

國立高雄師範大學 GO STARS 6.0 活動成果紀錄表

主辦單位：科技學院工業科技教育學系

一、活動名稱	這麼好玩！MAKER 能不來吧？114 年寒假 Maker 教育推廣服務隊-南投國姓國中
二、活動日期、時間	建站：114 年 1 月 18 日（六）至 1 月 20 日（一） 營隊活動時程：114 年 1 月 21 日（二）至 1 月 23 日（四）
三、活動地點	南投縣立國姓國民中學
四、主講人、服務單位職稱	略
五、參與對象、人數	志工：國立高雄師範大學工業教育學系學生，共 27 名 服務對象：南投縣立國姓國民中學七至九年級學生，共 30 名
六、活動報導(約 500 字)	<p>1、 破冰遊戲 營期始業式開始後第一個遊戲，目的是要讓參與人員間關係更快熟絡起來，因此本活動多設計讓各位學員都能參與，並且擁有許多與其他夥伴接觸的機會。</p> <p>2、 妹可啟動 此活動為破冰後作為營期開始的銜接，由志工夥伴演一齣有趣的戲劇，使學員能將透過劇情來認識各位志工夥伴，並結合小小的活動來讓各位學員真正融入到整個營期當中。</p> <p>3、 分站-煞氣入地獄九層塔 分站闖關為一團隊競技的遊戲，目的是透過小隊競爭為增進團隊向心力，每個區域採勝負制，依照關卡規則選出勝負，可獲得後續決勝的道具卡，最後在礦坑採集活動中，取得最多魔石者獲得勝利。</p> <p>4、 解謎尋寶-寶你在哪 解謎尋寶為各隊在校園各處探險，尋找謎題並解答出答案即可知道下個地點在哪，途中會有許多可以加分的小木盒，增加探險的樂趣與不確定性，此活動十分考驗團隊合作，可藉此增進小隊中的默契與羈絆。</p> <p>5、 RPG 闖關-荒誕秘境 透過劇情帶領學員逐步通關，此活動包含兩個部分，第一是集合所有人共同競賽的國王遊戲，第二是各小隊各自透過線索前往校園各處尋找 NPC 通關，經由不斷增加的線索與情報，此活動的謎團將會逐漸明朗。</p> <p>6、 科技浪旅 本活動為志工設計 8 關知識型闖關活動，以生活中常見的科技知識為主題。學生須應用所教的知識進行闖關，目的是檢視學生學生的學習狀況且達到寓教於樂的目的。</p> <p>7、 自創課程一一靈光一閃！扭出奇蹟！ 本課程將藉由問答小遊戲與實作提升學習動機，讓學生學習扭蛋機的棘輪機構原理與應用。再由學生運用白膠及熱熔膠將組裝扭蛋機，在製作中掌握機構知識及手工具應用。</p> <p>8、 自創課程二一揚帆啟航 本課程由帆船歷史出發，講述了各式船型及相關知識，並藉由船體製作帶學生認識現代工業常用工法，最後讓學生把各自的帆船進行下水測試並修改船帆形式，從實作中學習！</p> <p>9、 自創課程三一咻~閃亮摩天輪 本課程採取實作與講述交錯進行的模式，讓學生學習電路組成及 PWM 的概念，並藉由摩天輪的旋轉帶出皮帶輪傳動、傳動比以及離心開關應用。</p>

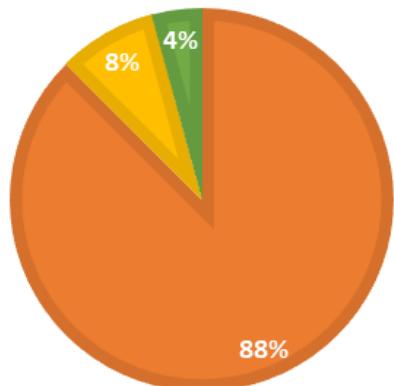
六、學生學習心得(約 500 字)

