
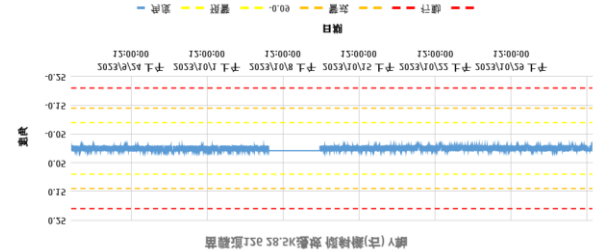



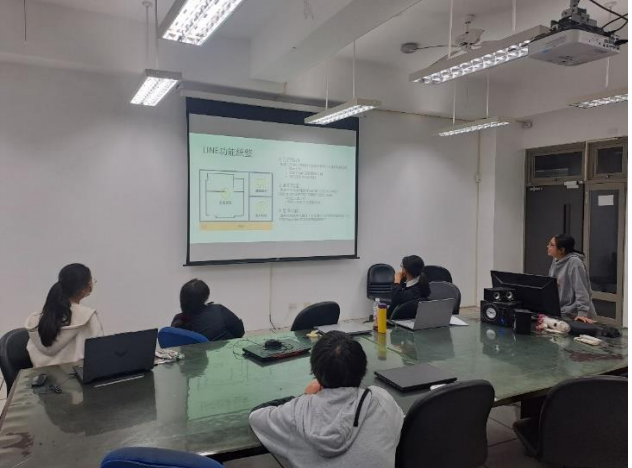





## 112 年高教深耕計畫獲補助學生自主學習社群成果

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
1	苗栗縣山區道路易崩點之現況調查與情境模擬	涂 O 瑋	<p>本計畫對苗栗縣山區易崩點進行分析，針對苗栗縣苗 62 及 126 縣道等兩條重要東西向道路進行邊坡崩塌之 PFC3D (Particle Flow Code in 3 Dimensions) 數值模擬；苗 62 由大湖鄉內山公路 (台 3 線) 經清安豆腐老街往泰安鄉溫泉觀光區，而 126 縣道則連結頭屋鄉尖豐公路 (台 13 線)，經明德水庫至獅潭鄉中豐公路 (台 3 線)，此兩條道路不僅連結苗栗縣主要南北向之省道作為交通要道外，亦是民眾戶外觀光常經之路線。</p> <p>利用監測系統對苗栗縣山區已崩塌點位，共四處點位進行監測，經由數據判斷是否有無落石撞擊，也監測雨量是否到達警戒標準，對於災害進行警戒預防，以達到防災、減災的目的。</p>	 

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
2	MBS 國際大賽 自主學習社群	江 O 和	<p>本自主學習社群學習目的有二。首先，透過商業模擬軟體來精進管理實務的學習，已經成為商管教育具有教學創新的手段。藉由商業模擬軟體，透過環境參數設定，可以形成一個模擬市場環境，透過不同參與者，對於資訊處理與分析，以及參與者對於商管知識的掌握程度不同，在模擬決策中相互競爭，逐步修正，來強化自我資料分析、決策與商業智慧的運用能力。其二，為使社群成員除了能過自我學習與內部相互競爭之外，本社群成員亦打算參加「2023 International Macro Business Simulation Competition」的線上比賽，作為對外練習與成果驗收之方式，比賽成員國來自世界各地，期望透過參加比賽，與不同國家隊伍自行切磋，亦可以增加國際交流經驗。為了達到以上兩個目標，我們決定共組「MBS 國際大賽自主學習社群」，透過自主學習群的運作，完成學習創新的商業模擬軟體學習與參與國際比賽的目標。</p>	
3	導入問卷調查分析報告之跨學院 高效能讀書會	董 O 心	<p>組成跨學院讀書會，以上台簡報專題研究成果的方式，互相學習彼此優點與檢視學習狀況，以強化專題研究成果的品質，參加校外研討會。</p>	



