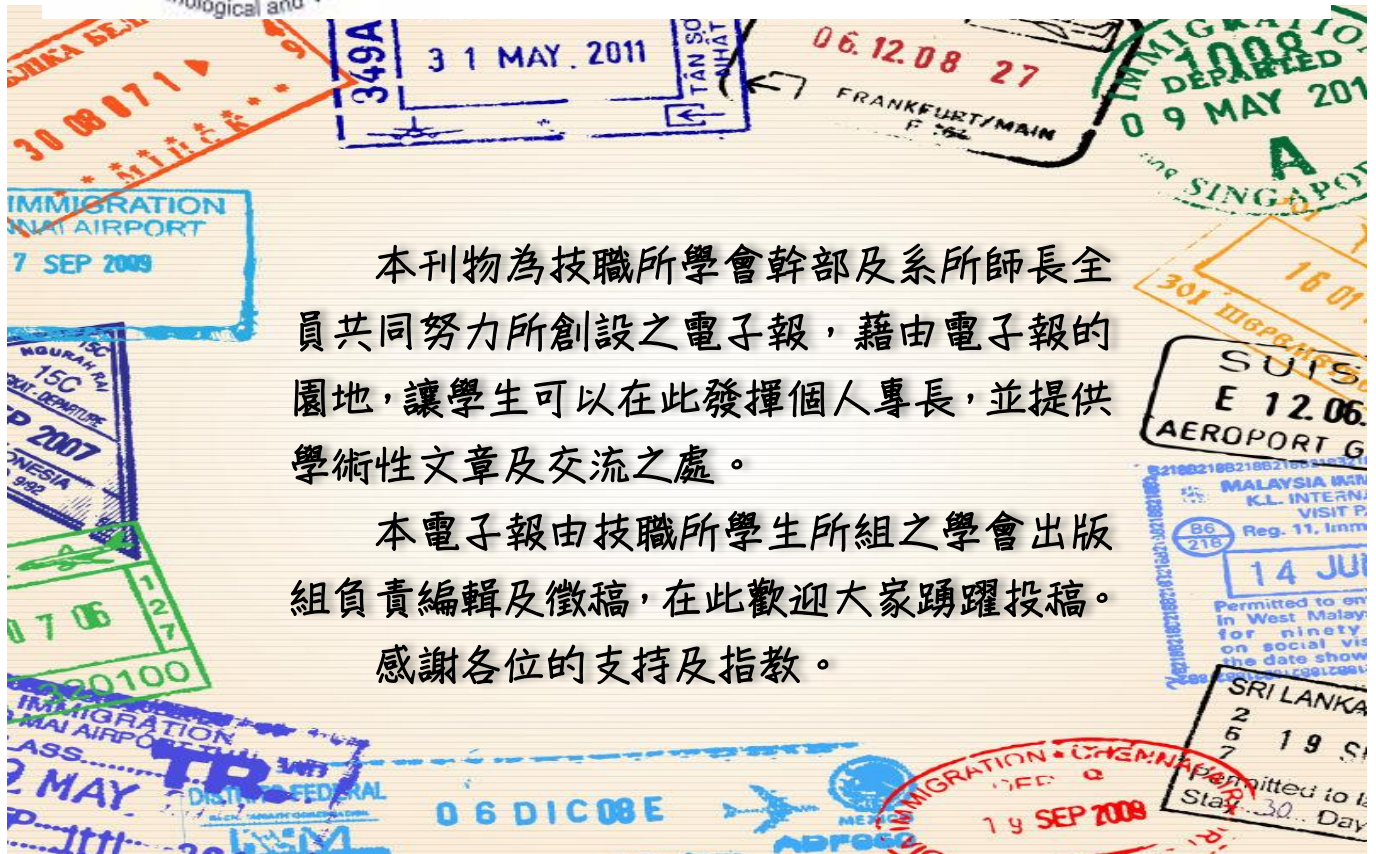




國立屏東科技大學

## 技術及職業教育研究所

Graduate Institute of Technological and Vocational Education,  
National Pingtung University of Science & Technology



