

學習共同體之創客課程實踐--雲端做伴來健走

Applying Learning-community Framework for a Maker Course: Internet-based walking

110學年度教學創新與成果海報發表競賽:個人創新組

王琪珍 國立成功大學醫學院護理系

課程發展背景

- 研究指出足量身體活動可減少及避免行發相關的健康問題，然目前約40%到50%的大學生缺乏體育鍛煉。更重要的是，高等教育中的健康和PA專業人士未能有效提高學生的PA行為(Murphy, 2018)。
- 雖然目前體育教育提供認知內容和指導，旨在發展運動技能、知識和行為以進行體育活動和身體健康，但相關課程顯示，大學生促進體育鍛煉的教育方式非培養核心素養為基礎，非以學生為中心的課程設計。

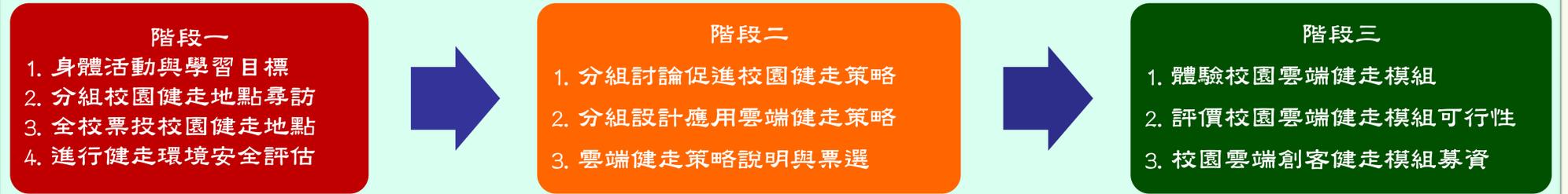
課程設計的目的

於健康促進課程，透過學習共同體之教學理論為核心，由下而上，學生為主體，發展以促進學生身體活動為目的，應用雲端技術發展與創建大學生健走創客課程。

校園雲端健走創客課程發展之理論基礎

- 學習共同體理念(Learning Community):日本佐藤學教授(2012)提出，教師尊重每位學生學習權、發揮鷹架作用，帶領學生探究、合作、聆聽、討論、批判、反思與實踐，建立主動學習的興趣以及解決問題的能力，達到有效的學習
- 創客教育：是一種教育轉型，它融合信息技術、強調分享，讓孩子以「動手做」的方式，挖掘自身潛能。創客教育更精確的定義為：「透過有交流，非封閉式的學習，培育各類創新型人才為目的的新型教育模式」。

圖一、課程設計階段(應用於健促與生活營造，學生數90位)



表一、創客課程目標、單元及其理論運用(六周課程12小時+課後實踐)

創客能力培育目標	課程單元/內容	學習內容	翻轉學習方式
1.自覺能力 2.資料搜尋能力 3.問題解決能力 4.與他人交流及說服他人能力	階段一 單元1: 身體活動知能 單元2: 健走地點選擇 單元3: 環境評估與健走	1-1 定義、益處與健康測量 1-2 學習目標說明 2-1 校園健走地點尋訪 2-2 決定票選方式 3-1 健走環境安全評估 3-2 實際體驗健走	1.身體活動與健康測量 2.小組合作學習 3.問題導向學習 3.雲端網路找解決方法
1.小組共識及腦力激盪 2.激發各類新創人才 3.資訊技術分享 4.動手做	階段二 單元1: 健走策略腦力激盪 單元2: 雲端健走策略設計 單元3: 雲端健走模組票選	1-2 分組討論促進校園健走策略 2-2 資訊設計應用與雲端健走策略開發 2-3 雲端健走模組說明與票選	1.小組合作學習 2.網路資訊學習 3.動手設計 4.行動學習
1.實踐能力 2.批判思考能力 3.評價能力 4.創意思維實踐	階段三 單元1: 執行校園雲端健走 單元2: 評價模組可行性 單元3: 創客成果募資	3-1 實際體驗校園雲端健走 3-2 評價校園雲端健走模組可行性 3-3 募資方式與相關平台介紹	1.實地體驗 2.小組合作 3.網路資訊與社會學習

校園雲端健走創客課程進行與實踐

校園雲端健走創客課程評值

