

113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：朴子學_幸福大富翁（互動式教材-遊戲式教材）

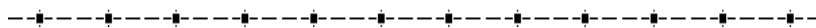
指導單位：教育部技職司

主辦單位：長庚科技大學

承辦單位：長庚科技大學通識教育中心

活動日期：中華民國113年 4 月 5 日~113年 12 月 5 日

目 錄



壹、活動檢核	2.
貳、活動經費	6.
參、活動時程表	7.
肆、活動議程表	8.
伍、活動簽到表	11.
陸、活動海報	14.
柒、活動照片	15.
捌、專題講座內容	21.
玖、回饋單統計	49.
拾、成果產出	62.
拾壹、附錄：其他作品圖例	72.

壹、活動檢核

跨校跨領域教師增能社群成果檢核表			
社群名稱	朴子學_幸福大富翁 (互動式教材-遊戲式教材)		
社群執行起迄日期	112年4月5日 至112年12月5日	社群人數	7人 (本社群之成員)
核定經費	60000元	實際執行經費	60000元
社群活動執行內容重點概述	<ul style="list-style-type: none"> 4月專家諮詢確定執行技術：在〈人文關懷與在地實踐〉的課程大綱下以〈朴子學〉為基礎，諮詢專家相關議題 5月專家演講座談：排定專家演講座談研習：發揮同理心，站在使用者角度思考 (Empathize) 6月資料蒐集、遊戲式教材製作：繪製團隊，開始遊戲式教材製作：細節與繪製指導清楚定義，確認關鍵問題點 (Define) 7月遊戲式教材實務製作：完成遊戲式教材牌卡數位及文件稿修正；並由社群教師試作排練：腦力激盪，快速發想解決方案 (Ideate) 8月專家檢核校正：邀請專家進行檢核修正：製作半成品，模擬新服務的流程 (Prototype) 9月療癒牌卡打樣試作：打樣輸出後於<u>創意與溝通</u>課程中進行試作：反覆測試，根據使用者回饋做修正 (Test) 10月辦理四場專家演講座談：發揮同理心，站在使用者角度思考 (Empathize)；完成遊戲式教材反覆修正：經兩次鑽石型修正確定遊戲式教材定稿並完成操作說明 11月完成遊戲式成果發表：10月26日(六)~27日(日)於梅嶺美術館〈梅嶺藝術童樂會〉活動中發表；11月16日(六)~17日(日)將於水道頭文創聚落動物好朋友〈幸福來敲門〉活動中由學生應用發表 		
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	創新教材(具)之開發或數位化教材之設計	執行成效	<ul style="list-style-type: none"> 本社群111學年健康照護療癒卡幸福(桌遊教材)跨校/跨領域教師增能社群，完成〈情緒療癒桌遊牌卡〉及〈榮格原型人物桌遊牌卡〉兩套牌卡；運用於「藝術與人生」、「創意與溝通」、「創造性藝術」、

		<p>「服務設計」等課程的反覆操作後實際的回饋數據。112學年進行文本內容及APP運用模式的調整，順利完成設計一套以情緒療癒牌卡為基礎之互動式數位教材APP；目前已廣泛應用於心理健康照護及兒童藝術教育等對象。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 本年度〈朴子學_幸福大富翁〉桌遊完成後，並於經運用於「人文關懷與在地實踐」等課程實施，獲得良好成效。且已完成於縣級梅嶺美術館及水道頭文創據點發表，對於增進學校校譽與教育推廣已達初步成效。 • 除〈朴子學_幸福大富翁〉桌遊，社群教師共同合作完成多款桌遊版型，可以實際應用於教學及藝術服務活動之中。除此之外，社群成員成功開發多款教學桌遊，未來可應用於健康照護產業中。 • 本社群透過創造性藝術的健康照護課程；結合產業界專家以表達性藝術治療的元素跨校與護理教師合作：目的在豐富健康照護人員的美感經驗，認識並欣賞多元文化；並培養健康照護人員對自我環境與文化的投入與認同。不僅成員可以充分合作發揮專長，且社群活動規劃嚴謹，除了能了解該教材開發的理念與重要性外，更能結合各跨域社群老師的專長，強化整個互動式教材的產出。未來可以能承先啟後開放同仁參與分享寶貴經驗！也能提升學生的藝術與人文素養；是創新教材與數位化教材設計的先鋒。
<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"> • 鼓勵教師增能社群繼續發展遊戲式教材，並應用於健康照護課程中，為學子提供更加親切的學習體驗。〈朴子學_幸福大富翁〉將在〈人文關懷與在地實踐〉課程中的應用，更能夠促進學生的人文關懷意識，並回饋地方社區的學習經驗。 • 辦理〈朴子學_幸福大富翁〉系列線上課

		<p>程：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 10/08(二) PM7:00~9:00 黃椿昇<朴子學_幸福大富翁> 2. 10/15(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動 APP 上> 3. 10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動 APP 下> <p>嘉義校區實體課</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10/21(一) PM5:00~6:30 田弘一<油戲人間_藝術家的幸福地圖> 嘉義校區 F 棟5樓美術教室。 • 辦理<朴子學_幸福大富翁>系列課程四場次：參與人數小計185人次。 • 4月15日~11月25日；在嘉義校區美術教室開放辦理<朴子學_幸福大富翁>創作達25場次共75小時。統計11月6、13、20、27日(星期三) 下午6：00至下午9：00；小計4場次共12小時:小計85人次。 • 10月26日(六)~27日(日)於梅嶺美術館<梅嶺藝術童樂會>活動中發表；小計14(組)場次，共12小時:小計1134人次。 • 11月16日(六)~17日(日)於水道頭文創聚落動物好朋友<幸福來敲門>活動中配合大學社會責任實踐課程辦理藝術服務活動；小計2(組)場次，共8小時:小計54人次。。 • 課程實施對象： 113學年第一學期應用對象：在<人文關懷與在地實踐>等課程共91人，有充分的實務操作經驗。 • 團隊教師黃椿昇、陳昇悅、鄧志娟三人以<朴子學_幸福大富翁>、<大富翁桌遊數位版型開發>、<「大富翁」解剖生理學紙上遊戲！>取得<藝術輔療陪伴員認證>。邱小鳳、張雅君老師作品也正努力送認證中。 • 學生團隊 合作開發：<樹林生活趣大富翁>、<腸衛勇者-探索朴子文化之旅>、<
--	--	---

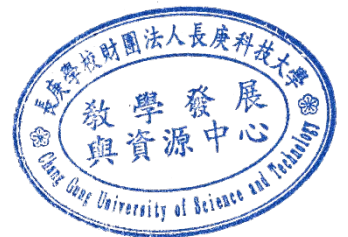
			爆肝人生之內外篇>、<小小探險家：探索嘉鄉寶藏>等四件作品取得<藝術輔導陪伴員認證>13人次。
是否與其他主軸活動進行成效倍增？ <input type="checkbox"/> 是，主軸__執行策略__ <input checked="" type="checkbox"/> 否			
辦理此活動較著重之面向？ <input checked="" type="checkbox"/> 教學面 <input type="checkbox"/> 公共面 <input type="checkbox"/> 社會面 <input checked="" type="checkbox"/> 特色面			
檢討與建議	<p>本社群團隊有十年以上的團隊合作默契；自 111 年開始考量全校教師的共同成長及療癒牌卡的廣泛應用，特地邀請林口校區諮商專長的老師加入團隊，如諮商專長雅君老師運用表達性藝術治療於輔導及課程中有豐富的經驗；牌卡完成後嘉義及林口校區已充分應用於創造性藝術等相關課程，對於學生有明顯的幫助且有良好的教學成效。</p> <p><朴子學_幸福大富翁>可以擴展照護的對象，並充分運用於教學。本學期教師社群開發數位版型 11 款，實體桌遊版型三款；。除了應用於<人文關懷與在地實踐>的課程創造性藝術活動外，也實務與期大學社會責任實踐課程辦理藝術服務活動結合；應用於實務的<梅嶺藝術童樂會>活動，獲得良好成效及地方好評。不過，教學研究等校務工作中開發新教材還是備感壓力。</p> <p>感謝教學發展與資源中心提供機會讓教師們得以有機會跨領域成長，未來我也希望能持續與不同領域教師合作，共同開發更多元的健康照護教學媒材。</p>		

承辦人(簽章) 黃椿昇 經辦主軸主管(簽章): 余昭玲

教學發展與資源中心查核日期: 113 年 12 月 5 日 單位簽章:

查核人簽章:

簡乃芬



貳、活動經費預算與實際支出明細表

單位：新台幣元

編序	預算項目	預算支出			實際支出	差異說明
		單價	數量	總額		
1	膳食費	0/個	0	0元	0元	
2	印刷費	0/份	1	0元	0元	
3	講座鐘點費	1,000/小時	0	0元	0元	
		2,000/小時	6	2000元	12000元	
4	交通費	0/趟	0	0元	0元	
5	材料費	1/份	1	48000元	48000元	
6	教學業務費	1/份	1	0元	0元	
7	雜支	1/份	1	0元	0元	
總計					60000元	

承辦人：黃椿昇（親簽） 經辦單位主管：簡乃芬 主軸計畫主持人：余昭玲

說明：

1. 預算項目請就原修正申請書之支出預算明細資料填寫。
2. 實際支出欄位，請就實際執行的支出金額填寫，並說明差異原因。
3. 如有學校配合款支付之項目，務必填寫清楚。
4. 申請人應於計畫結束後一個月內繳交成果報告書(電子檔及紙本各一份)、滿意度問卷調查表及活動歷程檔案(含紀錄紙本、照片、影音檔、活動滿意度調查結果分析等)。
5. 為展現社群成果、擴大教師交流，成果報告書將進行紙本實體或線上展示。
6. 社群成員須參加教學發展與資源中心期末辦理之成果發表會。
7. 如本表不敷使用，請自行增列。

參、活動時程

- 10月8、15、21、22日辦理〈朴子學_幸福大富翁〉系列課程四場次；參與人數185人次。

線上課

10/08(二) PM7:00~9:00 黃椿昇〈朴子學_幸福大富翁〉

10/15(二) PM7:00~9:00 陳昇悅〈幸福地圖_數位互動 APP 上〉

10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅〈幸福地圖_數位互動 APP 下〉

嘉義校區實體課

10/21(一) PM5:00~6:30 田弘一〈油戲人間_藝術家的幸福地圖〉 嘉義校區 F 棟 5 樓美術教室
(各場次報名系統開放 60 人)

- 4月15日~11月25日；在嘉義校區美術教室開放辦理〈朴子學_幸福大富翁〉創作達25場次共75小時。統計11月6、13、20、27日(星期三) 下午6:00至下午9:00；小計4場次；參與人數85人次。

備註：

1. 10/15、22(二)〈幸福地圖_數位互動 APP〉需兩場同時報名；其他場次可以自由選擇單場。
2. 線上課程連結； Webex(<https://cgust.webex.com/meet/cshuang>)
3. 嘉義校區練習課：4/15~6/24(一)；9/30~11/25(一)PM6:00~9:00；實體創作輔導時間，達25場次共75小時。
4. 10月26日(六)~27日(日)於梅嶺美術館〈梅嶺藝術童樂會〉活動中發表；11月16日(六)~17日(日)將於水道頭文創聚落動物好朋友〈幸福來敲門〉活動中配合大學社會責任實踐課程辦理藝術服務活動四場次。

肆、活動議程 (不足請自行增列)

長庚科技大學各類活動線上報名系統

首頁 | 個人資訊 | 管理頁面 | 長庚科技大學 | 登出

近期可報名活動

2023/09/19 12:00 截止
教師培訓課程:112年OSCE考
官培訓-粵語班
[Read More](#)

2023/09/20 12:00 截止
六位群聚培訓&座談活動
[Read More](#)

2023/09/22 12:00 截止
112學年度護理系海外學習成
果發表會-粵語班及日本語
[Read More](#)

2023/09/25 12:00 截止
新手研究者計畫撰寫之經驗分
享
[Read More](#)

2023/09/26 12:00 截止
112年度護理系海外學習畢
業成果發表會(英語、加拿
大、滿地)
[Read More](#)

2023/09/27 08:00 截止
應義方部「廉潔與誠信」宏建
防範與發展演練，敬請踴躍
[Read More](#)

2023/10/02 00:00 截止
研習會112/10/4辦理「宏建
防範與發展演練」講座，請踴
躍報名參加
[Read More](#)

2023/10/02 12:00 截止
2023年高齡社會計畫申請經驗
分享
[Read More](#)

管理者預覽模式 - 尚未送審

如有引用報名網址之需求，本頁網址即為活動開放報名後的正式網址

活動說明

活動名稱	<幸福在手_樂玩繪畫手創作>系列線上課程-共四場
活動內容	1.10/03(二)PM7:00-9:00 文本-樂玩繪畫手結構 2.10/12(四)PM7:30-9:30 PPT繪圖式樂玩繪畫作 3.10/19(四)PM7:30-9:30 色彩設計與心理動力 4.10/31(二)PM7:00-9:00 牌卡App-點都不難
活動時間	本系列線上課程，開放學生報名；但課程參與不得少於三場， 請確認活動時間許可，再點選報名，謝謝。 報名後會有簡章與結構圖，請踴躍報名並通知線上教室課訊。
報名時間	起：2023/10/03 19:00 迄：2023/10/31 21:00
報名對象	本校學生
主辦單位	教學發展與資源中心
活動負責人	黃梅芬
聯絡人電話	05-3628800#2536
聯絡人信箱	lychen02@mail.gust.edu.tw

場次說明 (請先點選欲參加的場次)

活動場次	10/03(二) 文本-樂玩繪畫手結構
活動時間	起：2023/10/03 19:00 迄：2023/10/03 21:00
開放對象	本校學生
主辦(講)人	陳寶輝老師
活動地點	其它-線上
活動內容	文本-樂玩繪畫手結構
名額限制	60

活動場次	10/12(四) PPT繪圖式樂玩繪畫作
活動時間	起：2023/10/12 19:30 迄：2023/10/12 21:30
開放對象	本校學生
主辦(講)人	陳寶輝老師 繪本故事-繪畫-教育設計創作、繪劇五感專場故事-生命故事-防詐健體應 能-故事志工培訓講師、兒童藝術-戲劇-繪本創作老師、長庚科技大學擔任委 任講師
活動地點	其它-線上
活動內容	PPT繪圖式樂玩繪畫作
名額限制	60

活動場次	10/19(四) 色彩設計與心理動力
活動時間	起：2023/10/19 19:30 迄：2023/10/19 21:30
開放對象	本校學生
主辦(講)人	陳寶輝老師 繪本故事-繪畫-教育設計創作、繪劇五感專場故事-生命故事-防詐健體應 能-故事志工培訓講師、兒童藝術-戲劇-繪本創作老師、長庚科技大學擔任委 任講師
活動地點	其它-線上
活動內容	色彩設計與心理動力
名額限制	60

