

國立東華大學教學卓越中心
114-1IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人：

單位：國立東華大學 體育與運動科學系

目錄

壹、114-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	9

**國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫
114-1 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/教授		
班級人數：80 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" 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 checked="" 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

- 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)

IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

素養導向/AI 應用/跨領域課程

一、課程內容特色

此課程以 IDEAS 概念（Innovation 創新、Design 設計、Explore/Experience 探索/體驗、AI 科技、Skills 技能）教學設計概念為核心，藉由創新教學方法與跨領域學習活動，引導學生在實作中深化健康知能、發展健康教育教學能力，並促進自身與他人健康行為的改變。具體作法如下：

1. Innovation（創新）-發想新解法，創造不同：此課程強調教學內容與方法創新。透過健康教育桌遊設計工作坊與問題導向學習，引導學生從健康問題（如不良飲食習慣、缺乏運動、肥胖等）出發，提出創新的健康行為。學生可發展遊戲、卡牌或 App 或密室逃脫等媒介，創造具吸引力的健康教育桌遊，讓健康知識傳遞更具互動性與實效性。
2. Design（設計）-從想法走向實體與行動：此課程鼓勵學生將創新構想轉化為實體健康教育產品或活動，學生設計並實作健康教育桌遊、教具或活動模組。此過程中，學生需考量對象（如學童、青少年）之健康需求，強化健康教學的針對性與實用性。
3. Explore / Experience（探索 / 體驗）-做中學、實地學：此課程著重結合生活經驗與實地學習，增進學生對健康議題的理解與共鳴。學生將透過專題演講、桌遊設計工作坊、校園健康行為活動關卡等方式進行體驗式學習。藉由做中學與實地探索，促進健康行為的自我反思與改變。
4. AI（科技）-活用科技工具助力學習與創作：此課程健康教育桌遊設計工作坊導入 AI 與數位科技工具，提升學生在健康教育設計與學習歷程中的創造力與設計力。運用 APP 製作進行健康教育宣導，透過互動 App 或數位桌遊呈現健康教育內容，並以科技平台記錄學習歷程，提升教學效能與學習動機。
5. Skills（技能）-培養核心素養與實作能力：此課程在教學中更重視學生能動手做、會合作、能反思與表達，引導學生從健康議題中培養系統思考、問題解決、團隊合作與表達能力。

114-1 IDEAS 教學計畫 健康行為科學 課程

一、講座議題：「玩」出健康力：桌遊互動設計工作坊

日期：114 年 11 月 1 日（日）

時間：13:00-17:00

地點：花師教育學院 B117

參與人數：80 人

活動議程：

	課程名稱	講者	地點
13:00~13:30	報到		花師教育學院 B117
13:30~15:00	AI 融入健康與體育	蕭雅娟老師	花師教育學院 B117
15:00~16:30	AI 結合 密室逃脫數位體驗	蕭雅娟老師	花師教育學院 B117
16:30~17:00	Q&A	蕭雅娟老師	花師教育學院 B117

二、 講座議題：AI 科技運用於課堂當中

日期：114 年 11 月 24 日（一）

時間：10:10-11:00

地點：花師教育學院 楊霞講堂

參與人數：80 人

活動議程：

時間	課程名稱	講者	地點
10:10-11:00	AI 科技運用於課堂 當中	許文豪老師	花師教育學院 楊霞講堂

三、 講座議題：健康教育教材設計與班級經營管理

日期：114 年 12 月 1 日（一）

時間：10:10-11:00

地點：花師教育學院 楊霞講堂

參與人數：80 人

活動議程：

時間	課程名稱	講者	地點
10:10-11:00	健康教育教材設計與 班級經營管理	東華附小周裕欽主任	花師教育學院 楊霞講堂

二、 課程/學程相關學用趨勢分析

隨著全球重視「永續發展」與「健康促進」，健康行為與公共衛生相關領域的就業需求逐漸提升。根據近年趨勢，健康產業正朝向跨域整合與科技應用發展，如智慧健康管理、AI 健康分析、社區健康促進及企業永續發展顧問等職能角色日益受到重視。

