「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：E-1 社會參與、利他共生　　填表日期： 112 年 7 月 25 日

<table>
<tr><td colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</td></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：向日葵搶救海洋品格營</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：112 年 7 月 5 日~112 年 7 月 6 日</td><td>活動地點：台南市市立大同國小</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：___3___人、學生：_20_人、行政人員：__0____人、校外：學童 43 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、道德力
在活動過程及活動規定中融入「存好心，說好話，做好事」，教導志工們如以身作則帶領國小的小朋友們調整對他人和自己之間的行為進行善惡、榮辱、正當或不正當等的相互關係。
二、創造力
除了戶外闖關與雙語課程融入繪畫活動外，另外安排了環保 DIY 的課程，讓志工與小朋友互相合作，運用想像力、創造力創造出屬於自己的 DIY 作品。
三、溝通力
溝通力＝適應力＋觀察力＋提出自我意見能力。
在營隊籌備及執行的前期，志工和小朋友彼此都很陌生，透過營隊的培訓，指導如何在陌生的環境中快速的適應，觀察哪邊需要協助，以及練習提出自己的見解，在做中學、學中做的過程中提升信心與溝通力，因此參與營隊活動可以培養團隊成員的溝通力。</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、投入
此次大同營隊安排了三次培訓，每次培訓採取循序漸進的方式讓隊輔們逐漸對營隊有完整的認識，除了雙語課程的設計，也讓他們設計出專屬的遊戲關卡供小朋友們體驗，同時每一位隊輔都有自己的組別，在培訓中也會有各組的小組討論，透過每一次的討論及培訓讓隊輔們對小組成員有更加深入的了解並建立起革命情感有助於每一位隊輔投入到營隊的</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>準備。

二、成就感
每次培訓都會對營隊課程及遊戲的設計進行討論，提出更好的意見及修改不足之處，最後在營隊當天呈現出來的都是經過無數次頭腦風暴總結出最好的活動方案。培訓中除了學習團隊合作及如何設計教案，也體驗了從無到有的過程，在看到自己設計的活動順利進行及小朋友們認真投入的身影都能獲得無數的成就感。</td></tr>
<tr><td>活動概述</td><td>一、活動目標：
讓學生能夠在兩個半天的時間內，透過雙語化教學及互動式團康融入海洋知識，並學習海洋保育相關觀念，了解海洋環境永續之重要性。藉此教學相長，使服務更有意義。
二、流程規劃：
<table>
<tr><th>時間</th><th>第一天</th><th>時間</th><th>第二天</th></tr>
<tr><td>08:00~
08:30</td><td>小朋友報到</td><td>08:00~
08:30</td><td>小朋友報到</td></tr>
<tr><td>08:30~
08:50</td><td>小隊時間</td><td>08:30~
08:50</td><td>小隊時間</td></tr>
<tr><td>08:20~
09:30</td><td>始業式</td><td>08:20~
09:30</td><td>海洋闖關說明</td></tr>
<tr><td>09:30~
09:50</td><td>大合照</td><td>09:30~
11:00</td><td>海洋闖關</td></tr>
<tr><td>09:50~
10:20</td><td>帶動跳</td><td>11:00~
11:10</td><td>海洋闖關結關</td></tr>
<tr><td>10:20~11:20</td><td>海洋雙語教學</td><td>11:10~
11:30</td><td>隊輔表演</td></tr>
<tr><td>11:20~10:50</td><td>小隊時間</td><td>11:30~
11:50</td><td>結業式&頒獎</td></tr>
<tr><td>10:50~11:50</td><td>環保手作 DIY</td><td>11:50~
12:00</td><td>大合照</td></tr>
<tr><td>11:50~</td><td>歸赴</td><td>12:00~</td><td>歸赴</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

三、活動準備：

（一）服務志工招募(3/3-3/13):社團臉書粉絲專頁與臺南大學校版招募。

營隊志工面試(3/15):團體團康面試

（二）活動籌備

1. 第一次培訓(2023/05/06)

時間	流程	負責人
14:00~14:10	簽到	文書組
14:10~14:25	分組破冰	瑞育
14:25~14:30	緩衝	總召
14:30~14:50	講解PPT	總召
14:50~15:30	練舞	活動組
15:30~16:30	小隊時間	各組組長、總召
16:30~17:00	海洋個人闖關發想	總召
17:00~18:30	晚餐+休息	
18:30~18:50	練舞	總召
18:50~19:50	各組討論	活動/教案/環保組負責人
19:50~20:00	結尾+提醒+大合照	總召

