

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

附件一：基本資料與教案摘要

永續台灣・創意教案徵選

2024 創意教案

基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別	☐ 創意教案-國小組 ☒ 創意教案-國高中職組		
教案名稱	商業大探索-竹風大風吹		
適用年級	高職二年級	節數	一學期【2 節*20 週(共 40 節)】
主要領域	☒ 其他：高二多元選修		
次要領域	☒ 資訊/科技 ☒ 歷史 ☒ 地理 ☒ 其他：行銷、輔導		
設計理念	本課程透過實作活動、遊戲化學習，提升學生對商業知識的理解和應用能力。當中利用商業桌遊、模擬投資和實境解謎等互動教學工具，指導學生學習行銷、理財及商業相關知識，並培養批判思考、創意思維及合作能力。同時，課程融入聯合國永續發展目標（SDGs），尤其是 SDG 11 永續城鄉，鼓勵學生企劃推動地方創生和在地文化的結合，將商業知識應用於實際生活中。 課程也強調與產官學界的多方合作，將優質技職教育(SDG4) 的實務導向融入教學，增強學生的實作能力與職場競爭力。透過邀請桌遊設計專家、大學教授、新竹市文化局、業師等多元學習夥伴提供專業指導，學生能將學習成果應用於真實情境中。此外，課程鼓勵學生與在地商家合作，設計結合地方特色的行銷活動，將課堂知識轉化為實際行動，提升社會責任感並培養創意解決問題的能力。課程包含以下教學理念進行設計： 文化創生有新意！新竹高商實境解謎活動廣獲好評 高虹安市長：與在地青年共譜文化進行式 發稿時間：2024/05/01 10:31:41 (中央社訊息服務20240501 10:31:41)有感於年輕人離廟宇文化愈來愈遠，4位新竹高商學生柯孟鈞、史雅云、陳庚義及毛綱佑，以新竹市竹蓮寺及周邊商圍為範圍，設計「竹起你心中的蓮漪—實境解謎」遊戲，將地方創生、廟宇歷史、文化傳承理念融入遊戲，提升民眾對廟宇的認識與瞭解。文化局表示，活動日前吸引近300人次參與，更參加「全國高級中等學校專業群科113年專題實作及創意競賽」，一路晉級，明(2)日將舉行決賽，市長高虹安肯定青年學子將創新想法實踐，並預祝勇奪佳績，與市府共譜文化進行式。 ▲課程活動受多家媒體報導 1.NPDL 6C: (1)批判思考 -向度 3：能生成有意義的知識建構。 課程融入批判思考指標，培養學生在商業分析、模擬投資、推廣行銷企劃與尋找合作夥伴等實務技能。透過商業桌遊設計和實境解謎活動，學生不僅評估市場需求，進行商業決策，還需為專案設計行銷策略並尋求多元學習夥伴支援，以模擬現實中的商業合作場景。這些活動培養學生批判		



▲課程短片



▲與文化局共創**地方創生**市府頒發感謝狀

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

性地思考知識的應用價值，使學習更具實際意義，並能在生活中靈活應用。

(2) 品格 - 向度 1：對於人生和學會如何學習採取積極的態度。

課程透過品格指標，促使學生在學習和生活中養成積極態度。推廣行銷和尋找合作夥伴的活動不僅鼓勵學生探索新知，還讓他們體會到合作的重要性，提升自信心和抗壓能力。這種教學設計幫助學生主動面對挑戰，學會在多元情境中實作學習，強化他們對學習的熱情和持續成長的心態。

