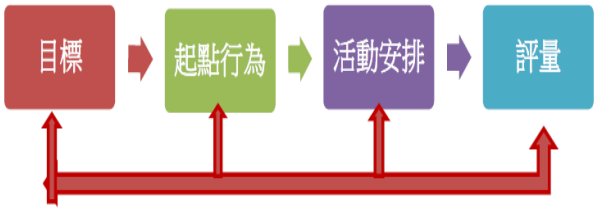
# 「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
# 重要活動與特色文稿/成果報告

**子計畫編號及名稱：B3 樂在服務生命涵化**　　填表日期：111 年 7 月 15 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：「小太陽服務社 2022 線上暑期育樂營——雪國傳說」</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：111 年 7 月 5-7 日</td><td>活動地點：Gather Town</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：___0___人、學生：___9___人、行政人員：___0___人、校外：___0___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<br>（可複選　但建議不超過三項）<br>說明 ：（需說明為何可以達到上述能力的培養）<br>一、自學力：<br>在本次營隊活動中是以線上模式進行，其課程、遊戲的實行方式會與實體營隊不同，因此須在網路收集資料，並整合過去經驗去克服線上活動所帶來的問題。完整的教案設計需要安排課程流程，包含如何引起小朋友動機，以及如何在螢幕面前與小朋友進行互動，並分析孩子在過程中可能會有的反應和狀況，最後應該要如何結尾和設計問題給他們複習等等，最後經過驗收，所以在整個流程中是需要自行設計並思考，因此可以達到自學力的培養。<br>二、創造力：<br>因為本次營隊活動中是以線上模式進行，所以設計者需發揮創意設計有別於實體進行的遊戲與課程，設計時也須考量遊戲的獨特性、趣味性還有互動性，分析讓所有孩子能夠完整參與其中的方法，並讓孩子們能夠專注於內容，這些都是需要發揮我們的創造力進行設計，因此可以達到創造力的培養。<br>三、溝通力：<br>在本次營隊的活動籌備中，事前的工作分配需要討論以及施行，因此與夥伴的溝通就非常重要，無論是工作分配、修改教案單，或是訂定活動行事曆等，都需要進行溝通。此外，線上營隊還須考量到使用設備的條件，因此需在活動開始前與家長和孩子約定時間進行設備前測，測試過程也需與家長有良好溝。因此可以達到溝通力的培養。</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)<br>□適性(I) □跨域(I) （可複選　但建議不超過三項）<br>說明 ：（需說明為何可以達到上述能力的培養）<br>一、投入：<br>在本次營隊活動中，需全心全意投入，因為只有我們投入在其中，孩子也才能</td></tr>
</table>

