

# 大同大學社會責任計畫

## 大同大學

課程：透過同理、互動過程了解差異群體的需求所在，進而共創激盪出具體可行的解法。

活動/工作坊：由兩者溝通、共創之歷程，促進學生同理、關懷與設計等創新價值。

USR

大學社會責任實踐

## 延續在地關懷

本計畫以臺北市差異群體實際需求作為核心關懷，藉由複製此經驗，擴散關懷至其他特殊教育學校，建立起整體友善關懷環境。

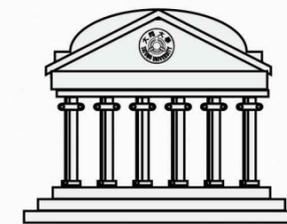
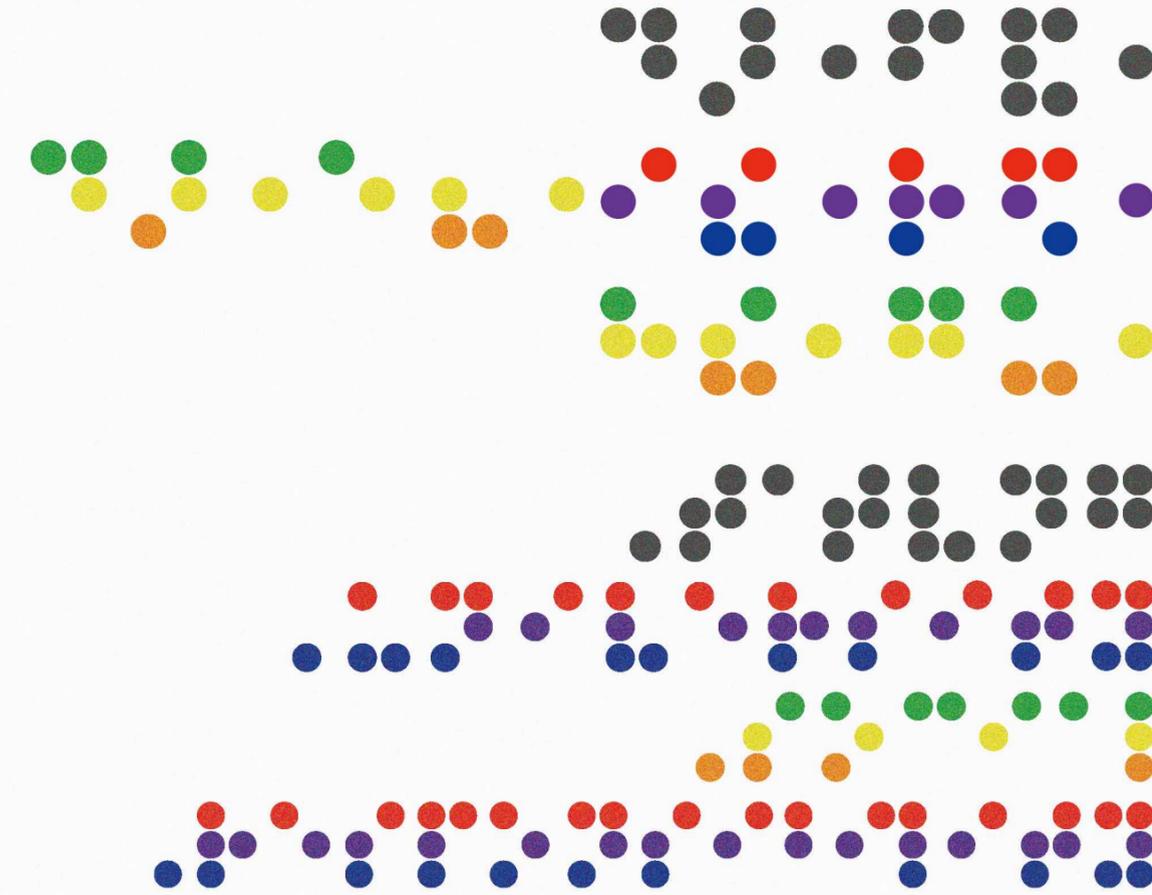
## 臺北市立啟明學校

環境設計與建置：針對啟明視障生學習生活環境需求之探討與挖掘問題，主要以餐廳與宿舍等進行規劃與設計。

啟明學校志工服務：學生透過餐與交流活動，體驗紀錄並反思其與差異群體的相處經驗，一方面能深化社會責任意識，另一方面也能藉由參與實踐，發掘場域存在的真實問題。

## 臺北市立啟聰學校

結合通識與設計專業，複製本校長期協助啟明學校並不斷提升、精進差異群體之友善環境建構的精神模式，以暑假設計營隊與音樂學習輔具之應用，具體改善啟聰學校學生學習的真實問題。



