

114年度高等教育深耕計畫

主軸計畫成果報告書

總計畫「跨校/跨領域教師增能社群」

執行策略：總計畫「跨校/跨領域教師增能社群」

社群名稱：《藝想世界：健康魔法書》（互動式教材-AR/VR教材）

指導單位：教育部技職司

主辦單位：長庚科技大學

承辦單位：長庚科技大學通識教育中心

活動日期：中華民國114年 4 月 11 日~114年 12 月 12 日

目 錄



一、活動檢核	2.
二、活動經費	7.
三、活動一覽表	8.
四、活動議程表	9.
活動簽到表	10.
五、活動海報	16.
六、活動照片	17.
七、專題講座內容	20.
八、回饋單統計	50.
九、成果產出	62.

一、活動檢核

跨校跨領域教師增能社群成果檢核表			
社群名稱	《藝想世界：健康魔法書》(互動式教材-AR/VR 教材)		
社群執行起迄日期	114 年 4 月 11 日 至 114 年 12 月 12 日	社群人數	7 人 (本社群之成員)
核定經費	70000 元	實際執行經費	70000 元
社群活動執行內容重點概述	<ul style="list-style-type: none"> • 4 月 專家諮詢：技術與教材方向確立 (Empathize) • 進行第一次專家諮詢，確認本計畫於《創意與溝通》課程架構下，將以《藝想世界：健康魔法書》為核心教材 (含 AR/VR 互動式內容)。 • 針對教材的情境設計、互動方式與學習目標進行技術可行性與需求討論。 • 5 月 第二階段專家諮詢：同理使用者需求 (Empathize) • 安排第二場專家諮詢，針對教材使用者 (學生) 進行需求探討。 • 聚焦「同理使用者」層面，蒐集學生在教材操作、學習動機與困難點的回饋。 • 6 月 資料蒐集與遊戲式教材前置製作 (Define) • 教材繪製團隊開始進行遊戲式教材內容架構規劃與角色設定。 • 明確定義教材的學習問題點、關鍵概念與情境設計需求。 • 建立遊戲式教材的流程草案及風格指引。 • 7 月 遊戲式教材實務製作與社群教師試作 (Ideate) • 完成遊戲式教材牌卡與數位內容初版，持續調整文字與視覺設計。 • 由社群教師進行教學排練與初步試作，進行腦力激盪收斂重點。 • 產生多項操作及提升體驗的改善方案。 • 8 月 專家檢核與半成品製作 (Prototype) • 邀請專家檢視教材半成品，包含遊戲流程、AR 互動內容、牌卡情境設定等。 • 依據專家建議進行教材修正並模擬完整教學流程。 • 9 月 完成 MBTI 實體牌卡與 AR 網頁試作 (Test) • 完成 MBTI 類型實體牌卡所有插畫、文本與設計。 • AR 網頁同步完工並於《創意與溝通》課程中實際試作。 • 依據學生操作回饋進行反覆調整與多次測試。 • 10-11 月 專家演講 × 遊戲式教材定稿 (Empathize → Ideate → Define) 		