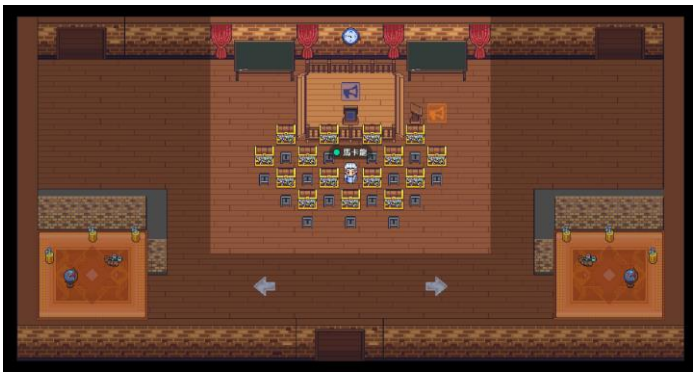
| | |
|---|---|
| | 被活躍的氣氛感染，並且用心參與精心設計的遊戲與課程。無論是夥伴們還是孩子，本次線上營隊中都投入了這特別的學習經歷，因此可以達到投入的培養。<br>二、意義：<br>在本次營隊活動中，除了提升自己的教學能力，以及媒體識別、資訊過濾能力之外，也能從本次活動中看見夥伴們熱情真誠的與孩子互動，除此之外，孩子們也在暑假過程中有一次特別且難忘的回憶，因此可以達到意義的培養。<br>三、成就感：<br>在本次營隊活動中，大部分夥伴都是第一次參與線上營隊的籌備，大家也都很用心的完成活動前的各項任務，包含活動教案設計、手冊製作、材料包寄送、設備前測試等等，因此大家在活動結束之後都有滿滿的成就感，因此可以達到成就感的培養。 |
| 活動概述<br>**※活動規劃、目的**<br>**※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福力精神**<br>**※請以 300 字以上描述為原則** | 一、活動目標：<br><br><br>因國內疫情嚴峻，決定舉辦線上營隊給小朋友們，希望在疫情之下也能讓小朋友感受不一樣的暑假，而本社秉持著服務的精神，宗旨著重於服務，將服務與學習做結合，不僅從服務中學習，更在學習中服務，進而使我們能在服務與學習的過程中不斷的成長與進步。<br>在暑假之餘，想藉由具有教育意義的知性營隊：<br>1. 提供多樣的教育資源。<br>2. 讓小朋友們在假期中學到更多知識。<br>3. 讓他們留下美好回憶並且增進課業及書本以外的知識。<br>4. 讓小朋友看見都市與鄉下的不同，增進不同視野。<br>5. 能善用數位平臺資源，在家防疫不停學。<br>二、流程規劃：<br>第一天小朋友線上報到之後是迎接學員的開幕式，上午將安排有趣的團康活動，下午開始則是精心設計過的教育課程，接下來的幾天則安排十分有趣的闖關活動、遊戲以及實作體驗相關的課程，和小朋友們一同玩樂與學習並在最後一天活動會有最終考驗，讓孩子複習三天所學，並進行閉幕式，最後於開學後頒發【小太陽暑期育樂營】的證明書，以證參與過此營。<br>三、活動準備：<br>(一)籌備會<br>1. 營隊任務分工及活動規劃。 |

| | |
|---|---|
| | 2. 活動行事曆安排及規劃。<br>3. 確認活動任務進度。<br>(二)活動設計<br>1. 撰寫活動教案單。<br>2. 設計小朋友的回饋單。<br>3. 撰寫活動流程。<br>4. 設計線上 Gather Town 場地。<br>(三)行前會<br>1. 驗收活動，包含課程、遊戲、開閉幕式等等。<br>2. 公告活動的細部流程。 |
| 活動成果<br>**※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助**<br>**※請以 500 字以上描述為原則** | 本次活動為因應疫情爆發，因此改而舉辦線上營隊，給我們和孩子能夠在疫情的暑假中，有個不一樣的方式去學習與成長，留下屬於大家難忘的回憶。線上營隊有別於實體營隊的舉辦，除了需要在活動中隔著虛擬的螢幕，引導孩子認真參與課程及遊戲外，還需要有效引起孩子的學習動機，因此我們選擇使用 Gather Town，運用創意建置特別的虛擬教室、禮堂等等場所，雖然不是實體場地，也能讓孩子身歷其境的沉浸式體驗，除外，此活動也讓孩子們擁有別於平時使用 Google Meet 的線上學習，讓孩子們能夠了解不同的學習平台與資源。<br>除了讓孩子們在沉浸式教學中獲得不同的體驗之外，活動當中我們也設計了別於學校正式課程中的特色活動，課程設計主題分別為科學手作、動動身體、程式設計、鄉土課程四大面向，孩子在活動中能夠學習到教科書以外的知識，並能夠提升學生對於學習的興趣。除此之外，也讓我們大學生提升自身班級經營、教學策略、媒體識讀、科技資訊等等能力，除外，也提升了在課程、遊戲中遇到設備連線問題，或是學生發生突發狀況等等的臨機應變，和排除問題的應變能力。<br>線上化在目前的生活及社會當中會是一個必然的趨勢，無論是線上學習或是線上辦公都會是一個在未來必備的能力之一，因此本次活動當中遭遇的困難與挑戰，無疑是對於未來趨勢的一種體驗，以及能力的提升，也是因應我們教育和辦公場所轉變的一項學習。 |
| 活動檢討建議<br>**※請以 300 字以上描述為原則** | 一、本次事前有寄送活動的材料包，採限時掛號寄送方式，活動前一天一定會送到，但是需要簽收，而這次有家長因為沒有簽收而收不到材料包。<br>※解決方法：<br>可以採限時小包寄送，郵差會放在郵箱，但一樣會 2-3 天就收到，比限時掛號便宜，也免去因為需要簽收但沒有人簽收，導致參加的學生沒有收到材料包的 |

