

# 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：醫檢大富翁(互動遊戲式教材)

指導單位：教育部技職司

主辦單位：長庚科技大學

承辦單位：長庚科技大學護理系

活動日期：中華民國114年 4 月 11 日~114年 12 月 30 日

# 目

# 錄

---

一、活動檢核.....	2.
二、活動經費.....	5
三、活動一覽表.....	6
四、活動議程表.....	7
活動簽到表.....	12.
五、活動海報.....	13.
六、活動照片.....	14
七、專題講座內容.....	32.
八、回饋單統計.....	94
九、成果產出.....	109

## 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	醫檢大富翁(互動遊戲式教材)		
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	50,000元	實際執行經費	50,000元
社群活動執行內容重點概述	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>4月專家諮詢：專家諮詢：技術與教材方向確立 (Empathize)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 進行第一次專家諮詢，確認本計畫於《臨床檢驗判讀》課程架構下，將以《醫檢大富翁》為核心教材（互動遊戲式教材內容）。</li> <li>➢ 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。</li> </ul> </li> <li>● <b>5月第2階段專家諮詢：使用者需求討論 (Empathize)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 安排第二次專家諮詢，針對教材使用者（學生）進行需求探討。</li> <li>➢ 聚焦「同理使用者需求」層面，蒐集學生在教材運用、學習動機與學習困難點的進行回饋。</li> <li>➢ 專家指導互動遊戲教材製作</li> </ul> </li> <li>● <b>6月互動遊戲式教材核心議題確立與遊戲式教材前置製作 (Define)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 社群教師開始進行遊戲式教材內容架構規劃。</li> <li>➢ 明確定義教材的學習問題點、核心概念與案例情境設計需求。</li> <li>➢ 建立遊戲式教材的製作流程指引。</li> </ul> </li> <li>● <b>7月互動遊戲式教材實務製作與社群教師試作 (Ideate)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 確立遊戲式教材核心議題與製作內容。</li> <li>➢ 由社群教師進行教學內容初步試作。</li> </ul> </li> <li>● <b>8月專家檢核校正</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 邀請專家檢視教材架構，包含遊戲設計，遊戲情境設定等。</li> </ul> </li> <li>● <b>9月互動遊戲式教材試作 (Test)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 完成兩型線上互動遊戲之文本與設計。</li> <li>➢ 於《臨床檢驗判讀》課程中實際試作。</li> </ul> </li> <li>● <b>10~11月專家演講+遊戲式教材定稿 (Empathize → Ideate → Define)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 辦理3場專家演講與座談，深化使用者觀點與同理。</li> <li>➢ 完成遊戲式教材定稿。</li> </ul> </li> </ul>		

● 12月完成成果報告。	
是否依據核定之質量化指標執行？ <input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否，原因_____	
質化指標	<p>創新教材(具)之開發或數位化教材之設計</p> <p style="text-align: center;"><b>執行成效</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本年度已完成的(醫檢大富翁_互動遊戲式教材)，可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。</li> </ul>
量化指標	<p>教師增能社群投入遊戲式教材的開發與教學創新</p> <p style="text-align: center;"><b>執行成效</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>本年度辦理3場教師增能講座，鼓勵社群教師學習並嘗試遊戲式教材的開發與教學創新，並鼓勵期應用於護理專業課程中，提供給學生更具親和力與互動性的學習體驗。</li> <li>今年已完成3件之醫檢大富翁_互動遊戲式教材，並於製作過程中，於四技《臨床檢驗判讀》課程中試行，透過學生回饋修正教案</li> <li>整體而言，本學年增能社群已成功開發《醫檢大富翁_互動遊戲式教材》，並完成教師培訓、教材創作等成果。透過科技與健康照護的跨域融合，教材已為學生帶來更親切、富互動性的學習經驗，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。</li> </ul>
是否與其他主軸活動進行成效倍增？ <input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
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	
<b>檢討與建議</b>	<p>我們的教師社群透過共學，在教材研發有具體成果，在跨校、跨域合作方面，陳昇悅老師、黃子明、鍾孟修老師於社群中發揮極大的輔助角色，尤其在 AI 及互動式遊戲的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，使教材開發能持續朝創新方向精進。</p> <p>本學年社群也將持續推動創新，持續開發《醫檢大富翁_互動遊戲式教材》，</p>

將其導入到健康照護相關專業課程中。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，也為護理專業教學注入新的活力與創新性的教學策略。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：