本課程以健康行為科學為核心，結合 SDGs 目標（消除飢餓、良好健康與福祉、優質教育），並融入 IDEAS 概念（創新、設計、探索/體驗、AI 科技、技能），不僅強化學生的健康知識，更培養其跨領域整合、問題解決與科技應用能力。

透過此課程的學習，學生可具備：

1. 健康促進與永續發展專業能力：

對應政府與企業推動的健康管理與永續策略需求。

2. 創新教學與設計思維能力：

可應用於教育、健康推廣與公共衛生方案設計。

3. AI 與數據分析應用能力：

符合智慧健康與數位轉型趨勢。

4. 溝通協作與行動實踐力：

強化團隊合作與專案管理能力。

三、整體活動執行成果效益

主要教學法	學習主題	主要學習活動	對應 SDGs 指標	UCAN 能力指標
文獻閱讀-TBL教學	跨理論模式理論 (TTM)	收集並分析兩篇案例分析進行分組討論，學生理解 TTM 階段、過程與應用，並實作行為改變策略設計	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育	團隊合作 問題解決
	計畫行為理論 (TPB)	收集並分析兩篇案例分析進行分組討論，學生掌握 TPB 理論架構，並分析其在健康行為改變上的應用實例	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育	團隊合作 問題解決
專題演講與課堂討論	健康教育桌遊設計工作坊 新北市中平國中蕭雅娟老師	學生透過健康教育主題單元分析與設計實作，學習如何運用遊戲化與數位科技元素，提升健康教育的學習動機與效果，並進行創意遊戲發想與團隊合作展示	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育	團隊合作 問題解決 創新 資訊科技應用 溝通表達 人際互動
專題演講與課堂討論	食農教育與營養教育應用於國小健康教育	透過專題講座，學生理解食農與營養教育在國小健康課程中的應用，並進行課程設計思考與討論。	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育	團隊合作 問題解決 溝通表達
期末報告-PBL教學小組討論	健康議題行動方案，「校園健康行為活動關卡」	學生依據健康主題設計校園行為促進活動關卡，結合遊戲元素，實地規劃操作流程與道具，並進行模擬與同儕回饋，以提升活動實作與團隊協作能力至壽豐地區國小進行實務操作	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育	團隊合作 問題解決 溝通表達 人際互動

UCAN 能力指標對應

- 溝通表達
- 持續學習
- 人際互動
- 問題解決
- 創新
- 工作責任及紀律
- 資訊科技應用
- 團隊合作

四、多元評量尺規

評量構面	內容	
知識理解	理論測驗設計 Kahoot 小考	20%
態度參與	出缺席 15%(缺課 3 次即以 0 分計算)、上課參與 10%以及組長評分 5%	30%
健康教育桌遊設計工作坊	各組挑選一個主題以國小健康教育單元為主題、活動設計與活動執行以學童為中心的桌遊設計成果，提升健康議題教學的趣味性與實用性	20%
校園健康行為活動關卡	依 SDGs 理念密室逃脫結合健康議題行動方案進行「校園健康行為活動關卡」，讓學童透過遊戲、卡牌或 App 等方式體驗健康	30%

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

學生對本課程表現出高度的滿意與正向回饋。多數學生表示，課程內容兼具創新與實用，讓他們在學習歷程中獲得許多啟發。特別是在「AI 科技」應用方面，學生認為老師介紹了多款實用的 AI 應用程式，能協助他們在教案設計中整合 AI 工具，進而製作出更具互動性與吸引力的教材。這不僅提升了課堂設計的創意性，也有效促進未來學生學習動機與學習成效的提升。學生普遍肯定老師以「密室逃脫式情境教學」所帶來的學習體驗。此設計具系統性與故事性，讓學生能在遊戲化任務中培養邏輯思考與問題解決能力。許多學生提到，課程過程緊湊但充滿趣味，使他們能專注投入學習、不易分心，並在團隊合作中獲得成就感與歸屬感。整體回饋顯示，學生認為本課程兼具「創新性、互動性與教育應用價值」，對未來的教學現場具有實質啟發與應用潛力。

