輔英科技大學學輔活動成果報告表

活動名稱	班級經營－團隊動力	活動時間	102-12-4
承辦單位	資管系	活動地點	中正堂
經費支出	■學輔專帳　　活動編號：23214 □其他來源：	支出金額	補助款：2000 元 配合款：3460 元

參加對象數	護理學院	護理系	護理科	健管學程	助產系	老長照學程	醫健學院	醫技系	醫技科	物治系	保營系	健美學程	環生學院	環工系	職安系	化材系	生技系	人管學院	資管系	休閒遊憩學程	幼保系	資科學程	文教事業	師資培育中心	校外人士	合計
教師																			2							2
學生																			68							68
幹部																			6							6
合計																			76							76

活動內容

本次活動在 102 年 12 月 4 日在中正堂於 13:00 至 15:00，請講者帶領兩班 68 人辦理闖關遊戲，

第一關:人生撲克牌，人生重要的是，不是拿到好牌，而是把手上的牌打好。**課程目標**，培養團隊默契與共識。站在整體目標看事情。學習溝通協調配合他人。了解自己應扮演的角色。

第二關: 雙龍搶珠，培養團隊默契與共識。溝通協調，找出方法。心念合齊，創高績效。緊密連結，建立共識。

第三關: 解方程式: 培養團隊默契與共識。溝通協調，找出方法。問題分析與決策的技巧。

第四關: 硫酸河: 培養團隊默契與共識。愛和關懷的展現。問題分析與決策的技巧。

結束後由班級導師提供 100 人麥當勞飲料並由講者提供獎品，頒發優勝隊伍讓學生非常高興。

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

學歷：義守大學碩士

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

其他：專長：團康活動、社團組織經營、體驗教育。

活動感言	4IM1000056 陳沛珍 在這個活動的過程中學會了團結，雖然活動只有小小的 4 個階段，但每一段有它不同的樂趣，在活動的過程裡有很多的小樂趣，有一些活動要靠著智慧才可以贏，雖然我們這隊輸了，也是很好玩的一個小遊戲，尤其在搶球的那一個關卡中可以看出哪一隊的運動細胞比較好，雖然有一些關哪要用到頭髮但團結量大，有了一個團結的心做神麼事情都有一個很完美的 Ending，總之活動很完美也很開心的完成了，體會到有些事情是靠一顆團結的心才可以做好的一個東西。 4IM1000113 **陳宗杰** 這次辦的闖關遊戲我覺得蠻有趣的，雖然我是關主，沒辦法下去玩，但看他們玩好像很好玩，像我負責的是一個叫流沙河的關卡，這關卡玩法就是人排成一排，每個人拿一個墊子，然後一個一個排到終點，最後一個人要拿回墊子，途中不能踩到地板，否則要重來。我雖然不能玩，但看到比賽的隊伍在玩，實在很好笑，一個墊子可以擠 3 個人，還有第一個人把墊子丟很遠，然後看他們要跨很大步才能踩到。如果有機會我還蠻想玩看看的。 4IM1000001 何佳霖 今天的闖關遊戲，班上來的人數感覺不到一半，還記得昨天老師說:連作業報告都報不好了，玩遊戲還玩輸，那能幹嘛?所以我們這組拼命的也要贏的所有比賽，在比賽過程中，看得出我們這一組認真努力共同一起拚的感覺，在第一關時，考驗整組的反應，我們這組全勝，也讓我們了解到對遊戲的求勝心，第二關，讓我們整組知道怎麼在一個小小的止滑墊裡可以共同生存，結果我們又贏了，第三關，考驗大家的默契跟數學反應，我們也快要破完第三關的第二項了，最後一關，用副克牌考驗我們團隊的數學概念，最後我們全贏，獎金也是最高的，心裡想，終於不會被老師罵了，但獎品怎麼比輸的還… 哈哈哈 4IM1000003 施名峻 這次的遊戲比賽我們得了第一名，覺得很慶幸能夠贏得全部的比賽，為什麼我們能贏呢?這是每個活動工作人員問的話，其實當下我們也都不知道，只是很樂在其中的在玩遊戲，也許是因為我們默契夠好又有一起融入遊戲當中，也認真的聽著遊戲規則分配好大家的位置，才能夠贏得這次的遊戲比賽，每個遊戲都很有趣很好玩，這次的主辦單位我覺得他們很用心的準備，因為帶動了我們大家的氣氛以及讓我知道團隊精神的重要性。 4IM1000127 陳威廷 我覺得闖關遊戲蠻好玩，可以促進與同學們合作的精神，增加團隊合作的能力， 希望有機會還能多多舉辦這些闖關的遊戲。 4IM1000151 陳宜琪 因為當關主，所以不太曉得其他關是怎樣的情形，但是我喜歡看別人玩自己不要動的感覺，有種愉悅感，看別人在格子裡轉得唏哩嘩啦的，有種旁觀者最清的感覺，後來問了辦活動的人，才知道原來每個活動在外面補習是要繳很高的學費，只是我還是比較喜歡上完課直接回家，越老越懶得動。 4IM1000087 謝昀龍 雖然一開始覺得這個闖關遊戲可能會很無聊，但是跟到自己平常較不熟的同學一組，然後一起合作闖關，而在闖關過程中，大家突然也變的很熱絡，會一起討論如何過關，而在有些關卡要牽起手，我以為會很彆扭，但結果和我想的不同，大家都沒彆扭的樣子，反而全心專注在遊戲上，而在這次闖關遊戲我參加的不是想奪取勝利，而我享受在團隊之間的互助合作，這才是我在這次活動中學習的。