2. 第二次培訓(2023/05/17)

時間	流程	負責人
19:30~19:40	簽到	文書組
19:40~20:00	小隊時間	各組組長
20:00~20:40	各組討論	總召、活動/教案/環保組負責人
20:40~20:50	各組回報進度	總召、活動/教案/環保組負責人
20:50~21:00	大合照+叮嚀	總召

（三）營前訓(7/03):總驗收、講解營前訓與營隊期間相關事項、營前講座(邀請允文學長經驗分享)

時間	流程	備註	地點
09:30~10:00	集合	閒聊/吃早餐/等人都到	向日葵社辦
10:00~10:30	小組驗收	隊牌/名牌/隊呼/舞蹈	向日葵社辦
10:30~11:00	海洋闖關驗收	確定他們需不需要課桌椅->排闖關詳細位置->跟學校借課桌椅（提前）	向日葵社辦
11:00~12:00	DIY 組試教給所有人看	(1)請 DIY 組至少先做出一個成品，當天給所有人展示。 (2)確定所有小隊輔都會製作 DIY	向日葵社辦

				(3)訓練 DIY 組口條 (4)教學簡報 (5)材料確認	
		12:00~13:30	午餐/休息	總務組提前訂便當	向日葵社辦
		13:30~14:30	教案組試教	(1)直接去大同用視聽教室教學 (2)所有小隊輔都要清楚知道教學內容，以便輔助台上夥伴 (3)確認視聽教室器材	大同國小
		14:30~15:00	搬桌椅	(1)確認桌椅數量 (2)海洋闖關桌椅地點確認	
		15:00~15:10	宣誓練習	加油倖孜	大同國小
		15:10~15:40	主持練習	(1)雙語開場 (2)DIY 開場 (3)海洋闖關開場 (4)海洋闖關結關	大同國小
		15：40~16:30	練舞	(1)驗收大合舞、男舞、女舞 (2)排舞蹈位置	大同國小
活動成果	一、透過本次營隊，讓大同國小的學生透過海洋闖關了解世界各處海域的位置及特色，並利用廢品回收創作新的藝術品，激發想像力，了解海洋保育刻不容緩，雙語教學的過程中也學習到常見的海洋生物英文單字及習性。 二、在營隊過程中，我們也積極與校方緊密合作，讓我們能夠在舉辦營隊的同時，也能夠更精進自己，了解如何與其他學校的師長溝通，並增進師培生雙語教學與師資培育方面的能力。 三、本次營隊結合雙語課程，不同以往的營隊以說故事和闖關為主，利用動態式的簡報，取代枯燥乏味的紙本課本，增加更多生動的畫面及音效吸引小朋友的注意，為了克服雙語課程對於國小孩童過於困難，我們結合了海洋生物「螃蟹、海龜、章魚」以及「剪刀、石頭、布」，並從原本的手勢遊戲，轉變成全身的肢體伸展，讓學生不只坐在位置上學習英文，還可以站起來和其他小朋友一起同樂。 四、本活動以「SDGs 14 保育海洋生態：『保育及永續利用海洋生態系，以確保生物多樣性並防止海洋環境劣化』」為主要構想設計，因此本活動在初期便極力將與海洋相關的知識融入於活動，另外秉持創新、活潑的理念，在設計活動上又多以手做、遊戲進行，讓學生可以簡單理解，互動活潑來				

