

## 輔英科技大學學輔活動成果報告表

活動名稱		學生生涯發展互動式講座										管制表編號		232.04				整體滿意度	4.8									
承辦單位		資訊管理系			活動時間		103年11月28日			活動地點		輔英科技大學B棟411																
經費支出		<input checked="" type="checkbox"/> 學輔專帳										支出金額		配合款：				補助款：3640										
		<input type="checkbox"/> 其他來源：																										
參加對象人數	護理系所	護理科	健管系	助產系	老長照學程	醫技系所	醫技科	物治系	保營系所	健美系	環工系所	職安系	化材系	生技系所	資管系	休憩系	幼保系	應外系	應外科	資科學程	文教學程	行政單位	校外人士	共同教育中心	參加人數 合計 54人			
	學生														45										男	女	小計	
	幹部														5											28	17	45
	教師														1											3	2	5
	職員工																									0	1	1
	社區居民															3										2	1	3
合計																							學生	男_31_人 女_19_人				
																							教職員工	男_  _人 女_1_人				
																							校內總計	男_31_人 女_20_人				
																							校外總計	男_2_人 女_1_人				
活動內容	序次	時間		內容										主持人(主講人)				地點		備								
	1	12:30~13:00		準備										張慧穎				B411										
	2	13:00~15:00		活動開始										高新凱				B411										
	3	15:00~15:30		頒獎與心得分享										張慧穎 高新凱				B411										
講座簡介	姓名	高新凱										現職	輔英科技大學岳納珊童軍社 指導老師															
	重要經歷	義守大學教學卓越計畫專任助理 義守大學畢業生聯合會會長 義守大學藍天社講師 正修科技大學領導潛能開發社講師 南山人壽活動課程講師																										
	講座內容簡述	【含講題及主要綱要】 1. 活動說明：設定規則 2. 班級分組、準備道具。 3. 學生及關主及輔導人員定位、說明規則。 活動進行中每小組可以隨時暫停討論3分鐘，但時間點是在重新開始時省思引導 1. 在過程中，有什麼樣的心情，感覺怎樣？ 2. 在過程中，有哪個舉動或哪一個畫面讓你印象最深刻？為什麼？ 3. 過程中有衝突，如何看待、團隊共識如何形成？ 4. 生活中是否相同類似情形？ 從這活動中你學到什麼？ 5. 頒獎與心得分享																										
活動感言	第一次接觸桌遊，親身體驗過遊戲我從中獲得了不少樂趣，我發現每一種遊戲都有它的挑戰性，像是策略型的遊戲需要觀察力與判斷力，我玩的遊戲算是入門級的需要反應力及專注力，很刺激不過很好玩，而且因為分組玩桌遊大家發揮了團隊的精神，互相幫助來贏得勝利。																											

起先我覺得玩桌上的遊戲可以玩的可能就那幾項，可是帶動的老師拿出的第一個遊戲就讓我著迷了！第一個遊戲就是把一堆圓牌分成兩推，然後裡面有很多的小圖案，看到一樣的就伸手拍然後喊出來那個圖案叫甚麼，雖然帶動的老師說是暖身賽，不過還是讓我汗流浹背，但是很開心可以參與到這個遊戲。最後我最印像深刻的遊戲是，好人壞人的遊戲，真的是太刺激太心機了。

那天是我第一次接觸桌游，當老師說要帶我們玩桌游的時候，我心裡真的覺得很無聊，想著又要浪費一個下午的時間跟生命了，可是之後當開始遊玩的時候，才發現桌游真的很有趣，但真正有趣的是跟班上同學一起競賽的氣氛，現在回想起來，我們班一起活動的機會真的少得可憐，升上高年級之後，除了必修課跟班上同學見面的機會也都不大了，像這樣的活動真的很不錯，除了增長見識以外，還能體驗跟班上同學一起競賽遊玩的感覺。

這次很難得的有這個機會，讓大家聚在一起玩遊戲，並且分組進行不同類型的活動，都是我們平常不會去接觸到的特殊規則遊戲，相當具有趣味性，雖然說還是有部分的同學沒有到場，但如果可以再有這樣的機會，相信大家應該會非常踴躍參與吧~

