，如何描述我們想要小朋友配合的事項就變得很重要。本次營隊中，我們學習到給予小朋友指令時，務必要描述得簡單、具體，小朋友們才容易理解。 網路設備不穩影響教學過程： 線上營隊中最重要的就是電腦與網路設備相關問題，設備好與壞會大大影響活動的體驗感與流暢度，不只是我們舉辦活動的人員，小朋友的設備也同樣重要，雖然先前有對每個小朋友進行設備與網路的前期測試，但還是有讓網速以及設備非電腦的小朋友加入同步進行營隊。而在活動中，就得時常處理設備出狀況的小朋友，進而影響到全體小朋友活動進行的體驗以及流程。 ※解決辦法:若再遇到設備過舊、操作不易，以及網速沒有達標準的，可以考慮給小朋友們營隊的錄製畫面，讓他們參加非同步的營隊，讓他們一樣可以開心參與營隊，不用在活動中不斷排除設備問題，斷斷續續地參加營隊

相關照片與說明

（請檢附至少 6 張活動紀錄照片及提供圖片說明）

<table>
<tr><td>
（含清楚的人、事、地、物）</td><td></td></tr>
<tr><td>8/3 營隊第一天，在 gather town 全體人員參加開幕式，播放包裝前導影片，讓小朋友能更融入於營隊包裝中</td><td>8/3 營隊第一天，全體人員參與科學實驗課程，和小朋友們一同完成貓咪、小雞等動物造型的摺紙</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8/4 營隊第一天，全體人員一同玩線上動滋動-大富翁的課程，讓小朋友在家也能動動身體，也增加了不少趣味性，和小朋友共同做大富翁的小任務-比大愛心</td><td>8/4 在鬼滅小學堂中，全體人員發揮創意、即思力，將看到的圖案發揮創意接龍成一個故事</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8/4 打 code 小能手，學習設計簡易程式，和小朋友們共同練習思考邏輯與問題分析</td><td>8/5 閉幕式打敗鬼王的最終環節，此環節設計一連串的問題，以複習的方式考驗小朋友三天營隊的收穫，透過答題方式打敗鬼王</td></tr>
</table>

執行成果相關附件

（請勾選可提供之附件，並隨後檢附）

■活動議程(附件 1)　■活動海報(附件 2)　□活動簽到單

□學生學習心得　■活動問卷結果分析與質性回饋建議(附件 3)　□其他____

填表說明：

1. 可自行設計格式，內容請務必與計畫相關之成果。
2. 如所填報之資料為**活動**，請提供**活動名稱**、**舉辦之時間、地點、目的、內容、成果…等，參考上方格式**。
3. 活動成果提供至少 6 張**活動照片**作為代表，**照片請以學生學習或教師教學為焦點(儘量不要是誰致詞…)**，至少 30 字說明。
4. 成果表單請回傳電子檔至深耕辦公室進行檢核，並於辦理後 2 周內上傳至本校高教深耕計畫網站(perma.nutn.edu.tw)。
   資料填報需考量個資法、肖像權、智財權，避免公告後造成相關法律糾紛

附件 1：活動流程

活動時間:8/2~8/4

活動第一天		活動第二天	
時間	活動內容	時間	活動內容
9:00-9:15	迎接小朋友、報到	9:00-9:15	迎接小朋友、報到
9:15-9:35	互動時間	9:15-10:00	互動、課輔時間
9:35-9:40	集合	10:00-10:10	休息
9:40-10:00	開幕式	10:10-10:50	課程*1
10:00-10:10	集合	10:50-11:00	休息
10:10-10:50	課程*1	11:00-11:40	課程*1
10:50-11:00	休息	11:40-11:50	休息
11:00-11:40	課程*1	11:50-14:00	吃飯/午休
11:40-11:50	休息	14:00-14:15	集合
11:50-14:00	吃飯/午休	14:15-14:55	課程*1
14:00-14:15	集合	14:55-15:05	休息
14:15-14:55	課程*1	15:05-15:45	課程*1
14:55-15:05	休息	15:45-16:00	互動時間
15:05-15:45	課程*1	16:00-17:00	課輔時間
15:45-16:00	互動時間	17:00~	放學
16:00-17:00	課輔時間		
17:00~	放學		

活動第三天			
時間	活動內容	時間	活動內容
9:00-9:15	迎接小朋友、報到	15:45-16:45	填寫回饋單
9:15-10:00	互動、課輔時間	16:45-17:15	閉幕式
10:00-10:10	休息	17:15~	放學
10:10-10:50	課程*1		
10:50-11:00	休息		
11:00-11:40	課程*1		
11:40-11:50	休息		
11:50-14:00	吃飯/午休		
14:00-14:15	集合		
14:15-14:55	課程*1		
14:55-15:05	休息		
15:05-15:45	課程*1		

