

112 學年度中原大學全人關懷獎競賽摘要表－團體組

團隊名稱	造夢者	指導/授課 教師簽章	
課程名稱	管理學		
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://goo.gl/J8nwqq)		
服務對象	桃園市八德區大勇國民小學	服務時數	共 18 小時
服務期程	112 年 11 月 26 日至 112 年 11 月 26 日	受服務人數	約 10 人
服務需求及動機	服務單位需求： 讓國小學生體驗非傳統教學，透過實物應用來豐富課本內容的學習體驗。 團隊服務動機： 在科技日新月異的時代，學校電腦課教授的 WORD 和 POWER-POINT 已經成為必須掌握的技能。然而，我們希望為小朋友們帶來有別於傳統電腦課，更富有趣味性的學習體驗。透過 Micro-bit 結合軟體與硬體的特質，我們期許激發孩子們對資訊科技的探索與熱情，讓他們在實踐中感受科技的樂趣。		
服務期程與執行方式	服務內容及作法： 運用微型處理器 Micro-bit，應用在三個活動：寶藏躲貓貓、基本操作教學、電子音樂盒。透過這些活動，與當中問答小遊戲，學生可以學習如何使用簡單的編程語言來創建互動性強大的項目，從中培養邏輯思考和問題解決及團隊合作的能力。 我們採用互動式教學，鼓勵小朋友提出問題、互相幫忙，透過實際操作和遊戲化元素，引導他們主動參與學習過程，提升學習興趣。 團隊分工： (于凱薰、盧品諭)活動一：Micro-bit 團康遊戲—寶藏躲貓貓、(陳星妤、謝采玲)活動二：基本操作教學+小測驗、(潘誼、張芷晴)活動三：電子音樂盒		
服務成效	團隊成員收穫： 這次活動使我們深刻認識到 Micro-bit 這一小型工具的多功能性和其在教育中的價值。透過這個裝置，我們能夠在教學中引入更多互動元素，激發學生的學習熱情和創造力。此外，Micro-bit 還能夠提升學生的解難能力和邏輯思維，有助於培養他們在科技領域的潛力。 被服務對象獲益： 在這次志工服務行動中，透過 Micro-bit 啟發小朋友對資訊領域的興趣，以寓教於樂為主要目標，讓小朋友從做中學，並透過循序漸進的引導，讓孩童利用 Micro-bit 建造出屬於他們心中的小小夢想。 具體服務成果： 學生們能夠運用程式與硬體，透過軟硬體結合創造出屬於自己的作品。		
服務反思	服務方案檢討： 1. 本次服務時間的未安排妥當 2. 在活動過程中用影片來進行教學時，不專注可能是影片冗長且是英文 未來規劃： 到更多學校舉辦活動，增進他們對資訊科技的認識，打破傳統教學方式。		
檢核項目	請檢查以下附件資料		自我檢核
	1	線上填寫報名表單	√
	2	相關資料上傳指定雲端資料夾	√
			服務學習中心檢核