教育部高等教育深耕計畫
成果表單

<table>
<tr><td>成果名稱
(活動、研討會、會議、競賽、培訓…)</td><td colspan="5">幼教動腦大體驗</td></tr>
<tr><td>舉辦日期</td><td colspan="2">108/12/23</td><td>舉辦時間</td><td colspan="2">09:00-12:00</td></tr>
<tr><td>主辦學校</td><td colspan="2">台灣首府大學</td><td>舉辦地點</td><td colspan="2">TA104.TA103</td></tr>
<tr><td>執行成果
(以約1,000字描述概況新聞稿方式)</td><td colspan="5">各系特色競賽暨體驗活動，結合本系專業發展特色之一，設計特色主題體驗活動， 除讓本系學生能實際將所學教授他人之外，更藉此機會提升高中職師生對本系的興趣，以達成與高中職端良好互動的關係。
該次規劃由此次的體驗活動，希望讓高職端幼保科學生先藉由系上所做的簡介報告，了解本校的各項資訊以及幼教系的特色，且可以從中引起高職學生對校本校及本校的幼教系有所認識。此外，更讓高職幼保科學生親自體驗近幾年已融入位於幼兒園所教室裡學習區的教具-桌遊。亦安排本校幼教系學生們實地說明與帶領操作下，讓學生親自動手、動腦體驗，除了由單純、簡單的玩法開啟動手與動腦的第一步，進而將棋盤依自己喜歡的顏色先行著色後再進一步的加入更多遊戲規則的動手與動腦的第二步，更讓學生們於體驗活動後分享其體驗的心得與想法，以及讓學生思考若藉由此項桌遊的進行，可以傳達給幼兒何種觀念與認知，甚至是可以協助幼兒六大領域中何種的發展等。
整體而言，本系希望透過這個體驗活動的進行，能讓高職幼保科學生了解，桌遊的玩法可以多樣化、可以依玩者的年齡的不同，以及其認知程度的高低來設計適合其能力的桌遊，即便是同樣的桌遊，其遊戲的規則、玩法與複雜度也可以有所不同。也就是說，設計者可以思考其想要給予玩者哪方面的能力發展，皆可依設計者的目標來設計適合玩者的玩法，甚至也可將桌遊遊戲融入於幼兒園的課程中，藉以協助幼兒各領域的發展。
該次活動經學生反饋滿意度為 82%，高中學生也表示該體驗有助於未來安排幼兒遊戲的了解與流程，也建議增加時間體驗與認識學校。</td></tr>
<tr><td>活動剪影
(檢附照片及圖說)</td><td colspan="5">如附件一(至少 4-8 張)</td></tr>
<tr><td>參加對象</td><td>主辦學校
參加人數</td><td>26</td><td>夥伴學校
參加人數</td><td>70</td><td>其他
參加人數</td><td>0</td></tr>
</table>

【活動照片】

照片說明：學長姐講解該桌遊玩法

照片說明：桌遊遊戲實際操作進行

【活動照片】

照片說明：桌遊遊戲實際操作進行

照片說明：活動結束後大合照

【滿意度調查結果分析】

回收率：66/70*100=94%

一、基本資料

性別分析

男	女
4%	**96%**

二、滿意度調查結果

項目/滿意度	非常滿意	滿意	尚可	不滿意
1. 活動宣傳有助於對活動內容與目的之瞭解	43%	33%	24%	0%
2. 活動交通工具之安排	37%	45%	18%	0%
3. 活動緊急應變措施（如天候改變、交通狀況之緊急狀況）	37%	45%	18%	0%
4. 活動的行程之安排與連結	37%	39%	24%	0%
5. 活動人員能詳細的回答問題並解釋同學們的疑惑	39%	41%	20%	0%
6. 活動有助於未來及職場趨勢之瞭解	38%	42%	20%	0%
7. 學生是否感受到友善校園氛圍	41%	38%	21%	0%
8. 對學校各系特色資訊滿意度	35%	42%	23%	0%
9. 對學校發展之整體滿意度	37%	42%	21%	0%
10. 對該活動之整體滿意度	41%	41%	18%	0%

三、參加本次參訪活動之最大收穫：(條例式)

1. 了解桌遊遊戲的玩法
2. 有助於未來安排幼兒遊戲的了解與流程
3. 了解學校的升學管道及認識幼教系

四、對未來辦理此類產業參訪活動之建議：(條例式)

1. 可多增加一、兩項桌遊活動
2. 時間太短，活動可再多一點