

中國文化大學 114 年度【教師專業成長社群】活動紀錄表

填表日期：114 年 11 月 18 日

本年度本社群第_3_次活動

社群名稱	AI 運用在 ESG 企業行銷教學實踐		
召集人	鄭紹成	系所／職稱	國際貿易學系/副教授
活動主題	如何善用遊戲化教學落實 ESG		
活動日期	114 年 11 月 18 日	活動地點	文化大學大恩 707
活動時間	12 時 00 分至 16 時 00 分	與會人數	1. 社群出席成員： 3 人 2. 非社群出席成員： (1) 本校教師__4__人 (2) 非本校教師__1__人 (3) 學 生 __7__人 (4) 企業人士__10__人
活動報導 (活動方式 或內容簡 述)	<p>課程內容說明： 本次課程中，教師運用遊戲化教學將抽象的 ESG 理念轉化為具體情境，透過積分、任務、角色扮演與團隊競賽的設計，讓學生以更投入的方式理解永續治理的重要性。學生在模擬企業情境中，需要在環境保護、社會責任與公司治理三者之間進行策略抉擇，體驗利害關係人的不同需求與壓力。透過即時回饋與排行榜機制，課程不僅協助老師與學生提升參與度，也在過程中學會評估永續行動的長期影響。遊戲化讓 ESG 不再只是理論，而是可操作、可感受、可反思的實務體驗，強化老師與學生的永續思維與決策能力。</p> <p>教師成長關聯性： 透過遊戲化導入 ESG 課程，教師在教學設計與專業能力上獲得明顯成長。首先，為了讓學生在情境中理解永續概念，教師必須重新檢視 ESG 知識架構，並將複雜議題轉化為可操作的任務與規則，促進教材創新能力的提升。其次，過程中需觀察學生反應並即時調整活動流程，使教師在課堂引導、動態管理與跨領域整合上更加成熟。藉由遊戲化回饋數據，教師也能反思不同教學策略的效果，強化課後省思與專業精進。整體而言，此課程不僅提升學生學習成效，更促進教師在教學創意、課程設計以及永續教育上的持續成長。</p>		

<p>執行成效</p>	<p>本次以遊戲化方式導入 ESG 課程，整體執行成效相當亮眼。首先，學生的學習動機明顯提升，課堂參與度較傳統講述式教學提高近一倍，團隊討論也更加主動深入。在模擬企業決策的遊戲任務中，學生必須在環境保護、社會責任與公司治理間取得平衡，促使他們不僅理解概念，更能將 ESG 思維融入策略判斷。其次，遊戲提供即時回饋與可視化成果，使學生清楚看見自身決策帶來的永續影響，強化反思能力。多數學生在課後回饋中表示，更能理解 ESG 並非單一議題，而是一套影響企業長期發展的整合性系統。整體而言，遊戲化讓課程更具體、有互動性，也成功深化學生的永續素養與解決問題能力。</p>		
<p>活動照片</p>	 <p>講師說明 ESG 應用</p>	 <p>團體討論示範</p>	
	 <p>小組討論示範</p>	 <p>課程照片</p>	
<p>備註</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請於每次活動結束後一周內，將相關憑證及本表，併同文宣品、講義資料、簽到單、照片或影音檔等，送交本中心辦理經費核銷。 2. 並請將本電子檔 E-MAIL 至承辦人陳貞玲小姐 jenling@ulive.pccu.edu.tw。 3. 本表如不敷使用，請自行以 A4 用紙依規格增列欄位，如有相關活動文宣亦請提供。 		