	<ul style="list-style-type: none"> • 辦理三場專家演講與座談，深化使用者觀點與同理理解。 • 教材進行兩次「雙鑽石流程」修正，完成最終遊戲式教材定稿。 • 完成完整操作手冊與教師使用說明文件。 • 11 月 遊戲式教材成果發表與社會參與活動 • 於 11/15 (六) - 11/16 (日) 梅嶺美術館《梅嶺藝術童樂會》正式發表成果。 • 配合大學社會責任 (USR) 課程，辦理第三屆「梅嶺藝術童樂會」藝術服務展演。 • 參與人次統計： • 11/15：1,711 人 • 11/16：731 人 • 兩日總參與人次：2,442 人 (不含工作人員 119 人) 		
<p>是否依據核定之質量化指標執行？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否，原因_____</p>			
<p>質化指標</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="354 864 657 2004"> <p>創新教材(具)之開發或數位化教材之設計</p> </td> <td data-bbox="657 864 1418 2004"> <p>執行成效</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自 111 學年起，團隊陸續開發《情緒療癒桌遊牌卡》與《榮格原型人物桌遊牌卡》等系列教材，不僅在校內課程與藝術服務活動中廣泛應用，更受到社會大眾高度肯定。其中《情緒療癒牌卡》更於 112 年 12 月受嘉義縣文化觀光局表演藝術中心之邀，於梅嶺美術館公開展出 (互動式教材—APP)，獲得熱烈迴響，展現教材在藝術療癒與社會參與上的實質影響力。 • 自 113 學年起，本團隊更將上述教材全面導入駐點藝術服務實務，使學生能在真實場域中操作《情緒療癒桌遊牌卡》、《榮格原型人物桌遊牌卡》及情緒療癒互動式 APP，進一步深化學習歷程與增進服務品質。同時，113 學年完成的《朴子學_幸福大富翁》亦成功導入地方藝術服務據點，有效提升社區參與度與凝聚力，更加彰顯教材的社會實踐價值。 • 延續過去數年的成果，今年社群將以《藝想世界：健康魔法書》為主軸，整合既有實體教材與 AR/VR 技術，規劃全新的互動式沉浸教材。此計畫以創造性藝術與健康照護為核心理念，結合台科大設 </td> </tr> </table>	<p>創新教材(具)之開發或數位化教材之設計</p>	<p>執行成效</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自 111 學年起，團隊陸續開發《情緒療癒桌遊牌卡》與《榮格原型人物桌遊牌卡》等系列教材，不僅在校內課程與藝術服務活動中廣泛應用，更受到社會大眾高度肯定。其中《情緒療癒牌卡》更於 112 年 12 月受嘉義縣文化觀光局表演藝術中心之邀，於梅嶺美術館公開展出 (互動式教材—APP)，獲得熱烈迴響，展現教材在藝術療癒與社會參與上的實質影響力。 • 自 113 學年起，本團隊更將上述教材全面導入駐點藝術服務實務，使學生能在真實場域中操作《情緒療癒桌遊牌卡》、《榮格原型人物桌遊牌卡》及情緒療癒互動式 APP，進一步深化學習歷程與增進服務品質。同時，113 學年完成的《朴子學_幸福大富翁》亦成功導入地方藝術服務據點，有效提升社區參與度與凝聚力，更加彰顯教材的社會實踐價值。 • 延續過去數年的成果，今年社群將以《藝想世界：健康魔法書》為主軸，整合既有實體教材與 AR/VR 技術，規劃全新的互動式沉浸教材。此計畫以創造性藝術與健康照護為核心理念，結合台科大設
<p>創新教材(具)之開發或數位化教材之設計</p>	<p>執行成效</p> <ul style="list-style-type: none"> • 自 111 學年起，團隊陸續開發《情緒療癒桌遊牌卡》與《榮格原型人物桌遊牌卡》等系列教材，不僅在校內課程與藝術服務活動中廣泛應用，更受到社會大眾高度肯定。其中《情緒療癒牌卡》更於 112 年 12 月受嘉義縣文化觀光局表演藝術中心之邀，於梅嶺美術館公開展出 (互動式教材—APP)，獲得熱烈迴響，展現教材在藝術療癒與社會參與上的實質影響力。 • 自 113 學年起，本團隊更將上述教材全面導入駐點藝術服務實務，使學生能在真實場域中操作《情緒療癒桌遊牌卡》、《榮格原型人物桌遊牌卡》及情緒療癒互動式 APP，進一步深化學習歷程與增進服務品質。同時，113 學年完成的《朴子學_幸福大富翁》亦成功導入地方藝術服務據點，有效提升社區參與度與凝聚力，更加彰顯教材的社會實踐價值。 • 延續過去數年的成果，今年社群將以《藝想世界：健康魔法書》為主軸，整合既有實體教材與 AR/VR 技術，規劃全新的互動式沉浸教材。此計畫以創造性藝術與健康照護為核心理念，結合台科大設 		