	參與整場活動，也更讓孩子對海洋有更廣的認識，以達到海洋教育所期望的親海、知海、愛海。 五、透過雙語教學增進英文能力，課程中嘗試用簡單的單字、句子讓學生學習。
活動檢討建議	一、時間安排 (一)此次營隊中第一天的時間控制稍顯不足，環保 DIY 的課程時間比預留的一個小時花費更久，而隊輔在秩序的管控上也不太有經驗，導致小朋友們的注意力喪失。部分學生的作品完成度不高只做到一半，也導致最後放學的時間拖延了約 5 分鐘。 (二)第二天的海洋闖關因遊戲關卡的設計上大多偏向靜態活動，因此小朋友們可能對此的興趣較小，部分同學不太有意願將遊戲全部都闖關完成，而是選擇待在視聽教室等待，原本預留的一個半小時活動時間也提早約 20 至 25 分鐘結束。 (三)未來在營隊的事前準備上將會讓隊輔們學習如何應對課堂上臨時發生的秩序問題，並討論如何在教學過程中吸引小朋友們的注意力，避免課堂時間的拖延；在闖關遊戲的設計上也會平均分佈動態及靜態的關卡數量，確保小朋友們能夠在有足夠關卡可以體驗的前提下選擇自己有興趣的關卡進行闖關，也更能達到讓同學們體會遊戲中所傳達的環保意義的活動目標。 二、國小設備、空間借用 (一)此次營隊向國小借用的教室有兩間，但實際營隊的使用上發現空間無法負荷使用需求，部分組別必須在教室外面的穿堂進行小組活動，所使用的設備也比較簡單，不能像其他組別一樣使用教室的投影機及電腦放映影片；在進行環保 DIY 課程的教室也稍小，小朋友們和隊輔們都不太有站起來活動或走動的空間，因此當各組隊輔要拿材料的時候就會有擁擠的現象。在營隊第一天，隊輔們對電子白板的使用不熟悉，因此花費了一點時間摸索使用方式，在活動途中也有發現音響設備的電池有點問題，不能支撐活動長時間的使用。 (二)未來未來會更仔細的評估空間的需求，也盡可能預留可使用的空間避免緊急情況時無教室可用；在設備上也會提前讓隊輔們熟悉，並檢查設備可否正常運作，同時準備備用的設備防止中途設備失靈。 三、總結 由於這是第一次進行兩個半天的營隊，因此在時間、空間及活動動線的

	安排上都有事前沒有注意到的小問題。經過此次營隊，我們也認識到了自己在設計活動上的不足，不管是教學課程上的秩序問題或是遊戲設計上的時間問題，未來也會吸取這次的經驗，將需改進的地方做出總結也討論出解決措施，並在之後的營隊中運用此次的經驗讓下一次的營隊進行更加從容且完美。

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></td><td></td></tr>
<tr><td>說明：雙語教學課堂上隊輔的教學示範</td><td>說明：雙語教學時隊輔與小朋友的遊戲互動</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>說明：環保 DIY 課堂上小朋友們畫的水彩</td><td>說明：早上進行帶動跳提振小朋友精神</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>說明：與校長、小朋友的大合照</td><td>說明：海洋闖關-了解海洋污染的負面影響並認識保育</td></tr>
</table>

	
說明：海洋闖關-認識大堡礁的珊瑚礁群	說明：海洋闖關-體驗先民渡海來台並認識海洋氣象的危險性
	
說明：進行課程時小朋友與隊輔認真聽講並給予回饋	說明：活動最後進行小朋友的個人頒獎（與社團老師的合照）

執行成果相關附件

□活動議程　□活動海報　□活動簽到單　■活動問卷結果分析(必要) 附件一

■學生學習心得及質性回饋(附件二)　□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

附件一：活動問卷結果分析

1、 基本資料

身分	填答人數	教師		學生		行政人員		校外人士		其他	
	23	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
		3	13%	20	87%	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	
	23	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
		14	60%	2	8.6%	2	8.6%	0	0%	5	21%

2、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	
1	本次活動有助於評估自我能力的優劣勢	23	20	86.9%	3	13.1%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.8**
2	本次活動可以培養我自信與樂觀的態度	23	23	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5**
3	本次活動我能夠積極參與及投入	23	18	78.2%	5	21.8%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.7**
4	本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係	23	20	86.9%	3	13.1%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.8**
5	本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助	23	16	69.5%	4	17.3%	3	13.1%	0	0%	0	0%	**4.5**
6	本次活動可以提供我所需要的知識與技能	23	20	86.9%	3	13.1%	0	0%	0	0%	0	0%	**4.8**
7	本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用	23	23	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5**
8	本次活動參與對我而言具有意義	23	23	100%	0	%	0	0%	0	0%	0	0%	**5**
9	本次活動參與使我獲得成就感	23	23	100%	0	%	0	0%	0	0%		0%	**5**
10	我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐	23	23	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	**5**
11	本次活動能夠落實本校在地化發展的特色	23	17	73.9%	3	13%	3	130%	0	0%	0	0%	**4.6**
12	本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景	23	20	86.9%	2	8.6%	1	4.3%	0	0%	0	0%	**4.8**