2. Project Based Learning 專題導向學習：

問題導向學習

學生將面對真實的商業挑戰，例如在地商圈復興的問題，通過探究和研究尋找解決方案。教師擔任引導者，幫助學生確立問題並進行深入分析。

實作性任務設計

課程中，學生需設計並執行「企劃案」推動地方創生，藉由實際行動將理論知識應用於生活中，增強學習的意義。

多元學習夥伴

課程促進學生與其他學校及社區合作，例如與新竹市文化局、竹蓮寺及當地商家合作，進行跨校交流和共同推廣在地文化，實現資源共享。

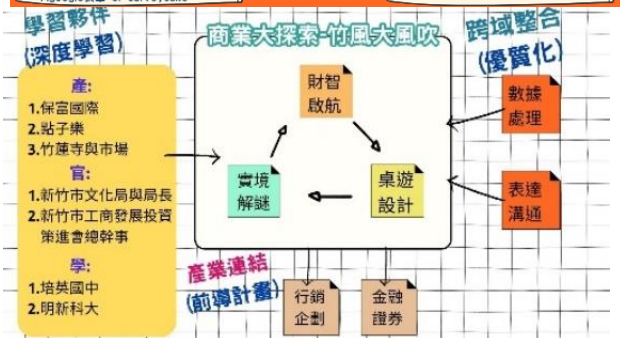
創造性思維與批判性思考

學生在設計行銷活動及推廣方案的過程中，需要發揮創造力，並在評估市場需求、制定策略時進行批判性思考，從而提升解決問題的能力。

反思與評估

課程結束後，學生將進行反思，評估自己在專題學習中的表現和成長，通過同儕評價和教師回饋，深入理解知識的應用價值，並提升自我評估能力。

這種 PBL 教學模式不僅讓學生在學習中主動參與，還培養了他們的團隊合作精神、溝通能力和社會責任感，促進了對在地文化和永續發展的認同。



▲課程架構

核心素養	A 自主行動	A2 系統思考與解決問題：U-A2 具備系統思考、分析與探索的素養，深化後思考，並積極面對挑戰以解決人生的各種問題。 A3 規劃執行與創新應變：U-A3 具備規劃、實作與檢討反省的素養，並以創新的態度與作為因應新的情境或問題。
	B 溝通互動	B2 科技資訊與媒體素養：U-B2 具備適當運用科技、資訊與媒體之素養，進行各類媒體識讀與批判，並能反思科技、資訊與媒體倫理的議題。 B3 藝術涵養與美感素養：U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

		會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。
	C 社會 參與	C2 人際關係與團隊合作：U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。
	SDGs 指標	■ SDG 4 優質教育(技職教育) ■ SDG 11 永續城鄉 ■ SDG 17 多元夥伴關係
學習 表現	學習 重點	商管-技-商會 IV-3 了解投資分析的基本理論，運用投資軟體工具於證券投資實務。 商管-專-商概-1 具備企劃與管理基本知識，能進行系統思考以解決問題。 商管-專-商概-3 具備創新行銷思維，展現自我精進、團隊合作、創新之素養。 歷 3c-V-1 聆聽他人並陳述自己的觀點，檢視自己的盲點與偏見，形成新的觀點。 地 2c-V-2 珍視不同場域與環境永續價值，並願意付諸行動保護。 地 3d-V-1 透過小組合作，發掘新竹地區人、文、地、景、產，並企劃及發表執行成果。
	學習 內容	商管-技-商會 IV-2 具備投資理財的基本知識，並能規劃投資理財與評估投資之績效及風險。 商管-專-商概-F-b 目標行銷與企劃書格式、精神認識及實作撰寫。 商管-專-商概-F-c 行銷組合與執行推廣地方創生。 歷 Da-V-1 新竹地區人文、建物、景觀實地踏查。 地 Bd-V-2 問題探究:踏查在地文化資產，並推動行動方案。 地 Ac-V-3 問題探究:實察後提出個人見解與看法，且產出歷程檔案。
	學習目標	1. 理解基本理財概念與投資知識，包括收入、支出、儲蓄和投資的定義與作用。 2. 掌握股市運作的基本原理，並能進行模擬股票交易與風險評估。 3. 增強團隊合作能力，學習在小組活動中有效溝通並分配工作。 4. 培養創意思維，能夠設計具有創新性和教育意義的商業桌遊或解謎活動。 5. 提升自主學習能力，鼓勵學生積極探索自身興趣和學習動機。 6. 深入理解並運用聯合國永續發展目標 (SDGs)，尤其是「SDG 11」，在學習活動中實作永續理念，結合地方文化資源，增進學生對社區的認同，並透過遊戲設計促進地方經濟及文化發展。 7. 增強口頭表達與報告能力，清晰地向他人傳達自己的設計理念與學習成果。