活動場次	10/31(二) 牌卡App-點都不難
活動時間	起：2023/10/31 19:00 迄：2023/10/31 21:00
開放對象	本校學生
主辦(講)人	黃梅芬老師
活動地點	其它-線上
活動內容	牌卡App-點都不難
名額限制	60

我要報名 (請選擇適當的報名身份)

本活動尚未通過主管覆核無法報名

[回上一頁](#)

長庚科技大學 | 活動報名首頁 | ©2009 CGUST | A TOP

「朴子學_幸福大富翁」講座

一、目的：鼓勵教師增能社群繼續發展遊戲式教材，並應用於健康照護課程中，為學子提供

更加親切的學習體驗。〈朴子學_幸福大富翁〉將在〈人文關懷與在地實踐〉課程中的應用，更能夠促進學生的人文關懷意識，並回饋地方社區的學習經驗。

二、 時間：113 年 10 月 8、15、22 日(星期二) 下午 7：00 至下午 9：00

113 年 10 月 21 日(星期一) 下午 5：00 至下午 6：30(實體講座)

三、 地點：長庚科技大學嘉義分部 F 棟 5 樓美術教室

線上：Webex(<https://cgust.webex.com/meet/cshuang>)

四、主辦單位：「朴子學_幸福大富翁」社群

議程：

時間	主題	主持人/講者
7:00~7:10	介紹桌遊的教學應用	黃椿昇/陳昇悅
7:10~7:50	「朴子學_幸福大富翁」遊戲操作及回饋	黃椿昇/陳昇悅
7:50~8:10	教學桌遊結構設計	黃椿昇/陳昇悅
8:10~8:30	討論與分享	黃椿昇
8:30~8:50	教師桌遊結構設計	黃椿昇/陳昇悅
8:50~9:00	結語	黃椿昇

時間	主題	主持人/講者
5:00~5:10	介紹藝術家的地圖	黃椿昇/田弘一
5:10~5:50	「朴子學_幸福大富翁」遊戲的旅遊創作	黃椿昇/田弘一
5:50~6:10	風景地圖結構設計	黃椿昇/田弘一
6:10~6:20	討論與分享	黃椿昇
6:20~6:25	教師桌遊的圖像創作	黃椿昇/田弘一

6:25~6:30	結語	黃椿昇
-----------	----	-----

活動聯絡人：通識教育中心 黃椿昇（分機 4232536/E-mail:cshuang@mail.cgust.edu.tw）

「朴子學_幸福大富翁」圖像創作活動

一、目的：鼓勵教師增能社群繼續發展遊戲式教材，並應用於健康照護課程中，為學子提供更加親切的學習體驗。〈朴子學_幸福大富翁〉將在〈人文關懷與在地實踐〉課程中的應用，更能夠促進學生的人文關懷意識，並回饋地方社區的學習經驗。11月份安排實體創作課程，輔導師生創作相關應用圖像。

二、時間：113年11月6、13、20、27日(星期三) 下午7:00至下午9:00

三、地點：長庚科技大學嘉義分部F棟5樓美術教室

四、主辦單位：「朴子學_幸福大富翁」社群

議程：

時間	主題	主持人/講者
7:00~7:10	圖像在桌遊的應用	黃椿昇
7:10~7:50	「大富翁地圖」圖像創作	黃椿昇
7:50~8:10	牌卡結構設計	黃椿昇
8:10~8:30	討論與分享	黃椿昇
8:30~8:50	「機會」與「挑戰」圖像創作	黃椿昇
8:50~9:00	結語	黃椿昇

活動聯絡人：通識教育中心 黃椿昇（分機 4232536/E-mail:cshuang@mail.cgust.edu.tw）

伍、活動簽到表

- 10月8、15、21、22日辦理〈朴子學_幸福大富翁〉系列課程四場次；參與人數185人次。

線上課

10/08(二) PM7:00~9:00 黃椿昇〈朴子學_幸福大富翁〉

10/15(二) PM7:00~9:00 陳昇悅〈幸福地圖_數位互動 APP 上〉

10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅〈幸福地圖_數位互動 APP 下〉

嘉義校區實體課

10/21(一) PM5:00~6:30 田弘一〈油戲人間_藝術家的幸福地圖〉 嘉義校區 F 棟 5 樓美術教室
(各場次報名系統開放 60 人)

- 113 年 11 月 6、13、20、27 日(星期三) 下午 7:00 至下午 9:00 辦理〈跨校/跨領域教師增能社群:〈實體創作〉 4 場, 次共 12 小時; 小計 85 人次。

【參加者】

10/8(二)	10/15(二)	10/21(一)	10/22(二)
43 人	30 人	62(15)人	50 人
線上簽到	線上簽到	線上簽到	線上簽到
尤垣熹	黃椿昇	王佩齡	丁芝亦
方鈺甄	王澄綺	李庭萱	王郁淳
王芸婕	全臻	邱小鳳	朱彥美
王蕎恩	朱彥美	張雅君	江梓熏
王澄綺	何怡萱	許翠華	何怡萱
朱彥美	吳蒞惟	郭素娥	吳宜蓁
朱彥鵠	易宛儀	陳好蕙	吳姿吟
朱浩哲	林宜潔	陳鳳儀	吳蒞惟
吳信翰	林芷伊	黃敬雅	吳嘉祐
吳郁樺	林亭余	黃椿昇	李翎璋
吳郁樺	林庭萱	楊紫瑄	汪彥廷
吳蒞惟	林書鈺	劉曉慶	易宛儀
杜韋欣	邱小鳳	潘彥榛	林于庭
林之筠	邱沛臻	盧孟涵	林千誼
林芸伊	張雅君	顏詩璇	林定慧
林軒廷	許翠華		林宜潔
邱小鳳	郭奕嘉		林芷伊
洪宜安	郭素娥		林亭余
洪梓蓉	陳怡蓁		林庭萱

洪綉婷	陳美娟		林書鈺
桂茵茵	陳苗靜		邱小鳳
張詠晴	陳純甄		邱沛臻
張雅君	陳資璇		張雅君
許之毓	彭梓瑜		莊晏慈
許翠華	蔡佩芸		許翠華
郭素娥	蔡宛芳		郭奕嘉
陳金伶	蔡旻樺		郭素娥
陳思淳	鄧志娟		陳怡蓁
陳映辰	戴家玉		陳美娟
陳鳳儀	謝曉雯		陳苗靜
黃敬雅			陳純甄
黃椿昇			陳煜穎
黃靖甯			彭梓瑜
楊子謙			黃心毓
樊仕欣			黃芊綺
潘佩蓉			黃椿昇
蔡方予			黃靖甯
蔡沛真			葛崇巨
蔡佩芸			劉曉慶
鄧志娟			蔡佩芸
鄭涵仔			蔡宛芳
賴冠樺			蔡旻樺
鍾采妤			鄧志娟
			賴欣琳
			賴秉萱
			戴家玉
			謝曉雯
			簡珮心
			鐘宜甄
			龔昱彰

- 10月21日實體簽到47人，線上簽到15人；小計62人次。

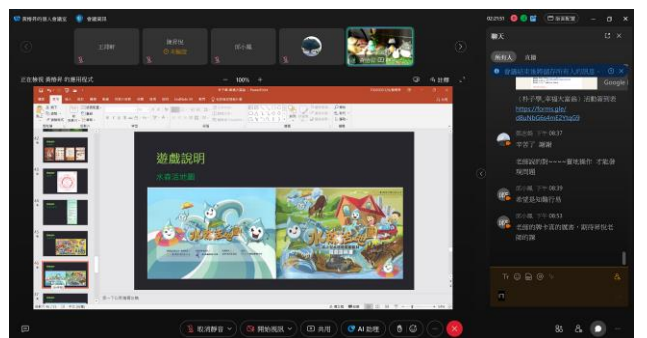
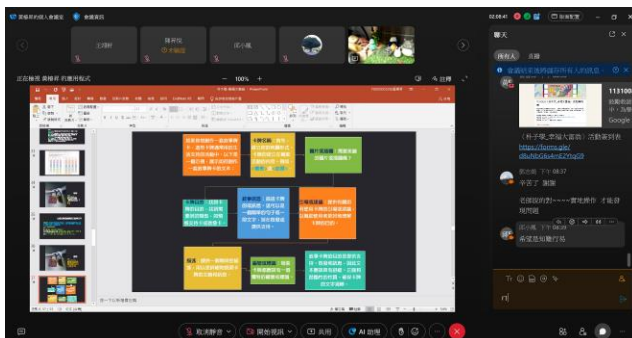
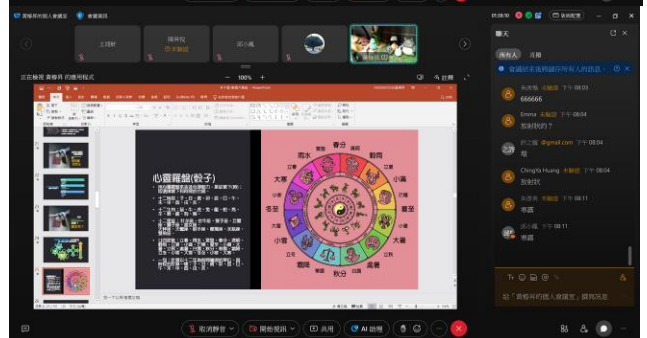
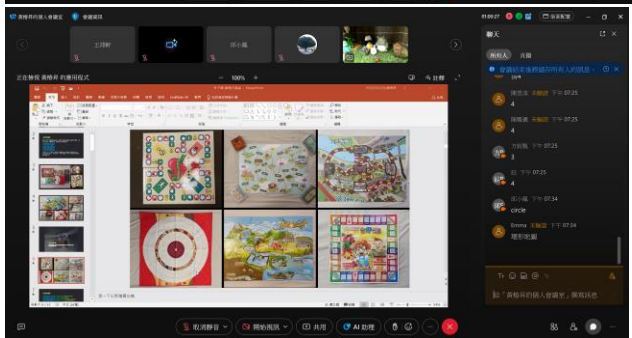
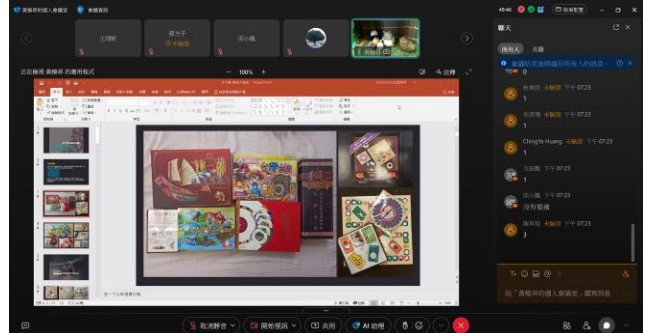
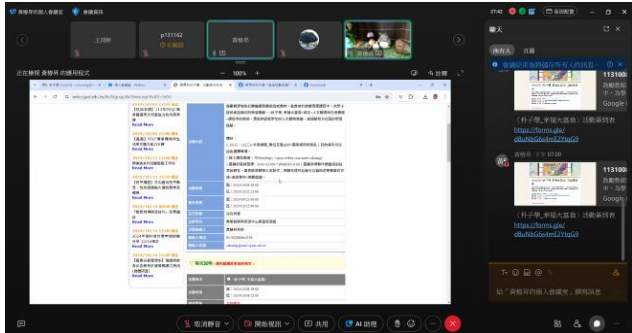
10月21日；18人	10月21日；14人	10月21日；15人
------------	------------	------------

陸、活動海報(若無，空白即可)

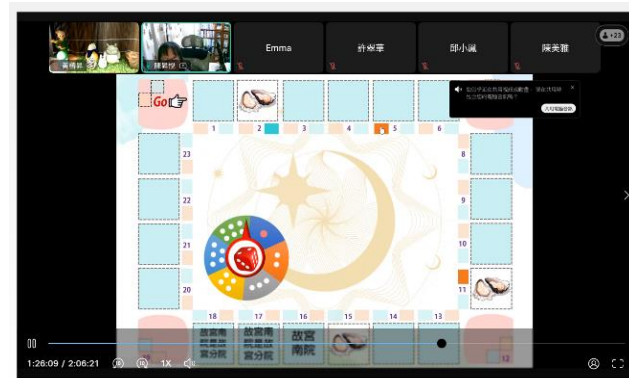
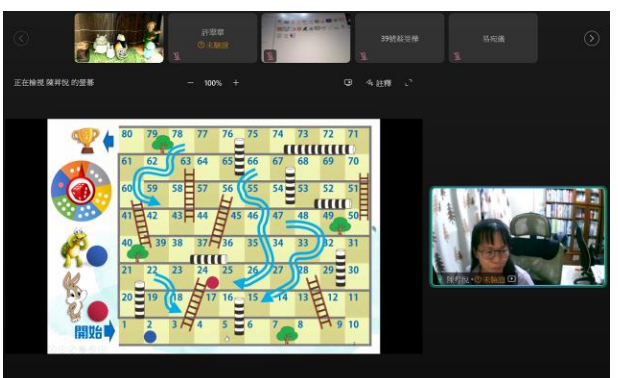
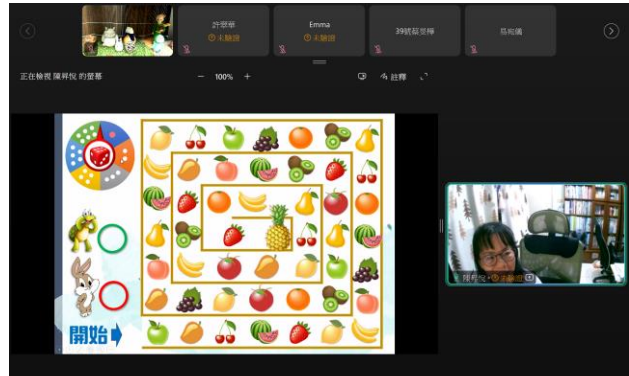
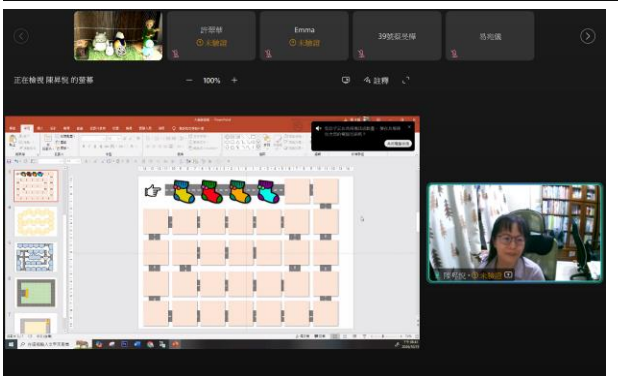
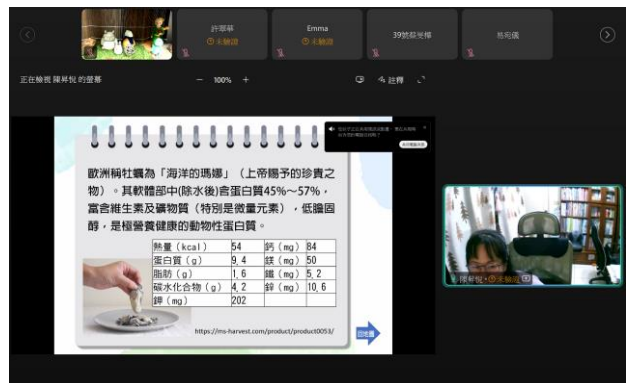
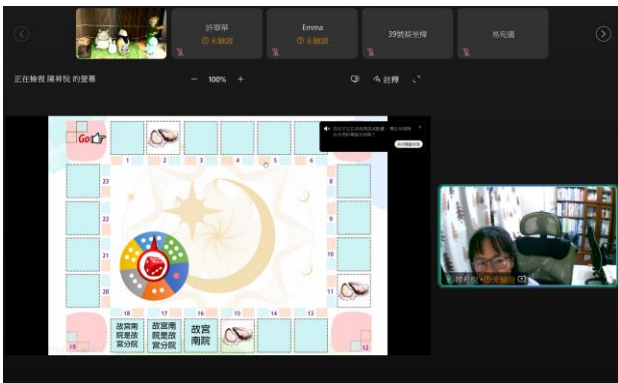
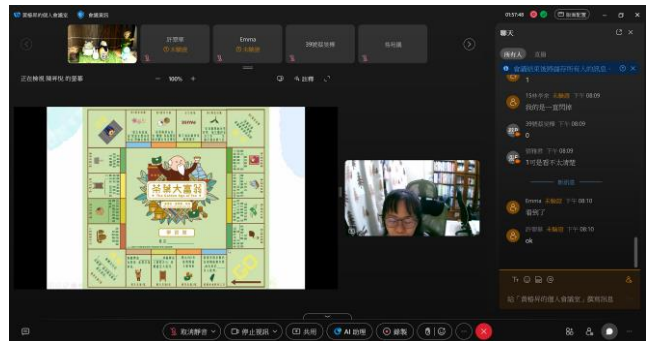
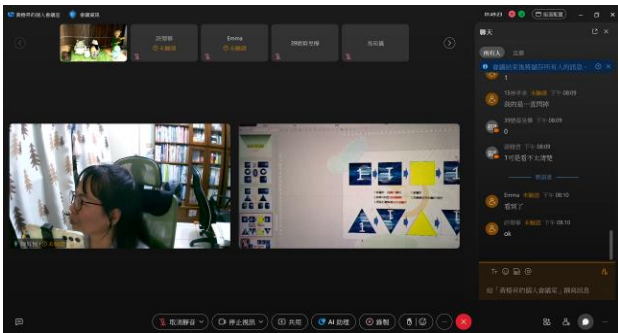