| | |
|---|---|
| | 狀況。<br><br>二、事前與學校接洽配合活動的時間過久，因為疫情的關係導致原接洽的配合學校活動停辦且無意願舉辦線上營隊。<br>※解決方法：<br>(一)先準備好線上營隊的備案，讓學校知道後須因應疫情停辦實體營隊的後續備案，再與學校做接洽，簡短接洽主任中須與校方開會討論的流程。<br>(二)工作人員的部分可以從原本實體營隊的工作人員中詢問是否參與線上營隊籌備的意願。<br><br>三、活動中有小朋友不守秩序的狀況，導致大家在管理孩子的部分會需要花點時間。(此狀況活動第一天較多，後續較少)<br>※解決方法：<br>(一)可以在下課或休息時間多跟小朋友聊天建立交情。<br>(二)設計的課程需要更有趣，且教學者、隊輔需多與小朋友互動帶動氣氛。<br>(三)如果真的小朋友屢勸不聽，影響活動進行的人，必須連繫家長說明狀況，最嚴重的結果就是請離營隊。<br><br>四、活動中小朋友們開關鏡頭頻繁，導致我們不清楚小朋友們的狀態，也需要花費更多時間請孩子們打開鏡頭。<br>※解決方法：<br>(一)多多鼓勵孩子開啟鏡頭。<br>(二)與家長協調請它們提醒孩子活動中開啟鏡頭。<br>(三)多多點名孩子問問題，或是增加互動環節，讓孩子跟我們有互動。 |

