

2023學年度學生學習成果競賽

東莞台商子弟學校

2023年10月13日

2023 學年度第一學期 學生學習成果競賽發表會

預備
等待
區

舞台

評審區

評審區

評審區

1001

1002

1003

1004

1005

1006

1007

1008

攝影區

1101

1102

1103

1104

1105

1106

1107

注意事項：

1. 時間:10月13日(五)下午14:30~15:50(更正)
2. 地點:藝德樓
3. 請準時到場,各班結束後請留下班長、衛生股長檢查場地使得離開。
4. 6.7兩節為團體及班會,請導師偕同。

入口

入口

東莞台商子弟學校 2023學年度 學生學習成果競賽

競賽流程：

1 4: 3 0：校長致詞

1 4: 4 0：各組公開發表

1 5: 3 0：評審講評

2023學年度第一學期中學部學習成果發表會

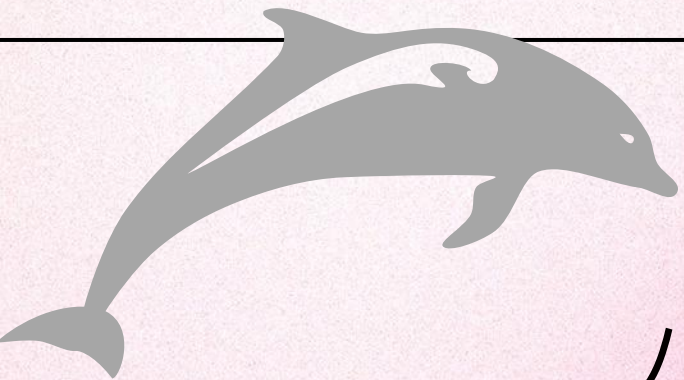
2023.9.22

序號	參加學生		參加組別	指導老師	標題
	班級	姓名			
1	1102	吳佳芸	公開發表組	丘金峰	海豚的甜「秘密」
	1104	曾麒軒			
	1101	李奕欣			
2	1102	傅昱瑋	公開發表組	邱逸鈴	太青菜？淺談台菜粵菜大不同
	1104	黃宇棋			
	1107	徐靖羲			
3	1104	何冠杰	公開發表組	丘金峰	無花果
4	1207	陳品翰	公開發表組	高慧吟 竇少彤	水文
		林宥辰			
		黃竝宇			
		趙采韻			
		黃翊軒			
		林子豪			
		陳星佑			
何宗曄					
5	1104	蔡宜珊	公開發表組	任子偉	被干涉的地心引力
	1107	王筠寧			

2023學年度第一學期中學部學習成果發表會

2023.9.22

序號	參加學生		參加組別	指導老師	標題
	班級	姓名			
6	1102	倪睿岑	公開發表組	黃祖霖	爵士樂與日本的 愛情火花?!
		劉書瑋			
7	1101	董融昇	公開發表組	蔡宛庭	這樣教我就懂了
		李悅廷			
	朱芳悅				
1102	葉家睿				
8	1102	廖汶星	公開發表組	邱逸鈴 宋爰頤	紙袋真的環保嗎？
		馮靖閔			
	1103	林采依			
9	1106	余兆豐	公開發表組	邱逸鈴	中國雪糕老大的行銷策略与市场 分析
	1102	張莘丞			
	1103	黃育綸			
10	1105	張文薰	公開發表組	邱逸鈴	是害羞還是病
	1104	林采辰			
11	1206	吳羿萱	公開發表組	高慧吟 竇少彤	誰家美食不加涌
		詹宜蓁			
		黃羽安			
		謝秉修			



小論文學習成果發表

海豚的甜「秘密」

1102吳佳芸 1104曾麒軒 1101李奕欣

指導老師：丘金峰 邱逸鈴

01

研究動機

02

研究目的

03

學習過程

04

研究成果

05

心得與反思

目錄

Content

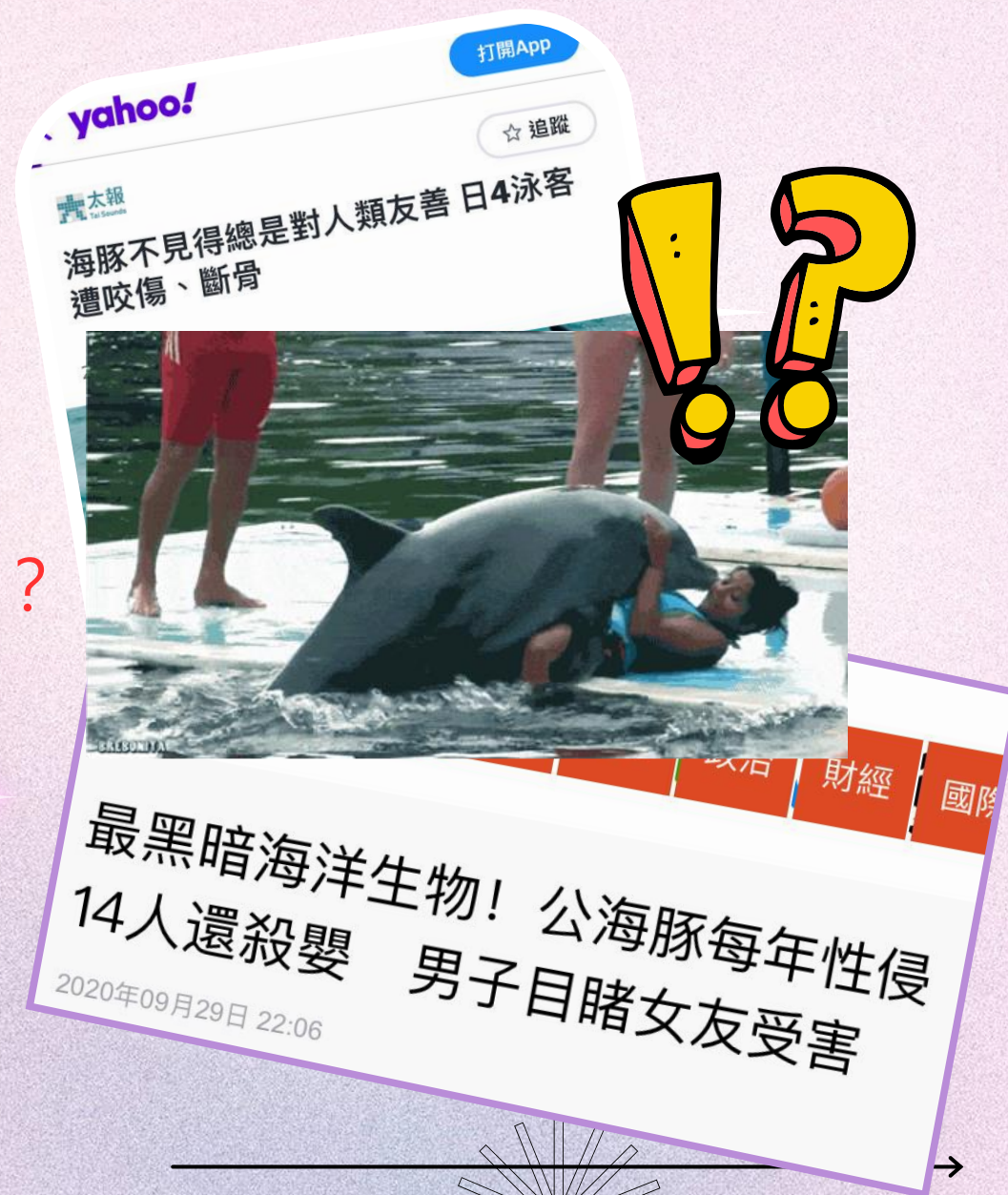


Part 01

● 研究動機

「侵犯」？海豚天真無邪？攻擊人類？

曾經我們對海豚的印象是聰明活潑有靈性，但某一天，組員偶然看到了一則顛覆對海豚認知的新聞，原以為單純可愛的他們，竟然對一名女性進行性侵犯。這種特殊的關係或許涉及環境、心理和社會等方面。因此，勾起了我們想要更深入探討海豚的慾望。



Part 02

● 研究目的



01

了解海豚的基本生理習性

02

探討新聞報導背後的真偽

03

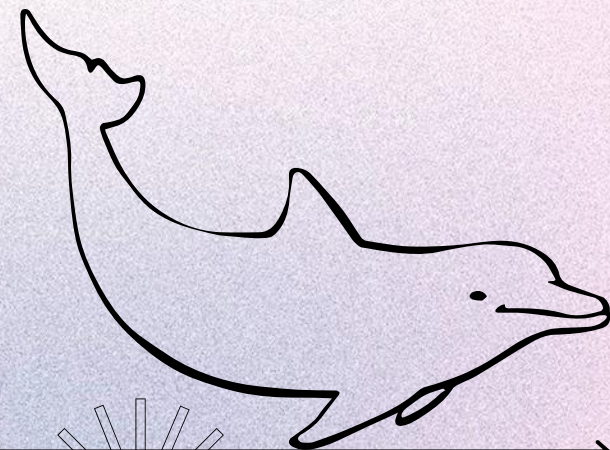
探討如何避免新聞中類似事件的發生

Part 03

● 學習過程

- 一開始不知從何下手
- 如何自行整理手邊的資料並
作為論據
- 如何豐富我們的小論文

關於我們遇
到的困難



從何下手？

透過專題課進行討論

不斷的找尋網路、書籍、報刊等相關資料

向老師請教

繪製流程圖



分工合作

★ 流程圖可以幫助我們確立小論文的大概方向

確定題目

確認動機

研究方法

找文獻，
做問卷

統計，
整理

提出建議
和結論

怎麼整理手邊零碎的資料並作為論據

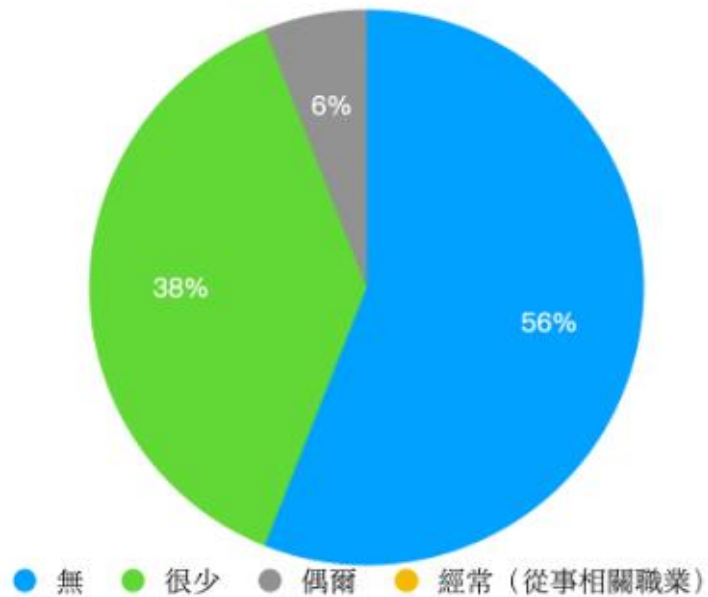
- 表格可以將數據整理成**有序和易於管理**的形式，**提高信息的可讀性**，使**主題突出**，**清晰直觀**。



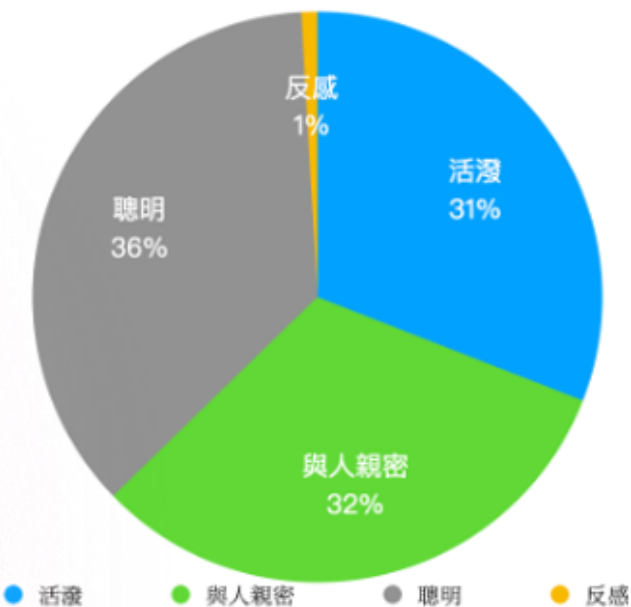
類別 項目	海豚大腦 (如圖一所示)	人類大腦 (如圖二所示)
外觀	可分為左右兩半球，且有著相較於人類，更為複雜的褶皺。 ← ← ← ←	和海豚一樣分為左右兩個半球，有著 彎曲皺摺的膠狀組織——大腦皮質 ，約2~4公分厚，裡面佈滿了神經元。(希爾格泰戈、巴巴斯，2016) ←
重量	約 1600 克	約 1400 克
容量	約 1500 毫升	約 1400~1650 毫升
功能與 圖片	分為兩個部分，這兩部分的大腦都有獨立的供血系統。一半休息時，另一半會保持警覺。同時處理著海豚的各種生理反應。 ← ← ←	不同的區塊有著不同的功能。額葉(圖二區塊一)負責認知功能和動作控制；頂葉(圖二區塊二)是負責整合眾多感覺資訊的區域；顳葉(大腦的外側裂下方)能處理記憶和處理我們聽到的聲音和語言；枕葉(圖二區塊三)主要就是負責視覺(白映俞，2019) ← ←

如何豐富小論文?