柒、活動照片

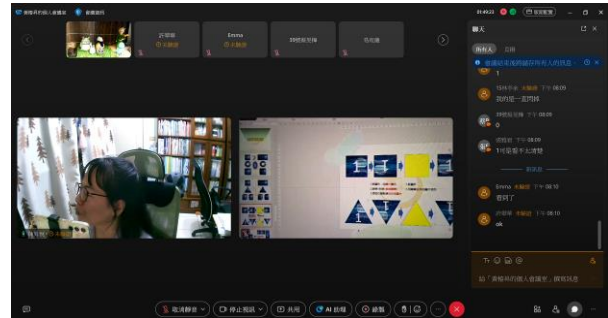
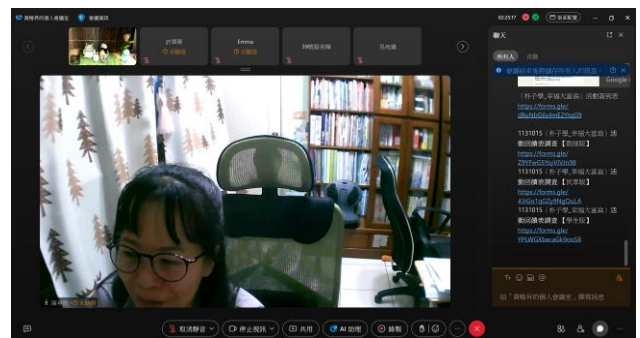
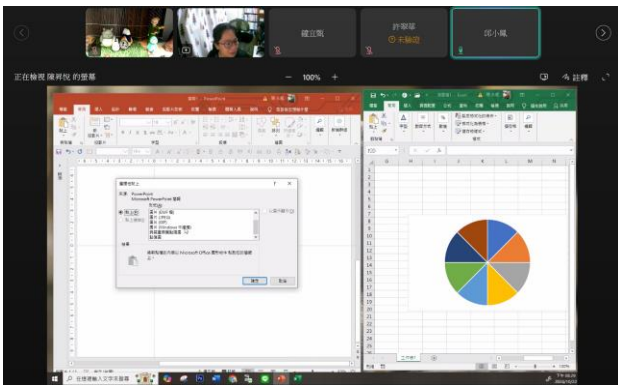
1. 10/08(二) PM7:00~9:00 黃椿昇<朴子學_幸福大富翁>



2. 10/15(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動 APP 上>



3. 10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動APP下>



4. 嘉義校區實體課(開放線上)

10/21(一) PM5:00~6:30 田弘一<油戲人間_藝術家的幸福地圖> 嘉義校區 F棟5樓美術教室



5.11月6日、13日、20日、27日<「朴子學_幸福大富翁」圖像創作活動>





捌、講座/授課內容(含諮詢內容等)

講師介紹：

陳昇悅

繪本故事/插畫/教具設計創作·樂齡五感療癒故事/生命故事/防跌健腦體適能/故事志工培訓
講師·兒童藝術/戲劇/繪本創作老師·景文科技大學擔任兼任講師

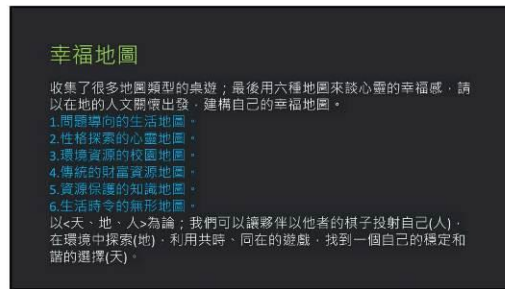
田弘一

台北藝術大學美術系/台灣師範大學設計研所/台北新藝術博覽會一大會主席獎/第十二屆台北
新藝術博覽會沙龍展/台北新藝博國際大獎賽/「十年一薦」田弘一創作展/第十三屆台北新藝
術博覽會沙龍展/專業藝術家

陳昇悅簡歷

陳昇悅	女	0952161822	北市文山區景豐街62巷11號5樓
60.1.22	A226922791	國語、台語	aqrcat@gmail.com
	學歷	國立臺灣科技大學設計研究所碩士 稻江科技暨管理學院 幼兒教育研究所碩士 國立台灣藝術專科學校美工科工藝組畢	
	現職	中和多元智能社區關懷據點衛服部延緩失能失智方案指導員 愛關懷居家服務機構照服員 台北榮總日照中心五感療癒故事講師 聰明運動家助理講師	
經歷	中山日照/大安日照/北榮日照五感療癒故事講師 新店美城里社區關懷據點衛服部延緩失能失智方案指導員 中和多元智能社區關懷據點衛服部延緩失能失智方案指導員 國立台灣科技大學樂齡大學課程講師 北市文山區興豐里 樂活健康講師 大衛健康體適能樂齡體適能指導員 台灣體適能健康促進協會 理事 愛關懷居家服務機構失智運動陪伴講師 愛關懷居家服務機構照服員 大專視傳系、幼教系講師 高職、小學美術社團老師 幼兒園戲劇老師 兩岸幼兒園師資專業增能培訓講師 國立台灣科技大學推廣教育中心經理 現代視覺活動公關公司企劃經理		

	<p>水瓶貓創意個人工作室(藝術教學、演講、創作、活動企劃) 舞台劇演員(橘子泥、紙風車、風姬劇團) 中華民國亞太地區創作藝術推廣協會講師 城邦集團濱海小學堂遠距故事志工培訓講師 萬福國小故事志工培訓講師 展臂閱讀協會志工組長/講師 繪本/插畫創作者</p>
<p>專業 訓練</p>	<p>衛服部照護方案指導員： 【CL-01-0049】銀髮族預防失智失能延緩老化體適能健康促進運動 【CL-01-0496】有球必硬-樂齡極球 衛服部長照專業人員 LEVEL1 課程結訓 衛服部預防及延緩失能指導員結訓 長照復能活動設計與實作中階結訓 全適能運動健身教練 全適能樂齡體適能檢測員 全適能樂齡繩梯教練 全適能樂齡創意音樂律動教練 中華民國健身運動協會樂齡健身運動指導員 台灣體適能健康促進協會桌遊指導員 樂齡桌遊健康促進講師進階結訓 中華民國照顧服務員證 中華民國教保員、保母技術士 中華人民共和國高級育嬰師證、職業技能鑑定考評員 BLS 基本救命術(至 2024/10/15) 財團法人兒童藝術文教基金會藝術輔療陪伴員認證 宮本氏音樂照顧初階 台灣國際全人身心靈健康協會 HBMAS 活力唱跳遊體適能輔療指導師初階 果陀活化歷史長者帶領人結訓</p>
<p>出版</p>	<p>繪本文字作者：松鼠塔塔的感謝/巧比真討厭/怪物好朋友 書籍漫畫作者：遺囑信託大未來 書籍執行編輯：淡水河生命筆記 雜誌企畫編輯：移民路雜誌/新新南非雜誌</p>



幸福地圖

1. 問題導向的生活地圖>台灣慶節慶>十字結構(四張拼圖)。
2. 性格探索的心量地圖>心靈原型卡>圓形結構(布)。
3. 環境資源的校園地圖>新北高中校園地圖>班級環形結構(捲紙)。
4. 傳統的財富資源地圖>大富翁台灣之旅>回字型結構(摺紙)。
5. 資源保護的知識地圖>水霖活地圖>問題排序結構(九張拼圖)。
6. 生活詩吟的無形地圖>福爾摩沙(台灣)花滿>開放結構(無地圖)。



提問：<合家歡 遊戲盤>是屬於哪一種地圖呢？
以天地人為論；我們可以讓夥伴以他者的棋子投射自己(人)，在環境中探索(地)，利用共倚、同在的遊戲，找到一個自己的穩定和諳的選擇(天)。



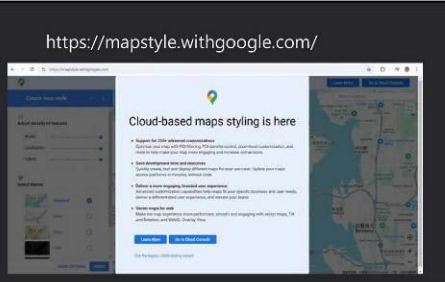
所以我們需要甚麼地圖？
熟悉各種不同的地圖了嗎？
你有找到開箱地圖的規律了嗎？
**甚麼？
沒有？**

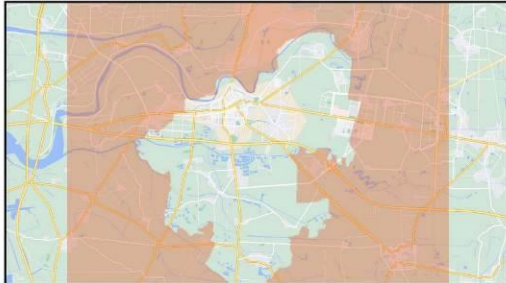


那麼我們從GOOGLE地圖開始
點過量吧囉囉？我們試着用曼陀羅思考法與自然合諧的規律來尋找自己內在的心理動力。

<https://mapstyle.withgoogle.com/>





讓AI來幫忙
取自：文本、曼陀羅與牌卡結構

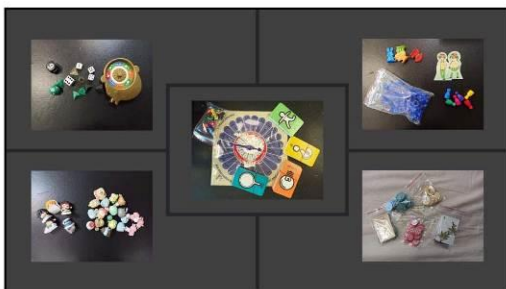


CANVA是一個線上的圖像設計平台，最大的特色就是要幫助使用者能夠簡單又快速地製作出富有設計感的圖片，這也是這次選擇為大家帶來CANVA教學篇的原因，它的便利性是使用者都能切身感受的。



角色和動力

接下來我們要找主角(公仔、棋子)了，然後我們就要想辦法動起來(骰子、轉盤、牌卡)。

幸福地圖

1. 間斷導向的生活地圖>台灣節慶>六色木棋+骰子6+69張牌卡。
2. 性格探索的心靈地圖>心靈原型卡>骰子6+74張牌卡。
3. 環境資源的校園地圖>新北高中心園地圖>紙公仔4+骰子6+機會、命運牌卡+幣值。
4. 傳統的財富資源地圖>大富翁台灣之旅>動物公仔4+骰子6(一大三小)+輪盤+機會、命運牌卡+幣值。
5. 資源領域的知識地圖>次森林地圖>棋子4+骰子16+透明片、貼紙+牌卡85(事件卡10、基地卡10、驅動卡65)。
6. 生活時令的無形地圖>福爾摩沙(台灣)花牌>牌卡38(花牌34、幫助牌4)+指示物9+幣值(1*24_3*15_10*18)。
7. <合家歡_遊戲盤>棋手8+骰子6*2+1+分享輪盤+DO、IF、THINK、ME牌卡。

<https://www.kh888.com/fr/complex-card-category>

想想，你想解決甚麼事？

一、工作
 工作與生活平衡，請用「工作」與「生活」兩個視角思考你希望解決的問題。

二、愛情
 所以我們需要甚麼角色和動力？

三、人際
 人際關係與情感，是透過自己與對方的關係狀態，透過理解對方的需求，達到關係平衡。

四、心靈指引
 找尋你正處在何處，心靈需要一些更透徹的指引，重新思考，獲得生命的啟示。

五、宇宙連結
 在浩瀚的宇宙中尋找連結，感受來自自然與宇宙的呼喚，感受宇宙的奧妙力量。

六、夢想實踐
 取自：文本、曼陀羅與牌卡結構

七、最具深度的進階版
 於繁瑣複雜的牌卡之海，用牌卡建立溝通與理解，協助你身心靈成長。

<朴子學-幸福大富翁>，想解決甚麼事？

幸福是什麼？ 從地方開始 服務設計

議題 地圖 角色與動力

人文關懷 在地實踐

- 刊物及影像 □ 文化資產及地方文史 □ 培育及學習
- 工藝及產業 □ 藝術及創作 □ 社區生態
- 母語應用 □ 能源與環境 □ 其他



我們從有順序的循環開始對？

曼陀羅思考法

<朴子學-幸福大富翁> 想解決甚麼事？

靈寶 (靈箱)

- 工藝及產業
- 藝術及創作
- 社區生態

節慶 (生活)

- 刊物及影像
- 文化資產及地方文史
- 培育及學習

指引 (心靈)

- 母語應用
- 能源與環境
- 其他




等等

找到你的牌卡文本了嗎？考慮好要用曼陀羅還是其他圖嗎？

甚麼？還沒有？

幸福就是自然的和諧！所以我們必須<找出自然平衡的規律>！



心靈羅盤(骰子)

- 這個羅盤是根據心理動力，象徵當下時空環境。
- 十二地支：子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥。
- 十二生肖：鼠、牛、虎、兔、龍、蛇、馬、羊、猴、雞、狗、豬。
- 十二方位：北、南、東、西、東南、西南、東北、西北。
- 十二節氣：立春、雨水、驚蟄、春分、清明、立夏、小滿、芒種、夏至、小暑、大暑、立秋、處暑、白露、秋分、霜降、小雪、大雪、冬至、小寒、大寒。
- 十二宮位：乾宮、坤宮、艮宮、巽宮、離宮、坎宮、震宮、兌宮、巽宮、艮宮、坎宮、坤宮。
- 十二卦象：乾卦、坤卦、震卦、巽卦、離卦、坎卦、艮卦、兌卦、巽卦、艮卦、坎卦、坤卦。

<朴子學-幸福大富翁> 骰子的數量代表?