附件二：學生學習心得及質性回饋

您覺得本次活動創新與特色之處為何？
1.結合了海洋環境保育進行教學
2.新增雙語教學，透過英語教課方式帶領小朋友學習
3.透過 DIY 帶小朋友學習利用物品製作新的東西
4.會設計海洋闖關，透過許多的關卡讓小朋友認識不同的海洋以及知道保護環境的重要性。
5.用動態簡報上課很有趣
6.拆成兩個上半天，讓大家有足夠的時間去休息
7.幹部都會採納大家的想法跟意見，並且快速的處理大家的問題
8.雙語教學融入動物跟猜拳
9.環保 diy 很環保，平常在家就能做
10.動態遊戲跟靜態遊戲都有
11.會根據特質讓大家學習不同事物
12.融入海洋環保的議題
13.招募志工的時候有團體面試
14.團體面試讓大家一開始不光認識彼此，也打破了個人面試的緊張感
15.隊呼也包含多種語言，很有趣
16.大家的創意都能夠發揮出來
17.隊輔間常常有凝聚感情的活動，營隊不只是帶給小朋友歡樂，更多是成就自己
18.有邀請高中生志工，看到他們跟大學生部一樣的創意跟熱情
19.雙語教學給師培生很大的突破自己的機會
20.讓志工可以自己站上台講課
21.孩子們都很積極地舉辦雙語課程跟 diy
22.結合很多環保的元素
23.團體面試第一次試辦
您對本次活動的內容哪部分最深刻或收穫最多？
1.設計與其相關的遊戲關卡
2.我在這次的活動中不只是當隊輔，同時也是 DIY 組的組員，在準備的過程中學習了怎麼規畫課程、做教學簡報以及試做作品。
3.帶小朋友要有耐心
4.看到大家都很盡力，覺得很感動
5.覺得總召跟學長都很厲害，希望自己之後也可以嘗試辦辦看
6.最喜歡大家一起唱營歌的時候，覺得很溫馨
7.組員們給了我一個很難得的機會，加上受到許多人的鼓勵以及幫助，讓我能鼓起勇氣的在小朋友們面前進行教學

8.在這海洋闖關中，孩子們除了玩更重要的是認識那個海域。而在我的關卡，我選定敦克爾克海灘，對孩子來說是一個較不知名的海灘，但我想融入的是二戰時期的知名軍事行動—敦克爾克撤退，因此遊戲前我先和孩子們解釋，他們雖然隊這裡非常不熟悉，但他們仍會專注聽講，並且遊戲需要合作進行
9.我看到的是孩子們對老師的尊敬與認真聽講的態度，只要老師是真心且認真想要教導孩子，孩子是能明白的。
10.在教學的過程中我找到了自信，很開心能參加這次活動
11.這次學習宣示，覺得很有趣
12.溝通和團隊合作很重要。
13.在這次的活動中，我體會到有向心力是件多麼重要的事情，不論發生甚麼大家都可以一起解決
14.很喜歡小朋友臉上露出笑容的每個時刻，都讓我覺得很幸福
15.透過這次活動才發現，原來小朋友是這麼容易就滿足，希望自己也可以永遠保持赤子之心
16.對於教學更有熱忱，想要變成大家都喜歡的老師
17.在面對不同的孩子中，我學會傾聽
18.當家長/老師真的好辛苦啊!!!!!!!
19.小朋友的年齡跨度大(一到六年級)，面對不同孩子要有不同的方式，這有一點難，但感謝自己用心學習，相信之後可以更從容應對
20.感謝所有一起參與營隊的學生，讓這次活動圓滿
21.看到小朋友都很享受的玩遊戲，就感到心滿意足，施比受更有福
22.這次都沒有讓小朋友受傷，安全為團隊第一選項
23.這次有上台的機會，對我來說很難得，很開心能一起成長
整體建議
1.礙於學校規定，無法於一日完整辦理屬實可惜。
2.建議可以從原本的兩天半天變成整天，這樣時間會比較充足不會太趕，
3.多設計一些小活動帶小朋友學習更多東西，可以增加與他們的互動。
4.帶動跳可以選簡單一點的
5.希望可以多一點培訓的時間，像要在更認識大家
6.餐點可以更豐富一些
7.希望教室可以大一點
8.社辦希望可以大一點，讓大家練舞
9.活動時間可以增加成三天
10.希望能帶給小朋友更多知識的課程
11.大家結束的合照可以多拍幾張
12.時間安排太緊湊
13.宣傳時間太短，差點報不到名
14.闖關的場地不好找

15.動態的闖關應該增加更多，讓小朋友可以出去跑
16.建議讓每位隊輔先提早試做自己的 diy，在帶活動的時候可以更得心應手
17.可以辦慶功宴，讓活動有一個完美落幕
18.應該事先告知隊輔禮貌(看到學校師長要問好)
19.場地太小，希望能擴大
20.頂樓的場地希望下次可以藉借看，讓小朋友玩大地遊戲
21.可以試著融入 rpg
22.麥克風太少
23.演藝廳的位子分散