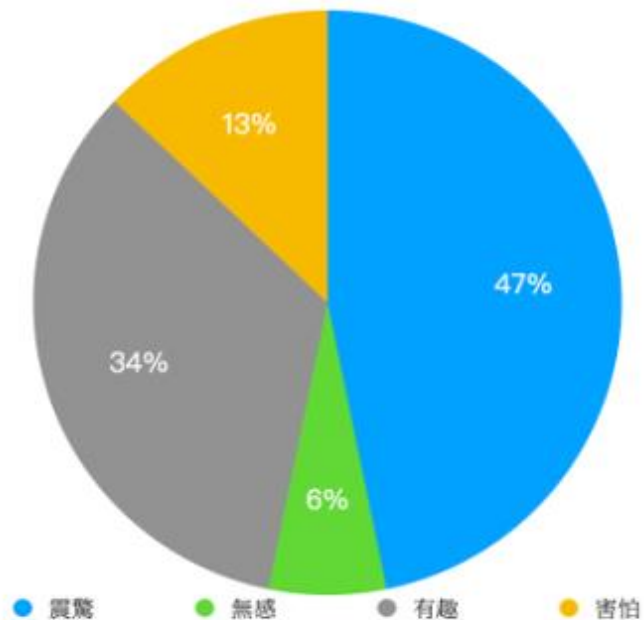
大眾是否跟海豚有過接觸



海豚給大眾的感覺



看完關於海豚性侵人的新聞標題後大眾的感覺



做問卷調查，了解大家對海豚的看法

Part 04

● 研究成果

- 海豚對人類做出的騷擾行為與海豚發情期的求偶行為有著一定的關聯性。
- 海豚應該和我們一樣有著複雜的情感思緒，且在性慾方面有著強烈的渴望與需求。
- 可以透過學校教育、媒體宣傳和社區參與活動等學習去提高公眾意識，減少這類事件的發生。



Part 05

心得與反思

透過一整年小論文課程的學習，我們成功踏上了這項領域。對於**利用資料、做研究的方法**、又或者**論述方面**的能力，都有著顯著的進步。雖然在製作過程中不是一帆風順，但組員們都有積極參與，努力解決遇到的困難，即使最後的成果仍有改善的空間，但完成的那一剎那，心中滿是成就感。

修改小tips:

- (1) 文獻鯨和海豚的不同和前面的海豚分類整合在一起(另寫一小段文字在下面,以額外補充)
- (2) 文獻羊耳島行為和下面的大腦比較中間要有一段文字的連結(類似於人類,因此引起的奇...)
- (3) 標題方面「海所脂」要放前面
- (4) 在大腦圖上可標示額葉...位置(就是說我真不知道要怎麼標記)
- (5) 問卷前多寫一段介紹樣本來源,年齡層,又換,人數,群體類型(造段吧)
- (6) 圖餅圖「是否和海豚接觸」放1st
- (7) 選反感的直接寫在「感覺」圖餅圖旁邊的文字分析
- (8) 問卷前面要放一小段總結。(絕大多數人think海豚與人親近,友善...從以海豚為主角的流行歌曲,甚至飼養員與高等智慧動物的互動...)
↳接我們下面的正文分析
- (9) 小標題:
① 甜秘密 —— 海豚與人類的互動 ② 英 BBC紀錄片 —— 與海豚對話的女孩
- (10) 研究目的:
① 了解海豚的基本生理習性 ② 探討news報導背後的身臨其境可能原因
③ 如何避免news中類似事件的happen
- (11) 結語寫可被預防 → 控制人的行為, love大自然, 人類干擾少, 給生物更多自由空間, 海豚是可愛... 大自然的gift. (從生態保育去寫)
- (12) 可多放圖片(MV的,紀錄片的...) ♀注意排版



Thank You

感謝聆聽

thanks
for
watching

太青菜？ 淺談台菜粵菜大不同

第十組 指導老師：詹玉女
邱逸鈴

38 傅昱瑋（組長）

30 徐靖羲

39 黃宇棋

● 動機

在這3年疫情的影響下，我們已經有很久沒有回台灣了，在時間的沖淡下對台菜的味道越來越陌生，取而代之的是粵菜的清淡、鮮美。而現在剛好給了一個機會，去尋回那些屬於我們的記憶。藉著小論文的机会好好了解台菜和粵菜的區別。

目的

- 一 探討台菜和粵菜的特色
- 二 對比兩者之間的區別
- 三 瞭解台校生對台菜和粵菜的喜好

• 分工

徐靖羲

- 查找資料
文獻
- 問卷發放
及收集

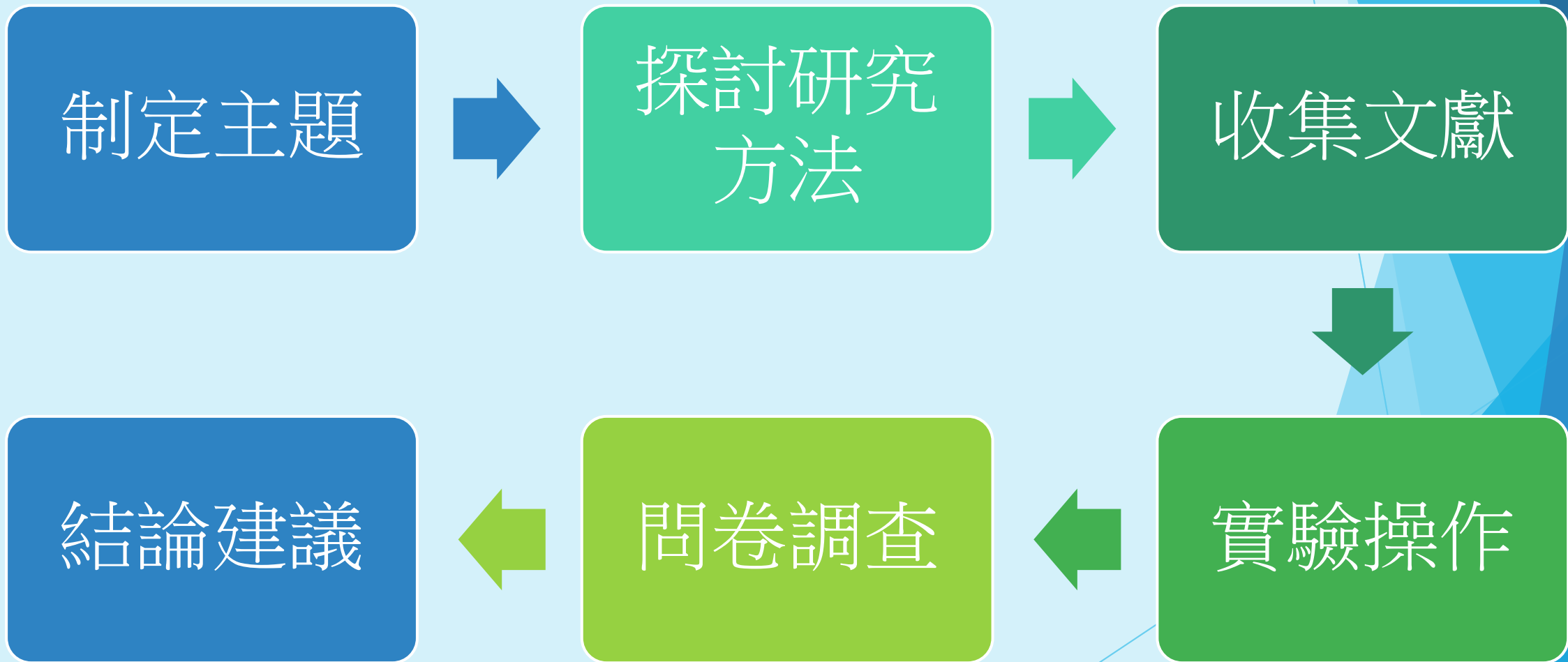
黃宇棋

- 攝影及美
化
- 問卷製作

傅昱瑋

- 整理資料
並呈現
- 製作PPT

• 流程



● 研究方法

- 1、實驗研究法
- 2、調查研究法
- 3、問卷調查法



- 實驗操作 (比較)



潮州蠔煎



廣州雲吞



白切雞

● 實驗操作 (比較)



台灣蚵仔煎

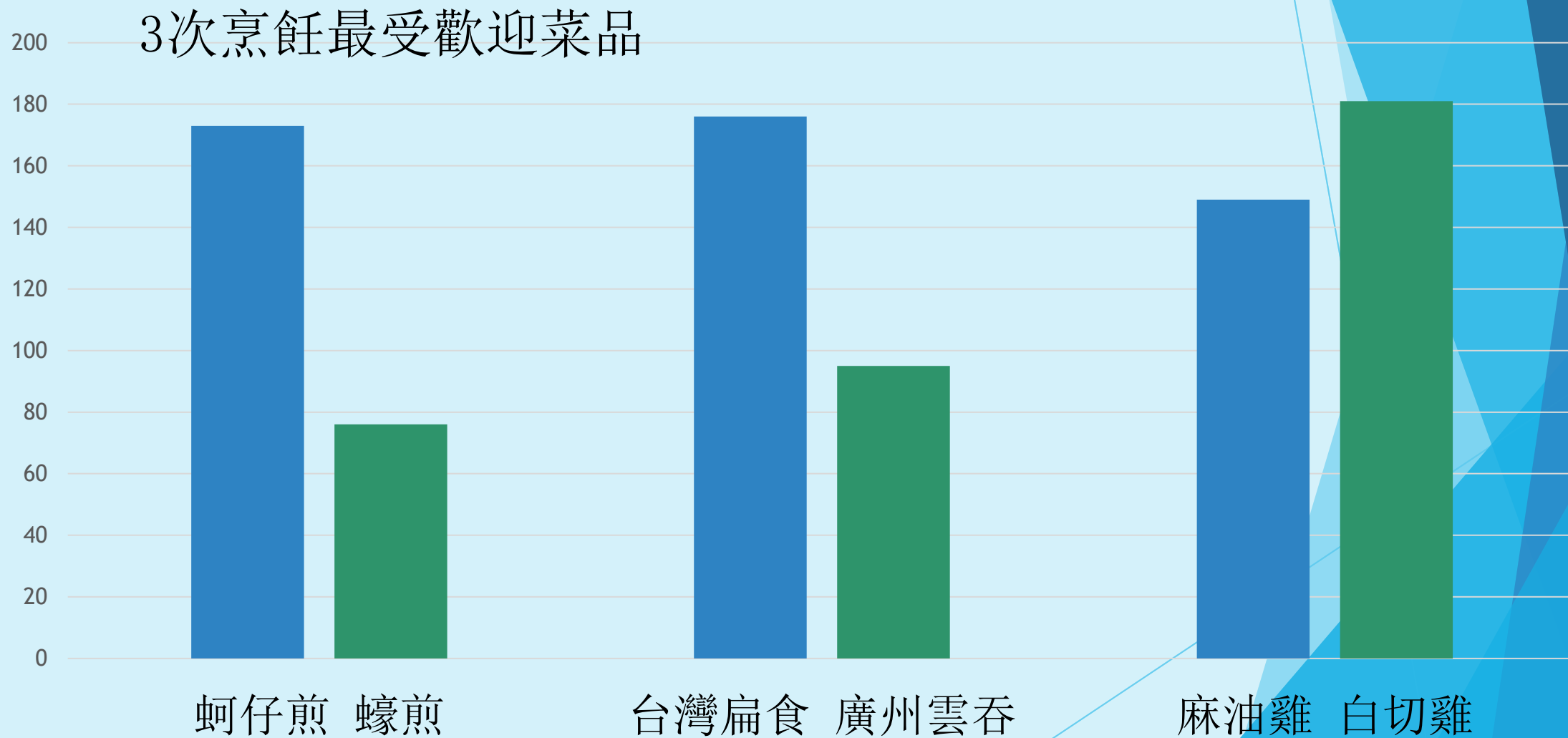


台灣扁食

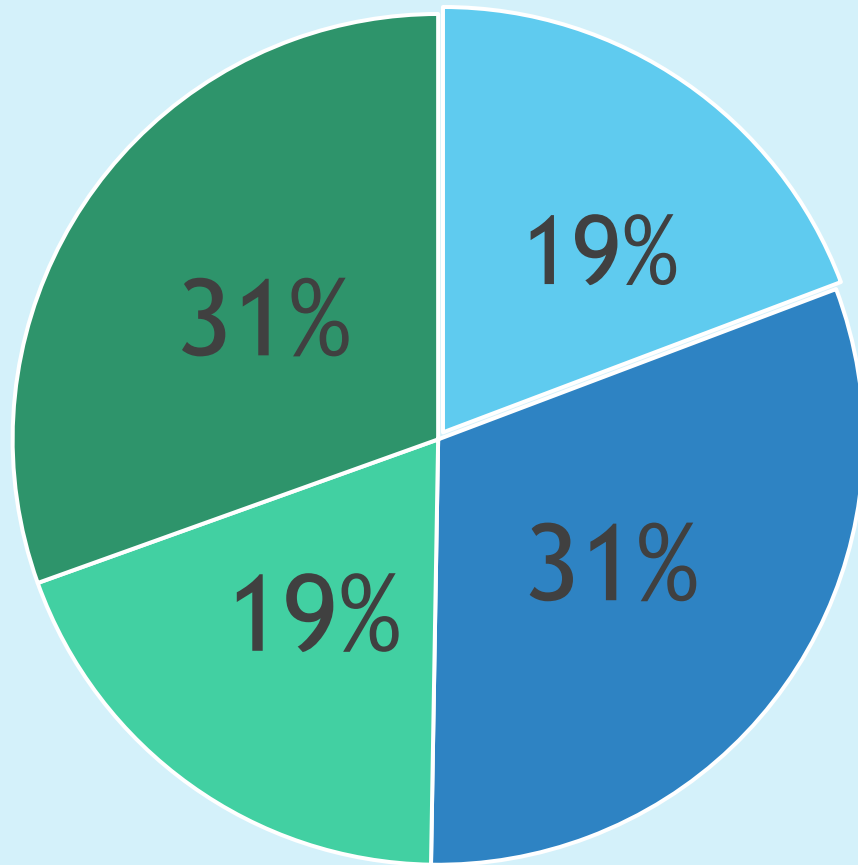


台式麻油雞

● 問卷調查



粵菜台菜喜歡人數比



這是我們調查了台校13~46歲的人口約250份問卷後的統計結果，在台校內喜歡台菜的人還是明顯占多數。

■ 喜歡粵菜男生人數

■ 喜歡台菜男生人數

■ 喜歡粵菜女生人數

■ 喜歡台菜女生人數

• 遇到的問題

1. 每次烹飪都在周四，很難確保食材必須新鮮。
2. 我們隊伍裡有人缺乏做飯經驗，導致剛開始的時候手忙腳亂。
3. 針對部分食材過敏要做出調整，是否還能保留那之前的台菜味或粵菜味？

● 解決問題的方法

1. 我們選擇請通勤生和老師幫忙買。

2. 在大家冷靜下後分配出負責範圍，提高效率。

Ex: 洗菜切菜、拍照記錄等。

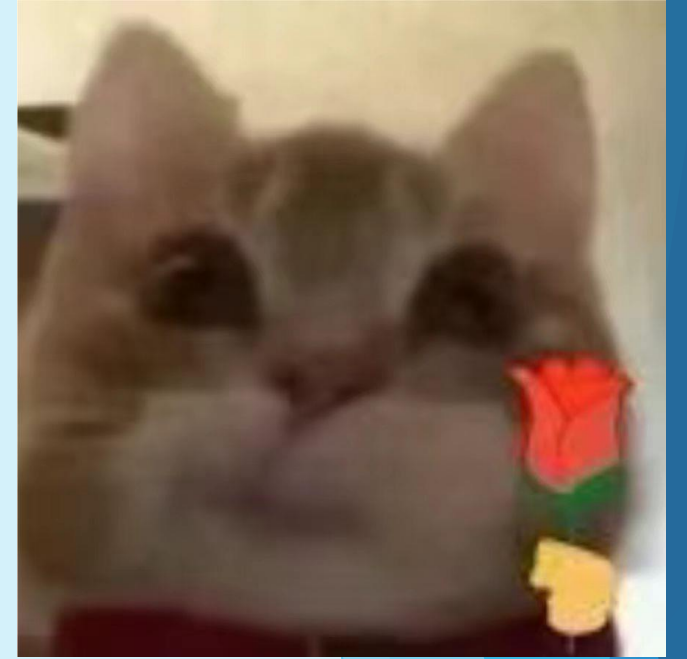
3. 因為組員對麻油雞中的酒精過敏，所以我們選擇了半酒半水的做法。

● 結果與反思

在經過三次的實體操作後，臺菜主要注重清淡、鮮、醇香部分的口味，更傾向自然、原味，所以在調味上沒那麼繁複、多樣

反觀粵菜的口味感覺比較偏向鮮、油，粵菜部分質感鮮明，也因為原料比較多所以做工就會比較精細一些。

這兩道菜係也有融合，如台灣小吃肉圓、蚵仔煎、蔥抓餅等。這些小吃融合了台菜的豐富口味和粵菜的細膩烹飪技巧，成為了台灣獨特的小吃文化。



謝謝大家

Thank you for listening

無花果

綿甜糯軟 | 營養豐富

作者：1104何冠杰

• 指導老師：丘金峰老師

目錄：

無花果的功效	可以預防或件低的疾病
無花果的面貌	有哪些可以被無花果替代的食物
無花果的養生吃法	脂肪很怕的食物

無花果的功效

腸胃蠕動	無花果的富含物，有助於潤腸通便的效果
降血壓、降血脂	無花果富含 脂肪酶、水解酶 ，有助於分解血脂的功效，減少脂肪在血管內沉積起到降血壓
潤喉消腫	無花果富含 檸檬酸、延胡索酸、琥珀酸、蘋果酸、丙乙酸、草酸、奎寧酸 等物質，具有抗炎消腫之功，可利咽消腫。
補充身體營養	無花果含有 大量的糖類、脂類、蛋白質、纖維素、維生素、氨基酸 等，可有效補充人體的營養成分，增強機體抗病能力。
防癌抗癌	未成熟果實的乳漿中含有 補骨脂素、佛柑內酯 等活性成分，其成熟果實的果汁中可提取一種芳香物質“ 苯甲醛 ”，二者都具有防癌抗癌的作用、可以預防肝癌、肺癌、胃癌的發生，延緩移植性腺癌、淋巴肉瘤的發展，促使其退化。