六、檢討與建議

當前困難/問題	未來改善/精進
<ol style="list-style-type: none"> AI 工具熟悉度不足：部分學生對 AI 應用程式的操作不熟悉，初期在資料輸入與分析時出現技術困難，影響學習進度。 課程時間較為緊湊：密室逃脫活動與 AI 實作皆需時間體驗與討論，部分學生反映過程稍顯倉促。 	<ol style="list-style-type: none"> 將於課前提供 AI 操作教學影片與操作手冊，並安排助教即時協助，確保學生能順利運用 AI 完成學習任務。 未來可延長活動時數或分階段實施（教學前導＋體驗＋反思），使學生有更多時間進行討論與省思。

AI 創新健康教育 引領師資生體驗遊戲式教學魅力

最後更新日期：2025-11-05



蕭雅娟老師指導學生如何操作 AI 軟體

國立東華大學體育與運動科學系於 11 月 1 日舉辦「AI 融入健康教育教學設計工作坊」，活動由教學卓越中心 IDEAS 計畫課程經費補助，特別邀請中央輔導團健康與體育領域新北市中平國中蕭雅娟副總召蒞校主講，帶領師資生體驗 AI 與遊戲化教學結合的創新魅力。蕭雅娟老師長期致力於健康與體育領域的創新教學，課堂中善用「遊戲化教學」與「教學遊戲化」的概念，融合數位遊戲、體驗活動與卡牌設計，讓健康教育課程更生動有趣。

此次工作坊，蕭老師更以 AI 科技結合遊戲設計，引導師資生思考如何透過數位工具，設計出能激發學生學習動機的課程活動。課程中，蕭老師展示多款 AI 應用工具，如 POE、Padlet、Canva 與 Kahoot 互動問答遊戲生成系統，說明如何在教材設計中導入 AI 輔助，製作出兼具教育性與娛樂性的教具。她更以「健康教育×環境永續×AI 創意設計」為主題，示範如何融入環境教育與聯合國永續發展目標（SDGs）概念，設計出具行動力的教學活動。

其中最吸睛的是結合「健康教育×環境永續×AI 創意設計 x 密室逃脫教學設計」體驗活動。透過 AI 生成的情境任務與互動謎題，蕭老師帶領師資生分組闖關，讓參與者在解謎過程中學習健康知識與永續行動思維，設計關卡結合 AI 判讀數據、環境保護與健康生活概念，讓學習者在遊戲中培養問題解決與團隊合作能力。



健康教育×環境永續×AI 創意設計的教材

蕭老師強調：「AI 不是取代教師，而是協助教師打造更貼近學生需求的學習環境。」她鼓勵師資生勇於嘗試各類 AI 工具，將科技應用於課程創新，讓健康與環境教育更具吸引力與實踐價值。師資生們紛紛表示，透過此次工作坊，不僅體驗到 AI 在教育上的創新應用，更理解到跨領域整合與永續思維在課程設計中的重要性。許多參與者表示，未來將嘗試在教學中融入 AI 與遊戲化策略，創造出兼具趣味、學習與行動力的課堂。

本次活動不僅展現 AI 融入健康與環境教育的創新潛力，也強化師資生的數位素養與創意設計能力。未來，東華大學體育與運動科學系將持續推動 AI 融入健康與體育領域教學應用，培育具科技應用力與全球視野的未來教師。

特別感謝東華大學教學卓越中心 IDEAS 計畫經費支持，使本次工作坊順利舉辦，為師資生帶來豐富的學習與實作經驗，開啟教育創新的新篇章。



「遊戲化教學」平面健康教育體驗活動



師資生專心挑戰健康教育×環境永續×密室逃脫關卡



全體大合照

東華大學體育系推動AI健康教育創新教學，師生前進壽豐鄉平和、豐裡國小帶領健康教育闖關活動

最後更新日期：2025-12-26



立東華大學體育運動科學系在尚憶薇老師的課程安排之下，於12月15日前往壽豐鄉平和國小、12月22日前往壽豐鄉豐裡國小，針對三至六年級學生舉辦一系列結合健康教育與AI科技的創新闖關活動。活動由東華大學教學卓越中心IDEAS