教學活動內容及實施方式	時間	學習 評量	備註說明
課程主題一:前導課程-財智啟航 初步引導: 選修課程設計破冰活動協助熟悉彼此，培養溝通技巧；學習理財書籍、虛擬股票交易，最後教授指導股市操作。 1. 破冰活動與表達訓練: 由於學生來自不同班級與科別，設計破冰活動和表達力訓練，	4 週		

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

增進學生間的熟悉度，提升溝通技巧和自信，為後續協作打下基礎。



介紹願景圖

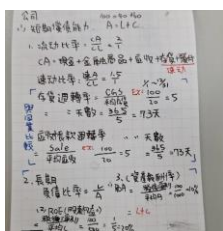


破冰活動

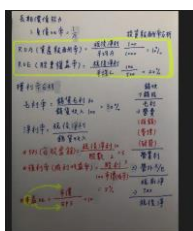


表達力訓練

2. **理財知識學習**：透過線上圖書館借閱**理財**書籍，學生學習**理財**重要性、基本概念及收入與支出管理。



學生筆記



國際金融事件與政策透過影片錄製分享



3. **虛擬股票交易平台操作**：介紹虛擬股票交易平台，指導學生進行風險管理和模擬交易，學習評估**投資**結果。

4. **市場分析與策略制定**：學生使用財報狗網站進行市場分析、制定**投資策略**，並透過**投資理財** YouTuber「柴鼠」影片增強分析能力。

5. **桌遊學習**：透過「我是大股東」和「金融戰略王」**桌遊**，模擬公司經營、國際市場分析及**投資策略**，讓學生實際體驗和應用策略性思考。



我是大股東



御錢貓



金融戰略王

6. **專業指導與創作實作**：課程最後階段，邀請明新科技大學教授指導股市模擬操作及選股策略。



明新科技大學教授指導股市操作

課程主題二：竹跡創生-桌遊設計

初步引導：學生學習**理財**知識後，自行設計**商業桌遊**，邀專業講師指導，以提升學習體驗。

1. **學習桌遊基本架構**：(1)發想構思(2)產品定位(3)背景故事(4)遊戲機制(5)規劃設計(6)模擬體驗

上台分享



▲學生心得短講

筆記、錄影報告



▲金融事件與政策報告與心得

遊戲體驗



▲我是大股東遊玩紀錄

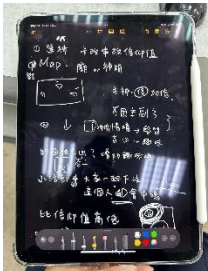


▲學生錄製桌遊教學影片

口頭問答

8
週

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

		小組討論	
學習桌遊基本架構 2.業師指導：邀請「我是大股東」桌遊的共同發明人擔任講師，親自指導學生進行桌遊創作，加強專業性。 3.實作與輔導：我以「做中學」的方式參與課程，隨時提供輔導，確保學生在實作中獲得豐富的學習體驗。			
		小組討論	
參與學生討論 4.入門桌遊引導：利用「我是大股東」、「金融戰略王」、「現金流御錢貓」等專為中小學生設計的商業桌遊作為引導，讓學生熟悉桌遊架構、規則及道具，提升理解理財概念、策略思維和團隊合作能力。 創意發想：學生設計商業桌遊，結合新竹特色，實作 SDG11 永續城市與鄉村，透過學習單及分組討論激發創意。			
1. 創意發想與商業桌遊設計：學生開始創意發想，設計專屬的商業桌遊，融合理財知識、新竹在地特色、文化產業及地方創生，打造具故事性的作品。			
		小組討論	 ▲桌遊設計與討論
學生桌遊設計草稿 2.文化與永續發展目標融合：作品提倡家鄉文化，並結合聯合國永續發展目標第 11 項-永續城市與鄉村，促進經濟、社會和環境的正向連結，支持可持續城市與鄉村的建設。 3.學習單引導與分組討論：設計過程中，學生使用學習單引導思考，分組討論桌遊主題、規則、目標群眾等，並設計遊戲框架，確保設計既傳達理財知識且響應在地文化。			
討論與實作			

