

體育數位教材開發與應用實務經驗分享

壹、時間：112年03月16日 / 星期四 / 中午12:10至中午13:00止

貳、地點：覺生綜合大樓 I501

參、主持人：教務處 教師教學發展中心 李麗君主任

肆、主講人：體育事務處 陳文和老師

伍、活動內容：

本次研習活動於112年03月16日舉行，邀請體育事務處陳文和老師，分享自身的教學實務經驗，陳老師以融入資訊科技為設計，將多媒體系統、社群網路服務、智慧穿戴裝置等方式導入於課程當中，不僅呈現了教學的多元性，也有效提升了學生的學習成效。

“資訊科技與教學品質”

首先，陳老師分享自身在數位學習與資訊科技相關的文獻探討與研究，列出了許多資訊科技對於教學輔助的正向成效，也表示體育課的教學品質除了重視教學示範和教學方法之外，體育教具(教材)和班級互動也極為重要，因此在設計時需考量到課程的場地與學生的個別學習差異，選用合適的資訊科技，才能符合自身的課程需求。

“資訊科技融入教學的三大種類”

接著，陳老師將資訊科技融入教學的方式分為三大種類，第一種為「多媒體系統」，透過人機互動的訊息交流和傳播媒體等形式，提供體育課程相關的課後練習教材，如風浪板器材組裝練習、莊子生教育與太極拳法等等，針對學生容易忽略或失誤的教學內容進行教材設計，以強化學生的學習記憶；而第二種為「社群網路服務」，將擁有共同興趣、討論議題的對象，加入至線上社群平台，如修課LINE群、FB、對話機器人、youtube等等，可針對具討論性或引導性的教學內容進行設計，以提供學生便利的學習與交流平台；第三種則是「智慧穿戴式裝置」，配合行動學習教學模式，以行動裝置結合虛擬實境、擴增實境、混合實境等方式來融入教學現場，如獨木舟VR、ACTIVE ARCADE、太極拳AI姿態辨識等等，透過行動裝置輔助教學，提供多元化的情境模擬，以提

升學生的學習效果。

“實作技巧分享與工具介紹”

最後，陳老師也演示了許多實用的教材製作技巧與工具，如 AI 製作教學影片(ChatGPT+剪映)、程式語言軟體(VS Code)、姿態辨識(MediaPipe)等等，並分享了近期製作的數位教材-淡水河水域緊急救護措施查詢 APP，以設計架構、操作說明等層面進行講解，不僅提供了與會老師許多的參考方向，也讓自身的課程增添了许多豐富度。

陸、活動花絮：

	
邀請體育事務處 <u>陳文和</u> 老師分享「體育數位教材開發與應用實務經驗分享」研習活動	<u>陳</u> 老師分享資訊科技融入教學的種類
	
<u>陳</u> 老師列舉資訊科技融入教學的方式	<u>陳</u> 老師提供自身課程的教材範例
	
與會教師熱烈參與互動與交流	教發中心 <u>李</u> 主任頒發感謝狀