本刊物為技職所學會幹部及系所師長全  
員共同努力所創設之電子報，藉由電子報的  
園地，讓學生可以在此發揮個人專長，並提供  
學術性文章及交流之處。

本電子報由技職所學生所組之學會出版  
組負責編輯及徵稿，在此歡迎大家踴躍投稿。  
感謝各位的支持及指教。

- 發行單位：國立屏東科技大學技術及職業教育研究所
- 發行人：廖婉鈞
- 指導教師：張碧如
- 編輯者：技職教育研究所學會出版組
- 連絡電話：(08) 7703202 轉 7641
- 傳真電話：(08) 7740396
- 地址：921 屏東縣內埔鄉老埤村學府路 1 號
- 109 學年度徵稿信箱：brchang@mail.npust.edu.tw



# 目 錄



109 學年度第二學期 技職教育研究所期初所大會 .....	3
國立屏東科技大學 學生傑出表現獎勵 .....	4
國立屏東科技大學 人文學院證照班 .....	5
2021 精進技職教育研討會 徵稿 .....	6
國立屏東科技大學技職教育研究所 學生自由投稿 .....	7



# 109學年度第二學期 技職教育研究所期初所大會

時間：110年3月12日(五)18:00

地點：IH221

### 師長致詞



### 所學會重要事項傳達



### 白色傳情



### 期初所大會師生合照





## 國立屏東科技大學 學生傑出表現獎勵

### 國立屏東科技大學學生參與校外專業競賽獎勵標準

競賽等級	地區級		全國級		國際級	
	最高獎勵金	獎勵	最高獎勵金	獎勵	最高獎勵金	獎勵
第一名	8,000 元	小功 1 次	20,000 元	小功 2 次	50,000 元	大功 1 次
第二名	5,000 元	小功 1 次	15,000 元	小功 2 次	40,000 元	大功 1 次
第三名	3,000 元	小功 1 次	10,000 元	小功 2 次	30,000 元	大功 1 次
該競賽無名次等級(入圍、佳作、優選等)	---	嘉獎 2 次	---	小功 1 次	20,000 元	大功 1 次

1. 每學期開學註冊後二個月內，備齊國立屏東科技大學學生傑出表

現獎勵要點之要點五所列文件向學生事務處課外活動指導組提出

申請。

2. 各申請人獲獎後應於一年內申請，逾期則不予受理。



## 國立屏東科技大學 人文學院證照班

➤ 免費報名，技職所學生優先

➤ 創課師證照班(市價 10000)

➤ 4/11、4/18、4/25、5/2、5/16、5/23(每週日)

➤ 報名人數 20 人(不可請假)

➤ 全方位基礎人資管理師證照班(市價 12000)

➤ 5/30、6/6、6/20、6/27、7/4(每週日)、

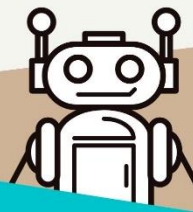
7/10(週六)

➤ 報名人數 30 人(請假至多 6 小時)

