

114 年度大學社會責任實踐計畫第二次管考會議會議紀錄

開會時間：114 年 11 月 25 日(星期二)14 時 00 分

開會地點：行政大樓 502 會議室

主 席：陳威戎校長

出席人員：游竹行政副校長、花國鋒研發長

列席人員：張源修副研發長、王秀娟專門委員、羅畯維專任助理

紀錄：羅畯維

出席團隊：

計畫團隊-里山農村之食農教育人才培育計畫

計畫團隊-永續田園夢的體驗與創造

計畫團隊-高鐵宜蘭站永續環境設計

計畫團隊-宜蘭地區運動共創計畫-促進高齡健康與競技運動的社會責任實踐

計畫團隊-再現蘭陽平原噶瑪蘭族(Kavalan)之榮耀

壹、各計畫簡報順序（結束前 1 分鐘按鈴一短聲提醒，時間到按鈴二短聲結束簡報）

時間		項目	報告人
14:00-14:05	5 分鐘	開場	陳威戎校長
14:05-14:25	報告 15 分鐘 Q&A 5 分鐘	里山農村之食農教育人才培育計畫 (計畫主持人：鄭辰旋老師)	陳凱俐老師
14:25-14:45	報告 15 分鐘 Q&A 5 分鐘	永續田園夢的體驗與創造 (計畫主持人：陳冠宏老師)	陳冠宏老師
中場休息 10 分鐘			
14:55-15:15	報告 15 分鐘 Q&A 5 分鐘	高鐵宜蘭站永續環境設計 (計畫主持人：郭維倫老師)	郭維倫老師
15:15-15:35	報告 15 分鐘 Q&A 5 分鐘	宜蘭地區運動共創計畫-促進高齡健康 與競技運動的社會責任實踐 (計畫主持人：余思賢老師)	余思賢老師
15:35-15:55	報告 15 分鐘 Q&A 5 分鐘	再現蘭陽平原噶瑪蘭族(Kavalan)之榮耀 (計畫主持人：王進發老師)	王進發老師

● 經費執行情況詳如下表：

團隊名稱	補助數	實支數	實支率	備註
里山農村之食農教育人才培育計畫 (計畫主持人：鄭辰旋老師)	300,000	229,458	76.49%	(1/1~11/17)
永續田園夢的體驗與創造 (計畫主持人：陳冠宏老師)	150,000	127,350	85%	(1/1~10/30)
高鐵宜蘭站永續環境設計 (計畫主持人：郭維倫老師)	180,000	143,200	79.56%	(1/1~11/30) 至 12/31 預計使用金額為 178,000 經費實支使用率為 98.89%
宜蘭地區運動共創計畫-促進高齡健康與競技運動的社會責任實踐 (計畫主持人：余思賢老師)	200,000	181,087	90.5%	(1/1~11/23)
再現蘭陽平原噶瑪蘭族(Kavalan)之榮耀 (計畫主持人：王進發老師)	150,000	63,600	42.4%	剩餘辦理一場講座、一場參訪。

貳、綜合建議

里山農村之食農教育人才培育計畫
陳威戎校長：
1. 肯定團隊在時間有限下仍推動場域合作、課程與導覽培力，成果可視為本年度之「練兵」。 2. 本案過去曾獲教育部萌芽型補助，具備執行條件；建議將本年度五項成果整合，逐步形成具代表性的主題。 3. 後續可在不增加團隊負擔下，逐步收斂議題，使計畫朝正式USR可提案方向靠近。 4. 人才培育應延伸至「畢業後」的追蹤，如留鄉、創業、投入農業產業等，呼應教育部強調的「人才培育X在地連結」。
游竹副校長：
1. 建議強化成果盤點與分類，使資料與簡報內容結構更為清楚。成果豐碩，但需重新盤點、分類、整合呈現方式。 2. 計畫成果建議彙整對應那些擬解決的核心議題，並說明執行前後的具體改變情形，讓成果更具彰顯。