4IM1000005 施佳婷

一開始認為應該只是像聽演講一樣無聊，但真正的投入下去玩，頗好玩的說，我們這對一開始玩搶球遊戲，不管多拼命想搶那顆球，但是我們都沒有搶到一顆球，還因此有人不小心跌一跤，第二關手拉手走格子，不知道是不是因為男生女生太有主見，所以還是沒有破關，第三關墊子比賽，單純的依照規則玩，就輸給二班，最後一關撲克牌，原本有機會可以贏一關，但因為最後發的牌太爛還是輸了，玩四場連輸四場，實在是頗傻眼的……或是因為跟夥伴們沒有默契吧 XD

4IM1000013 宋佳錡

我覺得辦這場活動滿值得的,雖然一開始真的不太想來,因為跟班上有些同學不是很熟,也害羞去互動,但是真的去了之後覺得或許不是一開始想的那樣!總共有四個關卡,裡面我最喜歡搶球的那一關,因為大家真的笑得很開心,也感覺到我們一班也是可以很團結很活潑的,其實每關都不錯,大家一起討論著怎麼做會比較快贏,怎麼解才可以走出那八塊方格,我真的覺得我們這組男生頭腦真的很好,還好有他們的頭腦我們才能贏的第一名!

4IM1000015 謝振嘉

從這次的活動中，我們體會到了團隊合作的重要性，有時候不僅僅是自己的努力，更需要所有人的配合與參與度，才能夠讓活動進行得更順利，不見得默契要好，但最主要的心態，仍然與那份積極的態度密不可分，或許就大學而言，像這樣的機會並不多，能舉出的例子，大概也只有平時課程的分組了吧，這也是令我感觸最深的…如果總能營造出一個團隊，成員都認真負責，那該有多好呢？雖然有難度。

4IM1000045 黃歆渝

一開始，對這個活動其實沒什麼太大的興趣，對闖關的內容，更是有聽沒有懂。
直到第一場（就是比賽的兩組為第一場比賽）的到來，才發現誤解了這場遊戲的意思，有點糗就是了！但後來有指導老師來指導我們正確的方式後，大家玩得很開心，從不願意參與變成嘻嘻哈哈的畫面。二班的同學也跟我說，上次辦的闖關遊戲，沒想像中的無聊。

4IM1000043 郭怡聖

這次闖關活動非常有趣，可以訓練同學團隊合作，必須同心合作才能夠贏的比賽，促進同學之前的交流，不管是搶球需要透過每個同學的默契，以及數字遊戲訓練同學的腦力‘，老師可以再多多舉辦這種闖關遊戲，促進同學之間的交流，也讓玩得開心也學得開心。

4IM1000017 張柏仁

高中時想像出來的美好大學生活，但一年級近來到現在從未參加過任何活動，班級也很少通知有甚麼活動，到最近系辦的闖關活動，覺得滿新鮮好玩，有像個班級的感覺，希望以後能常有這種活動．

4IM1000011 潘淑芬

這次在 12/4 這天舉辦了闖關活動，由系上三年級所共同參與的，特別的是，這次不是去坐著聽演講，是一起玩遊戲，增添趣味性，覺得辦這個活動還不錯玩，班上很難聚起來，雖然參加的人沒有很多，但我覺得這次闖關活動有跟班上互動不少，還蠻好玩的，學到了團隊合作的重要性，還有在團隊中自己要扮演什麼角色，闖關活動共有 4 項，這是我上大學以來有感受到我是大學生吧，要能念書也要能會玩。

000079 伍冠宇

第一關，以撲克牌為遊戲方式，考驗我們的算數關念，越快達到關主所說的數字後，以競賽的方式發放獎勵，但是我們人數不夠，有點小尷尬。就算拿到一手爛牌，也是要想辦法打出漂亮的好牌，人生不也是如此嗎？生活中總有不如意的時候，要如何把所有的不順利轉變成快樂的 Happy End 一切都是自己所掌握的。

第二關，跳格子，以地上所畫的數字，按照順序踩上，隊員們還需要手牽手，是最難玩的一關，這關考驗我們的團隊合作以及邏輯觀念，告訴我們這關的涵義是小組的溝通配合，有隊長，隊員以及協調者，以班上來說，架設今天若有人規劃要班遊，首先就會有規劃人員，組織領導人，參加的隊員，在依人數去分配客房，規劃人員的工作為行程安排，住房選擇，這當中也會扮演起協調的角色，像是詢問隊員的意見，想住哪種房？要去哪裡玩？日程安排為幾天？回到這關，透過遊戲讓人了解到我們無時無刻都在做這些工作，不管是領導者，協調者，工作者。