- 六嘉國民中學七至九年級學生學習回饋

1. 在破冰活動中，我對學員及隊輔間有更快認識彼此，並且融入這個團隊。

在破冰活動中，我對學員及隊輔間有更快認識彼此，並且融入這個團隊

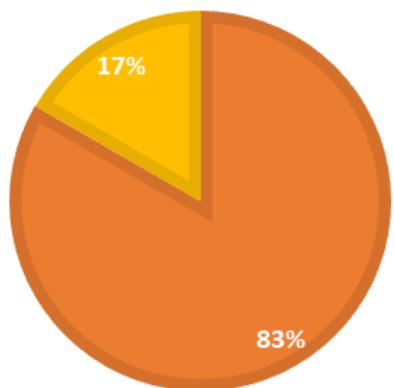
■ 非常同意 ■ 同意 ■ 普通



2. 在荒誕秘境中，我學會挑戰自我，並擁有獨立思考勇闖關卡的能力。

在荒誕秘境中，我學會挑戰自我，並擁有獨立思考勇闖關卡的能力

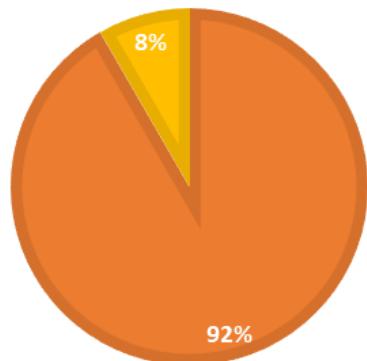
■ 非常同意 ■ 同意



3. 在寶你在哪中，我覺得我增加了與隊員們彼此間的配合度與默契，並增進感情。

在寶你在哪中，我覺得我增加了與隊員們彼此間的配合度與默契，並增進感情

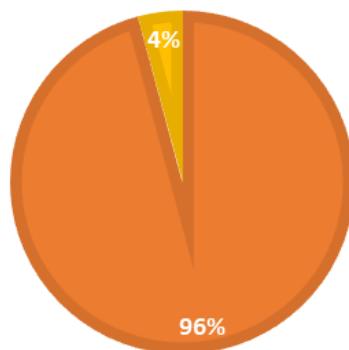
■ 非常同意 ■ 同意



4. 在熬氣八九層塔中，我有和其他隊員彼此互助合作達成任務，為自己的小對盡一份心力。

在熬氣八九層塔中，我有和其他隊員彼此互助合作達成任務，為自己的小對盡一份心力

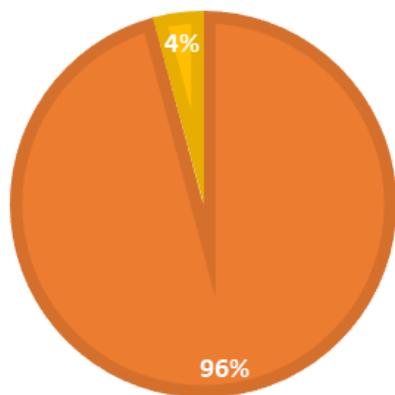
■ 非常同意 ■ 同意



5. 在科技浪旅中，我更加認識到生活科技領域的相關知識。

在科技浪旅中，我更加認識到生活科技領域的相關知識

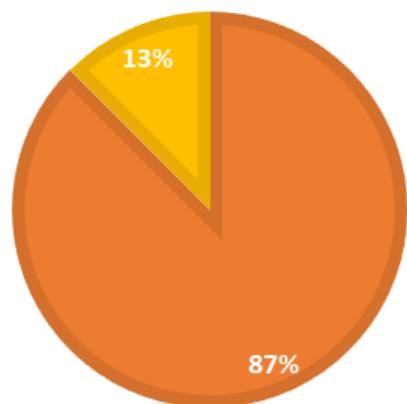
■ 非常同意 ■ 同意



6. 在成果發表中，我能介紹營期間所製作的成品，並理解期中運用到的原理。

在成果發表中，我能介紹營期間所製作的成品，並理解期中運用到的原理

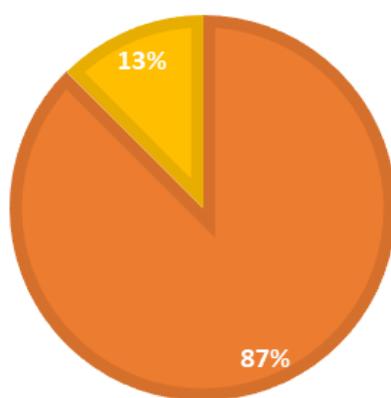
■ 非常同意 ■ 同意



7. 透過這個營隊，我對生活科技產生興趣與熱情。

透過這個營隊，我對生活科技產生興趣與熱情

■ 非常同意 ■ 同意



8. 對於這幾天所經歷的五項活動有什麼想說的嗎？

很棒，希望之後還可以有這個活動，動手組裝很好玩。

幸好有參加到著個營隊，我的寒假才沒有那麼無聊。

成品超好玩，製作過程也非常有趣。

第一次做出摩天輪，沒想到可以轉得那麼快，我會把船放到大海裡。

感謝各位的指導，真的超好玩的。

藉由這次活動學到很多知識、實作技能，體驗到組裝扭蛋機很新鮮，有了解到單、雙體，畫風帆，使用模具壓鋁合金，第一次做摩天輪，接觸到馬達、燈、水銀開關，謝謝高師大團隊 and KHJH，我們才有這次的活動，留下一個很好的回憶！三年級也是在學校最後一個學期了，在最後逆轉勝，勇奪第一。