109-2

### 創客師 證照班

培養跨領域科技能力、  
培育從事機器人科技教育



**免報名費!**(原價10000元)

報名期間 即日起至110年4月1日  
中午12:00止

課程日期

110年04/11、04/18、04/25、  
05/02、05/16日

考核日期

110年5月23日

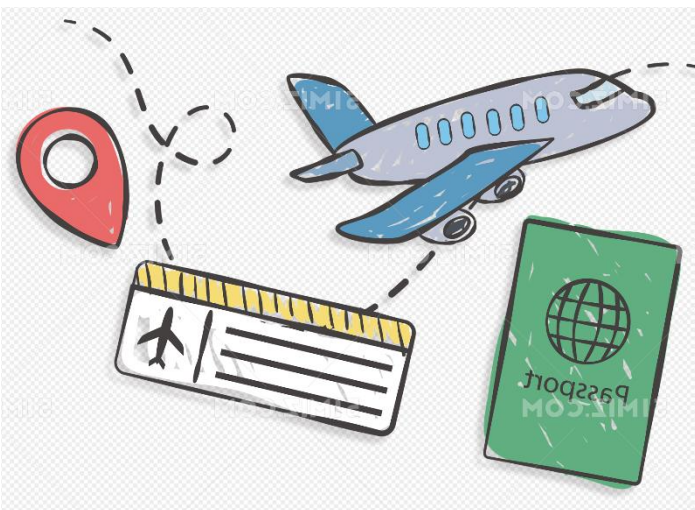


課程資訊及報名表



聯絡窗口

陳小姐(Aileen)  
aillenc29@gmail.com  
(08)770-3202#7606



# 2021精進技職教育研討會 徵稿



國立屏東科技大學

National Pingtung University of Science and Technology



## 2021年 精進技職教育研討會

The 2021 International Conference of  
Promoting Technological and Vocational Education

國立屏東科技大學



論文  
主題

- 技職教育人力資源發展與管理
- 技職教育課程設計與發展
- 技職教育與數位學習
- 技職教育與十二年國教
- 技職STEM教育

### 徵稿

Call For Papers



時間/地點

2021 5/27<sup>四</sup>

國立屏東科技大學  
綜合大樓二樓人文講堂



徵稿日期

擴充性論文摘要投稿截止日期：2021年5月17日

摘要審查結果通知日期：2021年5月19日


論文發表海報修正檔繳交截止日期：2021年5月20日


徵稿注意事項請詳見本校技職所網站


<https://sites.google.com/view/2021tve>

全程參與者將核發研習時數6小時



主辦單位  國立屏東科技大學技術及職業教育研究所

協辦單位  國立屏東科技大學人文暨社會科學院

 國立屏東科技大學師資培育中心

## 產學實務研究報告

羅南峯 M10870015

### 一、計畫緣起

國中階段學生在舒波（Donald Super）生涯發展觀中處於生涯發展階段的成長期與探索期，而 Erikson 心理社會發展階段中，「自我認定」是青少年期重要的發展任務，於是協助國中生進行生涯規劃學習，對其未來學習成長及社會就業發展有相當之重要性。

於技術及職業教育研究所進修期間，研究者學習以多元方式設計與實施技職教育相關教學活動，期待提升學生學習興趣與探究動機，因此藉由產學實務研究，至國中教學現場探究融入生涯規劃之桌遊，透過自行改編設計「這就是人生」，與學生探討生命正負向經驗對自我之影響，形成未來生涯規劃重要之考量因素。

本計畫預計於 109 年 7 月至 8 月，於屏東縣萬巒國中進行六週產學實務研究，透過觀察學生對桌遊實施的課程經驗，評估課程學習需求與教學目標，改編現有桌遊並且設計製作之歷程。

### 二、實習之目的

- (一) 探究學生在融入桌遊之生涯規劃課程的學習表現。
- (二) 改編設計應用於生涯規劃之「生涯臘隻狗」、「這就是人生」兩款桌遊。

### 三、實習之角色

透過暑期學藝活動「輔導活動」課程，設計融入桌遊之教學活動，實施並觀察學生學習表現，批改學生學習紀錄並給予回饋。統整學生的參與表現與教學目標，進行桌遊之改編與製作。研究者在輔導活動中擔任課程的設計者與實施者，於桌遊產出須擔任設計製作者。

### 四、實習中擬觀察及學習的項目

- (一) 公司（機構）之組織架構為何？編制多少員工？

萬巒國中位在屏東縣萬巒鄉，屬於非山區非市區類型之學校，編制內教師 35 人，普通班 13 班、體育班 3 班、技藝專班 1 班共 392 人。校內行政單位有教務處、學務處、輔導室、總務處、人事室、會計室，共計 6 位主任、10 位組長。