組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
4	文創幫幫忙	林○翔	<p>日前了解到雙潭是一個位於苗栗的三義的村落，擁有非常漂亮的景色，但是由於雙潭村人口外移嚴重，我們希望能透過文創系的專業用紀錄片的方式把當地的景色和人文優勢記錄下來，讓外地人和觀光客更能了解雙潭村的優點以及特色，也能順道帶動雙潭村的觀光以及為當地店家帶來更豐富的人潮。</p>	
5	設計思考翻轉學習	陳○佑	<p>台灣目前普遍大學的教學模式為「老師教、學生學」，此教學模式偏向於單向式學習，且礙於台灣教育環境、資源與學生學習氛圍之下，容易在教導過程當中更著重於知識的「教」學，而缺乏面對真實問題時帶領學生和啟發學生之引「導」，容易讓學生缺乏發現問題本質、換位思考與創作能力。因此，本計畫將導入設計思考之概念，藉由農廢棄物危害的議題，來翻轉學生學習模式，以培養能面對未來各種挑戰之跨領域人才。</p>	

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
6	研究機器學習模型的訓練與應用	陳○任	<p>隨著科技的進步和學習方式的改變，教育也朝著更多元的方向發展。現今的學生們也越來越需要具備自主學習的能力，這不僅是因為未來的工作環境需要能夠自我學習，更是因為自主學習可以讓學生們更好地理解 and 掌握所學知識。因此，我們計劃建立一個學生自主學習社群，幫助學生們培養自主學習的能力。</p>	
7	追剪控制於管材剪切之應用	邱○皓	<p>透過 SYSMAC 與歐姆龍的結合，運用在 PLC 上實現自動化過程，完成設備追剪自動化。</p>	
8	學習華文友蕙根	王○蕙	<p>本次活動旨在編寫以苗栗觀光為導向的華語文教材。我們認為一般市面上的華語教材，內容較為制式化，因此希望結合觀光，借鑑旅遊雜誌的概念設計主題式華語教材。作為在地學子，深知苗栗有著濃厚的文化底蘊、渾然天成的自然景觀，及五花八門的特色美食。我們試圖深耕，發揚其特點，培養學習者對於多元文化的意識與覺知，以及對自身土地的認同。</p> <p>因應數位科技浪潮，且環保意識抬頭，學習承載的媒介，跳脫傳統的紙本教材，轉為電子化的形式呈現，</p>	

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
			<p>其具載體輕薄、便利性高、教學彈性大的優勢。輔以時下流行的 Podcast，讓學習者們也能透過聽覺學習，擁有多元的學習模式。</p>	
9	智能幫手	吳○靜	<p>這是一個將網頁與 QR Code 結合的計畫，主要目的是建立一個智慧幫手系統，讓使用者可以透過掃描 QR Code 來請求幫助將物品送到指定位置，並且也可以透過網頁來控制智慧幫手將物品送回原本的位置。</p> <p>計畫的重點項目包括網頁開發、智慧幫手製作、QR Code 生成以及系統整合。其中，網頁的開發需要考慮使用者介面、資料庫連接、前後端整合等問題；智慧幫手的製作需要考慮機器人運作、裝置設計、傳感器安裝等問題；QR Code 的生成需要考慮系統的安全性與穩定性；系統整合則需要考慮如何將所有模組整合成一個完整的系統。</p>	
10	捲線機之軸心繞線自動化研製	翁○鴻	<p>透過這次專題使用 PLC(可程式控制器)來架構程式控制馬達以及軸來進行繞線並決定其長度以及圈數，以達到自動化分裝。</p>	

