

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	寒假 Maker 推廣服務隊-嘉義六嘉國中
二、活動日期、時間	建站：113 年 1 月 27 日（六）至 1 月 28 日（日） 營隊活動時程：113 年 1 月 29 日（一）至 1 月 31 日（三）
三、活動地點	嘉義縣立六嘉國民中學
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 24 名 服務對象：嘉義縣立六嘉國民中學七至九年級學生，共 17 名
六、活動報導(約 500 字)	
一、 破冰遊戲 營期始業式開始後第一個遊戲，目的是要讓小隊員間互相熟識且與志工間關係更快熟絡起來，因此本活動多設計能快速記住彼此的遊戲，第二階段則是在小隊員開始熟絡起來後的團隊遊戲，為小隊間競爭的團康遊戲。 二、 分站-比奇堡市民委託 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，可得一張特製紙鈔，四區域加總後最多特製紙鈔之小隊獲得勝利。 三、 大逃殺 大逃殺為一個全體共同解決困難，並與組內外組員與大哥哥大姐姐們培養感情的遊戲。目的是考驗學生觀察力與反應力的遊戲，每一分鐘會派出一位警察負責抓補學生嚴禁奔跑，其中鬼身上會帶兩張撲克牌，若在被鬼抓捕的過程中身邊有小夥伴在一起的話，可以和鬼一起玩比大小遊戲，若贏的話鬼必須暫停 10 秒先讓小朋友逃跑，若輸的話則是兩個人一起淘汰(只能兩人合作跟鬼玩小遊戲)被拉走綁帶後可以達休息區等待下一回合，綁帶由鬼收走遊戲進行至五分鐘時，會公開出安全區（安全區會有牌子，只要抵達牌子附近安全區即可結束回合）。每回合依照小隊為計算，抵達安全區人數視為得分，關卡結束分數最多之小隊贏得勝利。 四、 搶旗 搶旗遊戲為小隊員組隊進行闖關，在時間內累積闖越多關卡的小隊獲勝，因為時間有限但關卡很多，此次活動的目的是希望小隊員能學會獨立思考的能力勇於去挑戰自己且小隊可以有妥善的分工進行有效率的團隊合作。 五、 科學闖關 本活動為志工設計 8 關的知識型闖關活動，皆以科學原理如：浮力、重力、摩擦力等科學原理作為核心設計。關卡前半段為知識的傳遞，後半段則是志工依據知識所設計出的益智闖關，學生須應用前面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。 六、 自創課程——凹凹凸凸密碼盒 存錢筒的分類原理：利用學生實際進入有大小限制的門，體會不同大小的錢幣進入洞	

口做分類的設計。並透過「障礙物」的概念，介紹古代到現今的鎖的設計原理，並帶入今天的創新密碼鎖，讓學生思考創新關鍵。二進制密碼破解:介紹二進制原理，讓學生設計二進制密碼。先教導工具的安全使用守則及注意事項，再利用「直接教學法」教學密碼存錢筒的結構組裝。

七、自創課程二—起舞吧～音樂盒

透過起舞吧~音樂盒課程使學生了解:

- 齒輪的種類與應用
- 行星齒輪的原理
- 人類科技歷史上對於齒輪的應用
- 在實作過程中體會到做中學的樂趣
- 在成品實測中藉由實際觀察加深對於理論知識的印象

八、自創課程三—野海熊仿生獸

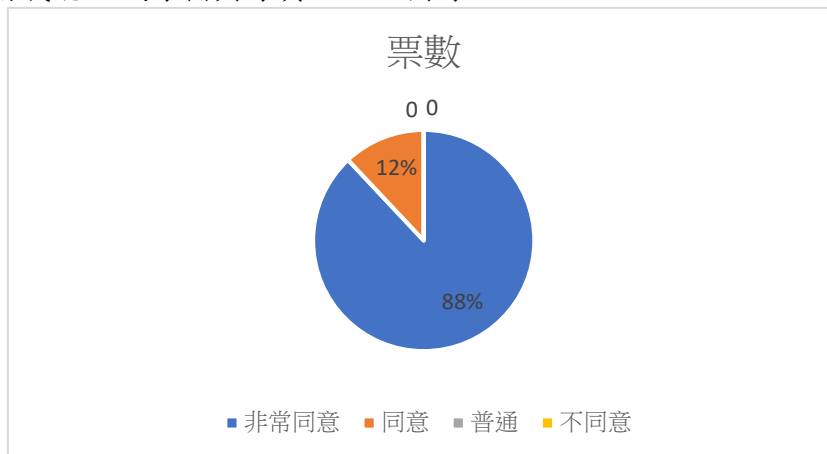
知識原理講解-將仿生獸的知識點分為五個部分，包括機構的運作、機構與結構的差異、連桿、電流磁效應及電磁感應，透過簡報帶學生一一認識了解這些知識，最後呈現並講解作品的製作。