**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)**



Gather Town 禮堂場地



Gather Town 教室場地

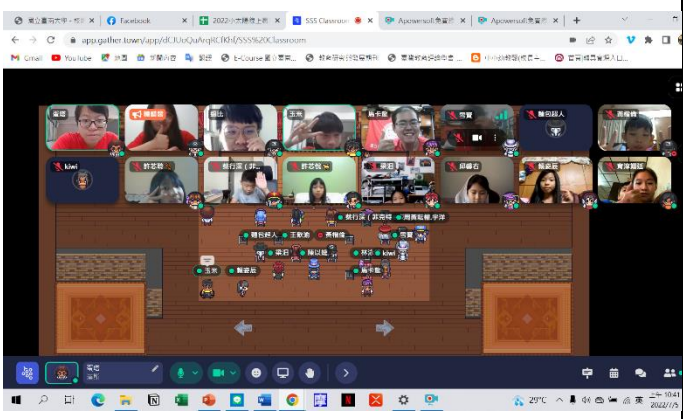


Gather Town 廁所與遊戲室場地

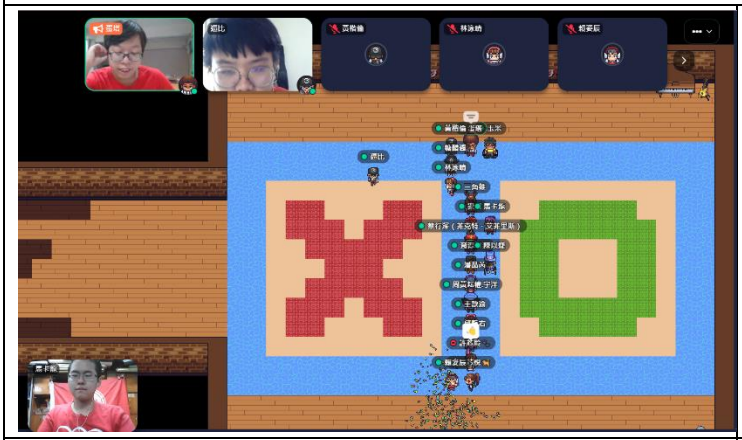


Gather Town 室外場地



左圖為 7/5 活動第一日的開幕式，與小朋友們說明活動包裝，傳說的起源。右圖是開幕式的大合照。



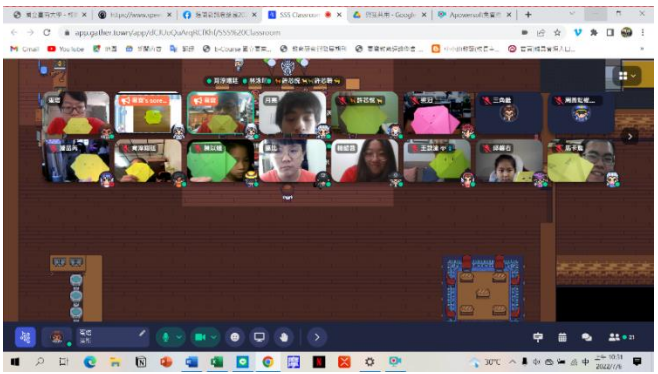
7/5 第一日「節慶小博士」遊戲環節。



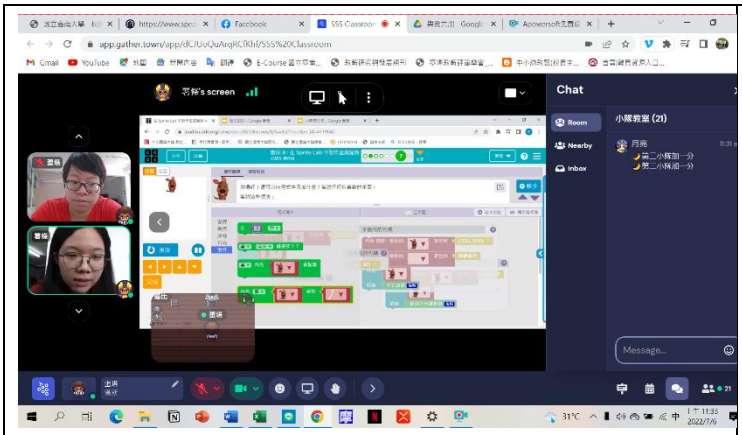
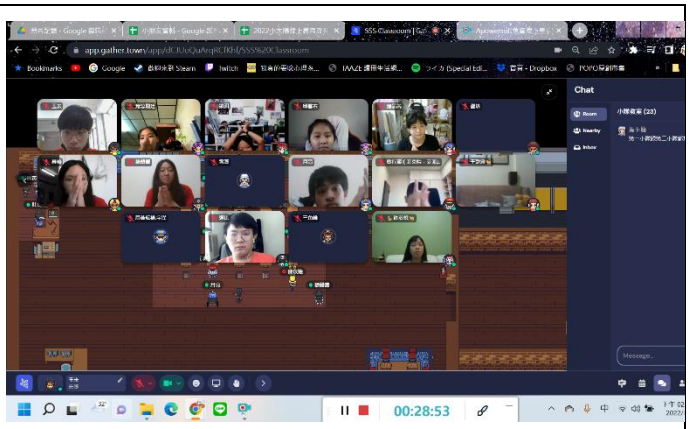
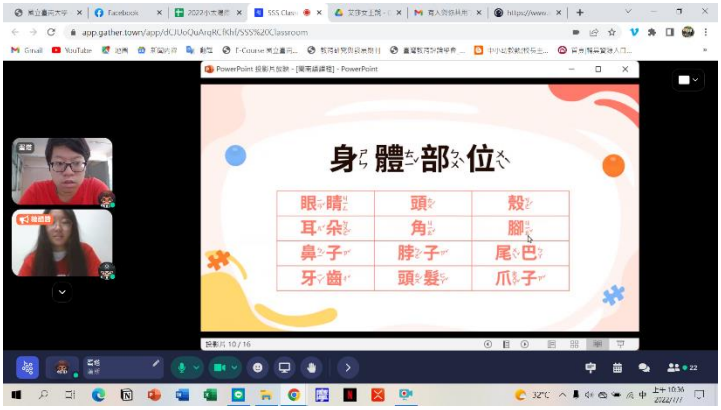
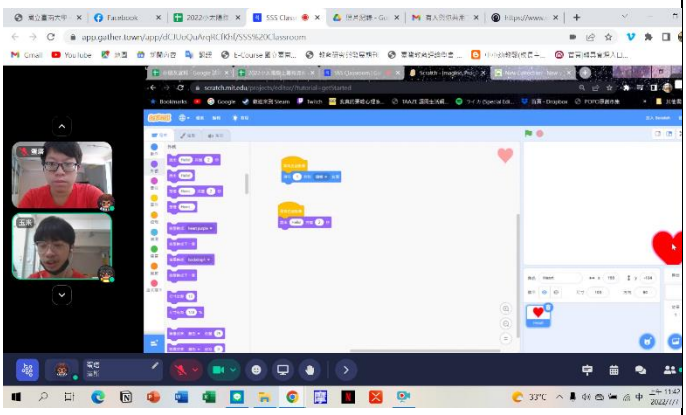
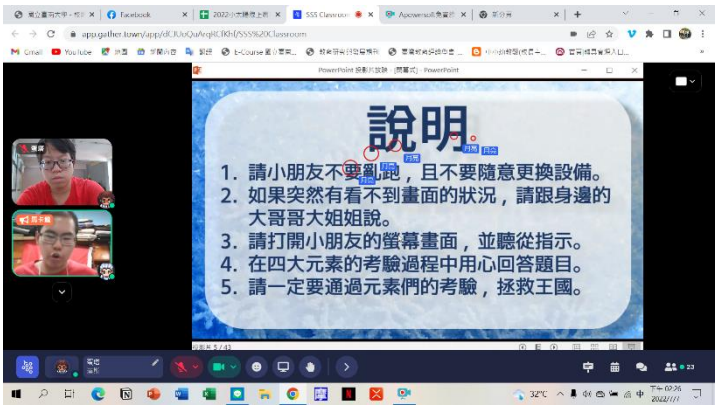
7/5 第一日「臺灣特有種」課程中，小朋友正在展示自己的圖畫給大家看。