先挑熟的軟的吃，其餘放冰箱保存，保存時間1周左右，建議收貨後3天內吃完，若出現以下情況，並不是無花果壞了，而是正常現象哦！

無花果的面貌

➤ 裂口：

- 自然成熟的無花果都存在裂口現象不會影響食用，而且裂口的更甜。

➤ 黑點：

- 由於無花果含糖量較高，成熟後糖分不斷往外冒，導致果皮會有黑點。

嚴禁复制

➤ 白汁：

- 無花果本身有一種“白汁”，幹後肉眼看上去，像是發黴，洗掉就可以，屬於正常現象。

➤ 磨皮：

- 無花果果皮較薄，也很嬌嫩，很容易碰掉，洗洗後可直接食用。

無花果的養生吃法

無花果燉豬蹄

【配料】無花果200克，蘑菇100克。

【做法】先將無花果切碎，蘑菇切塊，一同放入鍋內，加花椒、生薑、大蒜和清水煮至爛熟，調味後即可食用。



無花果蘑菇湯

【配料】無花果200克，金針菇100克，豬蹄2只。

【做法】先將豬蹄切成小塊，加生薑

【配料】無花果500克

胡椒、大蒜和適量清水與無花果煮燉至爛熟時，再放金針菇煮30分鐘，放入食鹽，味精、蔥花調味食用。



糖漬無花果

【做法】無花果500克洗淨，放入鍋中，用勺將每個果實壓扁，加入白糖醃漬1日。待果實浸透糖汁後，再用小火熬至汁液微幹，停火待冷。再樣入白糖250克放盤中風於數日即可食用。



可以預防或件低的疾病

血壓引起：高血壓、心律不整

血壓引起：糖尿病、高甘油三油脂

有哪些可以被 無花果替代的食物

無花果是脂肪很怕的食物，

在健身餐常見

Ex：燕麥、小黃瓜、番茄(大)

脂肪很怕的食物

這些食物都含有大量的纖維以及水分，吃了之後能夠給人們一定的飽腹感，減少其他熱量的攝入。膳食纖維在腸道中還能抑制糖類和油脂的吸收，促進糞便的形成，有利於代謝物從腸道中儘快排出，幫助體重維持在相對理想的狀態。

1. 冬瓜

含有丙醇二酸，可以有效抑制糖类转化为脂肪；

2. 蘑菇

可以健脾开胃，有利于食物的消化；

3. 黄瓜

有清热，利水，解毒的作用；

4. 西蓝花

中含有钙、铁、钾、磷、锌等营养成分，可以清理血管、促进排便、提高机体免疫力；

5. 燕麦

性平、味甘，归脾、肝、大肠经，可以和脾益肝，滑肠，止汗；食用这些食物都可以起到不错的减肥效果。

Thank You



大江東去

潢涌村憑藉其獨特的河流系統及河流所帶來經濟而聞名東莞。本次我們將簡單介紹這個地區豐富多彩的水文生態系統及與之相關的文化和水與人之間的互動

1207

第4組

成員：

陳星佑 林子豪 陳品翰 黃翊軒 黃竑宇 趙采韻 林宥辰
何宗曄

授課教師：竇少彤、高慧吟



目錄

Contents

01.

基本資料

- 一、研究目的與內容
- 二、河水為什麼是綠色的
- 三、潢涌水文簡介

02.

過程與內容

- 四、河流生態威脅
 - 動物
 - 植物
 - 水污染
- 五、河沙對於發展之影響
- 六、水上傳統文化
 - 龍舟

03.

結論與參考資料

- 五、結論
- 六、參考資料

04.

心得與省思

- 一、困難點
- 二、個人心得

目的

了解潢涌周圍與水有關的水與人之間的互動

內容

我們詢問了專業人員與村民讓我們了解了潢涌河與潢涌水道的情況，對潢涌村的水文有了大致的了解

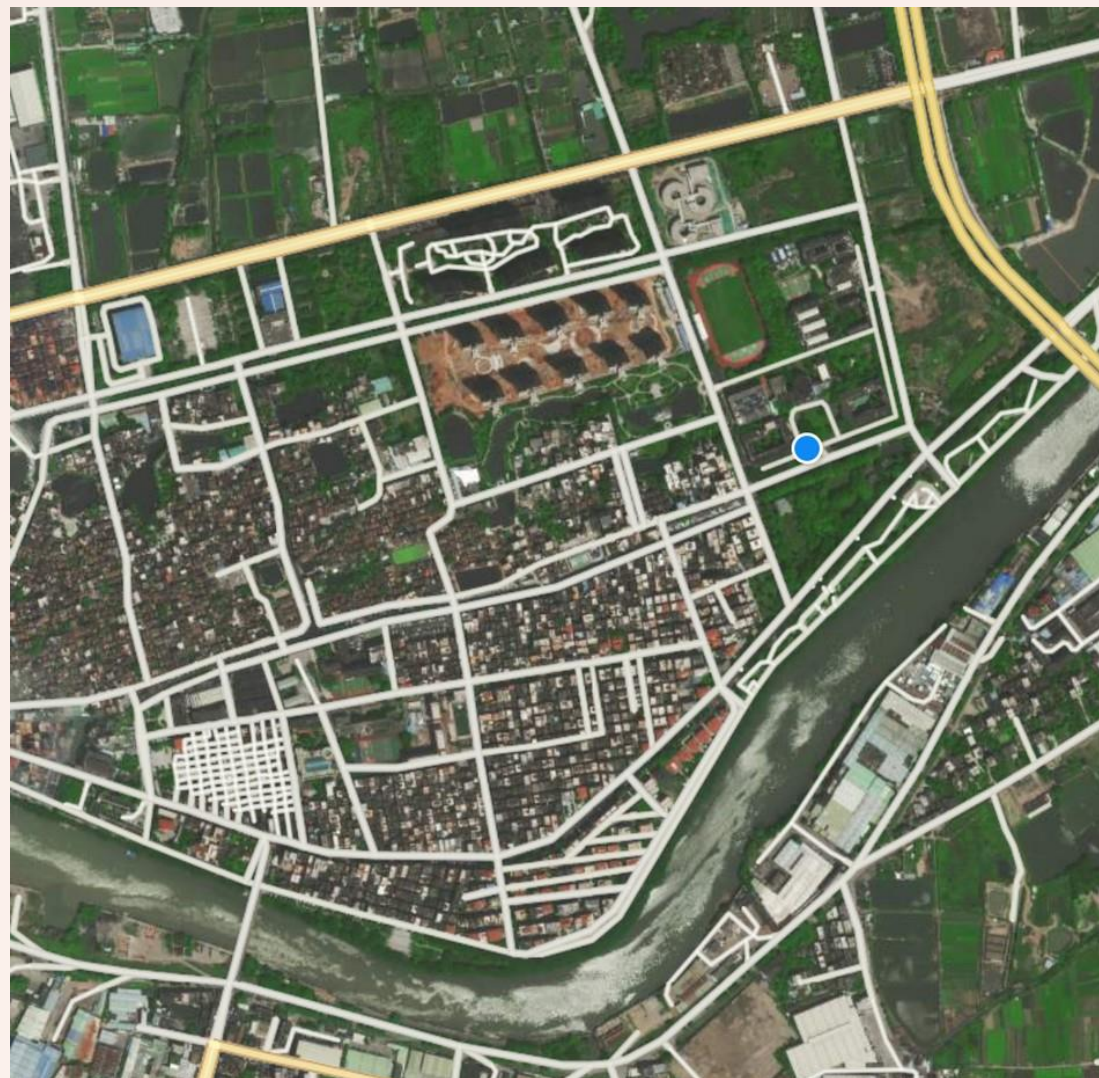


Hydrology Introduction

* 潢涌水文簡介

潢涌村位於東江北幹流凸坡，
特點為流速慢，
利於河中生物繁殖。
因泥沙堆積使其深度淺，
方便民生用水，
且河上活動豐富，
如龍舟河運等。

。



漁業

潢涌村河流資源豐富，據當地居民說，河中生物豐富，使當地居民熱衷釣魚



潢涌河

潢涌河水深6~7米，河面寬闊，可通水運
為珠江支流
水運



東江

珠江支流可通廣州，深圳，珠三角地區等，與村落發展關係密切。

水運





河流生態威脅

外來入侵物種及工業污染



羅非魚適應能力強，雜食性魚類且生長速度快，威脅原生物種生存空間，並使水域環境惡化。



水葫蘆破壞生態平衡，爭奪水中氧氣且釋放大量CO₂導致原生物種大量死亡，生長速度極快，影響航運。



2016年江南大桥至潢涌兩岸工廠使水質黑臭，潢涌村的河流污染嚴重。現轉型綠色產業重視環保。

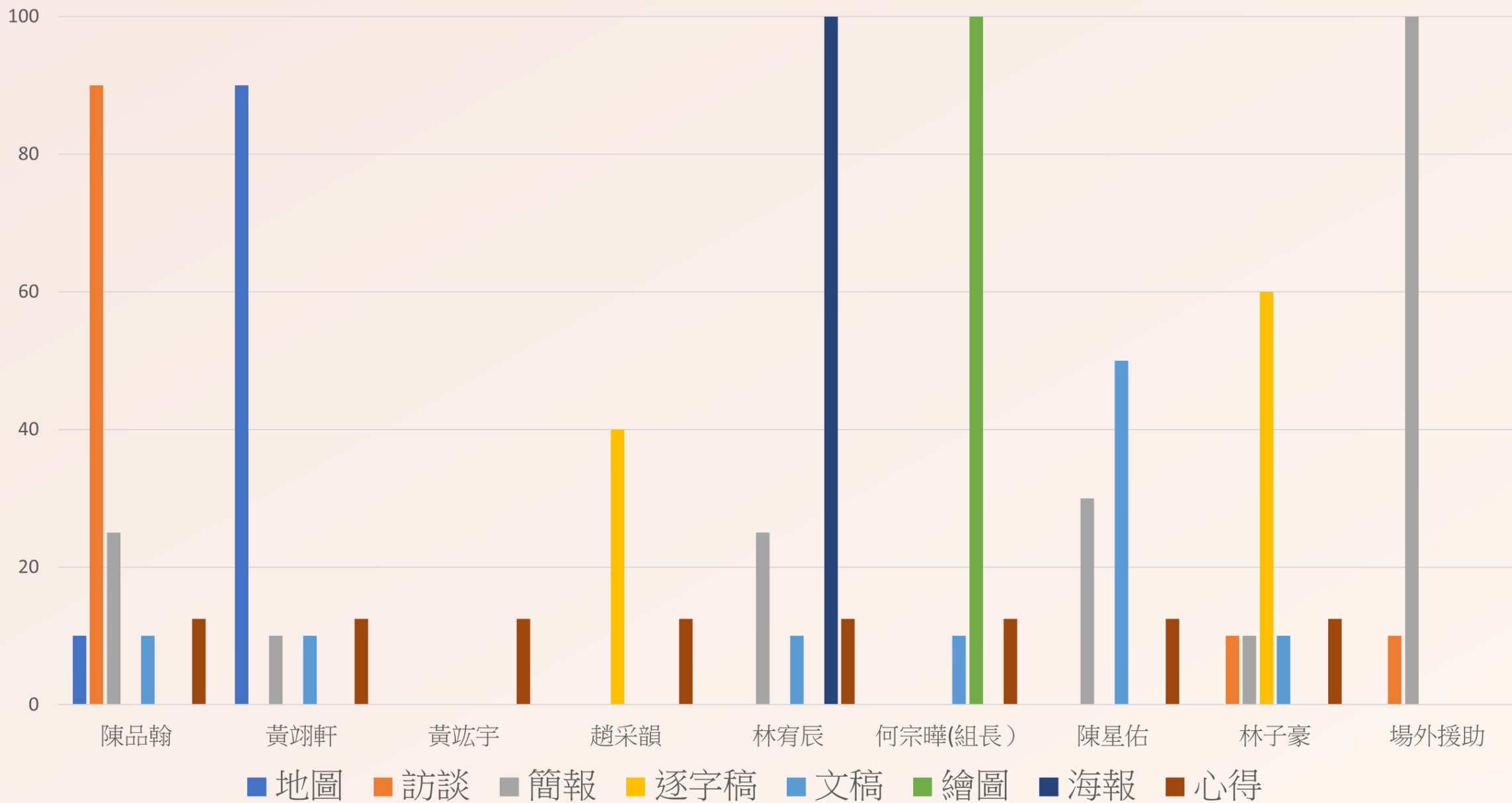
水上傳統文化： 龍舟

潢涌村的龍舟競賽已有300多年的歷史，龍舟競賽是潢涌村文化遺產的重要組成部分，現已成為潢涌村重要的體育娛樂項目。中堂的龍舟隊在去年與今年拿了東莞龍舟比賽拿了第一名哦！



分工圖

大江東去



困難點

- 隊員由於緊張無法組織語言與村民溝通
- 一路上釣魚的大爺都愛搭不理（所以我們決定自己釣）
- 天氣炎熱導致行動力下降
- 資料文獻過少，前幾屆的學長姐也未能留下好範本
- 要做好事前準備：
- 採訪資料
- 防曬
- 多問路人
- 可以問相同的問題產生多個樣本
- 要夠親切

總結

了解潢涌周圍與水有關的 **水與人之間的互動**



結論

在這次活動後，我們對於潢涌村的水文有了大致的了解，也對這條每天看到的綠豆江改變了些許想法，因為經濟發展讓這條河曾受到嚴重的污染，但在這裏待了幾年的我也察覺到水質有在改善，比如水的味道沒那麼難聞了。也希望相關單位能繼續維護這條給跟潢涌息息相關的河流與水道。