3. 建議挑選具代表性核心議題的成果，用故事敘事方式呈現，如「勝洋水草」，可展現學生的人才培育、產業合作與在地連結。
4. 建議邀具代表性的互動關係人，如協會理事長、村里長，融入團隊活動，並由他們說明本團隊對在地的貢獻，以凸顯團隊在地連結的深度。
5. 建議盤點「長期經營實踐」成效，例如學生畢業後是否成立公司行號、持續投入食農或相關產業等，若能邀請校友現身說法，可使成果更完整具體。

花國鋒研發長：

1. 計畫原設定之兩大議題為「農地流失」與「農業人才匱乏」，建議成果報告需更聚焦於此兩主題。
2. 在「農業人才匱乏」面向，建議具體量化呈現學生後續發展情形，如留在宜蘭就業、投入農業或農村相關工作之人數與比例，使人才培育成效更為清楚。
3. HUB 最終目標在於銜接未來USR 萌芽型或正式計畫，建議本案就本年度執行經驗，初步辨識可進一步深化之議題與場域，作為未來申請萌芽型或正式USR之企劃方向。

張源修副研發長：

1. 以「食農教育」為切入點，須更明確說明宜蘭農村在農業上面臨之關鍵問題與困難，並於期末報告中具體呈現本年度實際回應與改善之狀況。
2. 計畫執行邏輯可更明確呈現「執行內容—解決問題—產生影響」之關係。
3. 效益評估可透過問卷、統計資料等方式補強，以提升成果呈現之完整度。
4. 成果應與計畫目標及農業經濟議題相互呼應，並可盤點學生畢業後是否投入相關產業。

永續田園夢的體驗與創造

陳威戎校長：

1. 肯定本案與在地農場及青農的合作，為後續萌芽型之良好基礎。
2. 建議釐清「你要解決什麼問題」，並以此為主線重組課程與場域。
3. 鼓勵形成具代表性的故事案例，使後續提報正式計畫更具可看性。

游竹副校長：

1. 建議釐清是否已與在地場域夥伴召開共識會議，以掌握場域端的實際需求。若目前僅有一場，建議未來可於年初、年中各辦一次，因場域需求會隨時間調整，需滾動式更新。

2. 課程/活動需明確標示以學分數或時數計，第八案呈現方式以「學分」標示，易與課程時數混淆。若屬活動，應以「時數」呈現。建議未來盡可能以正式課程帶學生進入場域，以確保學生參與穩定性，避免臨時揪學生造成場域負擔。
3. 若正式課程尚不成熟，可先以「微課程」試行，逐步形成固定學習群體，待成熟後再發展為正式課程。
4. 目前主要互動對象為教師、學生與場域。建議增加在地發展協會、合作社與產銷班等作為利害關係人，建立更完整的合作網絡，以利未來資源整合。
5. USR 審查與競賽皆重視故事性，建議用「說故事方式」讓成果更具體。另建議蒐集場域端在地回饋與學生協助改變在地議題案例，呈現「計畫介入前後的差異」的具體影響。
6. 成果盤點時，應檢視是否有回應原提的問題與解決方案。建議成果與簡報中所列的問題、解方逐項比對，以提高成果的完整度。
7. 農地破碎化議題需有更具體的改變策略，建議探討如何改變農民因經濟因素選擇賣地的行為，以提出更具可行性的改善方案，而非僅以加工（米食或釀酒）作為單一解方。