引導式學習單



創思過程

成果驗收：學生展示**桌遊設計**成果，使用 Canva 和 ChatGPT 進行數位創作，學習 AI 內容產權，並實體製作提倡環保。

學生踴躍回答

遊戲步驟

前置步驟

先選擇一個神明，把棋子、各種情境卡、吉凶卡放在地圖上，分配錢。

第一回合

抽一張市場情境卡，去決定今日的來客量

如果有一個設備會增加來客數，也就是收入先增後減，決定要主的走數，到定點後：

- 神明：抽一張屬於該神明情境卡，如果是自己的主神，再抽一張聖印。

• 吉兇：先擲筊，如果是一正一反抽吉卡，其餘抽兇卡再決定要不要回殿：要的紙紀錄在小白板上



桌遊遊戲步驟



指導學生 Canva 製作



桌遊卡牌



桌遊地圖

上台分享



▲小組上台分享

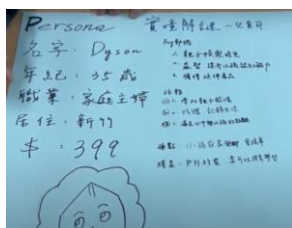
口頭評量

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

	口頭評量	
實體環保桌遊製作 實作與應用：學生到培英國中分享成果與 SDGs 桌遊理念，並合作草莓園與竹蓮寺，推動地方產業永續發展。 1. 分享與學習傳承：前往培英國中分享學習過程與桌遊設計理念，介紹如何將 SDGs 精神融入桌遊，並與培英國中學生共同遊玩桌遊，促進理財知識向下扎根。 培英國中分享專案學習過程 2. 與在地草莓園合作：透過桌遊形式展示企劃案，協助草莓園行銷，並架設電商網站以推廣產品和理念，增強在地產業的知名度。 與草莓園業主、鄉民代表提案 3. 推廣竹蓮寺商圈復興：與竹蓮寺協商推廣桌遊設計概念，支持當地商家並促進竹蓮寺周邊商圈的發展，實現地方產業的創新與永續發展。 與竹蓮寺主委推廣桌遊設計理念 主題三：竹跡創生-實境解謎 初步引導：參與「館館探索」實境解謎啟發學生，並運用 Persona 分析與 Line 自動回覆設計互動關卡，實現跨域教學。 1. 參與體驗並啟發創作：參與新竹市「館館探索」實境解謎活動，並以此為基礎，啟發學生設計專屬校內的實境解謎。 2. 行銷理論應用：學習並運用 persona 人物誌來分析市場客群，為活動設計提供數據支	活動參與度 ▲培英國中宣導桌遊的 SDGs 影檔 企劃案撰寫、實際執行力	8 週