- (二) 公司（機構）是屬保守或創新。

萬巒國中屬於中型學校，在學校發展除了持續規劃跨領域之在地特色課程，建立學校與社區資源之相互連結，也秉持對學生生活常規之重視，在穩定發展中求進步。

(三) 公司(機構)在運作過程是否有確立目標(價值創新)及周詳的計畫(含策略)。

學校屬公立單位，各項活動、宣導、教學內容等，皆須於前一學年擬定詳細計畫，交由主管機關(屏東縣政府)審核通過。因此運作過程皆有明確目標及實施策略。

(四) 公司(機構)有激勵(獎勵)的措施。

相關工作執行完成，統一由主管機關給予記功嘉獎表揚等措施。人員薪資，由教師待遇條例、教育人員任用條例、公立學校教職員敘薪辦法等法規規定。

(五) 公司(機構)如何甄選新人(內部招聘或外部招聘)。

透過聯合教師徵選或自辦代理教師徵選。

(六) 公司(機構)是否有培訓和發展的計畫(或單位、或措施)。如何進行在職進修與訓練？

重大議題依相關法規規定進行法定時數之研習增能，如：性別平等教育、環境教育、緊急救命術、家庭教育……等。其餘教育專業，由主管機關或輔導團安排專業增能研習。

(七) 公司(機構)管理者之溝通技巧如何。

運用經常性會議宣達重要事項，與參與成員討論意見，進行說明或修正調整。並且時常運用個別談話了解工作困難與實施現況，給予建議或協助。

(八) 公司(機構)利用資訊技術的情形

教職員工亟須運用資訊技術進行工作業務、教學活動。

(九) 公司(機構)危機處理情形

依照學校訂定之校園危機事件處理小組權責分工，進行必要流程之通報、說明、處理與安撫。

## 五、實習之觀察結果與分析

(一) 學生參與桌遊融入之生涯規劃課程的學習表現

學生在暑期學藝活動，透過研究者實施之生涯規劃課程，進行個人進路之試探與思索。運用桌遊能讓學生的課堂參與興趣、投入程度有所增加，並且能根據遊玩過程的個人表現，思考現實生活自己的規劃與考量。

(二) 改編、設計與製作生涯規劃課程之桌遊

在市售版本的桌遊架構下，進行改編與製作，能在市場接受度與遊戲機制成熟性的支持下，聚焦在教學目標中，不失為發展教學媒材



的一種策略。使學生在遊戲性的娛樂感受中，也能在設計者的引導下學習特定知識。而本次運用桌遊協助學生統整個人特質與探索生涯決策因素，須透過多方諮詢意見進行修正與調整，幫助教學者在實施前能有更完善的準備，並且確實提升學生學習成效。

桌遊設計與製作需多元能力搭配表現，包含邏輯思考、美感、資訊運用…等，這樣的生產製造過程不同於以往的教學媒材製作，許多技術性的知識需要自行搜集與學習，遇到危機更要有獨自排除與因應的策略。

## 六、 結論與建議

### (一) 課程設計與實施之落差

原以為「幸福人生」桌遊的實施，能在學生熟悉遊戲機制的條件下順利進行課程，但學生往往會因為文字閱讀以及理解規則的限制下，降低遊戲體驗與學習參與。因此在往後相關課程的設計與實施，需特別注意此一部份，透過簡化遊戲規則，使教學過程更為明確簡要。

### (二) 桌遊設計與教學目標之連結性

運用市售桌遊進行改編，其目的是要聚焦設計者的教學目標，但在娛樂性、規則及學習內容的相互影響下，容易使得遊玩與學習脫鉤。因此，改編的過程應該緊扣學習目標，徵詢多方意見，修正與調整遊戲方式、獲勝目標、文字內容。

### (三) 設計製作之問題排除能力

在製作過程，評估自己對於製作工具的熟悉度，會影響整體期程規劃。在本研究原本預計透過雷射雕刻切割機，進行批次製作。但軟體的學習和機台的設定，成為過程中研究者難以掌握的變數。因此才會以最後一週，透過熟悉的木工工具與製程進行製作樣品。

## 七、 產學實務日誌與同事互動紀錄 (略)