花國鋒研發長：

1. 目前計畫故事性較弱需加強（問題導向→行動→成果），流程較像「先想到一件可能有幫助的事，再去做」，而非從在地問題出發。建議將故事線調整為：「面臨什麼問題→如何回應→產生什麼改變」。
 - 建議可從深溝農民視角重新建立敘事架構切入，例：農地零碎化、產量不足、無法與大規模農家競爭，因而尋找新的加值方式（如釀酒），這類敘事更能顯示計畫的必要性。
2. 釀酒加值作法應明確定位為「回應問題的策略」釀酒並非單一活動，而是解決農村經濟問題的加值策略。若能清楚呈現，有助於提升計畫價值。
3. 務農體驗比重可酌量調整考量學生可能因農事勞動強度高而降低參與意願，建議逐步將比重調整至後端之產品開發、釀酒加值等較具學習成果之環節。
4. 現行釀酒作法不需大幅改動，但敘事呈現需更完整，建議在成果報告中強化「為何做」與「帶來什麼改變」，補足敘事缺口。

張源修副研發長：

1. 冠宏老師具土木領域專長（大地量測、水資源調查等），計畫方向需與教師專業有所連結，目前計畫過多著重於釀酒、加工、農事，可能造成專業與學生學習落差。

2. 建議計畫主持人可結合「農業 × 土木」打造專業特色，可將土木專業導入農村場域，例如：水資源保育、水質改善、生態工程、農村防災、水環境改造等方式，形成「水環境 + 生態工程 + 農村活化」之完整方案。
3. 水環境議題可呼應政府水環境政策、地方需求、系所課程結合，有助於計畫延續發展，提升可延伸性。
4. 若能塑造：水質改善、螢火蟲復育、觀光導入等議題，將為USR成果，創造可延續且具亮點的案例，形成具指標性的場域。

高鐵宜蘭站永續環境設計提案

陳威戎校長：

1. 肯定團隊迅速啟動場域調查，議題具高度公共討論空間。
2. 建議後續深化「高鐵×地方」之需求分析，形成可長期深耕之主軸。

游竹副校長：

1. 本計畫議題除高鐵外亦涵蓋其他面向，惟在 Hub 經費有限之情況下，建議初期仍以「高鐵」為核心主題，優先加強與高鐵相關議題之成果累積。
2. 建議與高鐵站周邊居民辦理共識會議，了解在地居民對高鐵進駐的想像、可能衝擊，以及對永續環境或相關議題的期待，作為計畫後續調整之依據。
3. 可參考其他高鐵站周邊居民的經驗與案例，特別是與宜蘭性質相近之農業縣市（如雲林），比較其環境衝擊與在地需求，找出宜蘭可著力之重點議題。
4. 計畫已有課程支持與部分國際交流活動，建議在成果呈現上增加與高鐵議題直接相關之作品與案例，以凸顯主題聚焦。
5. 如經費許可，可考慮將場域實作與學生走訪過程拍攝為短篇紀錄片；即使無法聘請專業團隊，也可先以手機紀錄，逐步累積具故事性的影音素材，以利未來成果展示給互動關係人。
6. 在地連結方面，建議加強與村里長、地方民意代表等基層人士之互動，以掌握其實際需求與意見，並反映在計畫設計之中。
7. 人才培育面向目前表現良好，學生透過高鐵站與周邊環境設計之發想，已獲得實務學習機會；後續如能將學生構想具體彙整與呈現，將有助於展現培育成果。

花國鋒研發長：

1. 高鐵議題具高度獨特性，未來幾年在台灣僅有宜蘭會面臨此建設，計畫方向本身相當值得肯定。
2. 目前簡報內容較難看出「在地需求」與「如何解決在地問題」之連結，建議在