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

持。



運用 persona 人物誌來分析市場客群

3. 科技整合與跨域教學：利用 Line 官方帳號的自動回覆功能，並利用 ChatGPT 設計關卡，結合跨域教學，提升活動的互動性與便利性。



利用 Line 官方帳號與 ChatGPT 設計關卡

資訊教師跨域授課

4. 創意思維與實作學習：學生在參與過程中激發創意思維，學習應用跨域知識解決問題，獲得豐富的學習經驗。

創意發想：利用實境解謎結合校園歷史文化，提升觀察、合作、解決問題能力，並設計校園探索活動。

1. 歷史文化元素結合：將實境解謎活動與校園內獨特的歷史與文化元素結合，學生在探索中發現校園內隱藏的故事，如歷史遺跡、建築意涵和自然生態之美。



參觀校內日式宿舍

2. 能力培養：活動旨在培養學生的觀察力、創造力、團隊合作和問題解決能力。

3. 深度文化體驗：參觀舊日式宿舍及新竹竹蓮地區，讓學生感受歷史背景和文化意涵，加深對校園及竹蓮地區多元文化的認識。



走訪竹蓮寺

4. 創意實作設計：每組學生將設計一個解謎活動，引導其他同學探索，延伸學習並理解

分組討論

實際操作

活動參與度



▲介紹校內日式宿舍

活動參與度

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

學校的獨特性與歷史價值。



設計校內實境解謎

成果驗收：活動最後每組上台分享，展現校園之美，並進行小組互評，學習反思與成長。

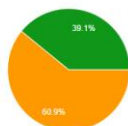
1. 創作展示與校園之美分享：每組學生上台報告，分享實境解謎作品，從多角度呈現學生眼中的校園之美。



分享實境解謎作品

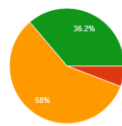
2. 小組互評：報告後進行小組互評，根據創意、難度及文化內涵等方面評分，給予彼此肯定。

九、呈現架構與格式(運用符合主題的字彙)
69 則回應



- 1. 初學者(使用基礎詞彙或專業術語，或運用圖表或圖解輔助說明)。11-35分
- 2. 進階者(使用基礎詞彙或專業術語指述主題，專業術語使用不會使文章不清晰)。34-60分
- 3. 熟練者(使用主題相關的專業術語或專業術語，使文章中的觀點更清晰。使對等者中進行解釋)。34-60分
- 4. 傑出者(使用主題相關的專業術語或專業術語，使文章中的觀點更清晰且清晰)。

七、創意(依據主題提出個人想法。)
69 則回應



- 1. 初學者(無法提出個人想法)。11-35分
- 2. 進階者(提出個人想法，但與主題關聯性低)。34-60分
- 3. 熟練者(提出個人想法，幾乎每個想法都與主題相關)。34-60分
- 4. 傑出者(提出個人想法，且想法間的關聯可凸顯主題之討論)。110分

小組互評分析

3. 自我反思與總結：最後，每位學生反思自身表現並進行總結，為這次學習與成長的活動劃下句點。

實作與應用：學生以「竹起你心中的蓮漪」實境解謎活動推動地方創生，結合竹蓮寺及周邊商圈，吸引 300 人參加，在產官學合作下展現創意與協作，並於 113 年度專題競賽中獲獎，為地方發展注入青春活力。

1. 實境解謎活動推動地方發展：學生設計並推出「竹起你心中的蓮漪」實境解謎活動，以新竹市竹蓮寺及周邊商圈為核心，透過解謎引導參加者探索在地歷史文化，促進當地經濟及文化認同。

2. 產官學合作支持：活動獲得新竹市文化局局長及民間企業點子樂的指導合作，以及新竹市教育處與青年發展處的支持，形成產官學三方合作模式。



▲ 活動當日新聞採訪

分組製作



▲學生討論關卡

上台發表



▲學生上台報告

小組互評

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法



與點子樂團隊視訊會議



與文化局局長、策進會總幹事合影



向文化局報告提案



實境解謎活動策進會總幹事來訪

3. 活動成果與參與：當日活動吸引近 300 名參加者，學生展現了策劃、設計及執行的團隊協作和創意能力，成功打造影響力深遠的 **地方創生** 案例。



訪問遊玩民眾

4. 比賽榮譽與學習亮點：該項目在 113 年度專題實作及創意競賽中榮獲佳作，成為學生學習歷程中的重要成就，也為新竹市地方發展貢獻青春的力量。



113 年專題實作及創意競賽-佳作



新聞畫面

活動執行力



▲學生至文化局提案影片



▲民眾意見回饋影片



▲新聞影片連結

參考資料

竹塹文獻 <https://culture.hccg.gov.tw/ch/home.jsp?id=296&parentpath=0,5,238>

新竹市兩天一夜旅行提案 | 別再說美食沙漠！從舊城區出發，體驗竹塹多元文化
<https://smiletaiwan.cw.com.tw/article/4023>