感謝觀看 THANKS



真的沒p圖 (手機自帶)

2023 →
Interfered gravity

被干涉的地心引力

成員

1107王筠寧 1104蔡宜珊

指導老師

任子偉



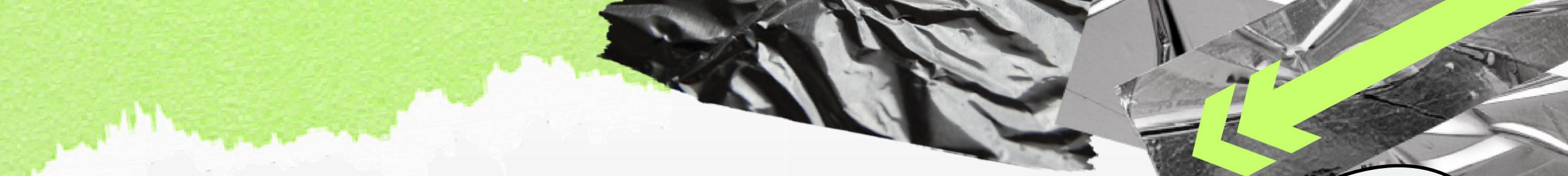
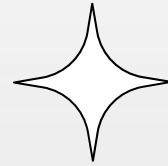


- 01 研究動機&目的
- 02 概念收集
- 03 研究分析&結果
- 04 研究心得&反思

01

研究動機

Research motivation



抖音

抖音号: Film909



研究目的

- (一) 瞭解自由落體與施力後物體落點之差
- (二) 驗證現有理論公式異
- (三) 檢驗影片中實驗結果的真實性

Purpose of the study

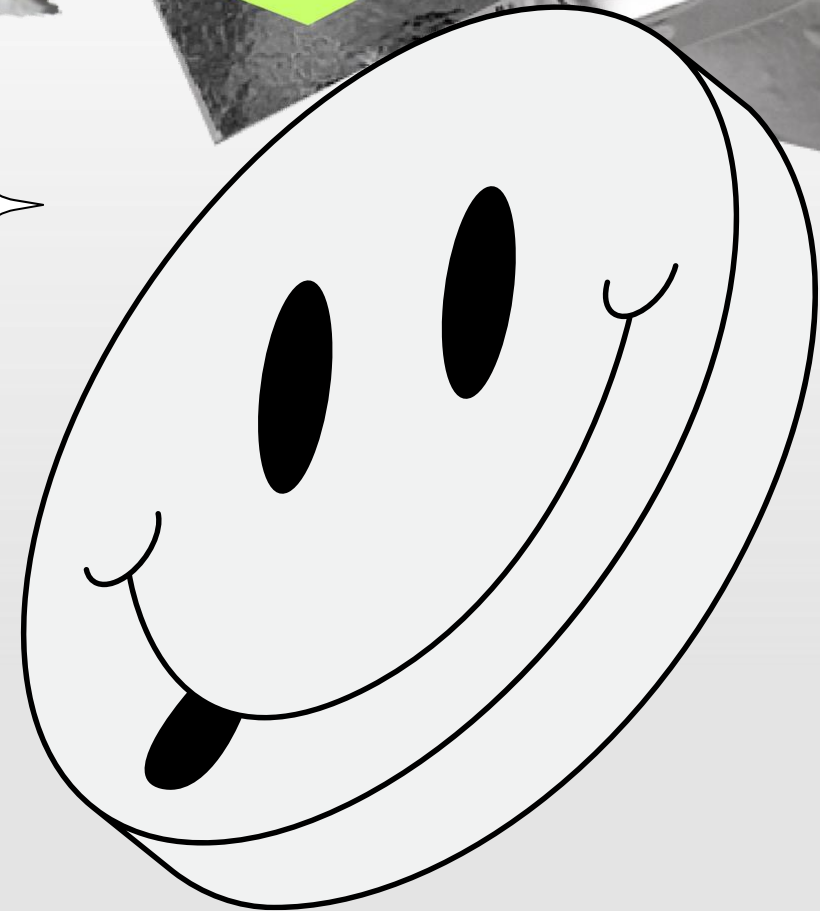
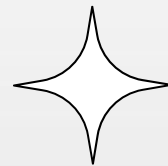
02



概念收

Literature discussion

集



自由落

Free fall

$$v = g t$$

t





平拋運動

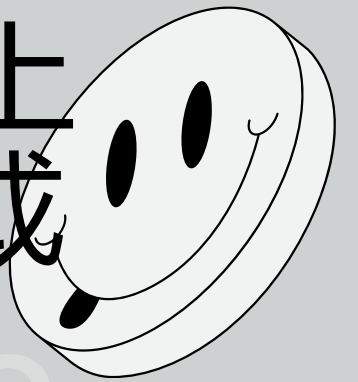
指沿水平方向拋出的物體，且物體指受重力作用

a  v_0 *c*
flat throw movement



水平方向的力

「用物理术语来说，当力施加在某个有质量的运动物体上，如果物体在力的方向上有移动，我们就说这个力对物体“做功”。功可用下面这个简单式子 $w = fd$ 计算，这里 f 是施加在物体上的力， d 是运动距离。功以牛顿·米或焦耳来度量。」



horizontal force

西格實驗



「判斷自殺還是他殺，非常著名的一個案例是愛莉絲·西格 (Iris Seagar) 案，關於這位女士是自己失足落下陽臺還是被推下去的，法庭科學家根據該婦女的身高和體重做了幾個假人模特，根據身體落地後距樓房牆角的距離推斷出她是被人扔下去的，片中唐仁為救秦風進行的西格實驗原理便來源於此。」

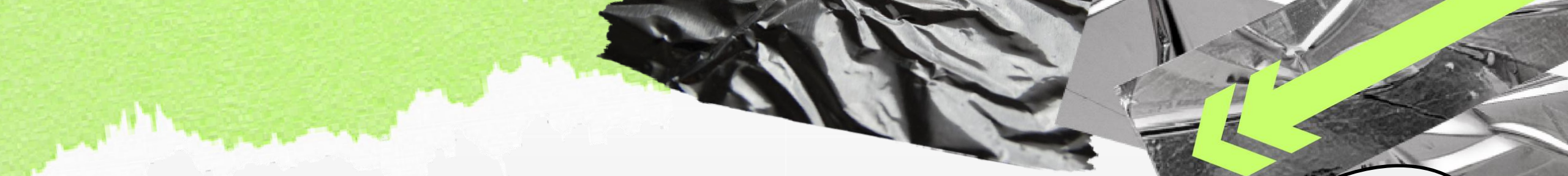
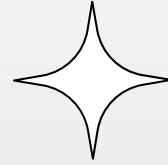
the Seeger experiment

03



研究分析&結果

Research analysis&Result



初速度=0

質量68g

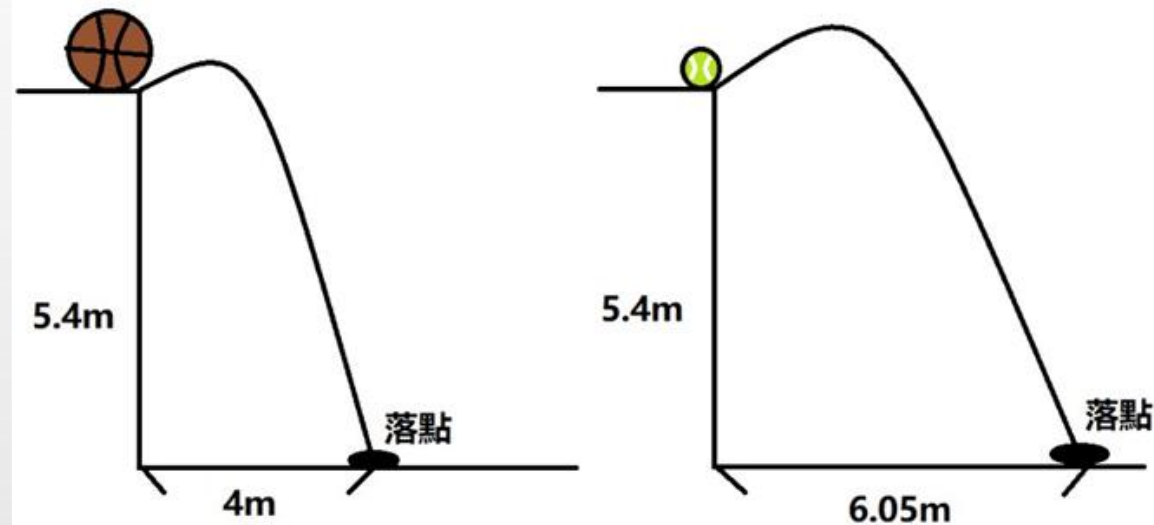
動能=0

$$\begin{aligned} \text{重力勢能} &= mgh \\ &= 68g \times 9.8 \times 540\text{cm} \\ &= 359,856 \end{aligned}$$

物體高度h=540cm

重力加速度g

落點=605cm



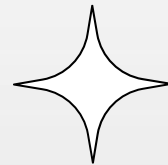
	網球↵	籃球↵
質量↵	68g↵	575g↵
鉛直高度↵	540cm↵	
自由落體落點↵	36.00cm↵	67.00cm↵
	60.00cm↵	64.00cm↵
	39.00cm↵	51.00cm↵
受推力後落點↵	605.00cm↵	401.00cm↵
	600.00cm↵	399.00cm↵
	600.00cm↵	400.00cm↵
落點差異↵	565.33cm↵	335.67cm↵

04



研究心得&反

Research conclusions &
Recommendations
思



研究心得&反思

實驗過程數據精確性不到位且記錄數據過少，不足以體現結果是否為普遍現象，其次實驗過程並沒有測量物體下落過程所需要的時間，無法通過時間完善公式準確度，並且，在對物體進行施力時，無法控制所施加的力是否一致，實驗原計劃使用彈簧使力具有倍數關係，由此通過正反比關係推導公式，但實驗條件有限並沒有實現，若實驗更完善的進行在公式推導方面就可以更加精確

RESEARCH CONCLUSIONS &



Thank

JAZZ

爵士樂與日本的 愛情火花?!



淺談日本爵士樂的起始與現代

1102 倪睿岑 劉書瑋

指導老師:黃祖霖老師



何謂爵士？

爵士樂 (Jazz)

19世紀末20世紀初源於美國。

音樂類型誕生於南部港口城市新奧爾良，音樂根基來自布魯斯音階 (Blues)。爵士樂講究即興，以具有搖擺特點的swing節奏為基礎，是非洲黑人文化和歐洲白人文化的結合。



研究動機



- **爵士樂**是自19世紀末到20世紀初從美國黑人間創造出來的音樂類型，樂手會通過即興共同演奏出豐富多變的曲調，我們也因此受到極大的吸引，而身為亞洲人的我們，自然而然也就開始好奇，爵士樂在**亞洲**的發展與演變。
- 我們首先注意到的是日本，身為亞洲國家，卻在爵士樂中有著不可估量的地位，所以我們打算從日本著手去探討，究竟是經過了什事情造就了**日本爵士樂**發展如此蓬勃？





研究目的



- ◆ 1. 探究日本爵士樂與其歷史事件的關聯與演變
- ◆ 2. 分析爵士樂在日本產生的全球在地化
- ◆ 3. 研究日本當今爵士樂為何依舊興盛



研究方法

發展研究法

從傳入日本對比現代的音樂風格差異探究其中的發展演變。

歷史研究法

透過史料記載瞭解過去日本爵士樂的發展，從明治維新到現在，並建立假設和展開解釋。



研究流程



研究架構圖



歷史事件的關聯



十九世紀
明治維新

大正時期

二次世界大戰後



全球在地化



- 日本開始想造出屬於自己的爵士，將日本傳統雅樂融入其中，創造出日本特有的爵士樂形成全球在地化。

白木秀雄(Hideo Shiraki)是一名日本的爵士鼓手，在1965年，發行了一張專輯名叫《Sakura Sakura》，其中就將爵士五重奏與日本傳統器樂古箏相融合，受到廣大人民的喜愛。





爵士樂在日本依舊興盛的原因

我們總結了四個因素：

(一) 音樂教育普及

(二) 傳統爵士樂多元化

(三) 日本音樂產業的發展

(四) 融入日本興盛產業動漫



音樂教育普及



- 日本致力於從小培養孩子們的音樂素養和鑑賞能力。
 - 音樂學院會將音樂教育由下延伸至幼稚園，從起跑線上就贏過其他國家。
 - 學校中的「部活」有很多音樂方面的社團，從小學就有的吹奏部、輕音部、管弦樂團以及爵士樂部，可看出小孩們對音樂的認知是很成熟的。
-

傳統爵士樂多元化



- 融合爵士 (Jazz Fusion): 意指將兩種以上的音樂風格去做結合。

爵士



電子樂
搖滾樂



融合爵士
Jazz
Fusion



戴維期三世



• 融合爵士也成為了日本新的市場導向，

越來越多的爵士樂隊
改以融合爵士的模式創作音樂。

最為出名的樂隊莫過於T-Square。
這是個在世界上頗有名的融合爵士（Fusion）樂隊。



融合爵士相對於一般傳統爵士更能讓大眾接受，也是介於在80、90年代的日本有這樣的轉型風潮，才能使爵士樂到至今也有如此之大眾傳播的能力。



日本音樂產業的發展



- 日本的音樂產業可以說是全球有著不可估量的地位，從IFPI的2019全球音樂報告中可以看到日本是全球主要市場裡唯一一個實現實體和流媒體雙收入增長的國家



- *「In terms of the world's biggest music markets, the U.S. retains its long-held position at number one, followed by Japan. 」 (Billboard 2019 report)* 報告裡提到2019年日本的音樂產業已經排在了**世界第二**，可見日本的音樂產業的興盛。





- 日本在2010年甚至擠身進世界第二的樂器銷售量

グローバル楽器市場トップ10 (2010) ⁶

順位	国	楽器販売金額 (万米ドル)	2009 年比	1人あたり楽器消 費 (米ドル/人)	グローバル・ マーケットシェア
1	米国	639,000	8.2	20.40	40.3
2	日本	215,000	1.4	17.00	13.6
3	ドイツ	98,000	-0.9	12.03	6.2
4	中国	97,700	4.7	0.73	6.1
5	フランス	75,500	5.2	11.56	4.8
6	カナダ	69,000	4.5	20.28	4.5
7	英国	57,800	-7.9	9.22	3.6
8	オーストラリア	36,000	9.4	16.54	2.4
9	イタリア	27,500	-5.2	4.51	1.9
10	韓国	27,300	0.7	5.60	1.7