豐裡國小大合照

創新課程計畫的經費支持下辦理健康教育教學工作坊，旨在透過科技與健康與體育跨域整合，提升國小學生的健康素養與自主學習動機。



廖仁藝校長介紹豐裡國小禮堂與學校歷史

在工作坊中，大學生利用AI工具進行資料整理、情境設計與互動題目生成，再結合Canva App設計呈現於QR Code掃描活動中的闖關版面。闖關內容涵蓋健康教育的五大主題：「身體健康與營養」、「心理健康與情緒管理」、「人際關係與社會健康」、「生活習慣與安全健康」，以及「環境健康與永續行動」。每一位修課學生都需設計一個屬於自己的AI健康教育活動關卡，內容包括任務描述與互動題目，並在教室中進行模擬試教，使每個關卡更加符合健康教育主題，系上也期盼培育更多具備科技素養、教學能力與社會關懷的大學人才。

活動當日在豐裡國小健康教育闖關活動正式登場。當天大哥哥大姐姐們提前布置各個關卡，引導學生進入闖關模式。學童每人手持一台平板，在引導下掃描QR Code，進入由大學生精心設計的互動活動介面。例如，在「身體健康與營養」關卡中，學生需選擇健康餐盤的正確比例；在「心理健康」關卡裡，小朋友透過動畫化的情境題練習辨識情緒；在人際關係的闖關中，學生藉由選擇題與互動模擬，學習如何面對衝突與合作；在生活安全單元，孩子們必須判斷哪些行為具有風險；而在永續環境主題中，則透過遊戲瞭解回收、節能與減碳的做法。

整個活動中，小朋友在各關卡之間穿梭，手中的平板不僅成為學習工具，更成為探索知識的媒介，使健康教育不再只是課本上的內容，而是能在遊戲中自然獲得的生活技能。每完成一個關卡即可在闖關卡上蓋章，集滿後還能兌換小禮物，讓參與過程充滿成就感與動力。

壽豐鄉平和國小柯維棟校長與豐裡國小廖仁藝校長皆表示，透過AI科技與遊戲化設計，孩子的參與度明顯提升，許多平時較害羞或學習動機較低的學生，因為平板操作與互動遊戲而更願意投入。國小與大學的跨校合作不僅讓孩子接觸到健康教育的重要觀念，也讓大學生在真實的教育現場累積教學經驗，達到雙向成長的效果。



柯維棟校長致詞歡迎體育系師資生帶來精彩的教學活動



AI輔助健康教育教學

此次活動不僅是健康教育知識的傳遞，更是AI教育應用與教學現場的結合示範。學生在準備過程中必須思考「如何讓闖關遊戲更貼近學童生活」、「如何透過科技讓學習更具動機」，這些都是未來教育人才需要具備的能力。同時也感謝教學卓越中心IDEAS創新課程計畫的支持，讓修課學生能有充足資源投入教案製作與闖關設計。

透過這次活動，東華大學體育運動科學系的學生成功將課堂所學轉化為具體行動，並以創新方式將健康教育帶入社區國小。



平和國小學生踴躍參與教學活動



平和國小大合照



豐裡國小學生踴躍參與教學活動

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
2025/11/5	AI 創新健康教育 引領師生體驗遊戲式教學魅力	https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-250067,r5927.php?Lang=zh-tw
2025/12/26	東華大學體育系推動 AI 健康教育創新教學，師生前進壽豐鄉平和、豐裡國小帶領健康教育闖關活動	https://www.ndhu.edu.tw/p/406-1000-252414,r4956.php?Lang=zh-tw