謝謝哥哥姐姐準備的活動，扭蛋機成品很酷，摩天輪很帥。

● 志工反思心得

✓ 王芝茵（總召）：

這是我第三次參加 MAKER 營隊，此次做為總召參與，而使得體驗與前兩次截然不同，在更高的位置，勢必得承擔更重的責任，雖說自己已經盡力注意避免讓前兩年經驗中，所發現的種種問題不要再次出現，但第一次作為幹部帶領營隊，實在是難以掌握全局，仍有許多待加強的缺失，但十分感謝各位夥伴願意給予意見指教，並一同改善、解決問題，使活動得以順利進行，藉由這次營隊活動，真的使我學習到了很多事情，如何組織管理營隊、該用什麼方法來確保籌備進度在預期之中、遇到問題該如何找出解決方法或是尋求幫助等等，實在難以用一句話完整概括，也在一次次與夥伴的合作相處中，更知道要如何去溝通協調，並知道夥伴間即時的溝通回饋事件多麼重要的事，有此次非常寶貴的經驗真的十分幸運，也真的很謝謝各位夥伴一同投入，使我們這次沒有人員短缺的問題，許多事請也因為有夥伴而得以減少壓力與焦慮，希望未來學弟妹能夠在志工服務這塊持續耕耘，將這能拉近彼此感情、使許多人學習與成長的營隊長長久久的傳承下去！

✓ 胡耀坤（副召）：

這是我第三次參加 Maker，但卻是第一次以副召的身份參與。

以往都是做為場器組工人參加活動，前幾次的經驗對我這次工作上也是有不少幫助。所謂當局者迷，讓我在前幾次中都能以不同的視角去檢視活動，並帶到這次中

應用。

但我也有不足的地方，沒能事先跟夥伴們說好我撰寫的劇本，導致親近的夥伴有些不理解，但他們也因為沒有劇本的限制而表現得超出我的意料；也因為本身對於溝通的理解異於常人，在解決問題總以效率為優先考量，導致讓不少人承受了超過其閾值的壓力。

謝謝這次陪我玩的各位夥伴，讓我感覺自己還很青春，希望以後也能看到這個活動繼續下去，帶給更多人歡樂及溫暖。

✓ 黃翊倫：

很開心又與學長、學弟妹們又完成一次出隊的任務，雖然每次參加 maker 嘴巴上都說好累不想參加，但每次都還是帶著滿滿的熱情參與，可是今年卻收到一點消息說可能沒下一屆了，真的不希望這活動因籌備勞累等小問題而消失，就像玄良主任說的這是一個兩組對彼此更熟識的地方，而不是科技組理所當然要辦的。

✓ 林侑葶：

參加這次營隊幾乎是跨出了我自己的舒適圈，從寫企劃書到帶關都是從零開始，有許多不了解甚至一度覺得自己無法負荷的時候，尤其在帶關時要在很多人面前講話對我來說是一個挑戰，在宿舍時還會自言自語偷偷練習怎麼說的更自然，結束時別人跟我說我進步很多，讓我很開心自己能有這樣的機會去嘗試。在營期期間很多人都提醒我不要讓自己壓力那麼大，或是彼此都會時刻關心對方的狀態，這是一件難能可貴又溫暖的互動關係，因此也很謝謝身邊活動組夥伴以及所有人員的協助與鼓勵，讓活動可以順利的完成。

✓ 陳香衡：

我原本只是因為有認識的人一起參加才想說加入看看，再後來又因為跟不喜歡的人分到一組有點糾結，最後想說機會不多，我又沒有參加過這種活動，所以決定繼續下去。在準備過程中，因為完全沒有參加過營隊活動，所以寫企劃書寫到快瘋了，根本不知道有什麼遊戲可以玩，雖然最後的遊戲玩起來也不太理想，對同學們聽抱歉的。我剛開始真的覺得我無法融入我們組，一直不太敢說話，是一直到有一天我情緒有點崩潰，跟我們組長談心後，才開始放飛自我。我從一開始完全不敢與其他人溝通，到後面有比較敢說話，很不錯。

七、活動照片（4-6 張）



照片 1 說明：始業式，全體學員宣示



照片 2 說明：營歌教唱



照片 3 說明：自創課程



照片 4 說明：成果發表會準備



照片 5 說明：成果發表會—長官參與



照片 6 說明：全體大合照

八、其他附件(海報，若無免附)