

114 學年度中原大學全人關懷獎競賽摘要表－團體組

團隊名稱	瑞埔國小		指導/授課	沈昭宏、侯君綺、施昭蓉
課程名稱	商管社會責任實踐/整合行銷與設計		教師簽章	廖本哲、林佳音、施昭蓉
服務對應聯合國永續發展目標(SDGs)	☐ 消除貧窮 ☐ 消除飢餓 ☐ 健康與福祉 ☒ 教育品質 ☒ 性別平等 ☐ 淨水與衛生 ☐ 可負擔能源 ☐ 就業與經濟成長 ☐ 工業、創新基礎建設 ☐ 減少不平等 ☒ 永續城市 ☐ 責任消費與生產 ☐ 氣候行動 ☐ 海洋生態 ☐ 陸地生態 ☐ 和平與正義制度 ☐ 全球夥伴 (SDGs 內容請參考行政院永續發展委員會網站： https://ncsd.ndc.gov.tw/)			
服務對象	瑞埔國小、台灣玩具圖書館協會	服務時數	共 150 小時 (團隊人數 x 每人服務時數)	
服務期程	114 年 9 月 1 日至 115 年 6 月 30 日	受服務人數	約 650 人	
服務需求及動機	由於瑞埔國小圖書館位於高樓層且缺乏吸引力，學校面臨學生進館意願偏低圖書館長期閒置的困境。因此業主期望透過本團隊設計改善此問題的方法，並結合位於校園內的「台灣二手玩具圖書館協會」的二手玩具資源，改變圖書館枯燥乏味的印象，將其轉化為學生願意主動停留、回訪並深耕閱讀風氣的校園核心場域。			
服務期程與執行方式	為了更貼近實際需求，團隊於課外投入約 150 小時進行使用者與業主需求訪談，並歷經四次原型測試與反覆修正，最終產出「瑞埔冒險家」這項活動，活動利用任務卡、貼紙收集，並在活動中融入二手玩具與活動視覺設計，成功翻轉圖書館印象並推廣活動，進而提升閱讀探索意願及學生回訪率。 執行上，由企管系負責流程設計與成效追蹤，商設系負責設計物產出及優化圖書館視覺；雙方跨領域協作，打破了圖書館地理位置的限制以及只能閱讀的刻板印象，實質提升學生的進館率與閱讀樂趣。			
服務成效	透過這一套活動設計，圖書館不再是校園內的閒置空間，且學生可以透過有趣的方式學習書籍知識。同時，二手玩具融入於活動中，不只吸引了小朋友入館意願，也減少了校內二手玩具堆積的壓力。具體服務成果包含：活動的設計讓學生進入圖書館的動機有顯著的提升，而「玩中學」的闖關機制也實際降低閱讀門檻，並提升學生自主學習動機。且活動也成功循環利用校內二手玩具資源，建立一套可持續運作且低成本、永續的活動模型。			
服務反思	團隊嘗試將玩具資源整合進圖書館，首次體會到「設計落地」的挑戰。實戰中理論與現實存在落差，當小朋友反應不如預期，我們學會站在使用者角度切換思維。透過設計有趣的閱讀任務，我們驚訝地發現只要引導得當孩子們能從觀望轉為投入。看到他們主動學習且專注開心的模樣，讓我們實際體會到服務的成效。看著原本枯燥的空間因方案注入活力，學生更樂於走進圖書館，帶給團隊極大的成就感。這不僅是一次專案實踐，更是關於溝通與堅持的成長之旅，讓我們在變數中學會彈性，並從服務對象的笑容中找到專業的溫度與快樂。			
檢核項目 (備妥請打勾)	請檢查以下附件資料		自我檢核	服務學習中心檢核
	1	線上填寫報名表單	✓	
	2	相關資料上傳指定雲端資料夾	✓	

填寫注意須知：

1. 本摘要表以一頁為限。中文字體請使用標楷體，字級 12。
2. 本摘要表須請指導老師簽名或蓋章後，掃描並上傳 PDF 檔。