骰子文字，顏色色子(字)，骰子面帶有傳統，以生機動感的小鹿可旋轉道具，是古老的賭具。骰子通常用於桌上遊戲，如於字遊戲、骰子遊戲、角色扮演的遊戲、骰子遊戲等。

你可以根據你設定的選項，選擇你的骰子數目和顏色。

- 選擇(顏色)**
 - 4
 - 6
- 選擇(生活)**
 - 10
 - 12
- 指引(心情)**
 - 20
 - 24
 - 30

牌卡是什麼?

請用CHATGPT怎麼說?

取自：文本、曼陀羅與牌卡結構

牌卡是什麼? CHATGPT3.5

牌卡 (或稱為卡牌) 是一種印刷或製作成扁平卡片，通常用於各種目的，例如遊戲、教育、娛樂、收藏或信息傳遞。牌卡可以以各種形式出現，包括紙質、塑膠或金屬材料製成。它們通常具有圖像、文字或圖形，用於表示不同的信息、角色、價值或功能。

以下是一些常見的牌卡類型：

取自：文本、曼陀羅與牌卡結構

- 撲克牌：**撲克牌是最常見的牌卡類型之一。通常用於各種紙牌遊戲，一副撲克牌由52張牌組成，分為四種花色 (紅心、方塊、梅花和黑桃)，每種花色有13張牌。
- 集換式卡牌遊戲 (CCG)：**這是一類流行的卡牌遊戲，玩家可以購買、交易和收集卡牌，然後在遊戲中使用這些卡牌與其他玩家對戰。著名的集換式卡牌遊戲包括魔法風雲集 (Magic: The Gathering) 和爐石傳說 (Hearthstone)。
- 教育卡片：**教育卡片通常用於教學和學習目的，它們可以包含數字、字母、圖形或其他教育內容，以幫助學生學習新的概念和技能。
- 收藏卡片：**某些卡片設計成具有收藏價值，例如帶有精美插圖的交換卡片，通常用於收藏或作為其他文化相關的卡片。這些卡片通常與限量版發行，因此成為收藏家的珍品。
- 信息卡片：**一些卡片常用於信息傳遞的媒介，例如名片、廣告卡片或旅遊指南中的信息卡片。

總之，牌卡可以根據其設計和用途多種多樣，廣泛用於不同領域和活動中。

敘事牌卡文本(以<夢在人間>牌卡為例：建立你的文本)



夢在人間 THE DREAM UNDERNEATH THE HORIZONTAL LINE 使用說明

- A=夢>衝浪牌=52撲克牌+希望(紅JOKER)+無(黑JOKER)=54
- B=人間>神諭卡=B*(黑桃+紅心+梅花+方塊)1~11+希望(紅JOKER)+愛(黑JOKER)=46 八卦卡=(黑桃+紅心+梅花+方塊)Q+K=8
- A+B:
- 希望卡=A: 52撲克牌+(紅JOKER)+(黑JOKER)+B: 黑桃1~10+紅心1~10=74
- 塔羅牌=A: 52撲克牌+B: (紅JOKER)+(黑JOKER)+梅花1~10+方塊1~10+侍者(黑桃+紅心+梅花+方塊)J=78註:<風(黑桃_寶劍)+水(紅心_聖杯)+火(梅花_權杖)+土(方塊_錢幣)>
- 易经(0~9)=A+B*(黑桃+紅心+梅花+方塊)1~8=64
- 註:八卦符號=A、B:(黑桃+紅心+梅花+方塊)9+10; A(黑桃+紅心+梅花+方塊)Q+K; A+B(黑桃+紅心+梅花+方塊)J
- 乾坤牌=A、B:(紅JOKER)+(黑JOKER)

夢在人間 The dream underneath the horizontal line a.k.a. 夢

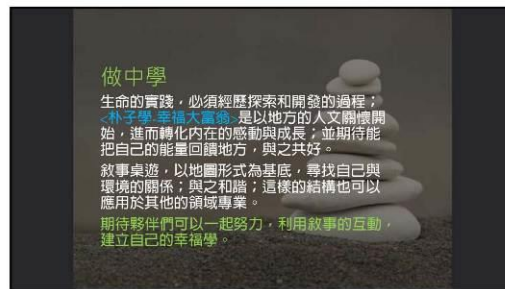
牌	黑桃	紅心	梅花	方塊	侍者	皇后	國王	幣值
1	黑桃A	紅心A	梅花A	方塊A	侍者A	皇后A	國王A	幣值A
2	黑桃2	紅心2	梅花2	方塊2	侍者2	皇后2	國王2	幣值2
3	黑桃3	紅心3	梅花3	方塊3	侍者3	皇后3	國王3	幣值3
4	黑桃4	紅心4	梅花4	方塊4	侍者4	皇后4	國王4	幣值4
5	黑桃5	紅心5	梅花5	方塊5	侍者5	皇后5	國王5	幣值5
6	黑桃6	紅心6	梅花6	方塊6	侍者6	皇后6	國王6	幣值6
7	黑桃7	紅心7	梅花7	方塊7	侍者7	皇后7	國王7	幣值7
8	黑桃8	紅心8	梅花8	方塊8	侍者8	皇后8	國王8	幣值8
9	黑桃9	紅心9	梅花9	方塊9	侍者9	皇后9	國王9	幣值9
10	黑桃10	紅心10	梅花10	方塊10	侍者10	皇后10	國王10	幣值10
11	黑桃J	紅心J	梅花J	方塊J	侍者J	皇后J	國王J	幣值J
12	黑桃Q	紅心Q	梅花Q	方塊Q	侍者Q	皇后Q	國王Q	幣值Q
13	黑桃K	紅心K	梅花K	方塊K	侍者K	皇后K	國王K	幣值K
14	紅JOKER							
15	黑JOKER							

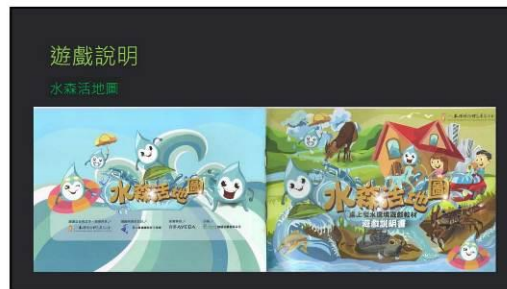
等等
 是不是?
 太複雜了? 對不對?
有沒有簡單的方法?
有

以撲克牌為架構建立敘事文本

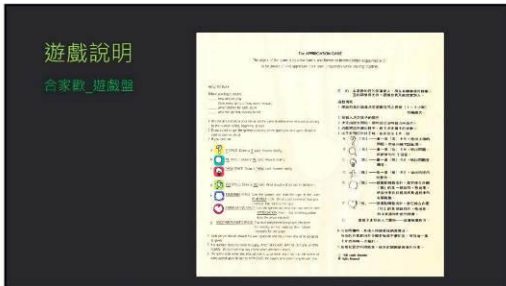
- 撲克牌: 撲克牌是最常見的牌卡類型之一, 通常用於各種紙牌遊戲, 一副撲克牌包括52張牌, 分為四種花色(紅心、方塊、梅花和黑桃), 每種花色有13張牌, 包含JOKER兩張共54張。
- 方法: 選擇你要的組合。
 如:
 • 紅、黑>機會、命運>前進、後退(停止)。
 • 花色(黑桃+紅心+梅花+方塊)>風(黑桃_寶劍)、水(紅心_聖杯)、火(梅花_權杖)、土(方塊_錢幣)>春、夏、秋、冬>東、西、南、北。
 • 數字>1~10; 侍者、皇后、國王>幣值(1~10)、50、100、500。

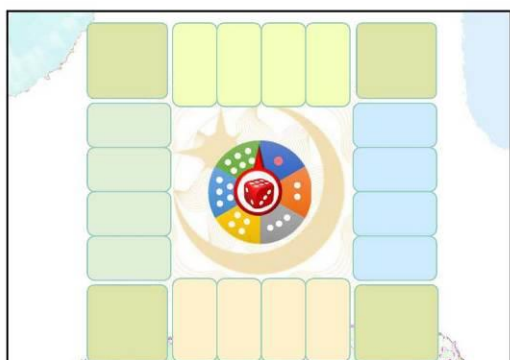
當然
 不用了?
 只顧牌山已建的? 對不對?
重要的是你必須建立自己的文本

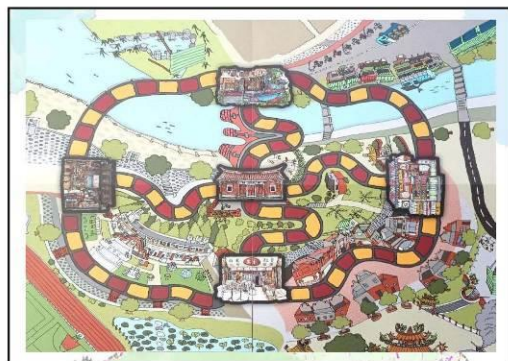
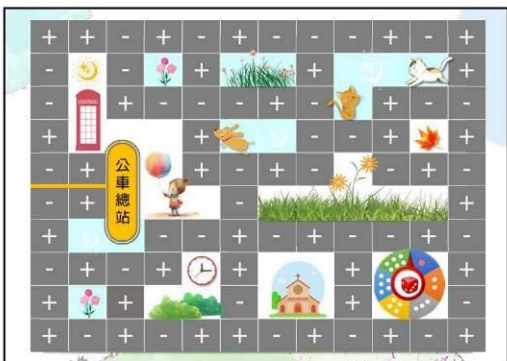
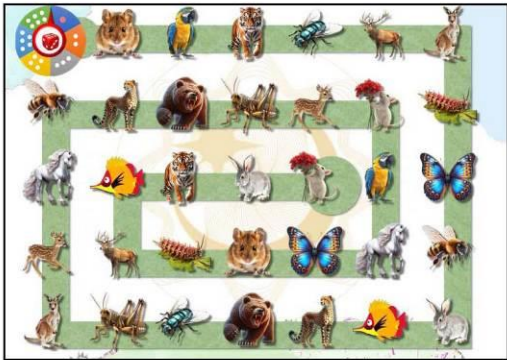
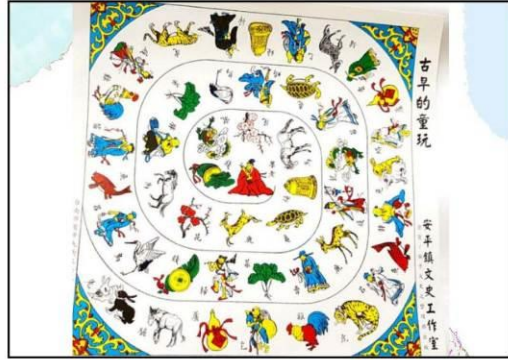


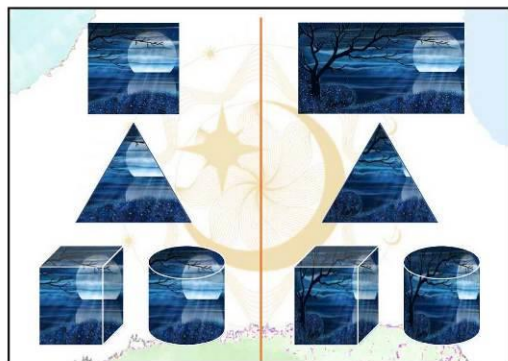
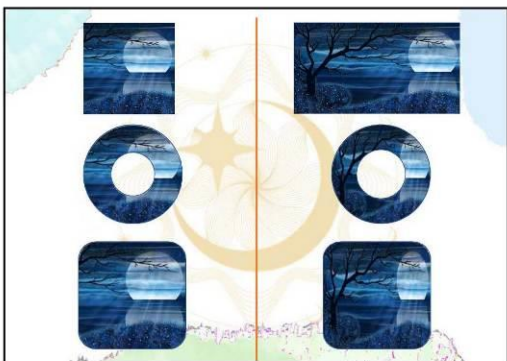
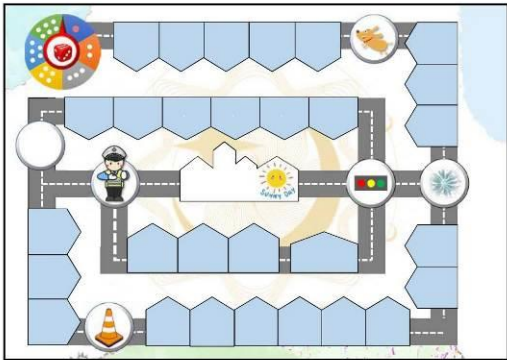


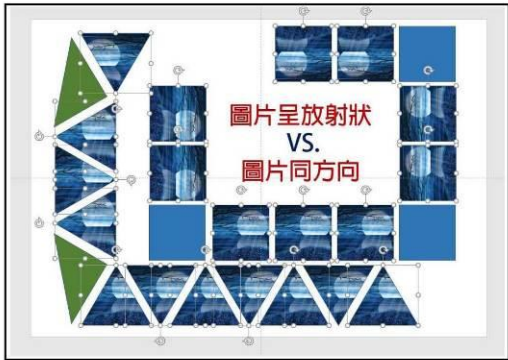












現烤布袋蚵 200/份(約10-12顆)