附件 2：活動海報


小太陽
online
-決戰鬼王-
線上暑期育樂營
打CODE小能手
透過Code.org，建立思考邏輯
線上動滋動
趣味化體育，在家一樣頭好壯壯
學之呼吸-鬼滅小學堂
鬼滅之刃講解，角色精神價值
科學藝術家
線上化美術及科學手做
活動日期：2021年8月3日-8月7日
活動對象：4-6年級
報名費用：免費
聯絡人：總召 鄭洫馨
(0906705097)
報名連結:


小太陽
online
-決戰鬼王-
線上暑期育樂營
活動日期：2021年8月3日-8月7日
活動對象：4-6年級
報名費用：免費
聯絡人：總召 鄭洫馨
(0906705097)
報名連結:
https://forms.gle/efrP5FlsZsfDf6Es9

附件 3：活動問卷結果分析與質性回饋建議

國立臺南大學 110 年高等教育深耕計畫意見回饋單統計

活動名稱：110 年小太陽服務社「暑期線上育樂營」
活動時間：110 年 8 月 3 日-5 日(二~四)
活動地點：臺南市安定國小(遠端視訊)
活動參與人數：7 人
意見回饋單回收數：7 份

一、 基本資料

身分	填答人數	教師		學生		行政人員		校外人士		其他	
	7	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		0	0%	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%

活動訊息來源	填答人數	網站訊息		海報看板		他人介紹		E-mail		其他	
	7	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比
		1	14.5%	0	0%	5	71%	0	0%	1	14.5%

二、活動滿意度調查**(總平均滿意度 4.8 分)**

題目		填答人數	非常滿意 (5 分)		滿意 (4 分)		尚可 (3 分)		不滿意 (2 分)		非常不滿意 (1 分)		平均分數
			數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
一、整體活動滿意度													
1	本次活動有助於評估自我能力的優劣勢	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
2	本次活動可以培養我自信與樂觀的態度	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
3	本次活動我能夠積極參與及投入	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
4	本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
5	本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**
6	本次活動可以提供我所需要的知識與技能	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
7	本次活動所學習到的知識及技能，可以	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**

題目			填答人數	非常滿意(5 分)		滿意(4 分)		尚可(3 分)		不滿意(2 分)		非常不滿意(1 分)		平均分數
				數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	數量	百分比	
	讓我多元應用													
8	本次活動參與對我而言具有意義		7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
9	本次活動參與使我獲得成就感		7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
10	我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐		7	5	71%	1	14%	1	14%	0	0%	0	0%	**4.6**
11	本次活動能夠落實本校在地化發展的特色		7	3	43%	3	43%	1	14%	0	0%	0	0%	**4.3**
12	本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景		5	2	40%	1	20%	2	40%	0	0%	0	0%	**4.0**
二、師生培力指標滿意度														
教師填寫	1	本次活動有助於我創新教學能力的提升	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**0.0**
	2	本次活動可以培養我教學專業能力	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**0.0**
	3	本次活動能讓我增長教學實務經驗	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**0.0**
學生填寫	4	本次活動有助於我專業能力的培養	7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
	5	本次活動有助於我跨域能力的培養	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
	6	本次活動有助於我人文素養的培養	7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
	7	本次活動有助於我道德力的培養	5	4	80%	1	20%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.8**
	8	本次活動有助於我自學力的培養	7	4	57%	3	43%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.6**
	9	本次活動有助於我創造力培養	7	7	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5.0**
	10	本次活動有助於我溝通力的培養	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**
	11	本次活動有助於我就業力的培養	7	6	86%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.9**