出所：中国楽器協会ウェブサイト、『中国楽器』誌掲載の米国『THE MUSIC TRADES』誌の翻訳記事をもとに
拓知管理諮詢（上海）有限公司が作成



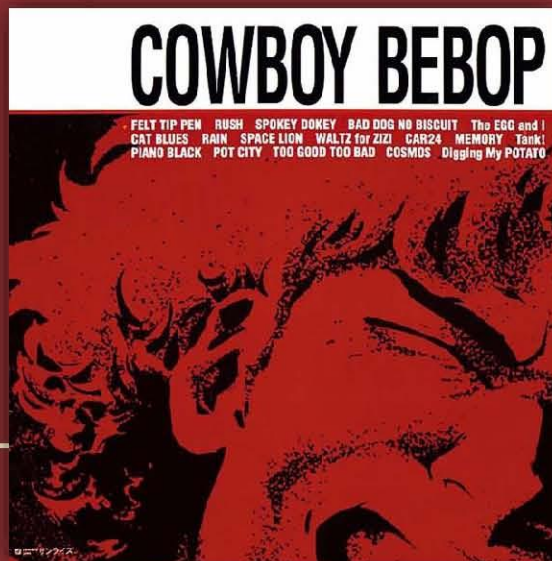


融入日本興盛產業動漫



《星際牛仔》這部動漫裡能聽到許多爵士樂元素，最為知名的莫過於這首爵士樂《Tank!》了，成功的開創第一首用爵士風格配樂的動漫作品，因此這部動漫作品更是被譽為

日本向西方文化學習融合的先驅。



《Tank!》所在的專輯



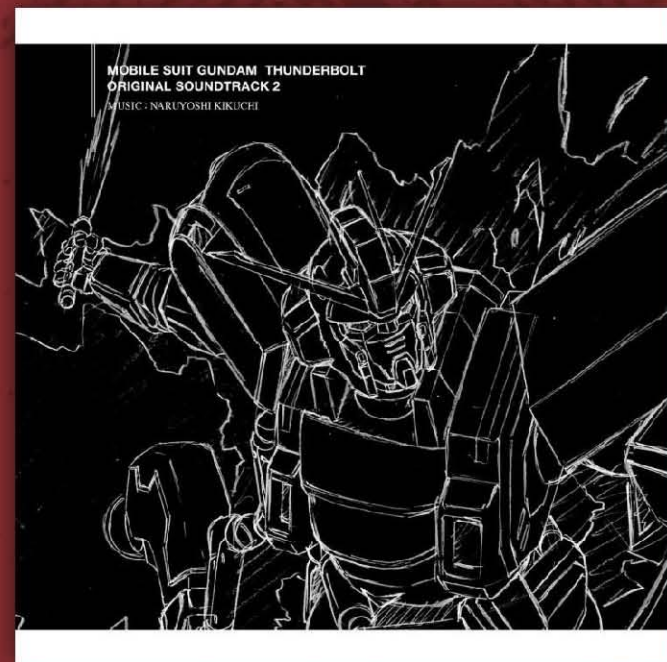


日本著名的爵士樂鬼才-菊地成孔就參與配樂了《機動戰士高達THUNDERBOLT》



- 其餘與爵士樂相關的動漫作品還有，《坂道上的阿波羅》《BLUE GIANT》等等。

- 利用當地文化產業與爵士音樂的融合，進一步達到爵士樂傳播與發展的效果。



研究結論與建議

- 我們發現三個研究目的其實互相都有緊密聯繫。
- 在整個**歷史結構**上看出，從明治維新到近代，本由外力而帶來的文化，後再加入自己的東西使其發揚。
- 從**教育方面**進行音樂的普及，或加入電子等流行音樂進行**創新**，甚至與傳統器樂進行結合，體現出對於爵士音樂的熱愛，以及對文化油然而然的認同感。
- 作為世界上**動漫遊戲產業**最為興盛的國家，配樂方面與爵士音樂進行了深度的融合，使其傳播推廣。





心得與感想

本篇小論文，是利用查找訊息再進行歸納的作品，透過書寫小論文的過程學習到如何有效的蒐集資料並統整分類，也在爵士樂和社會發展方面也有更透徹的知識儲備。

查找資料

分類整理

統整歸納

謝謝



Publication of learning
achievements

學習成果發表

報告人員：1101董融昇 朱芳悅 李悅廷 1102葉家睿

報告日期：2023年10月13日 指導老師：蔡宛庭 老師

2023科學探究競賽
——這樣教我就懂

2023 TAIWAN SCIENCE EXPLORATION FAIR



Contents

目

錄

參賽背景

BACKGROUND OF
THE COMPETITION

參賽過程

CONTEST PROCESS

比賽結果

CONTEST RESULTS

收穫與反思

HARVEST AND
REFLECTION

參賽背景

BACKGROUND OF THE COMPETITION

研究背景

我們團隊參加了「科學探究競賽」，研究主題為「網絡遊戲對人體大腦的影響」。我們運用先進科研方法，結合認知心理學和神經科學，追蹤參與者在不同遊戲環境下的認知表現。

參賽目的

因應近年來沉迷遊戲的人數呈現上升的趨勢，而身邊的同學有著遊戲後反應變慢的經驗，為此我們想要探討、了解遊戲與大腦反應速率之間是否有關聯。



圖片來源:
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/?term=brain+games>

參賽過程

CONTEST PROCESS

參賽準備

在實驗開展之前，我們**充分準備**了相關資料。這包括**文獻研究、實驗設計和相關背景知識**。

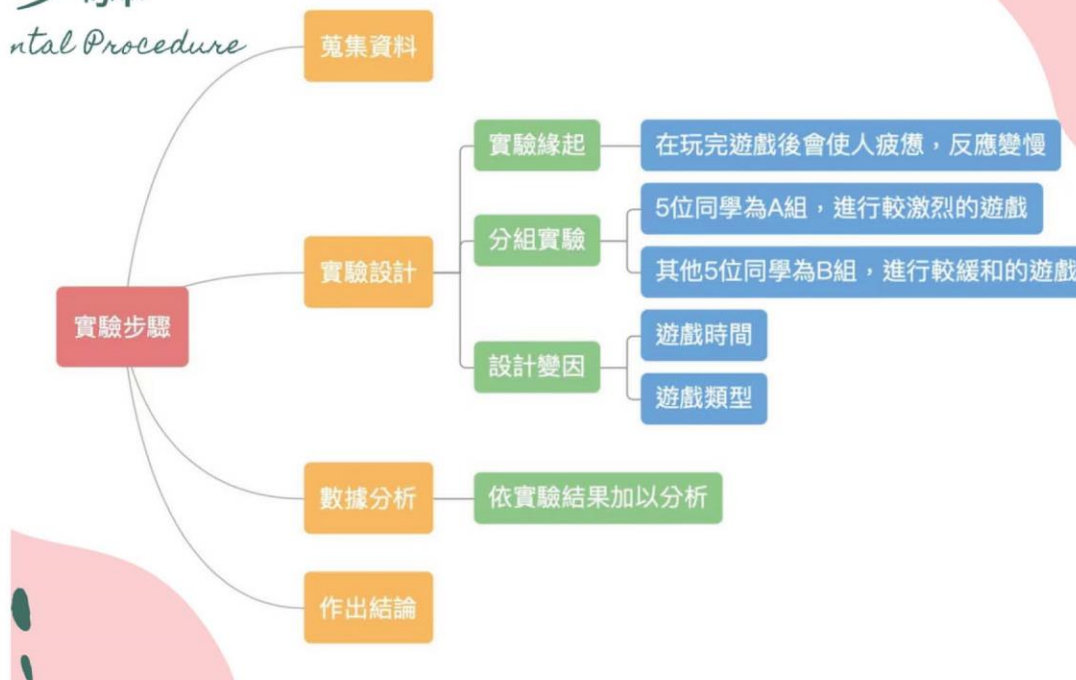
選擇了**電競社**作為實驗的對象基於嚴謹的標準，以確保實驗結果的**準確性和可靠性**。

選擇了簡單易用的實驗工具來執行我們的研究，包括**筆電和數據表格**，足以**準確測量和記錄**。

參賽步驟

步驟

Experimental Procedure



參賽過程

CONTEST PROCESS

參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
接尺距離	23.4	21.5	24.3	19.7	26.4	18.3	21.3	16.7	18.8	17.9

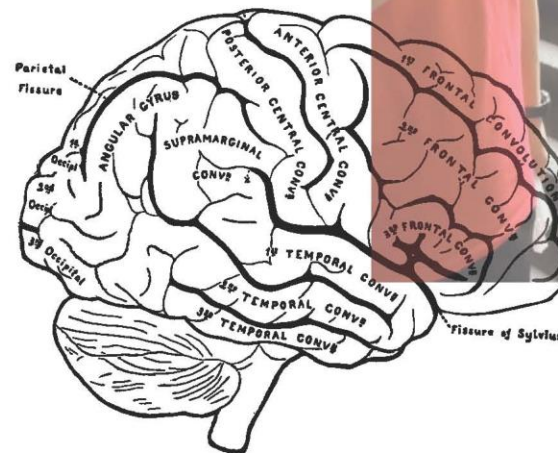
表二：實驗對象在進行 20 分鐘的遊戲使用後對於外來事件反應速率的快慢情形 (單位：cm)

難度\時間	40 分鐘									
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
動作類										
接尺距離	20.8	22.1	21.4	19.7	15.9	17.1	18.7	18.9	19.2	19.3

難度\時間	20 分鐘									
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
益智類										
接尺距離	22.3	20.4	23.5	18.6	25.7	17.5	19.9	15.8	17.5	15.7
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
動作類										
接尺距離	21.8	23.5	23.6	20.3	16.9	18.6	19.6	19.7	20.4	20.2

在實驗前，我們對參與者進行了**接尺實驗**，並記錄了相應的數據。**設定變因**的同時，讓參與者進行了遊戲，對每一位實驗對象進行**三次重複實驗**，取其**平均值減少實驗結果的誤差**。

實驗中，我們將數據輸入**Excel表格**進行計算，並**繪製**了相應的**圖表**以對實驗結果進行視覺化呈現。



參賽過程

CONTEST PROCESS

研究結論

在一定的時間內，**遊戲時長**與遊戲的**激烈程度**與大腦的**反應速率**會**成正比**。

選擇適合的網路遊戲類型，並且搭配適宜的遊玩時間，可以**活化基底核**，提高人的專注力，達到促進大腦的**反應速率**。



基底核及相关脑结构



圖片來源:

<http://cht.ahospital.com/w/%E5%9F%BA%E5%BA%95%E6%A0%B8>

比賽結果

RESULTS AND EXPERIENCE

2023 年【科學探究競賽-這樣教我就懂】

普高組 成果報告表單

題目名稱： 別再說打電動不好了！—探究網路遊戲對人體大腦反應速率的影響
一、摘要
在在本次的實驗當中，我們觀察到：日常生活中，越來越多的遊戲產品出現在現今的社會市場上，青少年罹患網路成癮的問題也越來越嚴重。我們也由此而產生新的想法：在我們人體大腦中，網路遊戲的使用究竟會造成怎樣的影響？如果有所影響，那麼所產生的影響究竟是正面的還是負面的呢？ 針對以上的想法，我們設計幾組實驗，並透過實際操作進行深入探討。我們利用國中生物課所學到的『接尺實驗』，作為人體反應速率的依據，並利用遊戲前後的不同時間，判斷實驗對象的反應速率是否有受到影響，實驗重複多次計算平均值以減少誤差。由我們的實驗數據得出：遊戲激烈的程度與人體反應速率成正比；遊戲時間的長短也與人體反應速率成正比。
二、探究題目與動機
現今社會中，科技的迅速發展進而帶動了網路世界中的娛樂事業，這一趨勢使得社會中充斥著沈迷網路遊戲的現象，同時衍生了「遊戲使人的思維變得遲鈍」的問題。在我們的認知中，長時間使用電子產品以及電子產品所發出的輻射都會使我們的大腦產生負面影響。為了弄清楚遊戲使用是否會對大腦反應速率產生影響，我們將要以真實實驗進行驗證。
三、探究目的與假設
(一)目的： 在實驗過程中，邀請數位同學分成不同組別，通過不同的操縱變因探究造成不同結果的可能原因，分成以下幾個面向探討： 1. 探討網路遊戲使用時長與大腦反應速率是否相關 2. 探討網路遊戲難度與大腦反應速率是否相關物 3. 探討網路遊戲類型與大腦反應速率是否相關
(二)假設： 當人體使用網路遊戲的時候，會刺激多巴胺能神經元，大腦靠多巴胺進行神經遞質。在遇到特定事件的時候，上一級神經元釋放多巴胺，使其陷入興奮，而且，遊戲越激烈，多巴胺的分泌量隨之增加，使人變得更加興奮，進而讓人體面對緊急事件的處理速率變得遲鈍。根據以上原理我們做出下列假設： 1. 遊戲使用時長與大腦反應速率成反比 2. 遊戲的激烈程度與大腦反應速率成反比

四、探究方法與驗證步驟
(一) 實驗構想： 選擇電競社同學作為實驗探究對象的原因有二者，其一為這群同學在遊戲經驗方面較為豐富，能夠使遊戲時長趨於一致；其二為這群專業的電競社同學在遊戲進行時能夠專注在其中，使實驗結果誤差減少。
(二) 實驗架構
<pre>graph LR; A[實驗步驟] --> B[蒐集資料]; A --> C[實驗設計]; A --> D[數據分析]; A --> E[作出結論]; C --> F[實驗緣起]; C --> G[分組實驗]; C --> H[設計變因]; G --> I[20分鐘]; G --> J[40分鐘]; H --> K[遊戲時間]; H --> L[遊戲類型]; D --> M[依實驗結果加以分析];</pre>
(三) 實驗設計 同樣的反應測試時間，兩種分類與性質不同的遊戲---CSGO 與俄羅斯方塊（將其作為我們在實驗中所使用的範例），前者屬於動作類的，後者屬於益智類的，並再將遊戲時間延長，探究其中的差異。
(四) 實驗步驟 1. 第一次接尺實驗：為了瞭解實驗前後所得數據的差異，我們在實驗前對本次的實驗對象進行接尺實驗。實驗流程為：將實驗對象的手腕放在平面上，實驗設備-尺子的零刻度線對準手部最上方，毫無預兆將尺子放開，對其手部的刻度線即是所得的數據值，數據越