陸、活動紀錄表

活動主題	「玩」出健康力:桌遊互動設計工作坊
活動日期	__114__年__11__月__1__日
活動地點	花師教育學院 B117
演講者	蕭雅娟 老師
參與人數	80 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>本次活動「玩出健康力：桌遊互動設計工作坊」邀請新北市健康與體育領域輔導團副總召蕭雅娟老師主講。雅娟老師專長於健康教育課程設計、健康行為理論應用、AI 與數位科技融入教學及健康促進方案評估，長期推動創新教學與遊戲化學習策略，具豐富師資培育與課程設計經驗。</p> <p>本次講座主要在培養師資生運用創新思維與 AI 科技融入健康教育教學的能力，藉由體驗式學習，引導學生學會運用 AI 工具與遊戲化設計強化教學吸引力與學習動機。活動內容分為兩大部分，首先由蕭老師講授「AI 融入健康與體育」主題，介紹多項 AI 應用程式與實作方式，協助學生了解如何應用 AI 於教案設計中。隨後進行「AI 結合密室逃脫」，以「綠色密碼 2030」為主軸，透過情境任務解謎讓學生在遊戲中體驗健康與永續議題的關聯性，並訓練系統性思考與合作解決問題的能力。活動最後安排綜合交流與 Q&A 時間，學生踴躍分享 AI 應用與遊戲化教學的創意構想，老師也針對實際教學應用提供具體建議。整體活動以講授、實作與體驗交互進行，過程豐富且具啟發性，讓師資生能將 AI 與情境式學習策略轉化為未來教學現場可實踐的創新教學模式。</p>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋： 參與的師資生普遍認為本次「玩出健康力：桌遊互動設計工作坊」內容豐富且具創新性，特別肯定蕭雅娟老師在 AI 科技融入教學上的示範與指導。學生表示，透過老師介紹的多種 AI 應用程式與教學策略，能更清楚理解 AI 在教案設計、教材生成與互動課堂設計中的實際運用方式。活動以遊戲化與情境式教學結合健康教育主題，讓參與者在輕鬆氛圍中體驗學習過程，對課程內容的吸收度與參與度皆顯著提升。 ● 成效： 本次活動有效提升師資生對 AI 科技應用與創新教學設計的理解與實作能力。透過密室逃脫式的體驗任務，學生展現出更高的學習動機、團隊合作與系統性思考能力。課後問卷顯示，約九成學生對活動整體滿意度達高度肯定，認為課程設計具啟發性與實用性，能直接應用於未來教學現場。活動同時促進學生在「IDEAS 教學概念」中的創新 (Innovation)、探索體驗 (Experience) 與 AI 應用 (A) 三大面向的具體學習成果。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



健康與體育-遊戲化教學(體驗活動)



健康與體育-遊戲化教學(數位體驗)



AI 結合密室逃脫-綠色密碼 2030



雅娟老師帶領學生體驗 AI 設計程式

陸、活動紀錄表

活動主題	健康教育教材設計與班級經營管理
活動日期	__114__年__12__月__1__日
活動地點	花師教育學院 楊霞講堂
演講者	東華附小周裕欽主任
參與人數	80人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>周主任在課程中分享健康教育教案設計的核心理念，強調從學童的生活經驗出發，透過實作、互動與探究的方式讓孩子在活動中自然學會健康行為。他示範如何將健康素養的五大面向融入活動流程，包括暖身引導、活動主題脈絡、任務操作方式與回饋討論，協助修課學生理解優質教案的編排與架構。此外，周主任也教授班級經營與活動帶領技巧，例如建立規範、使用有效指令、掌握小組合作方式，並示範如何在闖關情境中保持秩序與確保安全。他特別強調教師的語氣、走位與觀察力的重要性，讓學生能在不同情境中靈活調整引導方式。透過周裕欽主任的專業分享，修課學生不僅提升了課程設計能力，也具備了在國小現場帶領活動的實務技巧，為即將進行的健康教育闖關活動奠定扎實的基礎。</p>
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋： 修課學生普遍表示，透過周主任的課程示範與指導，能更清楚理解健康教育教案設計的重點與流程。從課程脈絡鋪陳到活動引導技巧，每個環節都讓學生體會到「以學童為中心」的教學精神。許多學生回饋，周主任實際示範的教學語氣、走位與觀察方式，讓他們學會如何在活動現場靈活應對。也有學生提到，課程內容兼具理論與實務，讓他們在設計闖關活動時更有方向與信心。 ● 成效： 經過此次課程訓練與指導，學生在教案設計能力與班級經營技巧上均明顯提升。他們能將健康素養五大面向融入活動流程，設計出貼近學童生活的教學內容。實際於健康教育闖關活動中執行時，學生能有效掌握現場節奏，促進學童主動參與與學習動機。整體而言，此課程不僅強化了師資生的實務能力，也為未來進入教育現場奠定堅實基礎。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