<https://happyfood.u88.com.tw/showproducts.aspx?getid=5606&getid1=8382>

嘉義縣是全國最主要的牡蠣產地，養殖海域面積廣達1萬公頃，年產量9,181公噸（佔全國47.15%）。東石、布袋許多沿海村落皆以牡蠣相關行業維生，每年5-9月是嘉義牡蠣的盛產季節。



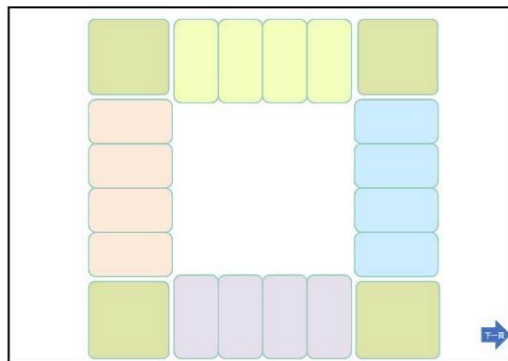
<https://smiletaiwan.cw.com.tw/article/6048>

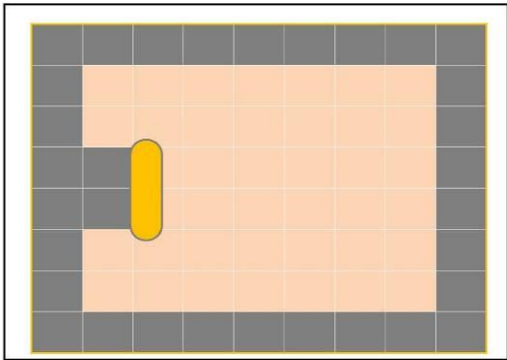
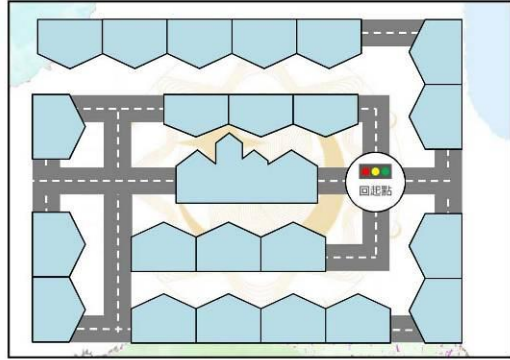
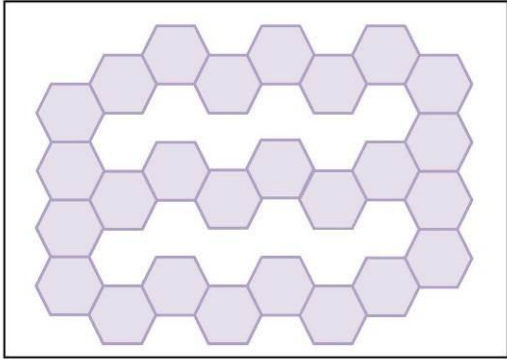
歐洲稱牡蠣為「海洋的瑪娜」（上帝賜予的珍貴之物）。其軟體部中(除水後)含蛋白質45%~57%，富含維生素及礦物質（特別是微量元素），低膽固醇，是極營養健康的動物性蛋白質。

熱量 (kcal)	54	鈣 (mg)	84
蛋白質 (g)	9.4	鎂 (mg)	50
脂肪 (g)	1.6	鐵 (mg)	5.2
碳水化合物 (g)	4.2	鋅 (mg)	10.6
鈉 (mg)	202		



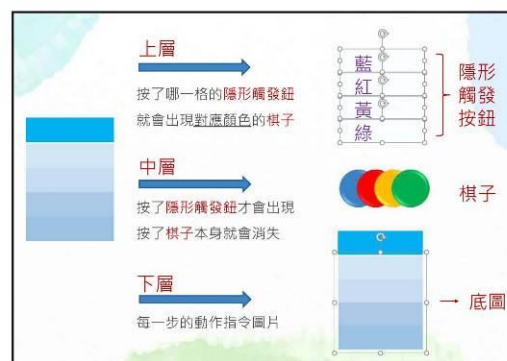
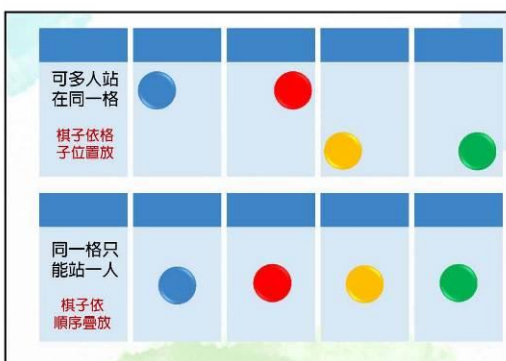
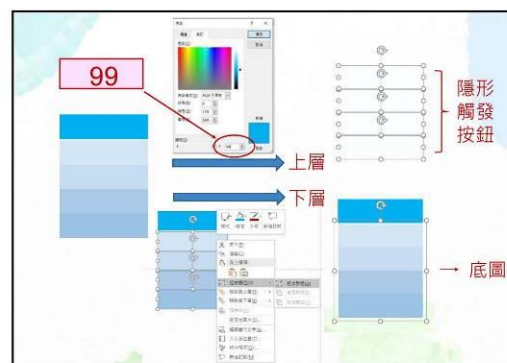
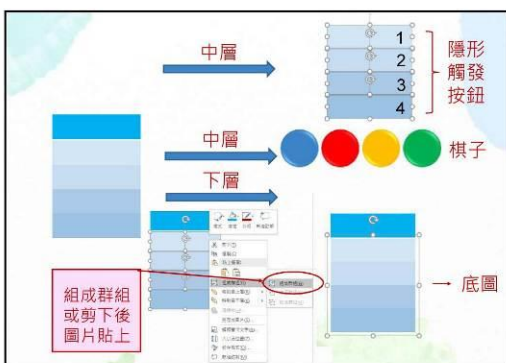
<https://ms-harvest.com/product/product0053/>

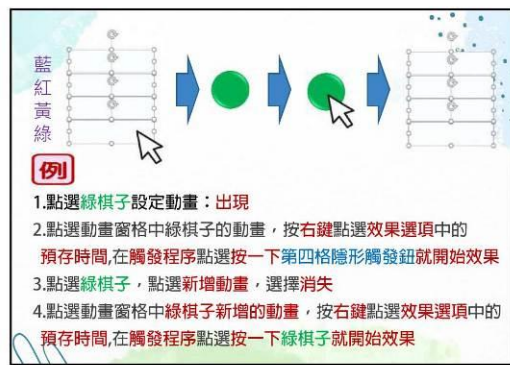
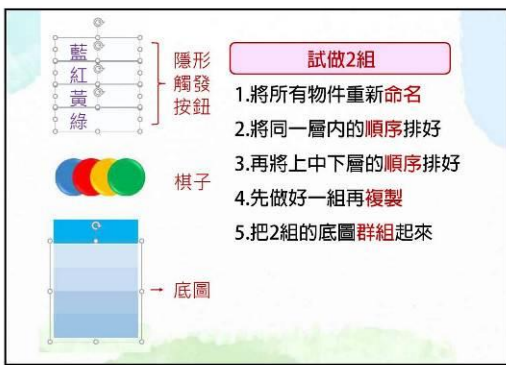


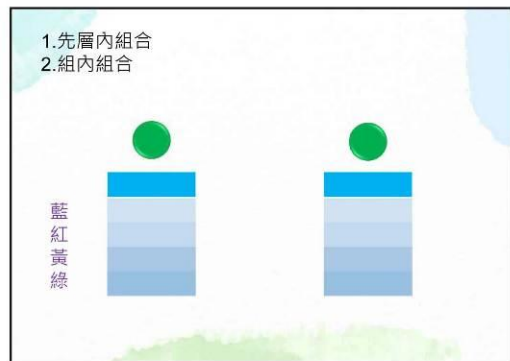
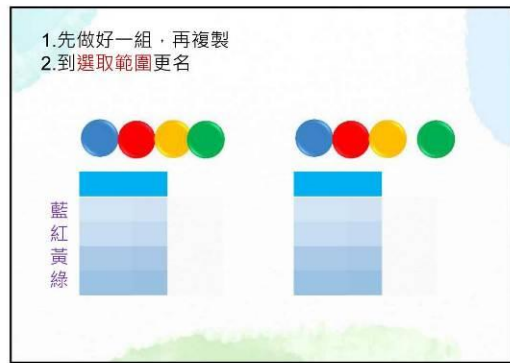
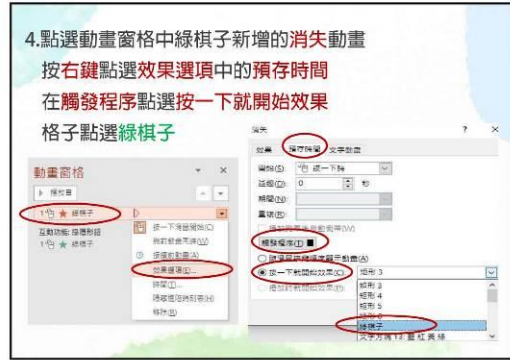


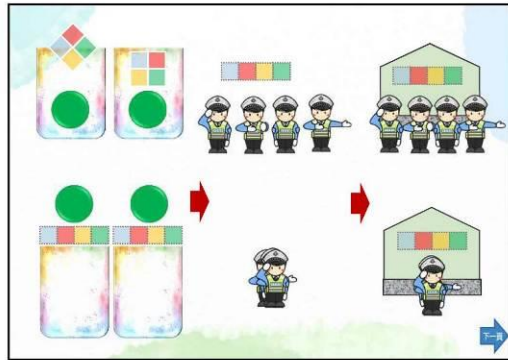
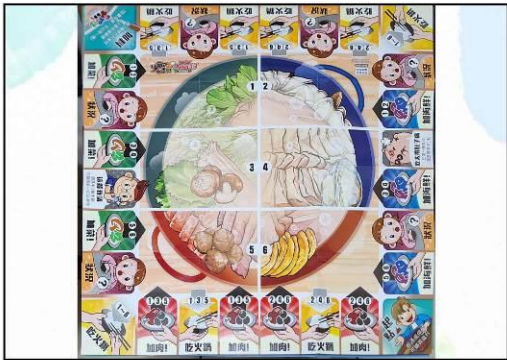
3. 10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動APP下>講義

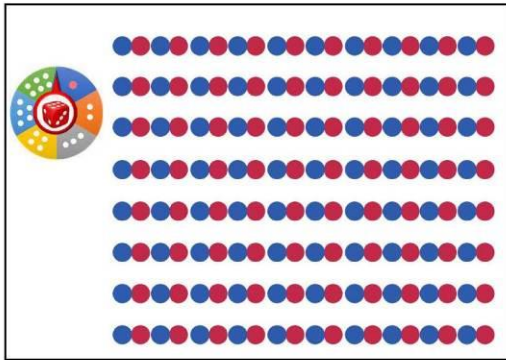
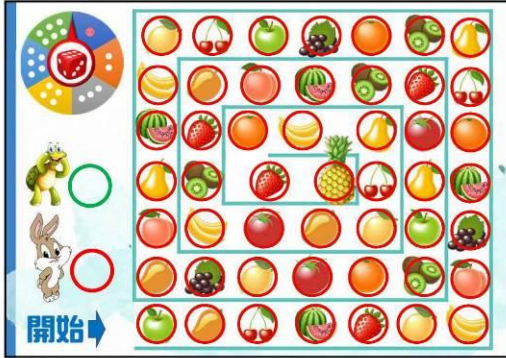
2024/10/28











油戲人間
 朴子學_幸福大富翁系列講座

主講人：田弘一
 2024.10.21

<油戲人間>
 1.自我介紹

田弘一
 1968年 生於花蓮瑞穗鄉。
 1991年 台北藝術大學電影系碩士學位。
 1991年 (境界) 攝影 獲展於台北藝術節。
 1993年 獲選為地產中區青社計劃服務一年。
 2004年 台灣輔仁大學設計學院碩士學位。
 2008年 成立綠地攝影工作室、即臺灣電影學院創作。
 2015年 (西遊名蹟) 工人舞 展於中興藝術館。
 2017年 獲選為攝影行團 (王年慶、田弘一) 藝人基於花蓮。
 2020年 獲選為攝影行團 (王年慶、田弘一) 藝人基於宜蘭。
 2020年 第十屆台北縣攝影博覽會 大會主席獎獲得三。
 2023年 台北攝影學會 最佳攝影。
 2024年 獲選為攝影中心 攝影三週研習。



<油戲人間>
 朴子學_幸福大富翁系列講座

旅行日誌：
 1-漂移的兒時：搬家定居桃園寒暑假年節返鄉路迢迢。
 2-四海遊龍青壯時：寫生採集·家庭環島旅遊。
 3-空巢充實的壯年：帶著毛孩健步山林·探訪桃花源。

油戲人間>
 朴子學_幸福大富翁系列講座

旅行日誌：
 1-漂移的兒時：搬家13次定居桃園13號·寒暑假年節返鄉路迢迢。
 光華5·南欣2
 寶豐1·綠野2
 花莊野小1·桃葉2



<油戲人間>
 朴子學_幸福大富翁系列講座

旅行日誌：
 1-漂移的兒時：搬家定居桃園寒暑假年節返鄉路迢迢。



<油戲人間>
 朴子學_幸福大富翁系列講座

旅行日誌：
 2-四海遊龍青壯時：寫生採集·家庭環島旅遊。







<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

1. 海洋的紀錄記憶：
作品：右旋夕照、蔚藍三疊、刺風呢語、父與子。



<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

1. 海洋的紀錄記憶：
作品：右旋夕照、蔚藍三疊、刺風呢語、父與子。



<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

2. 福壽養生保養、家庭歡樂：
作品：活水、清靜、瀟瀟、巖巖、流金、野山。



<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

2. 福壽養生保養、家庭歡樂：
作品：活水、清靜、瀟瀟、巖巖、流金、野山。



<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

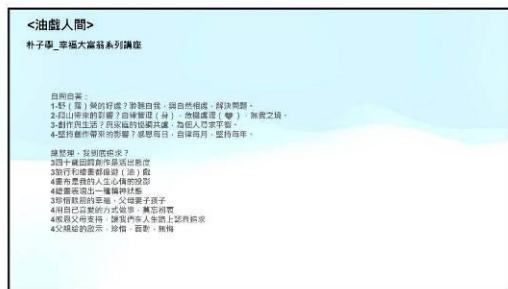
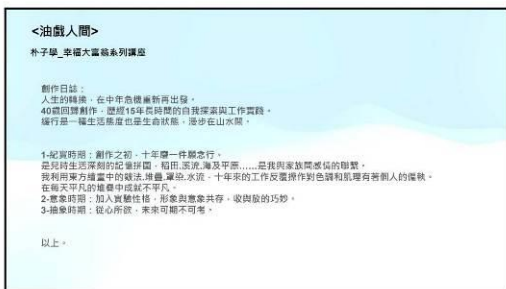
2. 福壽養生保養、家庭歡樂：
作品：活水、清靜、瀟瀟、巖巖、流金、野山。