- 後續報告中明確說明高鐵進駐後對地方的衝擊為何，以及計畫如何回應。
3. 學生參與高鐵站本體規劃，雖對專業訓練有幫助，但未必為學生未來實際能投入之工作；建議思考高鐵站本體之外，「周邊環境」可能面臨的問題與需求，並針對此部分提出具體協助方案。
 4. 若能將重心略為轉向「高鐵帶來之環境與社會衝擊」及「我們可以提供之具體協助」，將更符合USR計畫「解決在地問題」之核心精神。
- 張源修副研發長
1. 高鐵建設為未來數年宜蘭重大發展議題，本計畫具長期深耕潛力，若能持續執行，至少可發展八年以上，與高鐵建設時程相互呼應。
 2. 政府目前最重視的是民眾意見與抗議壓力，需有「居民的基層聲音」作為政策參考。大學可扮演「擾動者」角色，協助匯集地方民意，減少政策推動阻力，實踐大學社會責任。
 3. 雖然無法直接介入高鐵本體工程，但可針對周邊腹地提出建議與構想，協助縣府與中央了解地方期待。USR計畫經費雖有限，若能產出足以影響數億開發決策的參考資料，即非常有價值。
 4. 建議明確界定計畫目標與內容，可包含：基地調查、社區勞動與參與、設計需求盤點、文化與經濟面向、交通動線、藝術與公共藝術、永續環境等多面向調查與分析。
 5. 鼓勵透過多場公聽會、工作坊等方式，讓不同族群居民參與討論，類似社區總體營造的作法，逐步累積由下而上的在地資料。
 6. 最終成果可彙整成一本「高鐵宜蘭站周邊發展白皮書」，整合居民在文化、生態、藝術、公共藝術與永續環境等方面的需求與建議，提供縣府與中央作為決策參考。
 7. 若能以「萌芽計畫+深耕計畫」方式長期耕耘，從調查、討論、設計到白皮書產出，時間上可與高鐵及腹地開發時程相互銜接，形成完整且具影響力的USR實踐案例。

宜蘭地區運動共創計畫-促進高齡健康與競技運動的社會責任實踐

陳威戎校長：

1. 肯定團隊在社區健康促進的努力，建議整合校內科系，打造宜大特色健康方案。

游竹副校長：

1. 計畫成果應清楚回應原先設定之「社區運動指導資源不足」等核心議題，說明團隊介入前後社區在運動資源與長者健康活動上的差異。

2. 建議善用研發處委外設計之問卷及自行建置之 SROI 評估網頁，協助各計畫完成效益評估，降低數據整理負擔。
3. 問卷題項已初步依各計畫需求調整，未來將與顧問進一步梳理，並納入影響力因子，以符合實際 SROI 評估值。
4. 在地連結部分，建議將社區發展協會理事長、總幹事等關鍵角色納入合作與成果呈現，不僅借用場地，也參與其原有活動，深化社區經營。
5. 人才培育除學生參與實作外，建議長期追蹤學生畢業後是否投入運動、長照或社區服務等相關領域，以呼應教育部對人才培育與就業銜接之期待。

花國鋒研發長：

1. 建議將原先「競技」及跨縣市社區等較宏觀層級議題暫時從計畫中移除，將資源聚焦於高齡者健康促進，讓計畫主軸更明確。
2. 競技運動較偏向國家級運動科學與專業訓練範疇，與USR主要聚焦之「在地社區問題解決」略有差異，建議後續若保留，須更清楚界定服務對象與在地關聯。
3. 計畫目標為透過運動介入促進高齡者健康、降低疾病發生，建議評估是否能邀請醫護人員加入團隊，協助蒐集健康指標與疾病預防相關數據，以進行介入前後成效比較。

張源修副研發長：

1. 高齡與長者照護為目前USR計畫常見主題，計畫方向本身正確，但須思考如何在眾多類似計畫中凸顯自身特色。
2. 可將「競技」視為可能的特色來源，但需重新定義其內容與做法，例如設計適合長者的互動遊戲、電玩或團體活動，使之成為兼具運動與遊戲復健效果的創新形式。
3. 建議將服務對象明確聚焦於長照ABC據點，而非泛稱「社區」，以順利銜接衛福部既有長照系統。優先選擇距校較近據點，兼顧學生交通安全與實務操作便利性。
4. 效益評估應事先規劃事前/事後測量指標，如肌耐力、活動參與次數、比賽成果等，以量化呈現運動介入成效。
5. 據點照顧人員、照服員、負責人等亦為重要利害關係人，建議透過圓桌會議等方式將其納入討論，建構完整的「據點系統」合作關係。