三、感想與建議

您覺得本次培訓活動創新與特色之處為何？
1.自三級警戒以來，透過 google meet 來進行線上課程，一直以來也沒碰過甚麼網路或硬體上的問題。但是當這樣的線上課程套用到國小生上，對於備課的人都像是在上戰場，而處理硬體問題的人都像是在玩你說我猜。
2.服務中我看見大家對於這波疫情的影響確實很大,本來實體的營隊大家都有一個既定的流程了,現在突然改成線上的營隊無非是個大挑戰,社團內的成員們每個一開始都是焦頭爛額的想活動該怎麼進行,該怎麼讓小朋友想要聽我們講而不是只是關著鏡頭倒頭就睡。在有經驗的學長姐分享幫助下,漸漸的我們抓到了方向,討論的過程也考慮很多,即使碰到了困難還是慢慢地解決他,到了最後營隊當下,即使有突發狀況也能依靠培養出來的默契及時處理。
3.在本次的線上營隊的服務中，對於夥伴們，感受到了突破自我、發揮創意以及堅持下去的決心，儘管線上營隊在剛開始對於我們來說有多麼的困難，但和夥伴們，依然找尋各種方法，盡可能的去解決問題以及困難，大家還發揮了各種有趣創意，完成了我們都很滿意的服務活動，對於小朋友們，和大家一直秉持著，要讓小朋友們不受疫情干擾，還是有一個令人難忘與特別的暑假，在活動中也感覺到小朋友們滿滿的開心與熱情，整個營隊充滿了彼此歡樂的笑聲。
4.在這次營隊中，我看到線上教學的許多挑戰和創新，也學會在事前做好越多準備，就能在活動中有更棒更穩定的表現。
5.看見因為疫情而不能過正常暑假生活的孩子們感到難過，感受到他們因為我們的活動而感到開心，而我也因此過了個充實的暑假。
6.因為是第一次參加線上視訊的營隊，覺得很新奇，不只過程中可能需要協助小朋友處理設備方面的問題，在教學方面也要顧慮到小朋友的專注度，以及視力保健的問題，避免長時間使用電子設備。
7.這次的營隊不僅僅帶給小朋友知識，還有在他們國小的生活中一次特別的體驗。
您對本次培訓活動的內容哪部分最深刻或收穫最多？
1.長時間生活在網路極度穩定的都市中，很難想像得到郊區的網路可能因為下雨等一些原因就直接停擺。且對於設備上的問題排解，雖然大部分的學生對於 3C 產品的熟悉度都已經比那個年紀的我們來的熟悉不少，但也因為系統的自動化安全設定，導致一些比較細小的設定方式很難教學生自己去做挑整。但那些也僅只是比較需要額外花時間去處理的可解決問題。 而其中也深深的體悟實體課程是無法被取代的，這次的營隊少了課堂外的接觸雖較難帶動情緒甚至是建立情感關係，對於三天的營隊而言，這並不是甚麼多重要的東西。但對於正式的學程中，少了與老師及同學互動的機會，也意謂著學生無法在體驗及學習在團體中的互動及溝通方式，這也許對專業知識上的學習並不會有影響，卻會嚴重造成學生產生社會化的障礙。
2.服務中其實有遇到蠻多困難的,最大的應該就是不知道怎麼讓小朋友能更融入在營隊上,經過學長的分享後知道了許多線上教學平台的資源,像是用 GATHER TOWN 來取代 GOOLE MEET 會更有在玩遊戲的感覺,但相對操作上就也要另外學習。讓我學到最多的應該還是製作開幕式的影片,為了讓小朋友第一時間融入營隊,我們通常會在開幕式演一段劇情,而這次改成使用影片的方式呈現,一開始想說用真人拍攝,但因為疫情關係大家不方便見面所以否決,後來想了很多 EX:文字冒險遊戲的感覺,直播講解影片的感覺,動畫的感覺,而最後我們採用的是利用像素風格來做動畫,而製作動畫的那個人就是我,其實一開始也是蠻不確定的,因為是從 0 開始自學,但因為越做越有興趣,所以就成功了因此得到滿滿的成就感。疫情讓整個網路世界讓人不得不接觸,現在開始學這些東西,也是對未來有幫助呢！
3.在本次營隊的籌備過程中，邀請了許多資深經驗的學長姐前來教導，透過他們的分享，更開闊了自己的認知以及了解到，其實不管任何事情，都有任何方式可以去突破的，只要勇於嘗試與探索。

4.我在過程中學會與夥伴互相分工合作，並反思與家長在作業上的溝通表達。
5.在活動前的準備是挺辛苦的，畢竟都是一個未曾接觸過的領域，所以很感謝在活動前有幫助我的學長姊，以及社團的老師們，讓我能夠在這個線上營隊學習很多，無論是遠距離的教學方法，還是整體活動、場景設計，最重要的是學習了新的教學方法，也體驗了一個成功且佈一樣模式的營隊。
6.我覺得這次的經驗很特別，也很難能可貴，因為疫情的關係無法舉行實體營隊，但卻也因為科技的進步，促成了這次的線上營隊，一開始時由於大家都是第一次接觸線上營隊，所以沒有任何頭緒，覺得十分困難，但因為有學長姊的帶領與指導，讓我們能在預定的時間內完成我們想要呈現給小朋友的成果，整個活動也非常順利的圓滿結束了。
7.學到了線上課程的帶法，這是目前上課無法學到但教育因為疫情而需要的技能。
對本次培訓活動整體建議為何？
1.說有重大的影響是也沒有，但卻能讓我們知道社會上有許多不同面向的人有著不同的困難需要我們去幫助他們。
2. 服務對象是國小學生這件事,對於目前的未來規劃來說可能是沒甚麼直接影響的,我本身是理工科系並沒有直接相關,但雖然不是直接相關也在這其中學到了很多網路上軟體的使用方法,與夥伴們討論各種狀況,以及組織一個活動,其實都是很寶貴的經驗,這些人與人的互動關係相信在以後也是能派的上場的。
3.是非常特別的一次經驗，線上發展也是慢慢崛起的趨勢，透過本次活動也培養了基本的經驗與能力。
4.此次的營隊服務由於是線上舉辦，所以對我來說是一個挑戰也是成就，未來我將加入系上的教學科技組，繼續鑽研數位教學的能力。
5.對於未來想要成為教師的我，這無疑是一種深刻的體驗，也對線上教學這一塊領域有更深的認知與學習。
6.經過這次活動我更了解在團隊中每個人彼此之間的溝通是很重要的，有效的溝通不僅能讓整個團隊在最短的時間達成共識，也可以讓團隊運作的更有效率，希望我之後不管在什麼團隊都能讓團體保持良好的溝通。
7.更加確定要走上教育這條路。