<油畫人間>
朴子學_幸福大富翁系列講座

2. 福壽養生保養、家庭歡樂：
作品：活水、清靜、瀟瀟、巖巖、流金、野山。





玖、回饋單統計

1. 10/08(二) PM7:00~9:00 黃椿昇<朴子學_幸福大富翁>

2. 10/15(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動 APP 上>

3. 10/22(二) PM7:00~9:00 陳昇悅<幸福地圖_數位互動 APP 下>

嘉義校區實體課

4. 10/21(一) PM5:00~6:30 田弘一<油戲人間_藝術家的幸福地圖> 嘉義校區 F 棟 5 樓美術教室

辦理<跨校/跨領域教師增能社群：<講座> 4 場，次共 8 小時；小計 185 人次。

長庚科技大學 113 度 朴子學_幸福大富翁 回饋評估表

1、基本資料

1-1. 您是來自	本校林口校區	本校嘉義校區	他校	其他單位
	10 人	152 人	18 人	5 人

1-3. 您一個月大約參加幾次高教活動	1 次	2 次	3 次	4 次	4 次以上
	14 人	22 人	52 人	42 人	52 人

2、知能提升

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
2-1 本活動提升您 <u>熟練的專業知識與技能</u>	152 人	30 人	3 人	0 人	0 人
	82%	16%	2%	0%	0%
2-2 本活動提升您 <u>良好的溝通與表達知能</u>	154 人	28 人	3 人	0 人	0 人
	83%	15%	2%	0%	0%
2-3 本活動提升您 <u>關懷社會的服務精神</u>	145 人	36 人	4 人	0 人	0 人
	78%	19%	2%	0%	0%
2-4 本活動提升您 <u>實踐道德的思辨力</u>	136 人	40 人	9 人	0 人	0 人
	74%	22%	5%	0%	0%
2-5 本活動提升您 <u>應用自然科學與數位能力</u>	133 人	42 人	10 人	0 人	0 人
	72%	23%	5%	0%	0%

2-6 本活動提升您 高效能的團隊合作 知能	132 人	44 人	9 人	0 人	0 人
	71%	24%	5%	0%	0%
2-7. 本活動提升您 宏觀的視野與世界 互動知能	136 人	38 人	11 人	0 人	0 人
	82%	12%	6%	0%	0%
2-8. 本活動提升您 多元化的生活能力	131 人	22 人	12 人	0 人	0 人
	82%	12%	6%	0%	0%

3、活動辦理

	非常同意	同意	普通	不同意	非常 不同意
3-1. 對本活動內容感到滿意 (如講題、講員、互動等)	160 人	18 人	7 人	0 人	0 人
	86%	10%	4%	0%	0%
3-2. 對本活動的安排感到滿意 (如場地、時程、餐點等)	158 人	18 人	9 人	0 人	0 人
	85%	18%	5%	0%	0%
3-3. 期望後續再辦理類似主題 (如講題) 的活動	175 人	10	0 人	0 人	0 人
	95%	5%	0%	0%	0%
3-4. 期望後續再採用類似的活動形式 (如討論互動)	175 人	8 人	2 人	0 人	0 人
	95%	4%	1%	0%	0%

4、建議以後辦理哪些活動

- (1) 很高興可以參加這次舉辦的活動，透過在這次的活動學習到的東西可以讓我們設計出大富翁或是其他類似的遊戲，在設計的過程中想將自己家鄉的古蹟設計成遊戲，可以讓小孩對於自己的家鄉更加熟悉，讓這些家鄉中的歷史傳承下去。
- (2) 很有趣，第一次知道還有這麼多種類型的大富翁；感謝學校開放民眾上課，謝謝老師用心課程。
- (3) 非常感謝老師的用心帶領！希望有機會參加實體課程。
- (4) 我覺得老師卡牌很有趣，一定要持續辦理。
- (5) 在活動中收穫很多；謝謝校方與黃老師規劃此系列課程，感謝~

- (6) 此活動別具意義，邀請校外演講者來演講，收穫許多。
- (7) 感謝老師，演講方式十分有趣！很開心可以有這麼近距離的機會用聊天的方式分享。
- (8) 這次的分享很精彩，如果之後有機會還是會想要參加。
- (9) 謝謝校方與黃老師規劃此系列課程，感謝~
- (10) 很高興能參加老師這次舉辦的研習活動，讓大家收穫良多！

5. 其他指導與回饋

- (11) 在活動中收穫很多；謝謝老師舉辦這場活動！
- (12) 受益良多，謝謝老師！講師說得很清楚明瞭！
- (13) 老師辛苦了
- (14) 非常謝謝老師的用心！
- (15) 大開眼界，自己應該多出去走走
- (16) 田老師有提到他離開學校的事，這也讓我思考：如果是我的話，未來進入職場待不下去，我會有像老師這樣的勇氣嗎？
- (17) 老師的生活很豐富很有趣 很棒！！！！
- (18) 畫作很優美，故事很感人。
- (19) "畫作很美 很漂亮 很讚；分享很精彩。
- (20) 整體都很好，老師的生活經驗很豐富值得我們去學習演講的生動、有趣。
- (21) 很有趣的講座；很喜歡田弘一老師的人生經驗分享。
- (22) 畫作把現實風景繪畫的很有身歷其境的感覺。
- (23) 老師講得很讚，希望以後還有機會可以參加。
- (24) 藝術家的分享很有趣。
- (25) 非常謝謝老師用心的帶領；老師非常專業，收穫很多。
- (26) 課程有點深奧；希望有更多課程來實作。

113 年 11 月 6、13、20、27 日(星期三) 下午 7:00 至下午 9:00 辦理<跨校/跨領域教師增能社群：<實體創作> 4 場，次共 12 小時；小計 85 人次。

長庚科技大學 113 度 _____ 朴子學_幸福大富翁 _____ 回饋評值表

1、基本資料

1-1. 您是來自	本校林口校區	本校嘉義校區	他校	其他單位
	0 人	85 人	0 人	0 人

1-3. 您一個月大約參加幾次高教活動	1 次	2 次	3 次	4 次	4 次以上
	3 人	5 人	12 人	40 人	25 人

2、知能提升

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
2-1 本活動提升您 <u>熟練的專業知識與技能</u>	80 人	5 人	0 人	0 人	0 人
	94%	6%	2%	0%	0%
2-2 本活動提升您 <u>良好的溝通與表達知能</u>	78 人	5 人	2 人	0 人	0 人
	92%	6%	1%	0%	0%
2-3 本活動提升您 <u>關懷社會的服務精神</u>	80 人	3 人	2 人	0 人	0 人
	94%	4%	4%	0%	0%
2-4 本活動提升您 <u>實踐道德的思辨力</u>	79 人	5 人	1 人	0 人	0 人
	89%	6%	2%	0%	0%
2-5 本活動提升您 <u>應用自然科學與數位能力</u>	77 人	6 人	2 人	0 人	0 人
	91%	7%	2%	0%	0%
2-6 本活動提升您 <u>高效能的團隊合作知能</u>	76 人	5 人	4 人	0 人	0 人
	89%	6%	2%	1%	0%
2-7. 本活動提升您 <u>宏觀的視野與世界互動知能</u>	75 人	5 人	4 人	1 人	0 人
	88%	6%	2%	0%	0%

2-8. 本活動提升您多元化的生活能力	82 人	3 人	0 人	0 人	0 人
	96%	4%	0%	0%	0%

3、活動辦理

	非常同意	同意	普通	不同意	非常不同意
3-1. 對本活動內容感到滿意 (如講題、講員、互動等)	79 人	4 人	2 人	0 人	0 人
	93%	5%	1%	0%	0%
3-2. 對本活動的安排感到滿意 (如場地、時程、餐點等)	80 人	3 人	2 人	0 人	0 人
	94%	4%	1%	0%	0%
3-3. 期望後續再辦理類似主題 (如講題) 的活動	78 人	4 人	2 人	1 人	0 人
	92%	5%	1%	1%	0%
3-4. 期望後續再採用類似的活動形式 (如討論互動)	79 人	4 人	2 人	0 人	0 人
	93%	5%	1%	0%	0%

4、建議以後辦理哪些活動

- (1) 很開心能參加這次的創作活動，感謝大家用心規劃，讓同學有機會一起參與。衷心感謝！
- (2) 非常感謝老師的細心指導與帶領！希望未來能繼續舉辦類似活動，讓更多人受益。
- (3) 透過這次活動收穫滿滿，感謝校方與黃老師的精心安排，非常感激！
- (4) 謝謝校方與黃老師的細心規劃，這系列課程讓人受益良多。如果有機會，我一定會再次參與！
- (5) 很榮幸能參加老師舉辦的這次創作活動，這段過程讓我們學到很多，真的非常感謝！

5. 其他指導與回饋

- (6) 在繪製這幅以藍色和綠色為主的油畫時，我感受到一種平靜與寧靜。色彩的選擇如同心靈的投射，讓我找回內心的平衡。
- (7) 每一次下筆，都是一場自我的對話。筆觸的輕重緩急，不僅塑造了畫面的層次，也調節了我的呼吸和情緒。
- (8) 在這幅抽象畫的創作過程中，我讓顏料隨意流動，然後慢慢找出其中的和諧。這讓我明白，混亂中總有秩序可循。
- (9) 以一片森林為主題，描繪光影穿透樹葉的瞬間時，我感受到自然的治癒力量。每一片葉子

都是生命的象徵。

- (10) 這幅畫以夕陽為背景，勾起了我對童年美好時光的回憶。創作的過程如同穿越時空，讓記憶中的溫暖重現。
- (11) 我在這幅畫中運用了大量的鮮紅與深紫，表達內心的壓抑與激情。完成後，有種如釋重負的輕鬆感。
- (12) 藍色的大海給我一種無邊無際的寧靜感。在描繪波浪起伏的過程中，我感受到如同被自然擁抱般的療癒。
- (13) 這幅作品用光影描繪了一個安靜的房間。透過光影的交錯，我感受到日常生活中的安慰與溫馨。
- (14) 創作這幅充滿色彩的花卉畫時，我彷彿在種植一座心靈的花園。每一筆都是愛與希望的象徵。
- (15) 以遼闊的天空為主題，讓我體會到內心的自由。藍天與雲朵似乎提醒我，無論多忙碌，心中都要留有一片空白。
- (16) 在這幅夜景中，我描繪了滿天的星星。它們帶來的不是孤寂，而是與宇宙的連結，讓我感到安慰。
- (17) 畫了一幅秋天的景象，金黃色的樹葉象徵生命的循環，讓我學會欣賞生命中的每一個階段。
- (18) 這幅油畫中描繪了一場雨後的彩虹。創作過程中，我感到即使面對風雨，總會有希望的顏色。
- (19) 一個簡單的果籃油畫提醒我，日常生活中那些微小而不起眼的東西，也能帶來巨大的滿足感。
- (20) 這幅抽象作品試圖表達內心的矛盾與波動。繪畫的過程讓我將情緒轉化為具象的圖像，感覺被理解與釋放。
- (21) 一幅描繪清晨霧氣的畫作，隱喻人生中的迷惘，但透過光線的引導，總能找到方向。
- (22) 畫了一系列相似的幾何圖形，像是一種心靈的冥想，重複性的筆觸帶來意想不到的平靜。
- (23) 這幅畫融合了超現實的元素，描繪了我夢中漂浮的場景。創作的過程是一場心靈的旅行。
- (24) 這是一幅由曾被放棄的畫布重新創作完成的作品，象徵即使在失敗中也能找到新的可能性。
- (25) 畫了一幅抽象的自畫像，並不追求寫實，而是專注於捕捉內心的狀態。完成後，看見了自己未曾注意的一面。

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>黃椿昇</u>	
擔任： <input checked="" type="checkbox"/> 召集人 <input type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期 末 評 估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5 分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：參與或引領社群活動有助於掌握學校教師專業發展的動態，協助推動全校的教學改進，並形成團隊合作的文化。每個角色的獲益共同促進教育生態系的良性循環，實現教師與學生的共同成長。	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？感謝教資中心推動教師教學增能社群，提供進階專業發展課程，跨學科教學或教學研究方法，吸引資深教師參與。資深教師擔任社群領導角色，分享經驗的同時也接受新知與挑戰。讓資深教師感受到其專業價值被認可，並記錄與分析他們的教學創新案例作為模範。	

謝謝！

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>陳昇悅</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：當教師專業能力提升後，教學質量隨之提高，最終有助於學生的學習效果與全面發展。透過社群獲得資深教師的指導與支持，能迅速熟悉教學環境、學校文化，並掌握有效的教學策略，幫助建立職業信心與穩定基礎。	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？設計以學科專業為主軸的深度學習主題，讓教師針對特定教學議題進行探討。定期參與社群會議，提供專業建議，並協助教師進行教學實驗或改進方案的設計。建立學科教學知識庫，將研究成果與教學實務結合，供全校教師參考使用。	

謝謝！

長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>郭素娥</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：在社群中分享自身經驗的同時，也能接觸新理念與技術，激發創新靈感，並從互動中重新審視自己的教學方式，實現終身學習。社群提供了分享與學習的機會，教師可以接觸最新的教學理念、教育趨勢與教學方法，增進專業知識與技能。	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？整合學校資源，支持教師社群的運作，如提供場地、時間與經費，並鼓勵全校參與。以參與觀察者的身份關注社群進展，適時提供行政協助，確保活動落實。定期回報社群成果，並將成功經驗融入學校教學政策，建立推廣模式。	

謝謝！

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>鄧志娟</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：學習軟體的運用，和專業結合；提供學生另類的學習工具，希望增進學生學習樂趣。通過與一線教師互動，了解教學實際需求與挑戰，能進一步完善教學指導策略，並推動學科專業的深入研究與發展。	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？將特殊需求學生的教學策略納入社群主題，推動融合教育的理念與實踐。能運用在學生學習上，提高學習的興趣和效率。	

謝謝！

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>許翠華</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：	
<p style="margin-left: 20px;">參與社群討論時，教師可以集思廣益，共同解決教學中遇到的挑戰與困難，提高問題分析與解決能力。通過分享教學經驗與觀察他人實踐，教師可以學習創新的教學策略並調整自身教學方式，提升課堂效果。</p>	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？請專家分享特教經驗，並透過合作設計多元教學策略來解決現場問題。提升一般教師對特殊需求學生的理解與支援能力，促進教室包容性環境的建立。	

謝謝！

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>邱小鳳</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：	
<p>與志同道合的教師交流，能增強對教學工作的熱情與動力，減輕工作壓力與職業倦怠感。社群活動能夠促進教師之間的聯繫，建立專業支持系統，從而形成合作與共同成長的氛圍。參與社群可以獲取不同背景教師的教學觀點與策略，幫助因應多元學生需求，並為特殊學生設計更適合的學習方案。</p>	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？讓社群規劃考量如何提升學生學習興趣或應對行為問題。舉辦公開教學分享活動，了解教師的專業增能成果與學生學習改變，形成正向支持系統。	