# 大同 大學社會責任

Tatung University Social Responsibility

# 01 活動/工作坊

地區關懷與生命實踐-  
同理心工作坊

引導學生  
體會視障者  
在生活中仰  
賴傾聽與信  
任感的重要性，  
開拓學生同理心視野與自  
我察覺的思考。



全國最大國際議題解決  
跨校松-PSBH大健康議題

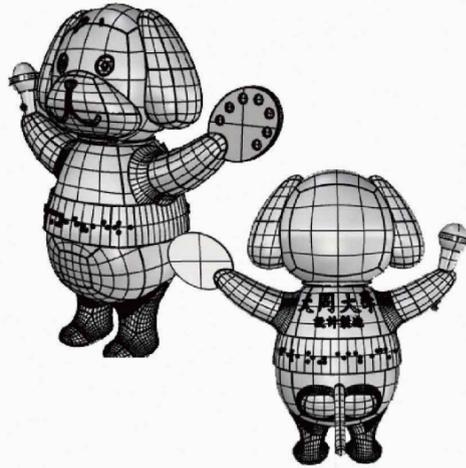
由本校、  
北醫與北科  
共同舉辦四  
天三夜不斷  
電課程，對  
健康議題提  
出觀察與解  
決方案。



透過三校不同專業的同  
學腦力激盪，加上啟明學  
校、啟聰學校及慈芳關懷  
中心等單位的業師指導，  
共同解決50個在現實場域  
中遇到的問題，提出觀察  
和解決方案。

大同攜手啟明吉祥物  
3D列印工作坊

國內第一個點字辨識吉祥物



由本校學生為啟明設計  
吉祥物，透過啟明師生票  
選結果，經由3D列印出導  
盲犬公仔。

在公仔腰帶上印有「臺  
北市立啟明學校」點字圖  
案，針對啟明學生視障類  
別劃分，弱視組為彩繪3D  
導盲犬，而全盲組為導盲  
犬公仔捏塑草皮底座，讓  
吉祥物成為啟明的代表。



USR同理視障者友善環境  
-同理心工作坊



本活動在志  
生紀念館進行，  
特邀中山國小  
學生介紹志生  
紀念館歷史與  
地理環境，也  
邀請啟明學校2位  
老師蒞臨演講，讓學生能  
同理視障者生活所遇到的  
不便與困難，進而從視障  
者及通用設計的角度進行  
環境設施規劃。

## 02 USR課程期末聯合展

6/19~6/30



大合照



USR課程期末成果展覽活動

志生紀念館·首場秋日趴



志生紀念館後方新建的  
草皮和展演台開放，邀請  
啟明表演班擔任首團特別  
來賓，讓師生感受啟明學  
生演奏的  
魅力以及  
獨特的舞  
台尊榮。



12/24~12/31



大合照



課程成果

# 03 臺北啟明學校志工服務活動

本校學生協助參與啟明學校各類交流活動，帶動學生的  
在地關懷與自主學習等經驗累積。



創客科學課程



遠哲數理科學動手做課程



視障者城市定向行動競賽

# 04 課程成果展

課程設計以學生參與為規劃，協助解決差異群體之需求為目  
的，藉由學習活動設計以接觸觀察、激發同理感受為始，讓學生  
透過創新設計思考方法，以同理、反思、場域考察瞭解使用者導  
向，貼近差異群體生活與學習場域，解決差異群體議題的需求並  
提出解決方案，實踐大學社會責任。

序號	課程名稱	授課教師	課程說明
1	108-2 室內設計	盧錦鳳	由老師帶領學生前往啟明學校場域實測與紀錄，並依使用者需求重新設計規劃，打造對視障者更友善的生活與學習環境。
2	108-2 國語文能力表達	李懿純 紀俊龍	共有7個班級，以「走讀中山北路」的地理區域體驗視障者及其所生活環境，讓學生發現問題、訪談暨報導問題，並提出解決問題方案。
3	108-2 產學設計實務	吳志富	讓學生在協助啟明學校空間規劃與輔具設計時，能更為理解、同理與滿足目標差異群體（啟明視障者）之需求。
4	109-1 國語文能力表達	李懿純 紀俊龍	共有7個班級，以同理觀察視障者生活場域為核心，培養學生問題解決之能力。
5	109-1 基本室內設計	盧錦鳳	主要為啟明學校之餐廳牆面做設計，藉以讓學生認識室內設計領域，並學習如何完成設計提案。
6	109-1 社會調查實務	林楷潔	以探討差異群體在日常生活中所使用的物件，以及針對環境實務設計創作。
7	109-1 智齡設計(一)	楊朝陽	教導學生以客觀的角度進行觀察、記錄及解讀使用者需求，進而思考如何讓使用者有更好的使用體驗。

