

文藻外語大學公共關係室剪報表格

資料來源：新中華傳媒(1)

日期：114年11月13日



文藻外語大學舉辦第三屆文藻 STEAM 盃競賽，學生以數學幾何將虛擬建築化為實體，展現創意與團隊合作。圖為與會貴賓及文藻團隊合影。



文藻五專西文科二年 A 班作品「未來之輪」獲得第一名，由富樂夢公司沈清縈副董事長（左 6）頒獎。



文藻五專日文科二年 A 班作品「高流兔」獲得第二名，由莊慧玲校長(前排右 1)頒獎。



第三屆文藻 STEAM 盃競賽，第一名獲獎作品學生團隊進行發表。

文藻 STEAM 盃數學競賽 學生展現虛實整合創意

將虛擬創意化為現實建築，學生用數學與設計打造跨域學習力！文藻外語大學吳甦樂人文學院日前舉辦「第三屆文藻 STEAM 盃 Minecraft 實體化：虛轉實空間設計競賽」，結合數位建模與摺紙創作，鼓勵學生從幾何原理出發，將 3D 虛擬建築轉化為實體作品。該競賽獲得富樂夢教育基金會與日月光半導體兩家企業贊助支持，攜手推動 STEAM 教育，展現教育與產業融合的創新動能。

文藻指出，本場競賽由文藻外大通識教育中心以「五專數學（二）」課程為基礎，結合教學與實作，吸引約 200 名師生參與。主辦單位以全球知名 3D 建構遊戲《Minecraft》為發想，學生先以電腦軟體進行空間建模，再以摺紙技巧製作方塊與幾何構件，組合出創意建築或主題場景。活動採限時實作並於現場發表，由評審依創意、構想、技巧與團隊協作等面向評分。

歷經 4 小時激戰後，五專西班牙文科團隊以「未來之輪」奪冠，作品靈感來自倫敦眼（London Eye）摩天輪，象徵時間與希望，其造型與結構兼具藝術與數理美感。五專英文科 A 班作品「高流兔」則獲得第二名，他們以高雄流行音樂中心為靈感，融合紙鶴、小船與港灣景緻，展現童趣與地方文化創意。另外，「杜芬舒斯邪惡公司」、「聖誕節限定羅馬競技場」與「跨越時空的對視」等 12 件作品，也展現學生細膩的創意思維與團隊精神，令人耳目一新。

文藻外語大學公共關係室剪報表格

資料來源：新中華傳媒(2)

日期：114年11月13日

文藻外語大學校長莊慧玲特別到場為選手加油打氣，她在致詞時提到，競賽成果顯示學生能將數學知識延伸至創意設計領域，體現文藻推動跨域整合與全人教育的精神。致力於推廣環保無毒文具的富樂夢公司，由副董事長沈青縈帶領公司研發與設計團隊，以及文藻外籍校友一同參與活動。沈青縈致詞時指出，文藻學生展現的團隊合作與創意思考能力，正是企業最重視的核心素養，她非常肯定文藻舉辦這場有意義的競賽活動。

主辦單位吳曉樂人文學院院長李雪甄表示，文藻持續以 STEAM 教育為核心推動創新教學，並結合科學、科技、工程、藝術與數學等多元面向，讓學生從動手實作中學習解決問題，培養跨域思維與創新能力。未來吳曉樂人文學院也將與更多企業合作，打造兼具教育與產業實踐的合作平台。