小反應越快，並紀錄實驗數據，得到原始數據。																																																							
2. 第二次接尺實驗：實驗對象玩了 20 分鐘的益智類遊戲，在遊戲結束後，對實驗對象進行一次如同步驟一的接尺實驗。																																																							
3. 第三次接尺實驗：經過了 2 天的大腦恢復期後，再讓實驗對象進行動作類的遊戲操作，接著對實驗對象又一次進行接尺實驗。																																																							
4. 第四次接尺實驗：再次經過兩天恢復期，我們延長遊戲時間到了 40 分鐘，讓實驗對象玩動作類遊戲，遊戲結束後，對實驗對象進行如同步驟一的接尺實驗。																																																							
5. 結果分析：紀錄多次實驗結果並取平均值，在四次接尺實驗的進行中，我們對每一位實驗對象進行了三次的重複實驗，取其平均值以減少實驗數據的誤差。																																																							
6. 利用 Excel 表格計算並繪製圖表。																																																							
7. 分析與討論實驗結果。																																																							
(五) 實驗數據																																																							
表一：實驗對象在無任何外界因素干擾的情況下，對於外來事件的反應速率（單位：cm）																																																							
<table border="1"><thead><tr><th>難度\時間</th><th colspan="10">原始數據</th></tr></thead><tbody><tr><td>參與成員</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>接尺距離</td><td>23.4</td><td>21.5</td><td>24.3</td><td>19.7</td><td>26.4</td><td>18.3</td><td>21.3</td><td>16.7</td><td>18.8</td><td>17.9</td></tr></tbody></table>	難度\時間	原始數據										參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	接尺距離	23.4	21.5	24.3	19.7	26.4	18.3	21.3	16.7	18.8	17.9																						
難度\時間	原始數據																																																						
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																													
接尺距離	23.4	21.5	24.3	19.7	26.4	18.3	21.3	16.7	18.8	17.9																																													
表二：實驗對象在進行 20 分鐘的遊戲使用後對於外來事件反應速率的快慢情形（單位：cm）																																																							
<table border="1"><thead><tr><th>難度\時間</th><th colspan="10">20 分鐘</th></tr></thead><tbody><tr><td>參與成員</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>益智類</td><td>22.3</td><td>20.4</td><td>23.5</td><td>18.6</td><td>25.7</td><td>17.5</td><td>19.9</td><td>15.8</td><td>17.5</td><td>15.7</td></tr><tr><td>參與成員</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr><tr><td>動作類</td><td>21.8</td><td>23.5</td><td>23.6</td><td>20.3</td><td>16.9</td><td>18.6</td><td>19.6</td><td>19.7</td><td>20.4</td><td>20.2</td></tr></tbody></table>	難度\時間	20 分鐘										參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	益智類	22.3	20.4	23.5	18.6	25.7	17.5	19.9	15.8	17.5	15.7	參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	動作類	21.8	23.5	23.6	20.3	16.9	18.6	19.6	19.7	20.4	20.2
難度\時間	20 分鐘																																																						
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																													
益智類	22.3	20.4	23.5	18.6	25.7	17.5	19.9	15.8	17.5	15.7																																													
參與成員	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10																																													
動作類	21.8	23.5	23.6	20.3	16.9	18.6	19.6	19.7	20.4	20.2																																													

比賽結果

RESULTS AND EXPERIENCE

表三：實驗對象在進行 40 分鐘的遊戲使用後對於外來事件反應速率的快慢情形 (單位: cm)

難度\時間	40 分鐘									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
參與成員										
動作類										
接尺距離	20.8	22.1	21.4	19.7	15.9	17.1	18.7	18.9	19.2	19.3

(六) 數據分析

分析表格，我們可以發現，實驗對象在玩了網路遊戲之後反應速率有了提高，而且在加長遊戲的時間後，反應速率的提高更加顯著。由此可見，我們先前的假設並不準確，在一定的時間內，遊戲時長與遊戲的激烈程度都與大腦的反應速率成正比。

(七) 討論

研究團隊為了找到其中的原理，閱讀了 Barbara Oakley 的《大腦喜歡這樣學改變》這本書，從中發現瑞士日內瓦大學的神經科學家巴佛利爾也曾經做過類似實驗，他的實驗結果與我們相似，都發現了網路遊戲是可以提高大腦的反應能力的，其中以動作型遊戲最顯著。

因此，我們繼續深入探究，發現了玩網路遊戲可以活化大腦的基底核，大腦的基底核是大腦深部一系列神經核組成的功能整體。它是位於大腦皮質底下一群運動神經核的統稱，與大腦皮層、視丘和腦幹相連。目前所知其主要功能為自主運動的控制、整合調節細緻的意識活動和運動反應。同時還參與記憶、情感和獎勵學習等高級認知功能。基底核的病變會導致多種運動和認知障礙，包括帕金森氏症和亨廷頓氏症等。而適度的網路遊戲，可以通過增加基底核的神經活性，來提高人的專注力、反應力及手眼協調能力。

五、結論與生活應用

(一) 結論

在一定的時間內，遊戲時長與遊戲的激烈程度與大腦的反應速率會成正比。選擇適合的網路遊戲類型，並且搭配適宜的遊玩時間，可以活化基底核，提高人的專注力，達到促進大腦的反應速率。

(二) 生活應用

研究表明「超級馬利歐」能夠增加小腦和海馬迴兩處的灰白質，能使短期記憶能力和認知能力都大幅提高。在未來，我們可以製作提高老人腦部認知功能的相關遊戲，強化基底核功能，以減緩腦部功能退化與罹患阿茲海默症的風險。目前的台灣，已進入了高齡化社會，但是，針對於防止老人癡呆為出發點的發明，輔仁大學心理學系副教授葉怡玉認為，國外的認知訓練是電腦模式，能量化數據，提供國家政策作為或醫療計畫，甚至想發展結合虛擬實境 (VR) 或擴增實境 (AR)，增加訓練有趣度與參與感，以此來提高老年人的專注力與反應力。相較之下，台灣沒有國家級計畫介入認知訓練，經費不夠、人力有限，都是研究發展上的困境，因此希望將來的台灣，可以發展有關於預防老年癡呆的遊戲，這樣有利於整個社會的發展。

參考資料

1. Barbara Oakley(2022) 高露芬 (譯) (2022)。大腦喜歡這樣學改變。木馬文化。
2. 科學人雜誌 (2016 年第 174 期 08 月號)
3. 國立陽明交通大學 (2022) 陽明交大結合遊戲產業，尋求人口高齡化新解方 From: nycu.edu.tw
4. Rui Nouchi, Yasuyuki Taki, Hikaru Takeuchi, Hiroshi Hashizume, Takayuki Nozawa, Toshimune Kambara, Atsushi Sekiguchi, Carlos Makoto Miyachi, Yuka Kotozaki, Haruka Nouchi, Ryuta Kawashima.(2013).Brain Training Game Boosts Executive Functions, Working Memory and Processing Speed in the Young Adults: A Randomized Controlled Trial From: www.sciencedirect.com
5. Guangning Wang,Menglu Zhao,Fuguo Yang,Lingjie Cheng,Ying Lau.(2021).Game-based brain training for improving cognitive function in community-dwelling elderly: a systematic review and meta-regression From: www.ncbi.nlm.nih.gov
6. Paulina Lewandowska, Natalia Jablonska, Bartosz Kossowski, Andrzej Bartoś. (2022) The relationship between real-time cognitive training and brain matter structure. Frontiers in Human Neuroscience

2023年-普高組入選證明

隊伍ID	隊伍組別	隊伍主題
C0001	普高組	「發」現天然防腐力量-探討不同菌種對橘子防腐程度的影響
C0002	普高組	椰子幼苗與菌根菌共生的生長狀況 - 菌根菌與植物的共生現象
C0003	普高組	豆瓣辛酸開花史——能用醋做成豆花？
C0010	普高組	流言大揭密-自製濾水器之探究
C0011	普高組	預防「紫」的曝曬-探討天然防曬成分的保潔、防曬及持久性
C0021	普高組	衛生鼓掌
C0023	普高組	BLUE MONDAY
C0024	普高組	鹽的堆疊藝術
C0026	普高組	阿斯「龍」薑不被批! 探討阿斯匹靈被物質吸附的效益
C0034	普高組	氧化亞銅竟可以測量濃度? 氣出更多知識
C0035	普高組	便利商店--消費者選擇和品牌忠誠度
C0543	普高組	磁力的奧秘
C0544	普高組	震不碎的屋
C0547	普高組	沒關「吸」——探討不同變因對吸音材料效果之影響
C0548	普高組	淋雨一直走-雨中行人淋雨量與運動狀態關係探究
C0549	普高組	在「結」難逃-充電線打結機率之探究
C0550	普高組	不可思議的生活圈--生態球
C0551	普高組	藻藻、蕨草及抹茶之光合色素關聯性
C0552	普高組	別再說打電動不好了!——探究網路遊戲對人體大腦反應速率的影響
C0554	普高組	「果」然抗菌—水果果皮製作環保抗菌吸管
C0555	普高組	綠豆物、化傷害的植物防禦
C0556	普高組	天然鹼鹼指示劑試驗這檔事
C0558	普高組	從一個摩擦力問題談起
C0559	普高組	多運動及玩具可以讓老鼠變聰明嗎?
C0566	普高組	滴「血」認親
C0567	普高組	《小心粉筆來襲!——探討脆性物體斷裂因素與機理》
C0568	普高組	「美麗零浪費」探究衣服的循環再生
C0571	普高組	Cutting through the wind

C0552 | 普高組 | 別再說打電動不好了!——探究網路遊戲對人體大腦反應速率的影響

收穫與反思

HARVEST AND REFLECTION



科研技能

深入研究網路遊戲與大腦的關係，掌握實驗設計和數據分析等科研技能。

團隊合作

學會有效溝通，培養團隊合作精神。在合作中，我們也學會了聆聽意見，尊重多元，為團隊的運作提供了基礎。

問題解決能力

在面對挑戰時，鍛鍊了解決問題的能力和堅持毅力。我們學會了從失敗中吸取教訓，尋找創新解決方案，這讓我們在科研道路上更加堅定。

收穫與反思

HARVEST AND REFLECTION

學術社交

在交流中，我們學會了聆聽他人的研究成果，也分享了自己的經驗，這種互相啟發的氛圍讓我們受益匪淺。

提升自信

通過團隊努力可以實現高難度目標。這次比賽的成就感成為我們前行的動力，讓我們更加相信團隊的力量。



反思與改進

反思研究和表達能力，意識到持續學習和改進的重要性。我們清晰看到了自己的成長空間，下一步將提升自己的能力，不斷追求科學的卓越。



Thanks For Listening!

謝謝觀看!

報告人：1101董融昇 朱芳悅 李悅廷 1102葉家睿
報告日期：2023年10月13日 指導老師：蔡宛庭 老師

2023

紙袋 真的有 比較環保嗎??

Is that true?

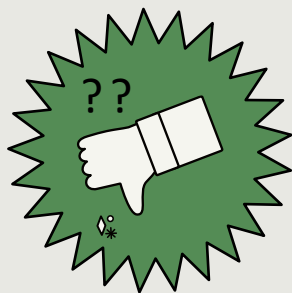




研究動機

- 1： 生活中的購物袋大致分為兩類，分別是紙袋以及塑膠袋，人們傾向使用紙袋來符合自己心中環保的定義，事實真的如此嗎？
- 2： 如同經濟學中的機會成本，需要納入外顯成本與內隱成本來考量，「紙袋」真的比較環保嗎？「限塑令」會不會只是幫倒忙的政策？

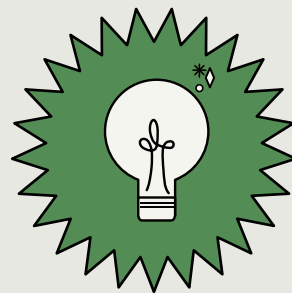
研究目的



1

紙袋也是環境殺手嗎？

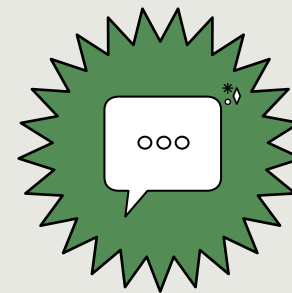
了解紙袋製造過程中，對環境的衝擊。



2

揭開紙袋虛偽的面具

探討紙袋是否如我們想像中的環保，為什麼我們會這樣想？



3

探索更多不為人知的環保漏洞

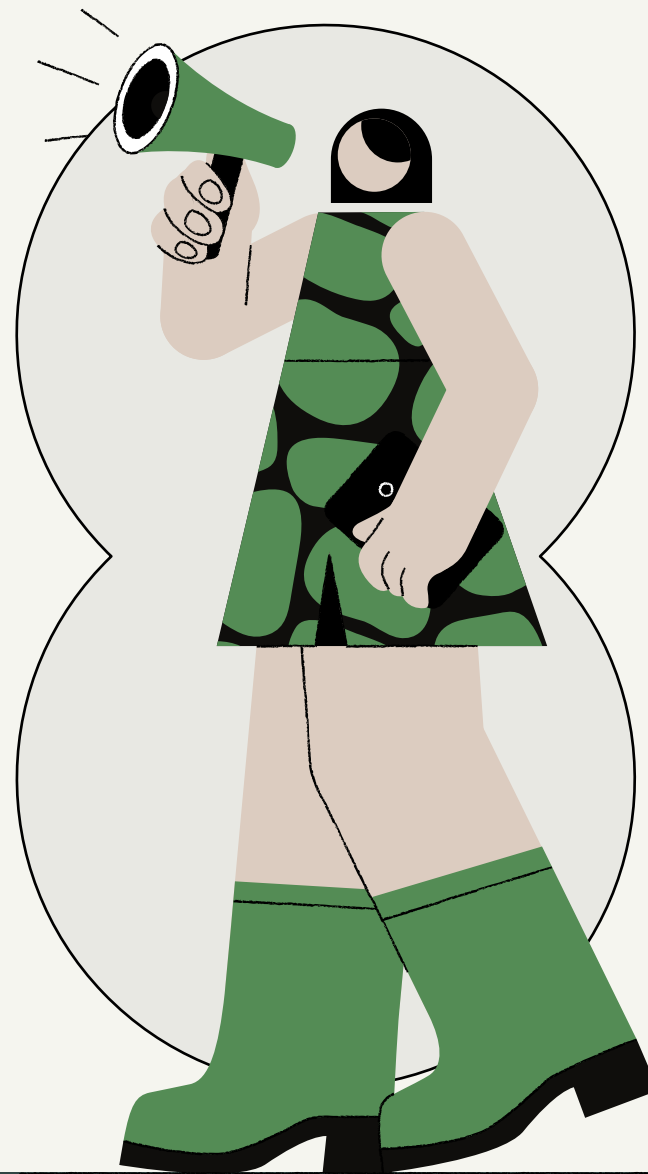
隨著環保意識越來越受重視，有哪些事我們認為還環保，但並非如此的？

研究架構



文獻探討

相較於塑膠袋被一般民眾視為較環保的材質，但判斷任何物質對環境衝擊之大小，也需考慮他在原料取得、生產製造、運輸和消費使用等各階段對環境所可能造成之衝擊。

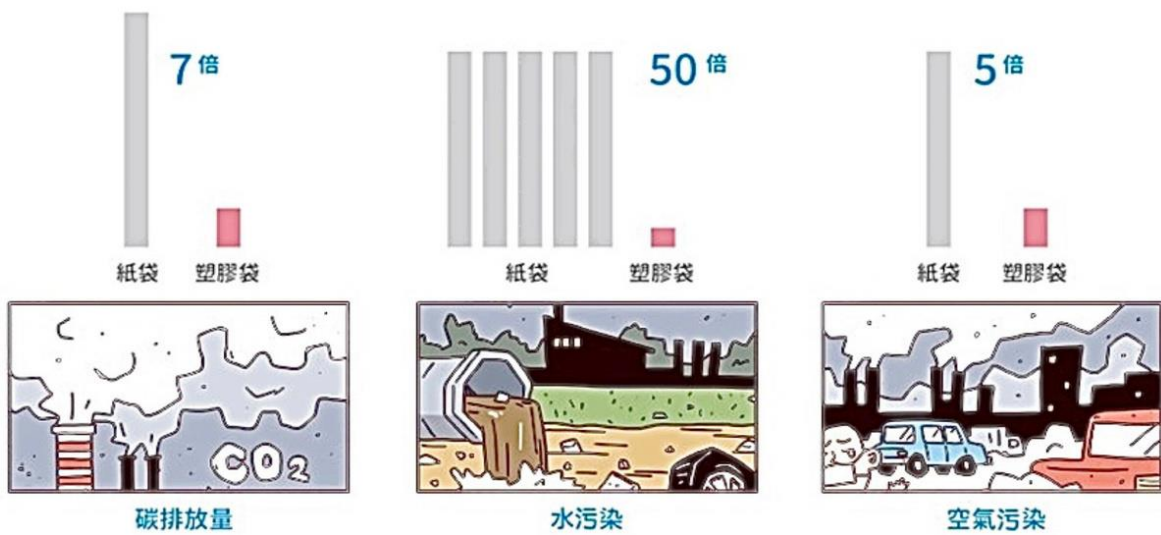


資料收集統整

紙的原料來自於伐木，所以，當我們倡導使用紙袋最終將對山林資源造成傷害。今日隨處可見被丟棄的塑膠袋的原因只可歸咎於民眾低落的公德心，完全取自於公民素質的差異，而被氾濫生產與使用的袋子本身則是無辜的。