健康與體育-課程設計分享



健康與體育-班級經營營造手法

陸、活動紀錄表

活動主題	健康教育教材設計與班級經營管理
活動日期	__114__年__12__月__1__日
活動地點	花師教育學院 楊霞講堂
演講者	東華大學專案講師 許文豪老師
參與人數	80 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>許老師在活動中分享在本課程中運用 ZUVIO 互動教學平台來提升學生的參與度與學習成效。課前透過 ZUVIO 進行即時點名，有效節省行政時間並快速掌握出席狀況；課中則使用即時提問、互動投票與小組討論等功能，引導學生思考、表達意見並與同儕交流，打破傳統講述式教學的單向模式。課後，我再運用 ZUVIO 的匿名回饋與問卷功能，了解學生對課程內容的理解程度與建議，作為課程改進的重要依據。此平台的運用使課堂學習更具互動性與參與感，充分實踐科技融入教學的精神。</p>
活動回饋 與 成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋： 學生普遍回饋，ZUVIO 的使用讓課堂更有趣、更具參與感。即時提問與互動投票讓他們能快速回應教師問題，並即時看到同學的觀點，增進了討論深度與思考廣度。許多學生提到，匿名作答的設計降低了回答問題的壓力，使他們更願意表達真實想法。部分學生也認為，課後的回饋問卷提供了他們反思學習的機會，感受到教師重視他們的意見與學習歷程。整體而言，學生普遍對此教學方式表達高度肯定。 ● 成效： 透過 ZUVIO 平台的導入，課堂互動頻率與學生參與度明顯提升。學生能在課中主動思考、即時回饋，教師也能根據統計結果即時調整教學內容與節奏，使學習更貼近學生需求。課後回饋數據顯示，多數學生認為此教學模式有助於專注學習與理解課程重點。整體成效顯示，科技工具的應用不僅強化了教與學之間的即時互動，也培養了學生主動學習與批判思考的能力，成功實踐了以學習者為中心的科技化教學模式。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	



健康與體育-課程設計體驗



健康與體育-進行團體討論回饋

陸、活動紀錄表

活動主題	AI 科技運用於課堂當中
活動日期	__114__年__12__月__15__日、__22__日
活動地點	花蓮縣平和國小、豐裡國小
演講者	尚憶薇教授
參與人數	80 人
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 活動或講座進行方式與內容 <p>當天，大哥哥大姐姐們提前布置各個關卡，引導學生進入闖關模式。學童每人手持一台平板，在引導下掃描 QR Code，進入由大學生精心設計的互動活動介面。例如，在「身體健康與營養」關卡中，學生需選擇健康餐盤的正確比例；在「心理健康」關卡裡，小朋友透過動畫化的情境題練習辨識情緒；在人際關係的闖關中，學生藉由選擇題與互動模擬，學習如何面對衝突與合作；在生活安全單元，孩子們必須判斷哪些行為具有風險；而在永續環境主題中，則透過遊戲了解回收、節能與減碳的做法。此次活動不僅是健康教育知識的傳遞，更是 AI 教育應用與教學現場的結合示範。學生在準備過程中必須思考「如何讓闖關遊戲更貼近學童生活」、「如何透過科技讓學習更具動機」，這些都是未來教育人才需要具備的能力。同時也感謝教學卓越中心 IDEAS 創新課程計畫的支持，讓修課學生能有充足資源投入教案製作與闖關設計。透過這次活動，東華大學體育運動科學系的學生成功將課堂所學轉化為具體行動，並以創新方式將健康教育帶入社區國小。</p>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 意見與回饋： <p>參與活動的國小師生皆給予高度肯定與熱烈回饋。平和國小與豐裡國小教師表示，透過 AI 與遊戲化的教學設計，孩子們在學習健康教育時展現出前所未有的專注與熱情。原本對課堂活動較為被動或害羞的學生，也因操作平板、互動闖關而主動參與討論與挑戰。學童回饋指出，活動內容生動有趣，能在遊戲中自然學到健康知識，印象最深的是與生活經驗相關的題目，讓他們感受到健康教育「原來離生活這麼近」。</p> <p>修課的大學生也反映，透過此次活動不僅提升了教案設計與 AI 應用的能力，更體會到實際教學現場的挑戰與成就感。他們認為，能將所學專業落實於教育現場，是一次寶貴的實務經驗，也增進了教學溝通與團隊合作能力。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 成效： <p>本次 AI 健康教育闖關活動成功達成「科技融入健康教育」的核心目標，實踐跨域整合的教學理念。活動共設計五大主題關卡，結合 AI 生成內容、互動遊戲與即時回饋機制，讓學童在操作中主動探索、在體驗中內化健康概念。</p>