再現蘭陽平原噶瑪蘭族(Kavalan)之榮耀

陳威戎校長：

1. 肯定團隊多年深耕部落之成果，本年度為文化啟動與導覽培力基礎期。

2. 建議主題逐年收斂，使「噶瑪蘭 × 導覽 × 場域」成為宜大代表性議題。

3. 鼓勵強化場域活動、文化展示與學生共學，使成效具可見度。

游竹副校長：

1. 建議補充說明議題形成過程，說明是否已與噶瑪蘭族耆老及長期關心議題之族人召開共識會議，並保留基本會議紀錄與照片，作為長期議題盤點與合作基礎佐證。
2. 目前議題盤點以「地方認同」、「文化傳承保存」、「數位化」為主，與現行活動內容大致相符；惟「地方產業」面向與前述主軸連結較弱，建議暫列長期發展方向，待前面二主題深化後再行推動。
3. 人才培育部分建議強化：不僅應設計本校原民與非原民學生參與文化保存之機制，亦可將部落族人納入「共教共學」對象，使人才培育涵蓋校內與場域端之在地人才。
4. 建議增加「進入部落場域之文化實作」活動，如海祭慶典、傳統家屋與樹屋等，讓學生實際參與文化傳承，以更具體回應議題盤點中所列之「文化傳承/保存」內涵。
5. 活動與成果規劃宜反向對應是否符合擬解決的議題，說明每項活動如何提升地方認同、協助文化延續，以避免成果與原先議題盤點脫節，難以說明對議題之回應。

花國鋒研發長：

1. 肯定本案題目方向，認為本校具在地優勢，極適合作為USR計畫主題。
2. 然而，目前多項文化保存與AR/VR數位化成果多停留於典藏，外界不易感受，建議強化「保存後之成果推廣與轉化」，將記錄下來的噶瑪蘭文化，以展覽、導覽或體驗等形式呈現。
3. 建議結合在地社區「文化園區」構想，協助將較不易接觸之文化內容移入實體場域，轉化為一般民眾易於感受的觀光、展覽或文化商品，兼顧文化推廣與在地經濟。
4. 未來在說明計畫效益時，可聚焦於「計畫介入後，噶瑪蘭文化被看見的程度」與「在地實際獲得之幫助與改變」，以提高成果之可感性。

張源修副研發長：

1. 認為計畫主題與主持人背景皆具優勢，但若場域延伸至花蓮、台東，師生交通與安全成本過高，亦恐分散有限資源，建議主場域以宜蘭縣境內部落為優先。
2. 若未來申請USR萌芽型計畫，一年350萬經費扣除人事後有限，難以同時兼顧導覽培育、場域活化、海洋照顧與產業經營等多項目標，建議適度收斂。
3. 建議優先聚焦「導覽員培育」主軸，並由本校核發簡易證書或證照，提升學員

投入意願與專業認同。

4. 可結合年輕人熟悉之短影音與社群平台，鼓勵學生與青年以短影音方式記錄與介紹噶瑪蘭文化，透過網路擴散達成教育與宣傳雙重目的。
5. 建議發展「原民文化數位保存/AI 典藏」，以較低成本建立噶瑪蘭文化資料庫，搭配教育訓練產出可用教材與展覽素材。
6. 可進一步結合原民食物與永續家園概念，發展示範空間或導覽動線，呈現文化與永續環境之連結。
7. 鼓勵跨域合作（工藝 × 設計 × 電商 × 智慧導覽），如與設計相關師資、技職教育中心合作，發展工藝商品設計、部落電商與 QR Code 智慧導覽系統，由學生錄製影音解說，形成一套可長期運作之導覽與推廣機制。

參、 散會 16：40