從紙袋與塑膠袋的生產過程造成的污染來看……

不能再一味相信紙袋比較友善環境



減少使用紙袋與塑膠袋，其實才是正解！

紙袋的產製過程將產生令人不可忽視的污染總量，這便構成了提倡「取代」並不適宜。

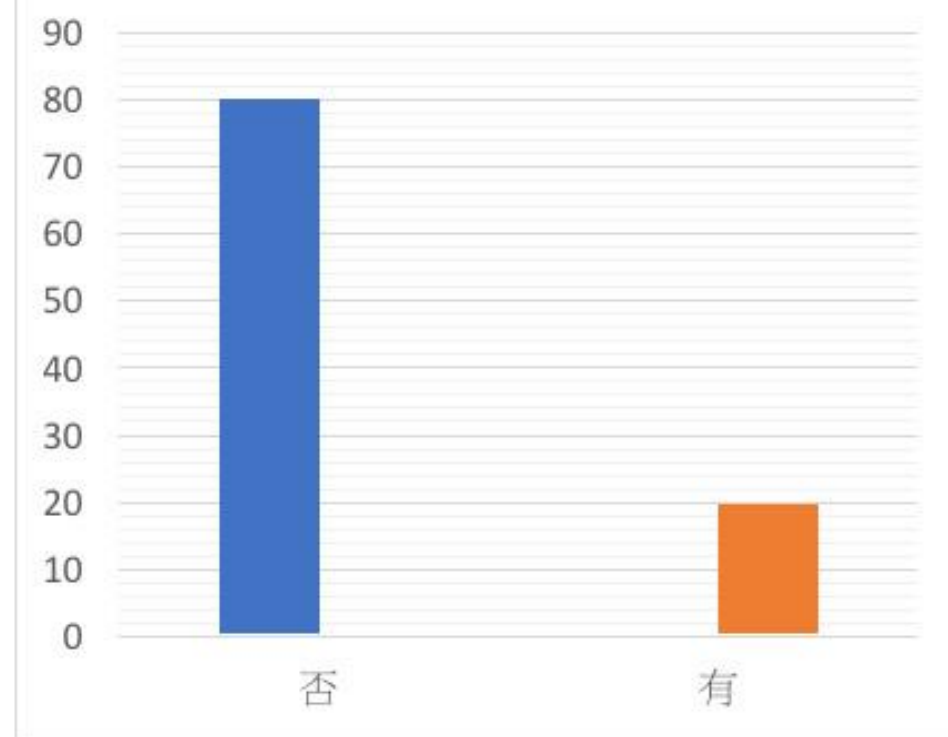


研究方法：問卷調查

表一：大眾對不同材質環保程度的認知

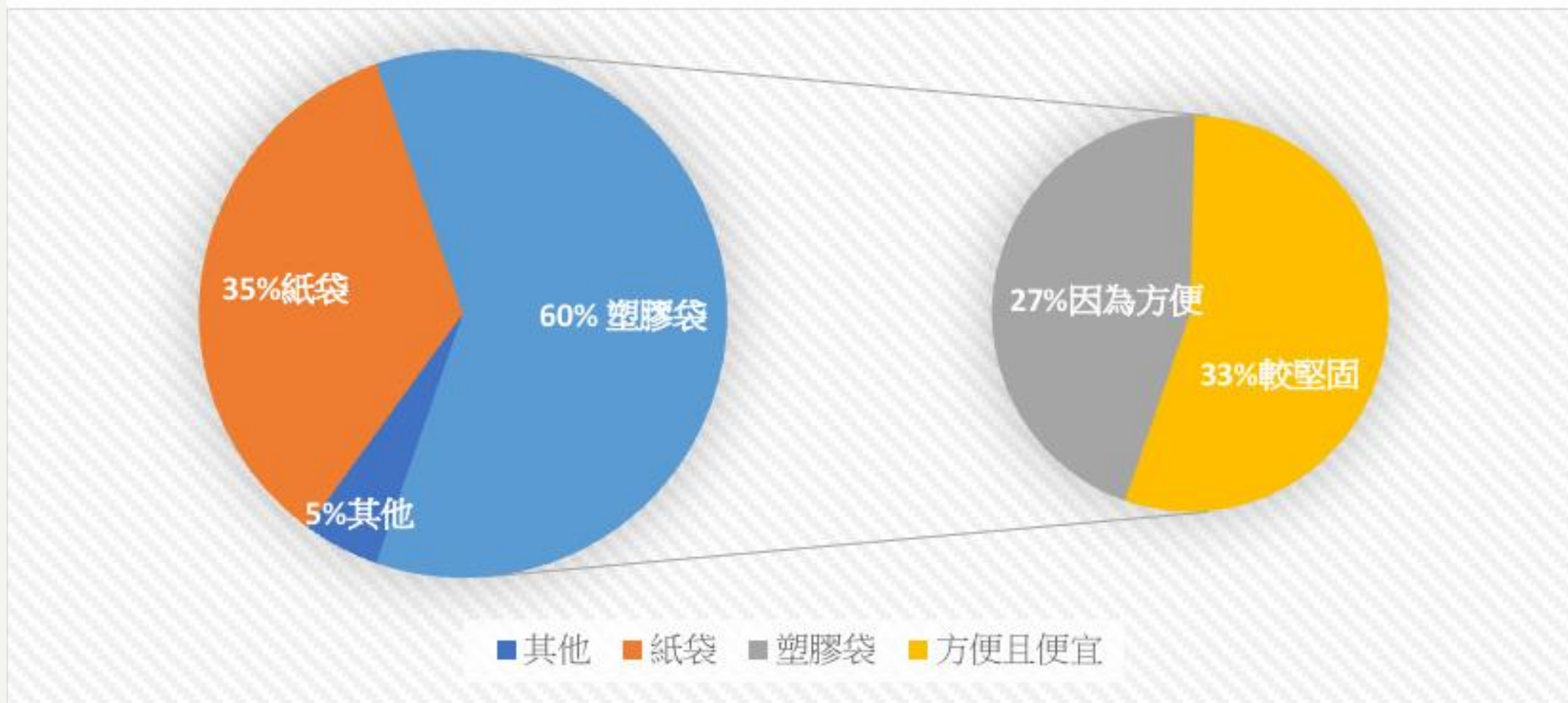


表二：大家是否有聽過塑膠袋比紙袋環保



從表一表二可得知大眾對紙袋的印象，有絕大多數都是比塑膠袋環保，還有少部分不清楚，而更有百分之八十左右的人沒聽過紙袋對環境的傷害比塑膠袋大。

表四：大眾偏好的購物袋材質



(資料來源：自行繪製)

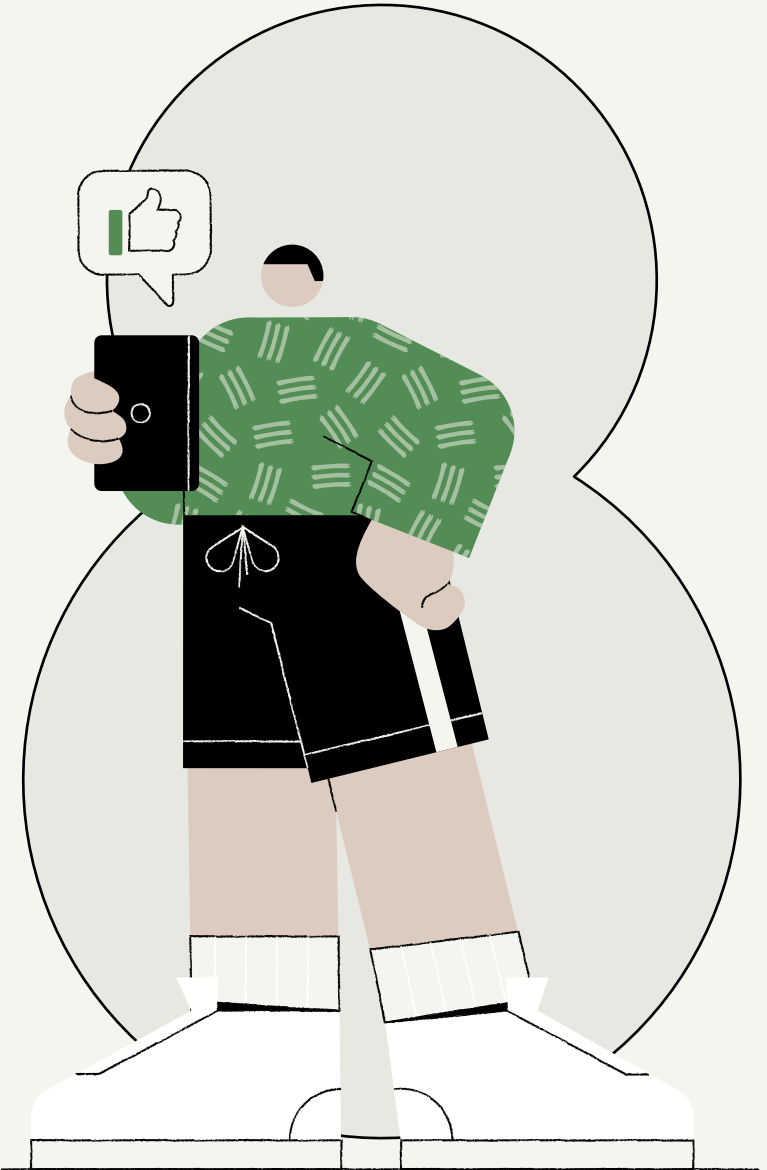
塑膠袋和紙袋的比較

種類	優點	缺點
紙袋	方便回收、容易分解。	<ol style="list-style-type: none"> 1 空氣汙染、水汙染、垃圾體積以及回收消耗能源比塑膠袋多。 2 價格較貴，對商家及消費者都有一定的負擔。 3 砍伐樹林對自然生態造成的衝擊與危害。 4 重覆使用率較低、承載力較差、無法耐酸鹼、容易被腐蝕、不耐潮濕、不易保溫。 5 製造過程需要消耗大量的能源及資源。
塑膠袋	造成的汙染和排碳量都較小	<ol style="list-style-type: none"> 1 棄置不當造成的環境危害大。 2 無法被大自然分解。 3 對海洋生物較大危害。



研究結果

紙袋的重覆使用率低、承載力較差、無法耐酸鹼、容易被腐蝕、不耐潮濕、不易保溫等，也是嚴重的缺點且由於掩埋場多半缺乏陽光、水、空氣等要素，所以紙袋分解的速度並不絕對比塑膠袋快。



研究結論與建議



結論:

把生產過程、使用過程和最終的處置聯繫起來看（即生命週期），紙袋對環境的影響並不小，所以我們**不能夠確切的說用紙袋就是環保的。**

建議

無論是塑膠袋還是紙袋，都要盡量把它們**多重複使用**幾次，這樣從環境的成本來計算的話才可以說是最環保的。

心得與反思

分工、解決異義、友好溝通都是我們真實所面對的課題。不可因一時之便、眾人口耳相傳的「事實」，便不假思索的相信致使不環保的行為，對地球造成不可逆的創傷。我們仍需要進一步探索更環保、永續的替代方案。

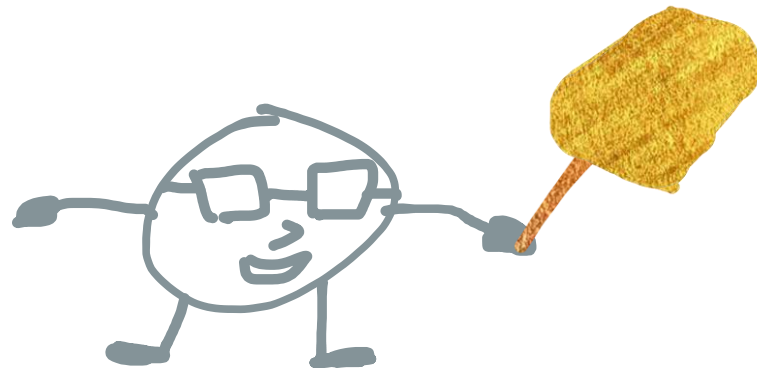


Thank for watching!!!

Have a nice day.