謝謝！

**長庚科技大學 113 度 跨校跨領域教師增能社群計畫
成員期末滿意度問卷調查**

親愛的老師：

非常感謝您這年度對「教師教學增能社群」的支持與參與，為瞭解社群實施情形，供作未來規劃之參考，請填答下列問卷，謝謝！敬祝 教安

教學發展與資源中心 敬上

基本資料	
姓名： <u>張雅君</u>	
擔任： <input type="checkbox"/> 召集人 <input checked="" type="checkbox"/> 成員(請勾選)	
期末評估	
(說明：5=非常同意，4=同意，3=普通，2=不同意，1=非常不同意)	
評估項目	5分評量
1. 社群安排的活動滿意度	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
2. 社群安排之學習活動合宜豐富	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
3. 社群規劃內容可應用於專業上	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
4. 社群活動內容有助於改善教學或研究	<input checked="" type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 1
5. 請簡要敘述這年度參與教師專業成長社群的主要獲益：(1)提升數位能力；(2)增進教材多元設計能力。教師專業成長提升了教學質量與學校整體教育環境，家長可感受到孩子在學習成效與適應能力上的進步。	
6. 您對於教學發展與資源中心推動教師教學增能社群的規劃、執行與成果有何建議？感謝教資中心推動及支持教師教學增能社群，使教師們有機會能不斷學習成長與自我精進，期盼能持續擴大辦理，建立長期支持機制，讓新進教師逐步成長，讓更多教師得以受惠。謝謝！	

謝謝！

拾、成果產出

- 團隊教師黃椿昇、陳昇悅、鄧志娟三人以〈朴子學_幸福大富翁〉、〈大富翁桌遊數位版型開發〉、〈「大富翁」解剖生理學紙上遊戲！〉取得〈藝術輔療陪伴員認證〉。邱小鳳、張雅君老師作品也正努力送認證中。
- 學生團隊 合作開發：〈樹林生活趣大富翁〉、〈腸衛勇者-探索朴子文化之旅〉、〈爆肝人生之內外篇〉、〈小小探險家：探索嘉鄉寶藏〉等四件作品取得〈藝術輔療陪伴員認證〉13人次。

〈朴子學_幸福大富翁〉

作品說明與實作：

包含三張地圖；運用三張地圖的桌遊活動可以推演出室內桌遊活動或動態性的藝術服務等實體活動。

		
<p>朴子文化地圖</p>	<p>朴子學_幸福地圖版型</p>	<p>朴子學_心靈地圖</p>

10月26~日(六)~27日(日)於梅嶺美術館發表：梅嶺藝術童樂會

作者：黃椿昇

遊戲概述：

是以健康照護的心理支持與藝術的涵養能力培養並重，於此架構下有兩大階段性發展：「健康照護專業的人生」認知與「創造性藝術療癒」活動並重。學生可藉由自己本身的專業的照護知識了解自己、照顧自己，並進一步應用藝術於健康照護的照顧歷程中，辦理創意設計的相關藝術活動，實踐健康照護與通識創意教育結合，朝向更精進化的健康照護生涯。

遊戲目標：成為「幸福守護者」及「藝術照護大使」。

玩家需在遊戲中累積最多的健康點數，這些點數可透過藝術闖關任務完成各站藝術活動挑戰獲得。玩家除了要累積藝術點數，還需收集「祝福卡片」，「祝福卡片」代表對自己與家人的理解與守護，兒童闖關的過程中還有「挑戰」和「機會」等遊戲考驗，再過程中每一站的守護者都會傳遞給兒童心理健康的善良與愛；並讓他們在遊戲中展現地方知識和文化理解力。

遊戲規則

1. 開始遊戲：每位小朋友到櫃檯報到，領取幸福集點卡；並在心靈地提前說出祝福，選擇角色棋子並決定闖關地點（每一個小朋友的起點不一樣歐）。



2. 闖關：擲 24 點骰子的節氣變化後，依照的點數移動棋子，並根據停留的格子執行藝術活動。

3. 「挑戰」和「機會」：根據卡牌上的指令完成祝福及藝術創作，可領取幸福點數。



4. 幸福大富翁：參與者可以自行決定幸福遊戲的歷程，第一天結束後可以領取幸福彩虹筆。幸福彩虹筆：可以卸下自己的願望和對他人的祝福；也可以藉由塗鴉完成。第二天主要活動為延續〈願望繪馬〉的許願，讓參與者延續幸福；關卡為家庭共同創作的〈誰來幫我變魔術〉，可以全家一起創作並在櫃檯領取〈尪仔標〉由家長引導兒童遊戲，並於大廳留下描身畫，遊戲旨在引導兒童參與藝術活動外，也能和家人建立良好關係；並加深對當地文化的認識。

站別介紹：

-不給南瓜就搗蛋-

向小朋友說故事引發小朋友製作南瓜的興趣，教導小朋友利用雙手和工具輔助完成輕黏土南瓜基底，並選擇喜歡的輕黏土顏色為南瓜做裝飾，向孩童及家長解釋輕黏土南瓜寓意。

		
<p>活動前，製作宣傳單，並且利用四格漫畫將簡短故事陳述，用於引發小朋友製作南瓜的動機。</p>	<p>利用四格漫畫將故事說給小朋友聽，引發小朋友製作南瓜的興趣。</p>	<p>在小朋友製作黏土時，會試著鼓勵小朋友塑型，訓練其手部肌耐力與雙側協調。</p>

-搗蛋鬼創意手作-

透過繪製杯套的過程，感受內心感受，自由享受色彩的搭配與變化，在設計專屬杯套的過程中，提升創意度、創造力及設計技巧，培養美感，藉由繪製杯套過程中，增加親子互動，提升親子關係。

		
<p>不限主題，自由發揮創意繪畫</p>	<p>媽媽抱著孩子共同創作</p>	<p>作品展示</p>

-魔髮香菇叢林-

挑選心儀的兩根毛根，顏色不拘，將第一根毛根捲成圓盤樣，完成後將圓盤中央捏起，呈現菇傘造型，拿起第二根毛根取成人1.5個指節或兒童2個指節的長度對折，用較長的毛根繞短毛根，直到呈現1根菇柄樣，使用熱熔膠將菇傘與菇柄結合，並固定至髮夾完成作品，闖關成功！

		
<p>活動當天材料整理與布置場地，讓民眾動線通暢，且物品擺放拿取方便，以利整體活動流程順暢。</p>	<p>教導小朋友製作菇傘，讓孩童熟悉毛根的操作。</p>	<p>教導製作菇柄，精進孩童精細動作，並使其專注製作過程。</p>

-「掌」上明珠-

選擇自己喜歡的材料(盆栽1個、綠色系毛根12枝、淺色系毛根1枝)，先將綠色毛根整理整齊後，使用其中一根將其餘11根束緊，再將束緊後的毛根整齊地向外展開，將每枝毛根最靠近中心的位置向下折微彎並整理整齊，再用其中一枝毛根將其餘的全部束緊並剪掉多餘的部分即可完成仙人掌

		
<p>活動前，製作活動宣傳海報，放上回饋表單，讓當天有興趣的家長及小朋友們來參與。</p>	<p>工作人員一邊講解並實際示範給闖關者製作的步驟，使他們能夠有參與感。</p>	<p>工作人員與闖關者和成品開心合照。</p>

-藝起QQ樂-

選擇底圖樣式再選裝飾，進行圖案拼貼並組裝，塞棉花且黏合剩餘孔洞，裝上掛飾，完成闖關。

		
<p>在小朋友修剪圖案的過程中，訓練手眼協調，同時促進小肌肉發展。</p>	<p>教導小朋友運用幾何圖形，來創建畫面建構，不只簡單且畫面豐富。</p>	<p>成品展示</p>

-繽紛藝樹-

先在紙上印好樹幹、樹枝的圖案，並把吸管前端剪3~4刀，使其呈現出花瓣的樣式，讓孩童拿吸管沾取顏料蓋在樹枝上用蠟筆在周圍隨機創作。

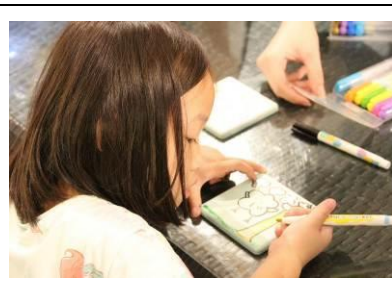
		
<p>指導小朋友在製作繽紛彩樹過程中，可以清楚地按步驟，將吸管沾取顏料，並印在樹枝上，變出美麗的樹葉。</p>	<p>小朋友在製作繽紛彩樹過程中，利用自身創造力來變出美麗的樹葉。</p>	<p>成品展示</p>

-藝二三術-

選擇材料2-3樣及杯墊，自行調配喜歡的顏色，透過自由選材，展現自我創意，使用材料上色完成作品並展示，讓孩童能藉由創作過程，協助孩童表達自我。



小朋友們認真聽講解，還有選擇顏色。



小朋友創作自己想要的杯墊。



成品展示

-我是大藝術家-

透過黏土朔型的過程可激發想像力及多種顏色的配色概念，使用工具並揉捏出作品，經由朔型黏土的動作來抒發壓力與從中獲得成就感，待作品烘乾，使用保麗龍膠貼上磁鐵。



小朋友可以自己選擇要做的物品，工作人員會在旁協助。



黏土很硬，但是比較好造型



成品展示

-小小童心手繪工坊-

挑選已裁切好的吸管顏色與長度，將吸管依照長短排列並以膠帶固定，拿取已裁好的色紙與畫筆進行繪圖，將畫好的紙黏貼在吸管笛上做裝飾，使用扭扭棒折疊製作小狗娃娃，再將裝飾物貼在小狗上裝飾。



童心手繪工作坊的招牌	繪圖吸管笛之外包裝	工作人員指導過程
------------	-----------	----------

-熱縮片藝想飾界-

讓小朋友自由設計自己想要的圖案或形狀，例如卡通人物、動物等，使用彩色鉛筆在熱縮片上作畫，然後使用剪刀將圖案剪下，使打洞機餘熱縮片上打洞，將完成的熱縮片放入烤箱中，並觀察其逐漸收縮變硬的過程。

<p>活動前考量到可能當天人群眾多，事先製作宣傳海報以傳達重要資訊及告知人群活動目的。</p>	<p>活動前，組員集體試做作品，估算熱縮片、彩繪文具、鑰匙圈數量足夠，及烤箱運作正常，以確保當日活動流程順暢。</p>	<p>活動前，經過組員討論，應減民眾構思繪圖過久，故選擇固定圖片供民眾上色，熱縮片繪圖應大於一個手掌，以避免成品過小。</p>

-奇思妙想工廠 -

選擇喜歡的顏色畫筆或是亮片，將面具上色繪製喜愛的圖案，使用膠水將亮片貼上面具，並將線穿於面具兩孔洞中根據頭圍大小調整後打結與成品合照留念。

<p>不限制繪畫內容，讓孩子發揮自身創意</p>	<p>認真創作面具中</p>	<p>成品展示</p>




-藝指神功-

讓參與者挑選喜歡的顏色與紙膠帶，引導參與者構想喜歡的圖形，並賦予明信片情感的意義，並協助參與者完成後與作品合照。

		
<p>引導參與者思考構圖，促進創意發想。</p>	<p>讓孩童發揮想像力，增進情感表達，賦予圖畫意義。</p>	<p>成品展示</p>

-誰來幫我變魔術-

將畫布舒展於地面，引導創作者利用蠟筆及裝飾品描繪畫布，完成作品後協助創作者與作品合影。

		
<p>家長與小朋友一同參與活動，共同創建畫布。</p>	<p>家長也一同參與活動。</p>	<p>眾人享受繪畫過程。</p>

- 藝難忘-願望繪馬 -

讓小朋友挑選繪馬尺寸及書寫/彩繪工具，引導小朋友說出願望，引導其選擇顏色並開始創作，協助扣上鑰匙圈，協助小朋友及家長在過程中及結束後合照。



活動前，已考量當日有活動市集，老師製作宣傳海報，放在社群上，吸引家長和小朋友們前來參加。

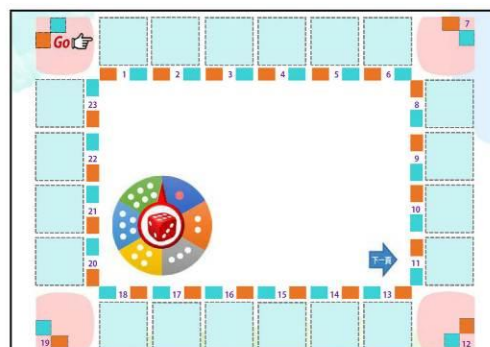
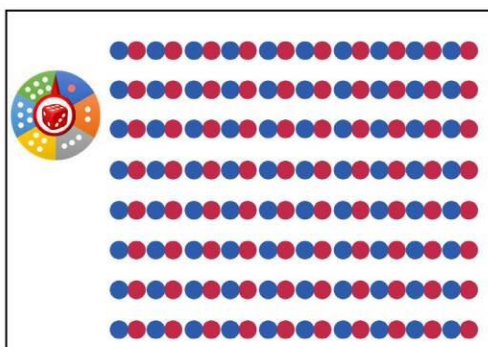
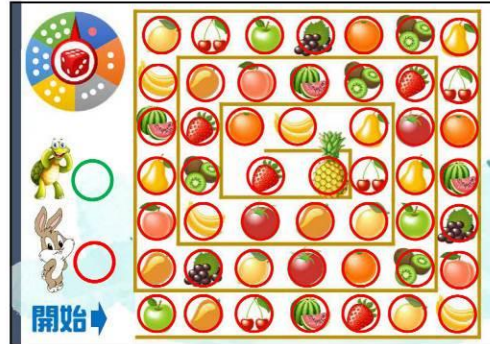
弟弟對自己的作品非常有想法，在製作之前就和爸爸媽媽說要怎麼畫了。