昨天的桌遊，我玩的是找同樣的3張牌 就可以將手上的牌脫手 可以動腦又可以透過團隊幫忙 既可以增加與隊友的合作，也可以動頭腦，雖然沒了第一，但能跟團伍一起打拼 貢獻出一份力 學會幫助又可以玩樂 桌遊小遊戲 玩過之後感覺很不錯

老師特地利用學輔活動為班上準備活動，一開始不清楚桌游到底是在玩什麼，玩過後才知道桌游是如此的好玩，只是不管什麼遊戲都是看人玩，如果是抱著一個玩樂的心情去玩，不管玩什麼都好玩，或是遇到合拍的人，玩起來都很順心如意，這次的室內活動和上次的室外活動，兩種不同方式進行，但是玩起來都讓人心情愉快。

這次的桌遊活動辦得很有趣，很多都是沒有玩過的遊戲，雖然一開始很多遊戲都不太明白規則，不過老師人都很好，還會偷偷幫忙，而且在隊友的幫忙下更容易贏的比賽，讓我明白團結力量大，雖然沒有贏得第一名，不過大家一起玩得很開心，很感謝那些老師帶給我們那些很棒的遊戲。

進到教室後看到排好的桌椅，我們先找位子坐下，然後有一位遊戲老師來帶了一個小遊戲，稱之為團體遊戲前的暖身賽，還蠻好玩的，很有趣。

接著，每個人抽籤組隊，分組的目的為了讓我們能更與不同的人一起玩，開始遊戲，玩了三種遊戲，都是沒看過的遊戲，每項都好特別的玩法，大家互開玩笑玩著遊戲，但是這間教室沒開空調，玩的有夠熱的，邊玩邊流汗阿。

一開始玩並沒有很順利，盡力了~哈哈，有輸有贏嘛！我們這組賺的不多，不過好玩就好，最後給了我們一大包餅乾作為獎勵。

班上的桌遊，讓人玩得很開心又很刺激，當初以為是玩甚麼副克牌之類的，結果不是！遊戲讓人感到新鮮，一玩還想再玩呢！這次跟班上一起活動很開心，大家也都很活潑，不管第一名還是最後，大家拿到餅乾一樣都很開心！！哈哈

一年級到現在三年級能那麼多人一起玩遊戲的機會真的有點少，看大家在玩遊戲當時的微笑，覺得終於有點像個班級的樣子，之後如果能再繼續能常有這種一起歡樂的時刻，相信畢業後會有多一點的回憶，雖然各奔東西，但還是能繼續保持聯絡。

具體成果

#### 一、質化成果

希望以後有機會繼續再辦理活動，對學生而言除了做功課、讀書、用電腦，能夠在戶外活動，有更好的身心舒暢活動，對團隊合作有深刻體悟。

#### 二、量化成果

活動滿意度問卷共發出 50 份；回收：41 份；回收率：82 %、滿意度達 4.8

檢討與建議

【其中須針對請就本活動是否達到預期「年度工作項目」內容予以討論，請於學務處網站→「學輔工作經費」→「年度工作項及管制單位」查閱。】  
此次活動辦理獲得學生好評，建議後續持續辦理導師與同學一起參加，促進班級經營成效。

滿意度調查

【請承辦單位向管制員確認是否須進行調查，並請自行依活動性質設計內容與格式，亦或從學輔工作網站下載相關範例】  
【請簡要填寫，予以綜合意見討論】  
這次很難得的有這個機會，讓大家聚在一起並且分組進行不同類型的活動，都是我們平常不會去接觸到的特殊規則遊戲，相當具有趣味性，如果可以再有這樣的機會，相信大家應該會非常踴躍參與

活動照片 / 至少4張



【師生共同參與活動】



【學生專心共同參與活動】



【學生專心共同參與活動】



【學生分組參與活動】



頒獎



主持人介紹講者及外賓