7/5 第一日「線上大富翁」遊戲進行小任務環節，大家正在比出你好的手語。



7/6 第二日「就是紙要你」課程中，大家正在展示自己的摺紙作品。

<table>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>7/6 第二日「打 CODE 小能手」課程中，正在講解程式積木的搭建方法。</td><td>7/6 第二日「樂來樂好玩」課程中，大家正在隨著音樂拍打節奏中。</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>7/7 第三日「你畫我猜」課程中，正在講解身體部位的閩南語中。</td><td>7/7 第三日「CODE 方塊一起拼」課程中，正在講解程式積木的搭建方法。</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">左圖為 7/7 活動第三日閉幕式的遊戲說明，藉由如同右圖的考驗互動問答複習學生們三天以來所學，最後收集所有元素，拯救我們的王國，此環節也代表著學生們在活動中學有所成。</td></tr>
<tr><td colspan="2">執行成果相關附件<br>（請勾選可提供之附件，並隨後檢附）</td></tr>
<tr><td colspan="2">□活動議程　□活動海報　□活動簽到單　■活動問卷結果分析(附件 1)<br>■學生學習心得(附件 2)　□質性回饋建議 □其他____</td></tr>
</table>

## 附件 1：活動問卷結果分析

### 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 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 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% | 9 | 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 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 9 | 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 |
| | | 6 | 67% | 0 | 0% | 3 | 33% | 0 | 0% | 0 | 0% |