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
11	科技農業	呂○樺	<p>作出關於 uv 光對菌類影響的實驗，想辦法改善菌類生長校旅或增加營養</p>	
12	文化華語 Let us go	陳○安	<p>近年來，華語教學的發展愈來愈多樣化；許多專家學者陸續設計各類華語教學教材，在教學法上的研究也趨於成熟。然正因如此，想脫穎而出就必須發展出自己特有的風格，以創造自身的不可取代性。</p> <p>本團隊成員曾參與教育部高教深耕子二計畫，過程中發現：「主題式的華語教學」逐漸興起。此外，本團隊成員曾於 2022 年參與美國佛光西來學校暑期華語線上課程(過程中融入剪春、十二生肖遊戲等文化課)，以及印尼八華學校布袋戲體驗課程；在課程中，教學者發現，若將特殊主題融入華語教學，有助於提升學習者動機。</p> <p>然而由於線上課程侷限較多，效果相對有限，因此今年疫情後，也與西來學校達成協議，將於今年暑假派遣實習老師赴美，進行文化華語課程教學，從實踐中檢測並了解文化華語課程的可行性。</p> <p>本團隊成員希望能將此新銳教學方式付諸實踐；將與 5 月 12 日請教華語界專家學者，作為設計教材的</p>	

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
			<p>基礎；赴美之後也皆依照學習者反饋，不斷精進教學的方法。</p> <p>教學結束回國後，會進行成果總結，整理出一套完善的文化華語教學教案，此次積累的經驗，希望對組員們未來再從事華語教學相關工作時有所幫助。</p>	
13	頭好創創	黃○紘	<p>大學期間學生可學到本科的專業知識與技術，但隨著科技日新月異的發展，僅學習單一領域的知識已難以應付產業未來趨勢與挑戰。因此，本計畫整合不同院系學生，激發彼此創新創意思法，並將創新想法進行產品實作與參加創新創業競賽。學生們可透過創新發想、發想交流、產品實作和創創競賽等一連串活動，達到跨領域學習之目的。</p>	
14	18世紀咖啡館	鍾○蓁	<p>我們藉由召集在未來有計畫報考多益的社員們，實際做題、聚會討論，並且透過更生活化的方式而非只是死板的練習題目，來讓學習英文更有趣。</p> <p>我們選擇在咖啡廳進行活動，並安排時事新聞閱讀、展覽及藝術活動的欣賞，是為了仿效 18 世紀在法國流行的「文學沙龍」，眾多知識份子在咖啡廳裡激盪出對政治、社會及藝術的火花。</p> <p>我們欣賞的《平珩說舞》的表演特色在於舞蹈與異文化的結合，我們認為若想擁有廣闊的世界觀，對異文化的認識是不可或缺的，我相信藉由這個表演可讓社員屏除過去的偏見與刻板印象對不同文化有更深入了解。</p>	

組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
			<p>我們參觀《圖坦卡門：出土百年紀念特展》目的在於面對 科技日新月異，當大家擔心被人工智能取代時，我認為我們應該找到人類自身的優勢批判思考，而擁有對歷史的知識與關心，是累積批判思考能力 最佳的途徑。因此藉由本特展來了解古埃及文明增進我們對歷史的批判視野。</p> <p>在活動結束 後使用英語分享心得，互相交流彼此的看法。目標是 讓學習英文不僅是為提升多益成績，還能增加口語表達能力並學以致用，開拓世界觀。</p>	
15	能源管理研究與討論	蔡 O 揚	<p>為了培養學生主動學習與解決問題的能力，以及有效的學習策略和自主學習習慣，提高學習效果和成就感，透過學習如何設定目標、制定計劃、執行計劃和評估成果，並且在學習的過程中建立起互相學習和合作的關係，有助於適應未來職涯發展。</p>	



組別	社群名稱	社群召集人	計畫目的	執行照片
16	超「吉」F4	劉O榕	<p>藉由 TDK 比賽精進我們的動手作能力跟思考邏輯，並且提升我們的專業知識以及團隊合作的默契，這次比賽主題是【華山論劍成池保衛戰】主要目的是培養學生創斯興趣激發創造淺能，強化設計及製作能力，進而培育創思設計人才，而我們希望透過這次比賽可以訓練團隊默契，能活用課本上的原理運用在我們的機器人上。</p>	