仿生獸實作-學習完知識原理後，進入實作環節，學生在過程中可驗證前面所學藉此加深印象。

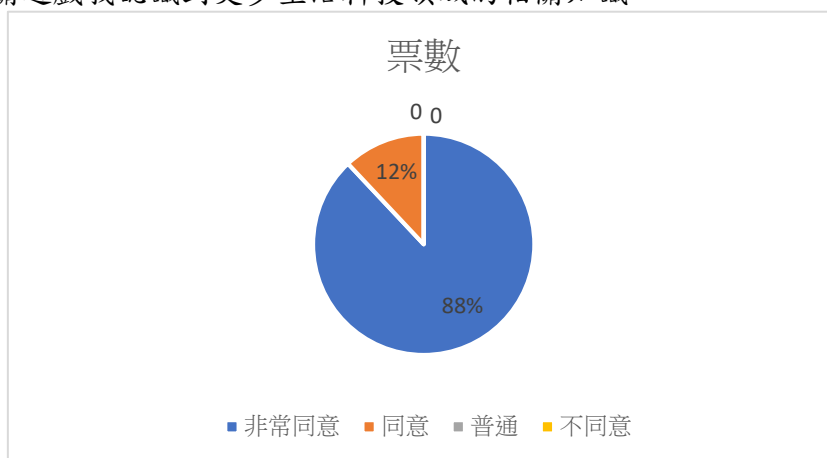
六、學生學習心得(約 500 字)

● 六嘉國民中學七至九年級學生學習回饋

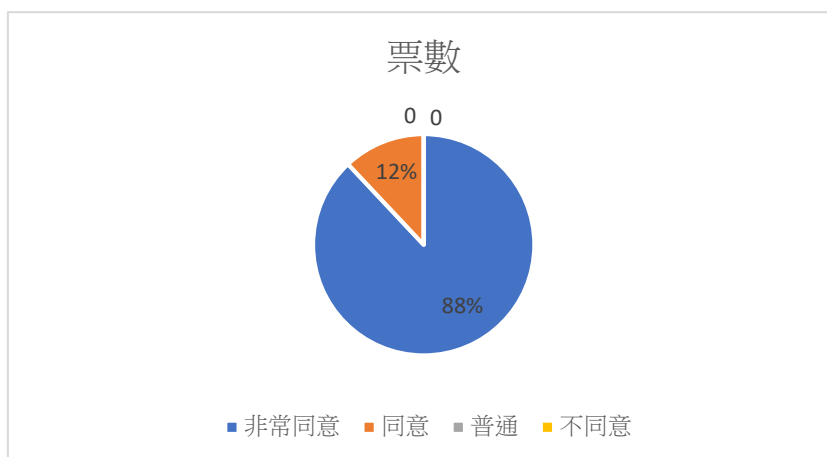
1. 經過破冰活動我能認識隊輔與隊員並融入團隊。



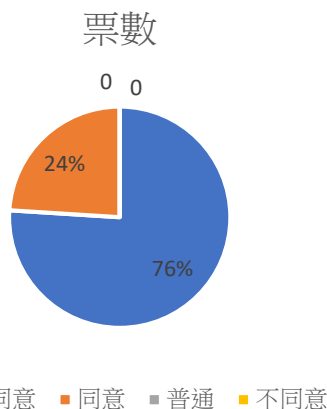
2. 經過科學闖關遊戲我認識到更多生活科技領域的相關知識。



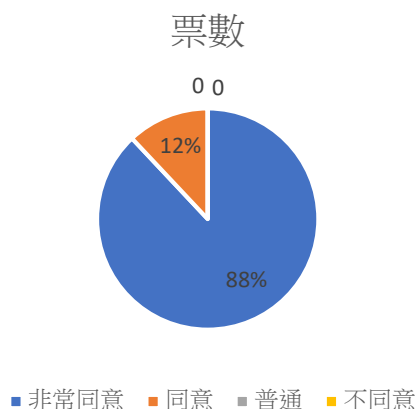
3. 在分站一比奇寶市民委託任務中，我與隊員彼此互助合作達成任務，為自己小隊出一份心力。