### 二、活動滿意度調查(**總平均滿意度 4.2 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 | 9 | 0 | 0% | 9 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.0** |
| 2 | 本次活動可以培養我自信與樂觀的態度 | 9 | 1 | 11% | 8 | 89% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.1** |
| 3 | 本次活動我能夠積極參與及投入 | 9 | 4 | 44% | 3 | 33% | 2 | 22% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.2** |
| 4 | 本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係 | 9 | 3 | 33% | 5 | 56% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.2** |
| 5 | 本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助 | 9 | 2 | 22% | 7 | 78% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.2** |
| 6 | 本次活動可以提供我所需要的知識與技能 | 9 | 2 | 22% | 6 | 67% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.1** |
| 7 | 本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用 | 9 | 4 | 44% | 5 | 56% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.4** |
| 8 | 本次活動參與對我而言具有意義 | 9 | 7 | 78% | 2 | 22% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| 9 | 本次活動參與使我獲得成就感 | 9 | 4 | 44% | 5 | 56% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.4** |
| 10 | 我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐 | 9 | 3 | 33% | 6 | 67% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.3** |
| 11 | 本次活動能夠落實本校在地化發展的 | 9 | 1 | 11% | 5 | 56% | 3 | 33% | 0 | 0% | 0 | 0% | **3.8** |

| 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 | |
| | 特色 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | 本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景 | | 9 | 1 | 11% | 3 | 33% | 4 | 44% | 1 | 11% | 0 | 0% | **3.4** |
| **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 | 9 | 5 | 56% | 4 | 44% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.6** |
| | 5 | 本次活動有助於我跨域能力的培養 | 9 | 3 | 33% | 5 | 56% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.2** |
| | 6 | 本次活動有助於我人文素養的培養 | 9 | 4 | 44% | 4 | 44% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.3** |
| | 7 | 本次活動有助於我道德力的培養 | 9 | 2 | 22% | 5 | 56% | 2 | 22% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.0** |
| | 8 | 本次活動有助於我自學力的培養 | 9 | 3 | 33% | 4 | 44% | 2 | 22% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.1** |
| | 9 | 本次活動有助於我創造力培養 | 9 | 2 | 22% | 7 | 78% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.2** |
| | 10 | 本次活動有助於我溝通力的培養 | 9 | 8 | 89% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.9** |
| | 11 | 本次活動有助於我就業力的培養 | 9 | 2 | 22% | 6 | 67% | 1 | 11% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.1** |