在學習層面上，學生能夠理解健康飲食比例、辨識情緒、練習人際互動與安全判斷，並學會環境永續的生活實踐。
 在教學層面上，大學生展現優異的課程設計與現場引導能力，能將科技應用於教學媒介，提升課堂互動性與學習動機。
 整體而言，活動不僅強化了國小學童的健康素養，也促進了大學生的教學實務與AI 應用能力，成功達到「雙向成長、跨域共學」的教育目標，展現東華大學體育運動科學學系推動創新教學的具體成果。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



柯維棟校長致詞
 歡迎體育系師資生帶來精彩的教學活動

AI 輔助健康教育教學



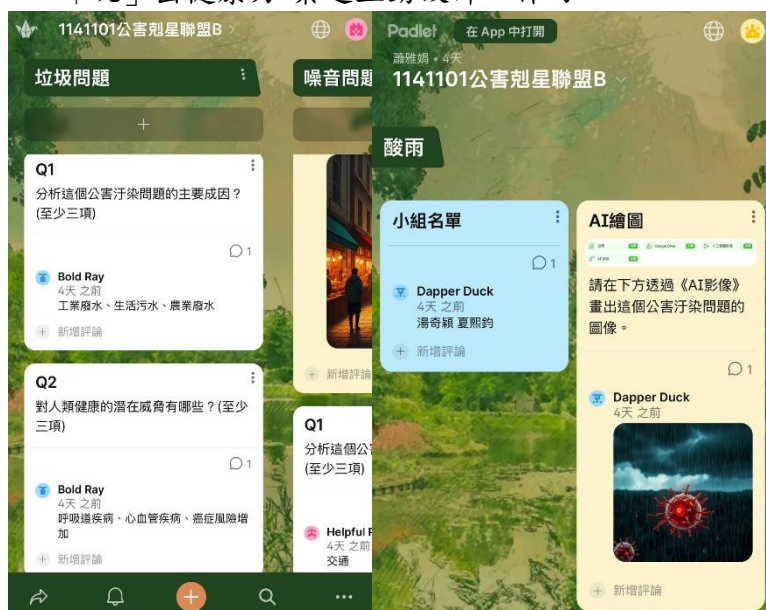
平和國小學生踴躍參與教學活動

廖仁藝校長介紹豐裡國小禮堂與學校歷史

附件二

114/8/1~115/1/16 AI 相關講座證明-參加證明/心得/照片等資料。

一、「玩」出健康力:桌遊互動設計工作坊



- 利用 Padlet 建立學生共學系統，各組依照問題並將答案加入至訊息串當中，並利用 AI 生成圖片增加學生運用科技以及程式指令的能力。

啟動綠色方舟

請輸入八位數的密碼：

剩餘嘗試次數: 3

1	2	3
4	5	6
7	8	9
清除	0	確認



- 在密室逃脫遊戲當中，老師運用「Poe」AI 程式網站進行關卡的設計，並在體驗結束後，教導學生如何給予程式指令做出屬於自己的數位教材。



- 老師在課程中，運用了密逃遊戲翻轉平台(Holiyo)，設計情境式的遊戲關卡讓學生能夠身歷其境，提升學習動機。