4. 在大逃殺任務中，我與隊輔與隊員增進感情，與活力。



5. 在搶旗任務中，讓我能學會分工合作，獨立思考突破困難的能力。



6. 對於這幾天所經歷的五項活動有什麼想說的嗎？

很開心認識到這麼多隊輔，非常謝謝你們那麼努力的去記我們的名字，對我們也很有耐心，和大家一起闖關真的很開心，還有自創課程，這個活動讓我的寒假變得不那麼無聊。

很開心能分工合作，融入團隊，認識到更多的知識。

任何活動教會我們各種變與餐的東西，你們的想法讓我出料，希望有朝一日你們還能再來就辦這個活動你們大家都好棒，祝你們前程似錦，未來的路就留給自己發揮的人。

很好玩，學到很多東西。

非常謝謝哥哥姐姐們那麼辛苦的帶領我們雖然我們才在一起三天但我很不捨，希望你們之後還可以來我們學校你們帶的活動我非常喜歡。

● 志工反思心得

✓ 賈宜蓁（總召）：

這是我第三年參加 MAKER，是我第一次擔任活動的總召，真的有很多不足的地方很對不起一起出團的夥伴，也謝謝大家的付出讓這次的營隊可以圓滿結束，即便從一開始的籌備到營期結束，都一直出現大大小小的問題，也因為有所有人的幫忙，這次的營隊才可以變得完整。

這次出隊確實是遇到了許多在過去兩年並未遇到的問題，例如服務學校的場地問題的場地問題，因為校地有一先區域在整修，施工進度的不確定性，讓活動組的場地規劃搖擺不定，又或者是在營期前一天才知道因為學生的通勤校車抵達時間與原定的時程不匹配，需要調整活動三天的日程，這種種的狀況都要感謝我們團隊每個

人的配合，也很對不起大家我沒有做到一再確認。

最後我要謝謝這次活動的每個人，讓我從這一次的經驗中學習到很多很多，謝謝大家的支持與付出，讓這次的出隊能夠元滿結束。大家辛苦了，收工。

✓ 鄭元誠（副召）：

出隊 maker 已經三年，每年擔任不同職位都讓我學習到不少體驗到了每年不同的氛圍，今年擔任副招，原以為在營隊期間能比較輕鬆，但遇到許多前幾年為發生的困難，像是今年人數招不滿，又有許多人因突發狀況離隊，導致人數不夠的情況雪上加霜。對方學校也因學校整修導致有許多不確定因素，還有因為有善校園導致管理保全鐵門上的麻煩，但大家還是困苦的扛過來了。

這次是人生第一次擔任主導者的職位，雖然有許多方面做的不夠好也有許多地方沒有顧全到，但很謝謝這次參加沒有中途離開我們的 maker 組員們互相幫忙讓我能有這次保貴的經驗，出完這次隊讓我覺得十分驕傲。再過程中雖然大家有點不受控，但很多人都盡心盡力，互相幫助才讓我們突破重重困難。

✓ 黃楷誠：

在這一次的活動中，學到了許多新的經驗，雖然我是在後來才臨時加入的，錯過了前期許多籌備的工作，但在營期和營前訓的時候還是有許多能夠學習的地方，由於我沒有教學和帶小孩相關的經驗，所以在營期前我非常擔心如何控制好我的組員，但好在在我的隨輔的輔助和指導下，我最後還是好好的帶領小隊順利的度過了營期，在這次的活動中學到的不只有如何教導孩子們，學到更多的是和夥伴們的相處，團隊中總有意見不合和有摩擦的時候，如何能在不影響團隊關係的情況下又很好的解決問題可能是在這次活動中學到最重要的事，這次的活動雖然沒有都照著預期的進行，但還是圓滿的結束了，能參加這次的活動真的非常的開心，下一屆應該也會繼續參加。

✓ 張菁夢：

在擔任教學長的營隊經驗中，我深刻體會到團隊的重要性。透過教導他人，我不僅鞏固了自己的知識，還培養了耐心和溝通能力。面對不同年齡層的學員，我學會適應性強、靈活處理問題的技能。在協同教育團隊中，我深感合作的力量，彼此相互支持，共同為學員提供更豐富的學習體驗。此外，領導能力的提升也是我在營隊中的一大收穫，從組織活動到解決衝突，我更了解如何有效率地引導團隊。總的來說，擔任教學長的營隊體驗不僅擴展了我的知識面，更培養了多方面的能力，為未來的學習和事業奠定了堅實的基礎。

✓ 林易廷：

這次的 maker 活動是我第一次參加，在過程中我學習到很多寶貴的經驗，包括如何帶領學生進入到課程中，以及維持他們上課的專注度等…其中我發現最難的部分是如何讓領悟力不同的學生在同樣的課程中，也能在平均時間內學會課程內容，這也取決於我們對於課程的把控細膩程度。當今天課程經過設計變的足夠細膩的時候，即使程度較為落後的學生也能很快跟上。很高興有這個機會能夠出隊。

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：早操帶動



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)