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

教學省思 與建議	課程省思 1.學生主體性的發揮 在本課程中，學生透過設計桌遊與實境解謎活動展現出高度的主動性與創造力。學生間的合作學習不僅增強了他們的社交技能，還促進了對商業知識的理解。這種以學生為中心的學習模式證明了其在實作中的有效性，但仍需反思如何在未來的課程中進一步促進學生之間的交流與合作。 2.自主學習的熱情 學生在自主學習方面展現出極大的積極性，特別是在設計與執行行銷活動時。他們能將所學的理论知識運用到實際情境中，顯示了他們對於保護在地文化的深刻理解與重視。 3.社區資源的整合 與地方商家及文化局的合作下，學生能夠將課堂所學應用於實際情境中，這不僅增強了他們的學習動機，還讓他們對地方文化有了更深的認識。然而，仍需反思如何在實作中更有效地融合理論教學，以便幫助學生在真實情境中更好地運用所學知識。 課程建議 1.加強跨校合作機會 建議未來能進一步促進不同學校之間的合作，定期舉辦跨校交流活動，讓學生分享彼此的學習經驗與成果，增強合作能力和學校間的凝聚力。 2.提供更具體的指導與資源 在學生設計企劃書和分配任務時，建議提供更具體的指導和資源，幫助他們進行更深入的思考，促進創意的發揮與實作能力的提升。 3.持續引入新科技與工具 可以考慮在課程中引入新的科技和工具，設計更多互動性強的活動，例如實境解謎，讓學生在有趣的情境中學習商業知識，提升他們的參與度和學習動機。
-------------	---

貳、教案摘要與理念：

1. 請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(1).創意教學背景說明

在「商業大探索-竹風大風吹」課程中藉由遊戲化學習來提升學生的商業知識與應用能力。課程主題涵蓋行銷、**理財**和模擬**投資**。特別的是，我們的學生將他們設計的商業**桌遊**帶到培英國中進行教學，成功傳達了聯合國**永續發展**目標（SDGs）的理念，讓更多同學能參與學習。

在這個過程中，我們也與新竹市文化局、業者「點子樂」團隊與在地商家的合作，共同推動活動。學生不僅運用他們的企劃案，還積極尋找合作**夥伴**，設計符合地方特色的活動，從而將課堂知識轉化為實際行動。

這種教學模式讓學生獲得寶貴的實作經驗，我們的學生不僅學習了商業知識，更將其應用於促進**地方創生**的實作中，為社區的發展貢獻力量。

(2).創意教學創新策略

永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

- 1.遊戲化學習：**透過設計與實施遊戲化學習活動，學生能在互動中探索商業知識。利用**桌遊**與**實境解謎**的方式，將理論知識轉化為具體任務，促使學生主動參與，激發創意思維，強化團隊合作能力。
- 2.跨校合作與實作教學：**鼓勵不同學校之間的合作，讓學生將自製的**桌遊**帶入其他學校進行教學，增進他們的溝通能力和自信心。同時，這樣的交流活動也有助於學生從多元視角學習，拓展思維。
- 3.與社區資源的深入合作：**積極與地方文化局、業界專業人士及社區商家合作，設計具有地方特色的學習活動。透過實際的社區參與，學生能更深刻地理解在地文化和商業實務，激發社會責任感。
- 4.專題企劃與實作：**引導學生撰寫商業企劃案，並實際執行其計畫，包括尋找合作**夥伴**和推廣活動。這不僅提升學生的企劃能力，也讓他們學會如何在真實環境中應用所學知識，增強實作能力。



