

# 114年度大同大學高等教育深耕計畫成果紀錄表

填表日期： 114.05.29

填表人：陳姵宇

主軸計畫	<input type="checkbox"/> 總計畫 <input checked="" type="checkbox"/> 主軸計畫 A 教學創新精進 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 B 產業連結 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 C 提升高教公共性 <input type="checkbox"/> 主軸計畫 D 善盡社會責任
分項計畫	A1跨領域專業能力培育計畫
行動方案	A1-7全球在地化人才培育方案
活動名稱 (資訊名稱)	【A1 -7】114.05 .07 2025國際文化周 A Global Tapestry Journey Throgh Cultures(文化大亂鬥)(趣味闖關遊戲)
活動連結網址	
簡要說明 (活動訊息)	一、活動時間：114年05月07日 15:00~17:00 二、活動地點：A8-3F 音樂廳 三、活動目的：本活動旨在透過遊戲互動方式，讓學生親身體驗日本、韓國及印尼等國文化特色，從中認識異國文化的多樣性與趣味性，培養跨文化理解與尊重。藉由結合闖關遊戲與文化交流，營造輕鬆有趣的學習氛圍，加深學生對不同國家文化特色的了解與認同。 四、活動內容：設計不同闖關關卡及文化問答，讓參加學生進行闖關遊戲。 五、執行單位：應用外語學系 六、活動聯絡人/連絡電話：陳姵宇/21822928#7542
詳細說明 (計畫成果)	七、參與人數：教師： 1人、學生： 70 人、行政人員: 人、校外： 人 八、滿意度調查成果 發放問卷數：70 份、有效問卷數：66 份 整體成效：4.74 /5 質化回饋意見： 1. 在這個活動中了解到日本、韓國、印尼的文化，對我而言很有意義和幫助。 2. 很棒的活動，讓我了解異國文化。 3. 從各個遊戲了解到三個國家的文化與傳統，受益良多。 4. 三個遊戲都簡單但有趣，再配合問答的環節，寓教於樂。 5. 我覺得闖關遊戲設計的不錯，可以學到國外的知識。 6. 學習到很多，希望可以再次參加。 7. 我覺得這次的活動讓我感到很開心，讓我體驗新事物。 8. 體驗到用心。不同國家的文化，還有用相對應的語言問問題， 9.參加此活動讓我更認識外國文化、傳統，而且 game 也不錯，很有趣。 10. 非常有趣，也有進一步的更加了解其他國家文化，過程中用好玩方法吸引人理解他國文化(Nice)。

### 九、執行成效：

本次「文化大亂鬥」活動以輕鬆活潑的文化體驗方式，設計日本、韓國及印尼三個主題攤位，透過傳統遊戲與文化問答，讓學生在參與過程中學習異國文化知識。活動吸引許多學生參與，學生回饋普遍認為活動有趣，遊戲設計具教育性與參與性，能在輕鬆氛圍中學習文化知識。同時，也提升了學生對異國文化的興趣與理解，激發對異文化交流的好奇與尊重。部分學生表示透過親身體驗，更能理解文化背後的意涵與價值，也有學生表示「在玩樂中學習不同國家的文化，獲得成就感」，展現活動在寓教於樂上的成效，感受跨文化體驗的樂趣。

### 活動照片

( 請提供解析度300dpi 以上 JPG 檔照片4-6張，且附上每張30字內之說明。 )



說明：日本劍玉闖關挑戰



說明：各國文化闖關問答



說明：印尼闖關挑戰



說明：韓國傳統遊戲-打畫片挑戰

相關附件	<input type="checkbox"/> 議程、 <input type="checkbox"/> 辦法、 <input type="checkbox"/> 手冊、 <input type="checkbox"/> 報名表、 <input type="checkbox"/> 簽到單、 <input type="checkbox"/> 宣傳海報、 <input type="checkbox"/> 簡報、 <input type="checkbox"/> 其他 _____ (請勾選可提供之附件)
注意事項	1. 請詳實填寫此表格內各項目內容。 2. 請於活動辦理後將此「成果紀錄表」上傳至高教深耕計畫網站，檔案命名方式為「 <b>114年成果紀錄表【行動方案編號】日期及活動名稱</b> 」。 3. 相片或相關附件，檔案命名方式為「 <b>114年成果附件【行動方案編號】日期及活動名稱</b> 」，例如： <u>114成果附件【A4 -2】114.03 .26培力學堂講座海報</u> 。

※請於活動結束後，10日內上傳至高教深耕計畫網站平台。