中国雪糕老大的 营销策略与市场分析

1004 32 张莘丞
1004 23 余兆丰
1004 41 黄育纶



動機

- 在2018年的夏天，一款名为“钟薛高”的雪糕，出现在大众的视野里，昂贵的价格与华美的包装，让它在众多雪糕中脱颖而出。价格并没有降低消费者购买的意愿，反而让钟薛高的销售量暴涨，此现象违反了“供给原则”本组想通过调查，研究钟薛高的行销策略。



研究流程



目的

- （一）了解钟薛高的营销策略
- （二）根据问卷分析结果，提供具体资料
- （三）对比钟薛高与同行的优劣势

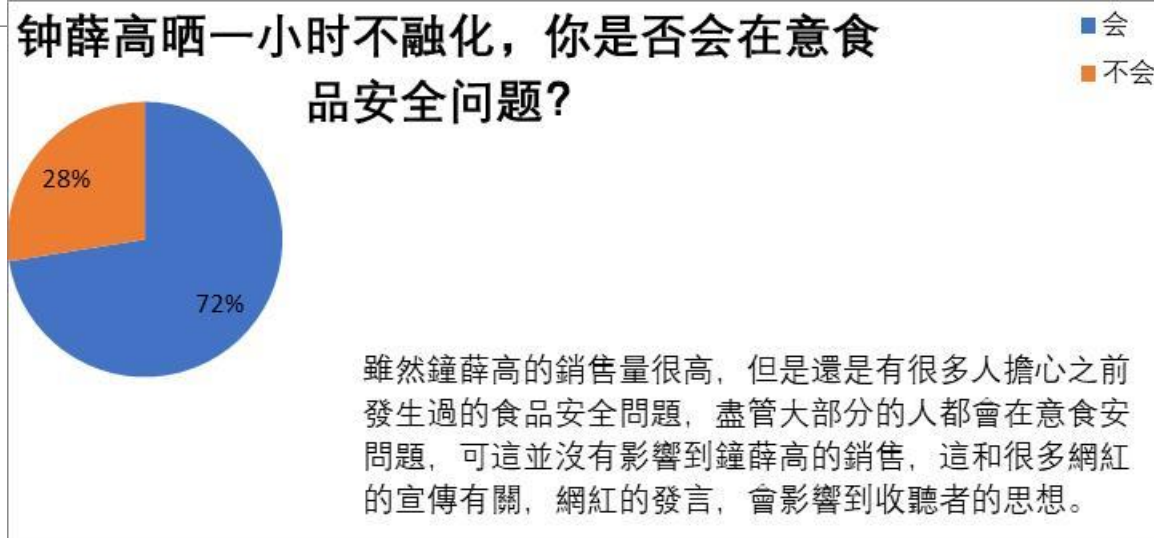
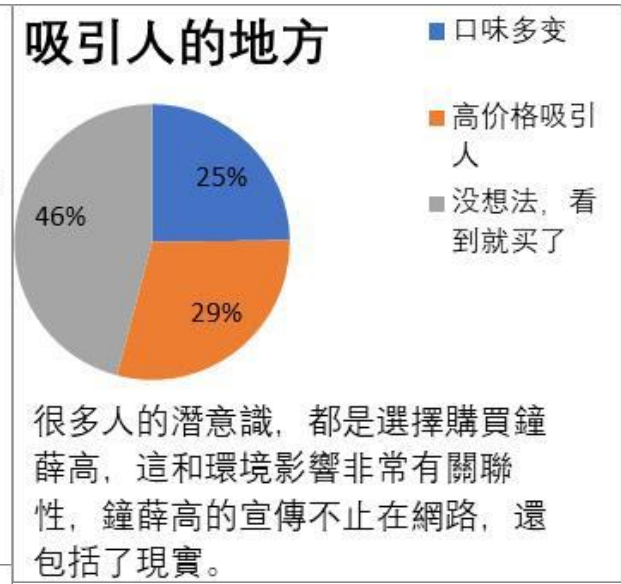
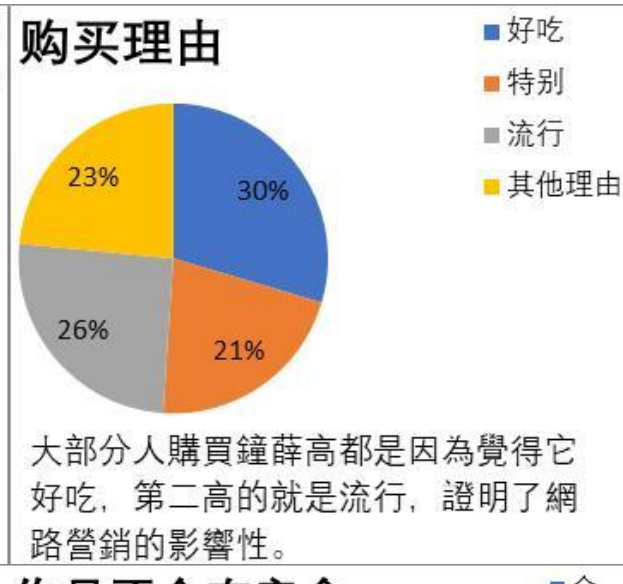
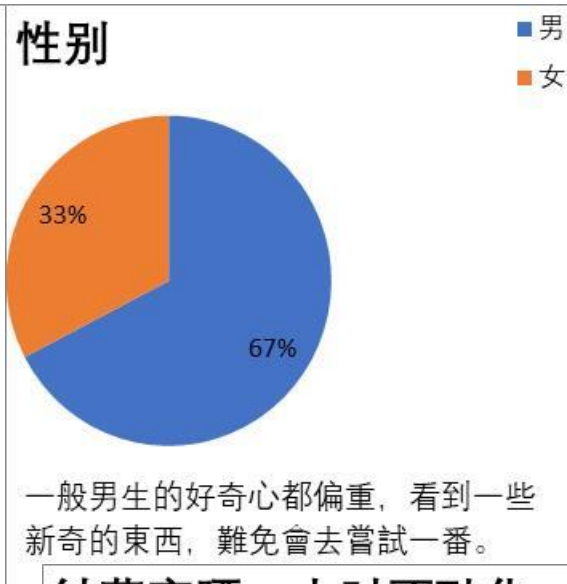
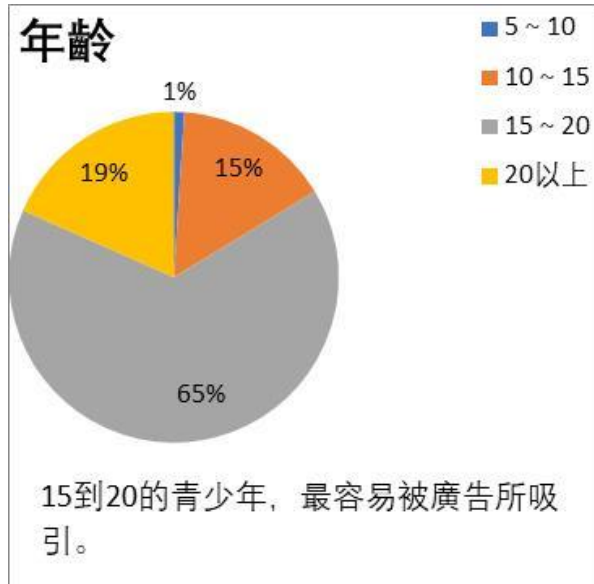


文獻探討

- 鐘薛高隸屬於鐘薛高食品公司（上海）有限公司，是一個霜淇淋雪糕品牌，主營瓦片形狀的霜淇淋雪糕，創始人“林盛”懂得包裝商品，和利用網路宣傳，是一位很成功的商人。



问卷调查表



研究結論与建议

- 一、結論
 - (一) 鍾薛高的行銷手法
 - (二) 多變的口味
 - (三) 長期主義
- 二、建議
 - (一) 鍾薛高的未來行銷手法
 - (二) 如何勝過其他品牌雪糕



參考文獻

• 一、書籍

- (一) 菲利浦·科特勒、加里·阿姆斯壯 (2015)。《市場行銷：原理與實踐》。中國人民大學出版社
- (二) 蔣裡、福爾克·吳伯尼克爾 (2022)。《創新思維：斯坦福設計思維方法與工具》。人民郵電出版社
- (三) 大衛·奧格威 (2015)。《一個廣告人的自白》。中信出版社

• 二、網路調查

- (一) 鐘薛高所有口味價目表
https://wenku.baidu.com/view/cb8d2a01ab956bec0975f46527d3240c8447a1e9?_wkt_s=1686491474445&bdQuery=%E9%92%9F%E8%96%9B%E9%AB%98%E6%89%80%E6%9C%89%E5%8F%A3%E5%91%B3%E4%BB%B7%E7%9B%AE%E8%A1%A8&fr=sogou
- (二) 澎湃公眾號
https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_22712101
- (三) 凡勃倫效應
<https://baike.baidu.com/item/%E5%87%A1%E5%8B%83%E4%BC%A6%E6%95%88%E5%BA%94/10857931?fr=aladdin>



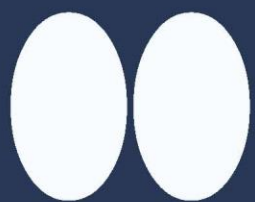
是害羞還是病？

淺談自信與否的原因

1104 林采辰

1105 張文薰

研究 動機



在面對無數雙眼睛和炙熱視線的情況下，你有辦法毫不畏懼的與他人眼神交流嗎？團體活動中那些鮮少發言的人通常都會被說是「害羞、內向、乖巧」而一語帶過，但真是如此嗎？

研究目的

1. 自信的特質與定義
2. 尋找將不自信化為動力
3. 探討自信如何增加或取得
4. 分析青少年不自信的原因
5. 了解環境對人內心堅定數的影響

研究流程

PROCESS

定義研究主題



思考主題與內容的關聯



產生原因



進行問卷調查



統整資料



得出結論

問卷調查

SURVEY



文獻資料

INFORMATION

1

自信決定你的
未來

2

自卑與超越

3

蛤蟆先生去看
心理醫生

4

自信的
九大特質

5

自信得提升
只需要六招

研究架構

自信的定義

將自信化
為動力

研究自信與
否的原因

青少年
不自信之原因

如何增加或取得自信

內心的堅定數與自信
之關聯

結論與建議

在經過統整問卷調查結果後，發現很多人對於白信的定義只停留在表面，並無深入。而我們在書中也查找到了提供不自信的人將自卑化為自信和動力的方法。如果想一步步成為真正自信的人，第一步絕對是認識和熟悉自我，學會堅定的相信自己想法和能力。

感想與反思

在製作與研究這項報告的過程中，我們無形中對於口語表達、溝通討論、團隊合作、統整資訊及時間分配的能力都得到了相對的提升，另外也讓我們對自信的模糊認知變得清晰。

THANK YOU
謝謝大家

FOR

LISTENING



誰家美食不加「涌」？

A Trip to Huangcong

Created by 1206

授課教師：高慧吟、竇少彤

小組成員：黃羽安 謝秉修 詹宜蓁 吳羿萱



目錄

- 01. 研究目的
- 02. 研究問題
- 03. 採訪結果
- 04. 局部地圖
- 05. 成果與反思
- 06. 小組總結



誰家美食不加涌？

A Trip to Huangcong

PART 01

研究目的：

Research objective

1. 潢涌在地美食的種類
2. 探討美食的製作過程
3. 瞭解傳統的美食



誰家美食不加滷？

PART 02

研究問題：

Research questions

1. 覺得哪些食物最好吃？
2. 有什麼傳統節日或美食？
3. 為什麼會選擇在此地開店？
4. 店裏有什麼特色菜及做法？



誰家美食不加涌？

PART 03

探訪結果

Interview results

Q1. 潢涌有哪些好吃的美食？

A: 居民1：潢涌美食很局限，大部分人都會去高埗遠一點去東城吃臺式料理，因為有臺校，所以附近多了許多臺式料理店ex：老蔡牛肉麵、王子一號。

居民2：市場的雲吞還有腸粉，腸粉會加紅綠辣椒一起做很好吃。

居民3：特色美食：大嶺堂延公路一直往前走的牛肉丸、噤裡呱啦、粽子、OK咖啡旁邊的炸串店等等。

Q2. 潢涌有什麼傳統節日或是美食？

A: 叔叔：划龍舟的時候辦過美食節，疫情的時候暫停了，疫情結束後也都沒有了。大概都有一百多攤，種類選擇很多。潢涌每年五月初六都有做傳統美食龍舟飯、粽子，以前還配有香蕉。

Q3.為什麼會選擇在這裏開店？

A: 商家：因為小孩在這邊上學，就一邊陪小孩一邊做做生意，店也開了蠻長時間了。

Q4.店裏有什麼特色菜及做法嗎？

A: 店家：臺式牛肉麵

做法：我們的紅燒牛肉麵比較偏臺式，加上這邊的口味比較重，所以會用肉熬湯這樣喝起來比較濃。主要會選用牛腩，加牛肉、白蘿蔔、胡蘿蔔、牛奶等.....

誰家美食不加涌？

PART 04

局部地圖

Partial map



誰家美食不加涌？

PART 05

成果與反思

Achievements and Reflections

誰家美食不加涌？

	美食排行榜
1	龍舟飯
2	臺式牛肉麵
3	裹蒸粽
4	涼麵
5	鹹酥雞 炸串
6	肉丸
7	腸粉
8	蒸餃
9	芝麻糕



誰家美食不加涌？

龍舟飯

龍舟飯是廣東珠三角地區的傳統美食。食龍舟飯能沾上龍舟「靈氣」，能使生意興隆，家人吉祥平安。每年端午節人們劃完龍舟，都會聚集在一起吃龍舟飯。「吃過龍舟飯，飲了龍舟酒，全年身體健康無憂愁」這一俗語，印證了大家對龍舟宴的美好寄託。

龍舟飯的做法：

第一步：先準備魷魚、香菇、四季豆、紅辣椒、蔥，清洗乾淨，切成小粒。

第二步：鍋燒熱，放油，倒入魷魚粒、香菇粒、四季豆粒、紅辣椒粒，小炒片刻。

第三步：加入隔夜粳米飯，改小火，翻炒均勻，出鍋前放入蔥粒，加入適量的鹽。就可以享用美味的龍舟飯啦！



誰家美食不加涌？

裹蒸粽

在古代，裹蒸粽就是給駐軍隨身攜帶可以隨時食用的保鮮熟食。如今，裹蒸粽已經成為家喻戶曉的傳統食物，寓意著「豐衣足食和蒸蒸日上交好運」。

裹蒸粽的做法：

第一步：先將荷葉用熱水煮洗淨，粽葉泡軟洗淨瀝乾備用。

第二步：糯米泡1小時，綠豆仁泡半小時，乾蓮子泡1小時備用。

第三步：將雞肉、五花肉和香菇用醃料一起醃半小時。

第四步：叉燒肉切丁，連同糯米及調味料一起拌勻。

第五步：取1張荷葉，上面鋪4張粽葉，舀4大匙的米，再加上2大匙泡好瀝乾的綠豆仁、一塊五花肉、一塊雞肉、2~3朵香菇，還有蛋黃、栗子、烤鴨等，再舀上2大匙綠豆仁，最後再鋪上4大匙的米，然後包起來用棉繩綁好，放入開水中煮3小時，就可以製作出美味的裹蒸粽了！



誰家美食不加涌？

問題：

1. 對路況不太熟悉，需要靠導航輔助。
2. 採訪時，居民、商家大多不願意接受採訪。
3. 店家多為外地遷入，較不了解潢涌的特產。
4. 與當地居民語言不通。

反思：

1. 出發前多瞭解潢涌的地形與路況。
2. 多主動採訪更多的居民與商家，收集更多的資料。
3. 尋找老年人，更容易詢問到潢涌的特產。
4. 打電話尋求他人的協助，或使用翻譯軟體進行溝通。

誰家美食不加涌？

PART 06

小組總結

Group Summarize

誰家美食不加涌？

這次的潢涌踏查，是一個不一樣的體驗，從開始查找資料，上地圖規劃路線，到了解潢涌村的歷史，都是不一樣的學習，在這次的課程中，我們學習到了很多。因為我們是美食組，所以我們訂定的目標是尋找潢涌村的特色美食或傳統美食，雖然剛開始因為是早上去菜市場，人流量很大，老闆們忙著賺錢，基本上都是拒絕我們的採訪，其中還有個最大的問題就是我們的語言不通，於是我們找了年輕點的老闆採訪，雖然有些很熱情，而且能與我們溝通，但是他們都不知道在地的傳統美食，有些已經被外來的口味改變了飲食習慣，上了年紀的老闆因為語言不通，所以我們聽不懂他們所說的，這使我們的採訪增加了很大的難度，不過我們還是找到了一位熱心的年輕老闆向我們介紹傳統美食龍舟飯，也了解到了製作過程及所需要的材料。在這次的踏查，我們挑戰了自我的膽量去採訪路人，讓自己走出舒適圈挑戰自我，也學習到了課本上學習不到的知識。





謝謝觀看

THANKS FOR WATCHING