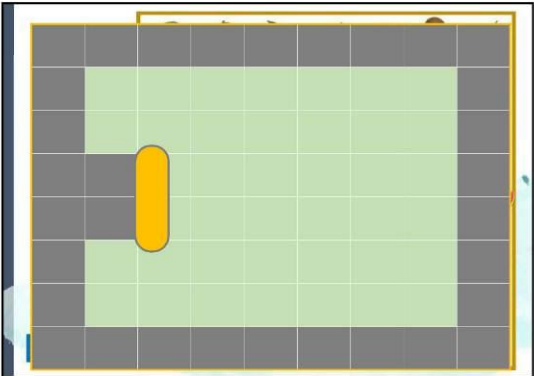
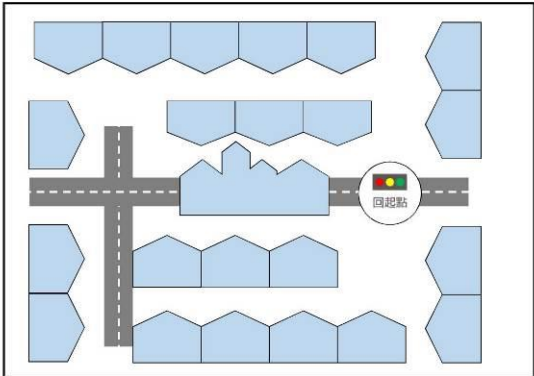
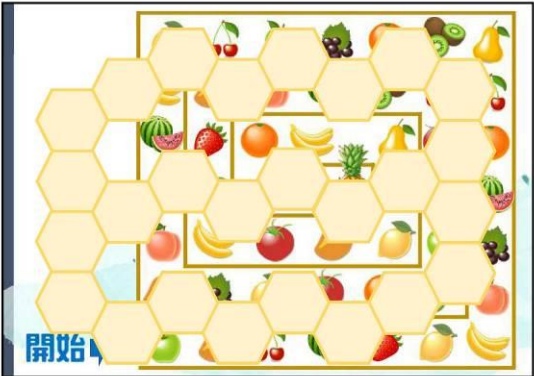
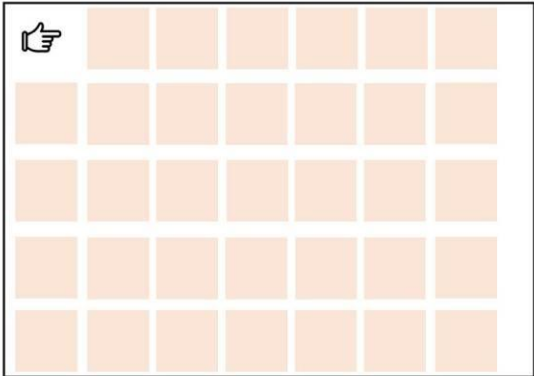
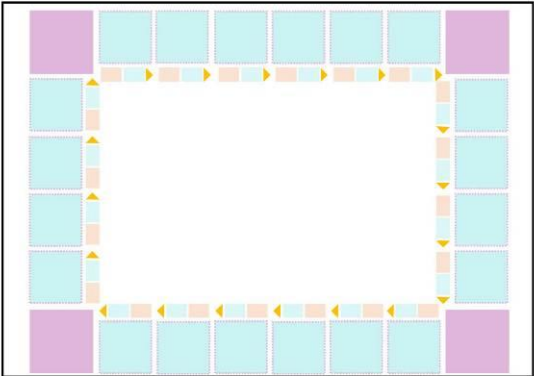
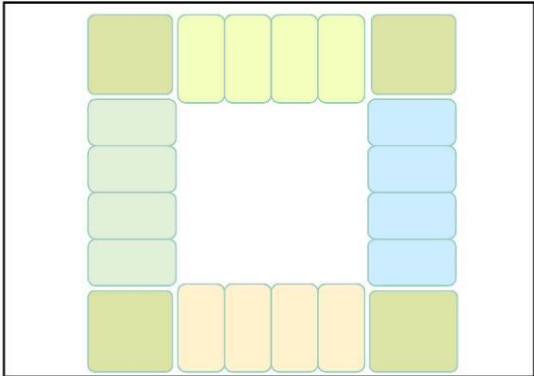
同一群好朋友圍成一圈，共同討論自己的作品，非常溫馨。

拾壹、附錄：其他作品圖例(遊戲規則等內容省略)：

陳昇悅<大富翁桌遊數位版型開發

2024/11/27

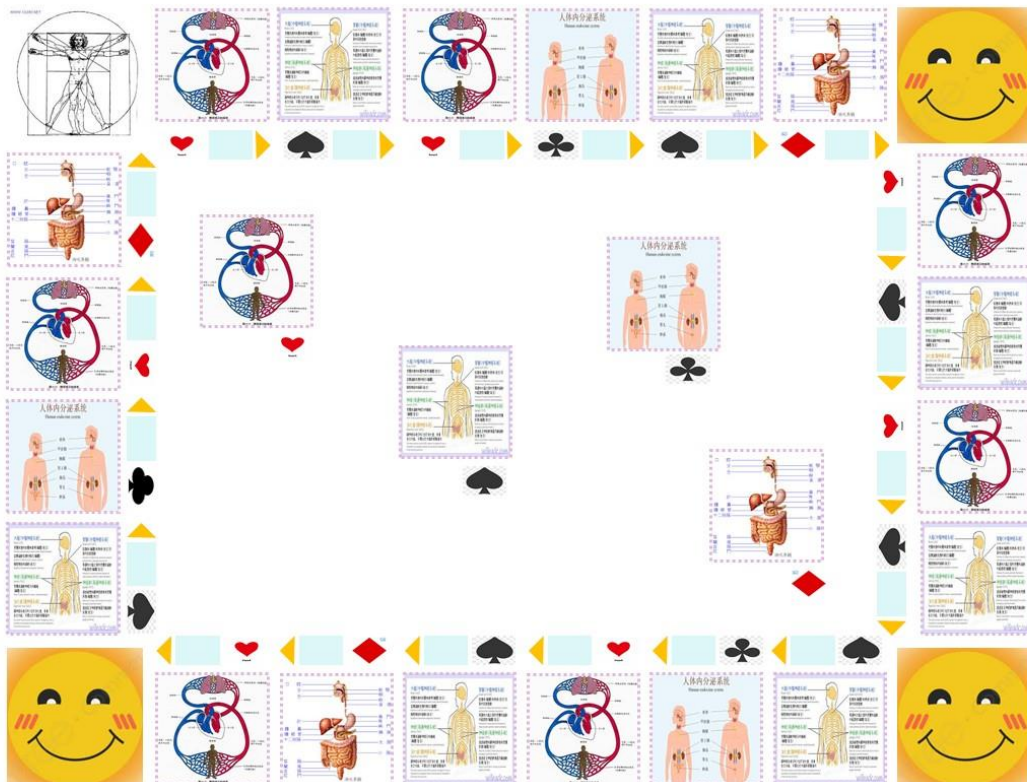




鄧志娟〈「大富翁」解剖生理學紙上遊戲！〉

遊戲概述：

這是一款結合解剖生理學知識的大富翁遊戲。玩家將進行分組，並通過擲骰子移動棋子，應用解剖生理學學理知識來進行遊戲，同時學習分組合作與競爭，來提高學生參與度及提升學習效果。遊戲旨在促使學生在遊戲中進行學習並複習解剖生理學，來提高學生解剖生理學的能力。遊戲目標：藉由遊戲中競爭和合作的過程，學生能複習解剖生理學，達到寓教於樂的目的。玩家需在遊戲中累積最多的積分，這些點數可透過挑戰消化、循環、神經、內分泌等問題挑戰獲得。玩家除了要累積積分，抽取卡牌挑戰加深對解剖生理學的理解，積分最高的玩家將成為大富翁，象徵他們在遊戲中展現的解剖生理學知識和理解力，即可成為遊戲的最終勝利者。



學生團隊 合作開發：〈樹林生活趣大富翁〉

創作動機：

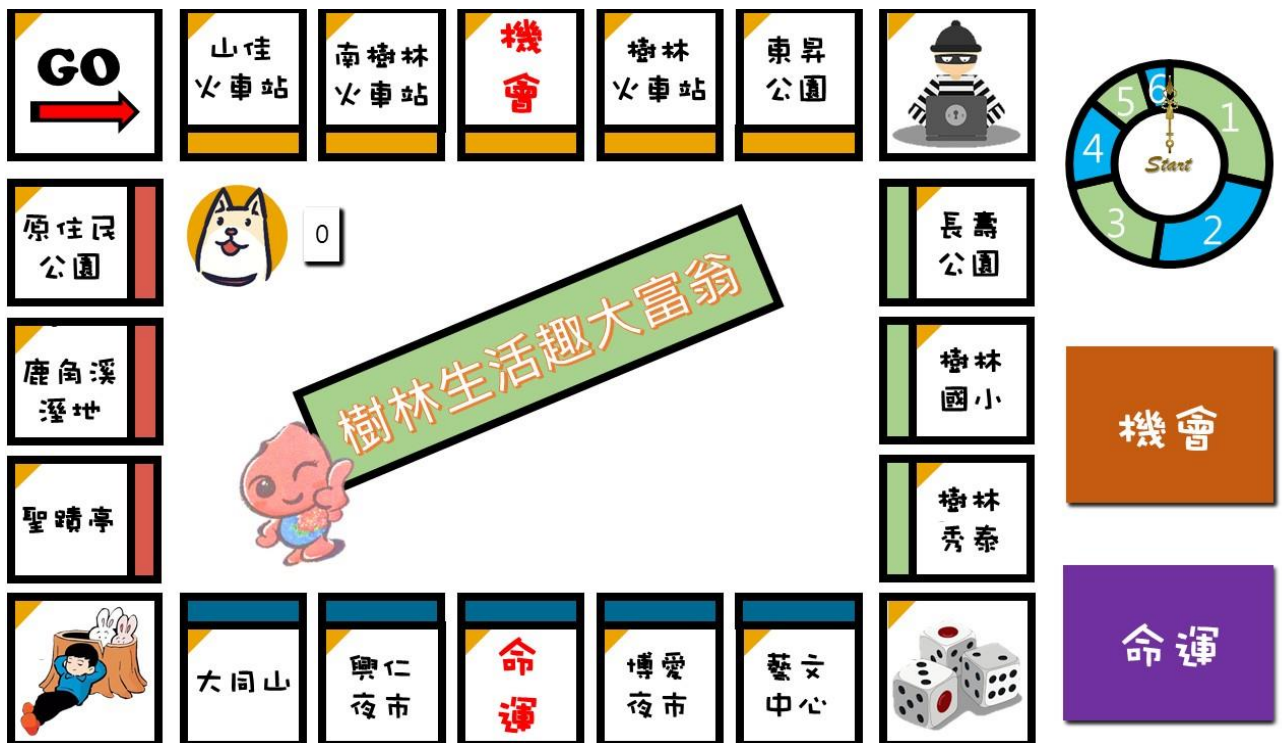
許多人並不知道樹林區這個地方，就連在地人也常不知道要去哪裡走訪，所以設計這個大富翁，希望可以讓大家更認識樹林區。

適用對象：

想來樹林一日遊的人

遊戲方式：

按下右上角轉盤，將會決定移動步數，向前移動棋子至該格子即可，棋子標記觸擊鈕為該格子左上角三角形處。



<腸衛勇者-探索朴子文化之旅>

遊戲概述：

這是一款結合嘉義縣朴子的在地文化與腸病毒防疫知識的大富翁遊戲。玩家將通過擲骰子移動棋子，探索朴子的文化地標和特色活動，同時學習與腸病毒預防有關的重要知識。遊戲旨在教育玩家如何在日常生活中保持衛生和健康，並加深對當地文化的認識。

遊戲目標：成為「健康守護者」及「文化與防疫大使」

玩家需在遊戲中累積最多的健康點數，這些點數可透過挑戰衛生任務、回答問題和完成各站挑戰獲得。玩家除了要累積健康點數，還需收集「文化卡」和「防疫卡」，文化卡代表對朴子文化的理解與推廣，而防疫卡則代表正確的衛生知識與實踐，健康點數最高及卡片最多的玩家將被授予「健康守護者」和「文化與防疫大使」稱號，象徵他們在遊戲中展現的防疫知識和文化理解力。即可成為遊戲的最終勝利者。



<爆肝人生之內外篇>

遊戲概述：

將枯燥的內外護理學知識轉化為有趣的遊戲，讓學習變得更生動活潑。

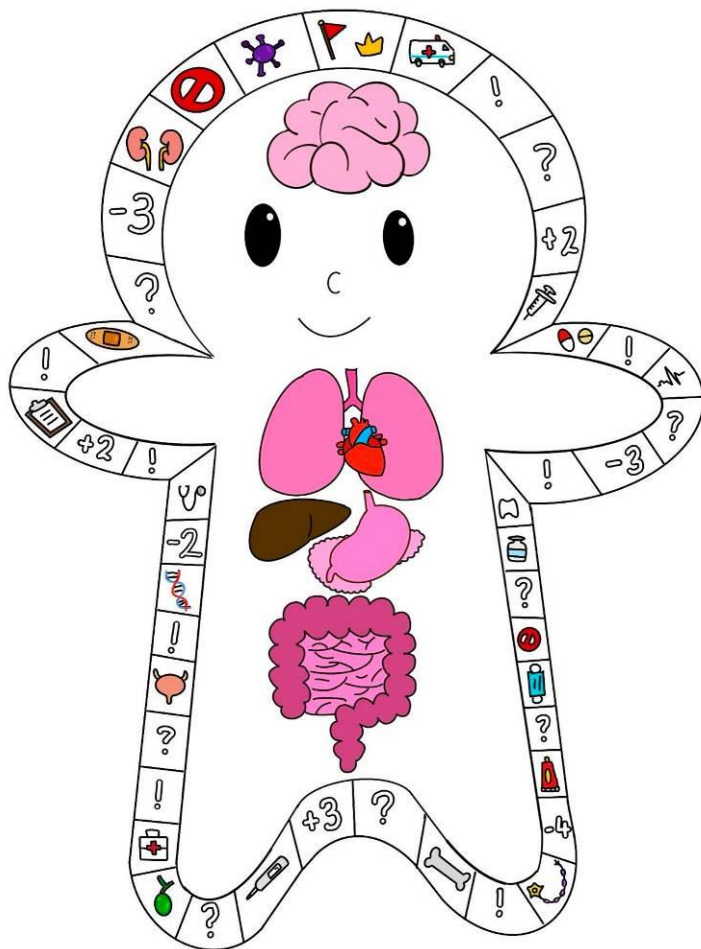
透過遊戲引發對人體疾病的興趣，激發探索的慾望。

互動性：透過擲骰子、抽卡片等方式，增加學習的趣味性，並促進與他人的互動。

加深記憶：在遊戲過程中，反覆接觸人體疾病相關知識，有助於加深記憶。

提高問題解決能力：面對遊戲中的各種挑戰，訓練自己的思考和判斷能力。

問題意識：遇到不懂的問題時，會主動去尋找答案，培養獨立思考的能力。



<小小探險家：探索嘉鄉寶藏>

遊戲概述：

透過桌遊活動教導偏鄉孩童更加認識嘉義縣(東石、布袋、朴子)的歷史及文化。介紹東石、布袋、朴子的文化歷史，並探討其歷史背景與文化意涵。遊戲中的任務設計鼓勵孩童解答問題、完成挑戰，進而讓孩童加深對嘉義海線城市的歷史文化。益智地圖給予孩童激發腦力及專注力、機會命運牌卡激盪孩童想像力。遊戲進行時，增加孩童彼此間互動，進而學習人際溝通技巧。面對益智題目時，可培養孩童解決問題能力。