			<p>計系教授引入的表達性藝術治療元素，推動跨校、跨領域、跨專業合作。除應用於《創意與溝通》等通識課程外，團隊成員亦可依專業領域需求擴增 AR/VR 內容，進一步融入各自的專業課程。</p> <ul style="list-style-type: none"> 本年度已完成的《藝想世界：健康魔法書》(互動式教材—AR/VR 教材)，不僅提升教學的互動性與趣味性，更為學生提供多元的創新學習資源。透過此計畫，我們期望培育具備創造力、同理能力與跨領域思維的健康照護人才，同時為社區照護、藝術教育與科技應用開創更多可能，持續推動藝術、科技與健康照護之間的深度融合。
<p>量化指標</p>	<p>規劃藝術療癒活動及推廣相關成果</p>	<p>執行成效</p>	<ul style="list-style-type: none"> 本年度持續鼓勵教師增能社群投入遊戲式教材的開發與教學創新，並推動其應用於健康照護課程中，提供學生更具親和力與互動性的學習體驗。今年完成之《藝想世界：健康魔法書》(互動式教材—AR/VR 教材)已正式於《創意與溝通》課程中導入，不僅強化學生的人文關懷視角，也使學習成果能回饋地方社區，深化教育與服務的連結。 為提升教師及學生之使用能力，本年度規劃並辦理《藝想世界：健康魔法書》系列線上課程，包括： 10/17(五)19:00 - 21:00 黃椿昇：〈AI 幫你寫教材〉 10/31(五)19:00 - 21:00 黃椿昇：〈我也有一本教學魔法書〉 11/07(五)19:00 - 21:00 黃椿昇：〈教學魔法動起來〉 <p>線上課程參與總人數 170 人次。</p> <ul style="list-style-type: none"> 嘉義校區另自 10 月 13 日至 12 月 8 日每週一晚間 (18:00 - 21:00) 開設美術教室實體課程，提供課後實作與諮詢服務，並協助完成教材之成員申請專業成果認證。本年度共開放辦理《藝想世

		<p>界：健康魔法書》創作 10 場次，累計 30 小時；參與總人數超過240 人次。</p> <ul style="list-style-type: none"> 此外，《藝想世界：健康魔法書》亦於 114 年11月15 - 16日第三屆〈梅嶺藝術童樂會〉中公開發表，並配合大學社會責任實踐課程辦理藝術服務展演。兩日參與情況如下： 11/15日：1,711 人次 11/1日6：731 人次 兩日合計：2,442 人次（不含工作人員 119 人次） 整體而言，本學年增能社群已成功開發《藝想世界：健康魔法書》之 AR/VR 互動教材，並完成課程推廣、教師培訓、教材創作與社區實踐等多項成果。透過藝術、科技與健康照護的跨域融合，教材已為學子帶來更親切、富互動性的學習經驗，同時活化高齡與社區照護場域的創意應用。未來，本計畫將持續提升教材品質，推動跨領域整合，為健康照護教育開創更多創新可能。
<p>是否與其他主軸活動進行成效倍增？ <input checked="" type="checkbox"/>是，主軸_一_執行策略_大學社會責任實踐課程補助_ <input type="checkbox"/>否</p>		
<p>辦理此活動較著重之面向？ <input checked="" type="checkbox"/>教學面 <input type="checkbox"/>公共面 <input type="checkbox"/>社會面 <input checked="" type="checkbox"/>特色面</p>		
<p>檢討與建議</p>	<p>多年來，我們的教師社群持續成長並不斷突破，累積了豐碩且具實質影響力的成果。在教材研發方面，團隊自 111 學年起陸續開發《情緒療癒桌遊牌卡》與《榮格原型人物桌遊牌卡》；112 學年推出《情緒療癒牌卡 APP》；113 學年則完成《朴子學__幸福大富翁》。上述教材皆已通過兒童藝術文教基金會《藝術輔療》專業教材認證，並實際導入延緩長者失智預防、兒童創造性藝術課程及其他社區教育場域，充分展現教材的跨齡適用性與社會實踐價值。</p> <p>其中，113 學年開發的《朴子學__幸福大富翁》於《人文關懷與在地實踐》課程中的運用成效尤為顯著。透過遊戲式學習，學生在人際互動、文化理解與地方關懷上皆展現高度投入，不僅深化了人文關懷能力，也促使學習成果真正回饋地方社區，展現教育與地方連結的深度融合。</p> <p>在跨校合作方面，鄭司維老師於社群中扮演關鍵角色，其在 AI 設計思維與應用領域具備深厚專業，為團隊提供務實且前瞻的技術指導，使教材開</p>	

發能持續朝創新方向精進。

基於多年跨領域合作與教材製作經驗，本學年社群將持續推動創新，投入開發《藝想世界：健康魔法書》互動式 AR/VR 教材，並規劃導入健康照護相關課程。此教材結合創造性藝術、科技應用與健康照護專業，不僅將提供學生更具互動性、親和力與沉浸感的學習體驗，也為高齡與社區照護現場注入新的活力與教學策略。我們深信，透過此計畫的推動，健康照護教育將能展現更多跨域整合的可能性，有效提升教學品質並創造更具前瞻性的教學模式。

承辦人(簽章)：

經辦主軸主管(簽章)：

教學發展與資源中心查核日期： 年 月 日 單位簽章：
查核人簽章：