第三關，擲骰子，數字為奇數的以隊員最後一位衝搶遠方的小球，這關考驗的是配合度，若其中有隊員誤判了拍隊友的時機，就失敗了，就是齒輪一般，其中一個壞了就整組不能動了，也說明了小組配合的重要性。

第四關，以墊子為墊腳石，一個傳一個至最前方目的地，這也是小組配合的關卡，最後一位若反應較慢，則拖慢了整組的進度，舉例來說，今天有份報告期限為一星期，但有組員遲遲拖到第六天才將他的內容交上，進度整整拖了六天，就只剩下一天能夠整理，這不是很討人厭的事嗎？透過這些關卡，讓我了解到很多事，日常生活中，這些事情常常上演，要如何做好自己的角色，是我們要探討的，我們每天都有不一樣的角色在扮演，那麼如何做好自己的工作，就是看個人的造化了，我們每天都在作選擇，選擇一個適合自己的角色，適合的位子，適合的桌子。

4IM1000165 蘇豪緯

這次活動是我自從國中以後, 第一次參加闖關, 本來想法是感覺很無趣或者很無言…但到了現場後, 感覺到國中那時候參加露營闖關的那種熱血感, 我只能說各關關主以及主辦單位辦得很成功, 最重要的一點是全班的凝結力大大的提升, 大家一起努力想贏的感動, 上了大學 大家都只顧自己的學業只顧自己學風夠不夠, 工作怎麼安排等等, 好久沒有一起跟同學一起並肩作戰。

4IM1000055 羅佩玟

原本很排斥那種趣味競賽的遊戲，而且原本以為分組是跟自己比較熟的人一組，結果沒想到整個打散，還以為會玩不起來，沒想到一起闖關了以後發現真的很好玩很有趣。雖然隔天有一點點的鐵手鐵腳腰痠背痛…顯然是平常太懶散都沒在運動，才會被小小的闖關遊戲弄得腰酸背痛，不過真的玩得很開心。

4IM1000089 蘇珮郡

很難得在大學期間還能有參加這種團體合作的活動，4 種關卡讓我們慢慢磨練出默契，從第一關開始的牌讓我們了解未必每次都能到好牌，第二關則是訓練靈敏和默契，則三四關都是訓練我們合作的能力！讓我們彼此更加的熟悉！也謝謝老師辛苦地舉辦這種活動，真的很難得！下次還有這種活動一定要多多參加！

4IM1000111 李泳嶧

在這次闖關活動我們獲得了第一名，我個人覺得還不錯玩，就是有一種大家一起合作贏得了這次活動的一種成就感；在第一關贏的時候，心裡就突然浮出一種說不出來的興奮，一股氣勢心裡想不能輸的感覺，說不知就因為這股氣勢，在這次闖關獲得第一名贏得霸主。雖然不是我個人的光榮，但在這次的活動中告訴我們，比賽不是一個人，而是靠著大家一起划船前進的，沒有一起想衝的念頭，就無法發揮出團隊力量。

具體成果	1. 活動滿意度問卷共發出 76 份；回收：68 份；回收率：89%、滿意度達 82% 2. 透過活動前一週的關主受訓，活動當天學生報到，集合後分組闖關，學生認真參與活動，激發學生學習興趣，一致表達高度滿意，這次的闖關遊戲學生穫益良多。 3. 導師我很感動也很感慨，因為到大學第一次有覺得像大學生。
檢討建議	【請就本活動是否達到預期學輔成效簡述之】 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。

活　動　照　片　集　錦 (至少四張，加文字說明)

學生集合(藍色衣服爲講者)

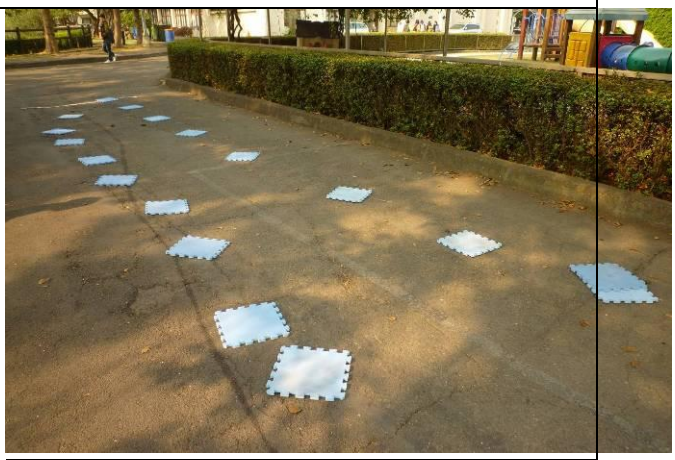
學生集合(藍色衣服爲講者)

學生專心闖關(第三關)

學生專心闖關(第一關)

學生專心闖關(第四關)

學生專心闖關(第二關)

學生專心闖關(第一關)	學生專心闖關(第三關)
	
學生專心闖關(第三關)	學生專心闖關(第三關)