## 附件 2：學生學習心得

| 1.您在服務中看見或感受到什麼？ |
| --- |
| 1.本次活動歷經了各長們的籌備，與之前不同有更多管理方面的小知識，以及各長們參與討論的經驗，溝通真的很重要！ |
| 2.由於疫情的緣故，這次的署育較為特別我們採取了線上的方式舉行，利用的平台為 Gather Town 線上所面臨的挑戰又更多了，而我在此次活動中有設計一堂課程在課程構想時，需考量所面臨的問題如：設備問題、課程設計難易度…等這次我的課程設計結合了鄉土的元素，而節慶小博士的課程也就此誕生了。 |
| 3.在活動中其實看見很多孩子們對於我們的活動是非常喜歡的，甚至是透過家長，傳遞對於我們課程或是遊戲的期待，而這也讓我們更加希望能夠讓他們在參與活動的過程中是開心且擁有難忘回憶的，而這也是在疫情中希望能夠舉辦線上營隊的原因，讓孩子能夠在暑假也能夠有不同的學習體驗，充實他們也充實我們。 |
| 4.大家都是懷有一顆服務的心來參加活動的，其實我們都樂見去幫助與服務其他人。 |
| 5.在疫情的影響下，此次的營隊舉行方式改為線上營隊，因為之前沒有體驗過這種模式，所以感到非常新奇，同時也因為未知而感到不安。在籌備的過程中雖經歷了矛盾與衝突，但到最後都有化解問題，大家一起努力完成每一個課程及遊戲，認真的帶給小朋友最好的營隊體驗，我認為是非常寶貴的經驗。 |
| 6.在人際關係以及團體合作方面都有了新的感受。還有很多可以學習成長的部分。在私人空間與公共空間之間的平衡也是仍待嘗試與探索的。 |
| 7.在線上的營隊中有別於以往的營隊，由於媒介的因素，需要事先設想各種問題使課程達到最大效果。 |
| 8.因為疫情，使用線上平台進行活動是個很特別的體驗，是我沒有體驗過的事情，這次的經驗也讓我感受到自己很好奇線上教學的方式，所以也查了一些資料。 |
| 9.感受到小朋友其實很單純，其實引導他們的方式不難，所以會需要教育者引導小朋友走上正確的道路 |
| 2.您對於服務中所見所聞有什麼學習跟反思？ |
| 1.更了解如何與小孩相處、需要用什麼方法才是好方法，以及學長姐對於線上營隊的經驗傳承，讓這個E世代可以有不一樣的帶營隊方式 |
| 2.整體來說，我的課程仍還有改進的地方，像是遊戲念題目是可以更加準確，還有設計題目時 可以有誘答性，不要就直接可以看出那是錯誤的答案，在教學時，時間掌控也是要注意，不然整個教學節奏或流程也會亂掉。 |
| 3.在活動的籌備期，因為自己時常指令不夠明確，以及資訊不流通，在加上自己時常躲起來做事，忽視其他夥伴們的感受，因此會讓我難以被大家所信任，加上自己很多東西都不清楚，也不會事先調查了解，以至於很常在大家詢問問題或是指令時，無法正確說明或是前後標準不一，總之就是沒有考慮到大家，只是自己自私的決定一切，方便做事，要大家配合的傲慢，導致這一次大家的不滿。雖然活動看似順利的圓滿落幕，實則還是有很多自己的性格、流程上需要修正的地方，例如：要相信自己的夥伴，要將所有資訊放在檯面上討論等需要再加強的地方。 |
| 4.自己知道自己想做什麼，所以只有自己當然好做事，但往往會需要別人的幫忙，也不用逞強，好好表達其實人沒有自己想像的那麼複雜，其他人會表現出自己不喜歡的樣子往往是自己的一意孤行造成的 |
| 5.因為線上營隊第一次接觸到 gather town 這個教學平台，它不僅和 google meet 一樣有視訊功能，還能創造虛擬的教室、佈景，甚至是代表自己的人物，讓小朋友能夠彌補不能實體參加營隊的缺憾，擁有沉浸體驗式。就算在疫情期間，面對面的方式不能執行，我們也要盡全力給小朋友們最好的營隊體驗及回憶。 |
| 6.在線上教學方面仍有許多值得探索的空間。 |
| 7.線上的課程需要注意的點與實體課程不同，需要增強更多抑揚頓挫的語氣以及在課程設計上要 |

| |
|---|
| 有更多巧思以增加學員間的互動。 |
| 8.整體來說，我可以再積極一點，去認識大家跟小朋友，這樣活動中也可以更加順利及順暢。 |
| 9.可能性與限制都還有很多未確認的部分。 |
| 3.參加本次服務對你未來人生或生涯規劃有什麼影響？ |
| 1.對於教學以及教學準備有更深的了解，在日後帶國小生也會更得心應手 |
| 2.對未來想當老師的我增加了不少的經驗。 |
| 3.本次營隊是我參加的第二次線上營隊，除了技術有提升之外，自己的身分也從參加者變成總召。在活動中有對於線上教學更有概念，加上因為疫情，教育本身就漸漸在轉型，對於自己未來的教職生涯也甚是有不小幫助，也使我對於線上教學更加的有信心。 |
| 4.未來我會更踴躍去發現需要幫助的人並幫助他們，也會勇於自己去學習，自己去表達，自己去嘗試許多未嘗試的新事物，也會勇敢面對問題，勇敢承擔責任 |
| 5.因為有擔任課程的教學者，讓我對於教學有更進一步的認識，不僅是教案單的規劃與撰寫，還累積了實際的教學經驗，是此次我在營隊最大的收穫。 |
| 6.更了解有關線上課程的實感。 |
| 7.若往後有幸成為教師，增強了線上教學的能力 |
| 8.無論未來，這次的活動可以給我增加小朋友相處的經驗。 |
| 9.期待未來有更新的科技或是方式能夠改善遠距課程的缺點，並加強遠距課程的優點。 |