▲新竹市文化局與教育處

一同宣傳地方創生活動

(3).創意教學成效評估

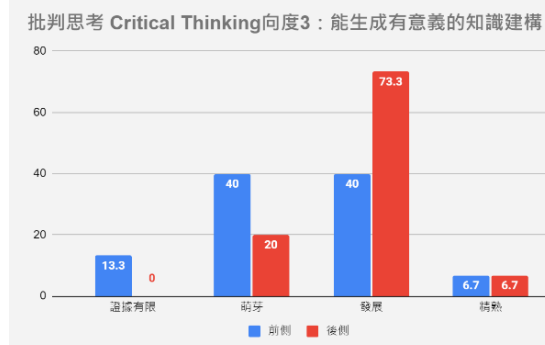
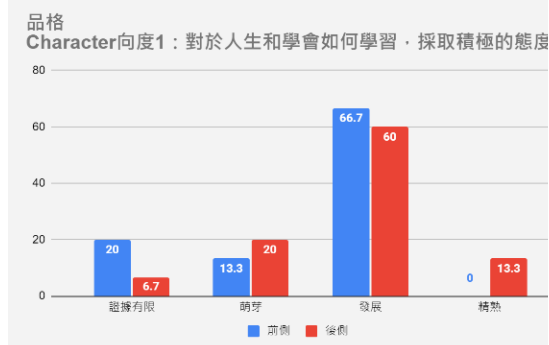
根據課程 NPDL 6C 指標前後測數據分析，學生在品格向度「對於人生和學會如何學習」中的「發展期」比例由 66.7%減少至 60%，而「精熟期」則從 0%增長至 13.3%，顯示課程成功地促進了學生的學習動機與主動性。同時，在批判性思考向度「能生成有意義的知識建構」方面，學生的「發展期」比例由 40%提升至 73.3%，而「萌芽期」比例則從 40%降至 20%。這些數據表明，學生經由課程逐步提升了分析能力和創意思維，尤其在設計**商業桌遊**及**實境解謎**活動時，展現出更高的邏輯思考與問題解決能力。未來將調整活動時間分配，並增加階段性反思，以便學生進一步鞏固學習成果，並在創意發揮與深度思考中獲得更好的平衡。

振興廟宇文化 新竹高商實境解謎活動文化創生有新意

中華日報
更新於 05月01日11:04 • 發布於 05月01日11:04



▲新聞報導當日活動的盛況



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

品格 Character 向度 1：對於人生和學習如何學習，採取積極的態度

批判思考 Critical Thinking 向度 3：能生成有意義的知識建構

學習進程階段及證據	前測	後測
證據有限	20%	6.7%
萌芽期	13.3%	20%
發展期	66.7%	60%

學習進程階段及證據	前測	後測
證據有限	13.3%	0%
萌芽期	40%	20%
發展期	40%	13.3%
成熟期	0.1%	0.1%

▼學生活動與各項競賽紀錄

 https://reurl.cc/7dGgRy		
活動當日新聞報導	實境解謎活動當日近三百人參與	113 年專題實作及創意競賽-佳作
 https://reurl.cc/g6VOZR		
活動當日新聞報導	金融與證券投資實務知識競賽-第六名	雲科大創新商業專題競賽-第二名
		
育達科大專題競賽-第二名	健行科大全國微型創業創新競賽-第三名	健行科大微型創業創新競賽第三名
		
育達科大專題競賽-第一名	金融與證券投資實務競賽第六名	樹德科大專題企劃競賽-第三名

2. 請提供下列總數至少 1 個不超過 6 個關鍵詞。

(Key-words 作為日後網路搜尋用，Key-words 必須確實反應在方案中，並在全文中 High-Light【醒目提示】或【反白功能】標出 Key-words。)

教學主題：桌遊設計、實境解謎、投資理財

創意方式：跨域整合、多元學習夥伴、技職教育

創意成效：地方創生、永續發展



永續台灣・創意教案 2024 年徵選活動辦法

3. 注意事項：（請務必閱讀並提供相關資訊）

（1）「貳、教案摘要與理念」請以本 Word 檔製作，含圖片與文字以不超過 2 頁為限。

（2）若有製作教案相關活動網頁，亦可提供網址，供評審委員參考。

（3）若本教案有另行報名其他教案徵選比賽，或獲得其他教案相關補助，請於下方羅列：

技職力 100：<http://top100skills.skillsforu.org/>