



法令宣導

1	落實釋字第785號解釋保障公務人員健康權之旨，行政院依公務員服務法第12條第3項及第6項授權規定，已於111年12月21日訂定發布旨揭服勤辦法，以規範行政院與所屬中央及地方各機關（構）公務員延長辦公時數上限之例外規定及輪班輪休人員勤休相關事項。
2	「行政院與所屬中央及地方各機關（構）公務員服勤實施辦法相關事項Q&A」全文連結： 請點我 或複製連結網址： https://ppt.cc/f4gvWx

業務報導

1	歡迎各位同仁多加利用本校員工協助相關資源，詳參本校人事室網頁/員工協助(含校內資源彙整表、哺集乳室設置概況表)，也歡迎校內各單位(或同仁)踴躍提供校內員工協助措施並與本室聯繫，各單位推動服務方案時，應審酌性別、身心障礙同仁等需求情形，方案設計宜將疫情期間因應作為納入考量，以強化同仁身心健康為目標。
2	員工特約商店(含子女托育)提供同仁生活上的協助措施，請自行上網瀏覽參考運用，消費時請留意商家實際營業狀況(含安全措施)，如發現商家有違反法令或建議事項，請立即連絡本校人事室。





業務報導

3	提醒您善用e等公務園+學習平臺之公務人員10小時課程專區自主完成公務人員每年度必須完成課程學習時數。
4	重申雇主對求職人或所僱用員工，不得以種族、階級、語言、思想、宗教、黨派、籍貫、出生地、性別、性傾向、年齡、婚姻、容貌、五官、身心障礙、星座、血型或以往工會會員身分為由，予以歧視。違反者，處新臺幣30萬元以上150萬元以下罰鍰。
5	為避免職場就業/性別歧視，各單位應確實遵循性別工作平等法及就業服務法等規定，重視職場性別工作平等問題，不得有就業/性別歧視之觀念或行為。



人事動態

人員異動名單：

姓名	異動原因	原職機關(單位)稱	新職機關(單位)稱	到(離)職日期
呂明儀	陞任	總務處/專員	總務處事務組/專員	112.02.17
李玲慧	退休	研究發展處/秘書		112.03.06
郭彥伶	新進		秘書室/組員	112.03.20
丁綵晨	調任他機關	人事室/組員	國立虎尾高中/組員	112.03.27



當月壽星 Month Birthday

3月份壽星名單

單位	姓名	單位	姓名
機械工程系	張元震	企業管理系	劉彥青
	張祥傑	工業工程與管理系	洪正芳
	張世穎		謝文評
電機工程系	洪崇文	資訊管理系	陳薇其
	郭智宏		陳昭宏
	劉俊良	財務金融系	林韋均
電子工程系	楊惠真	會計系	陳重光
	郭柏佑	數位媒體設計系	張文山
環境與安全衛生工程系	陳杜甫	創意生活設計系	莊螢燦
	張良輝		游元隆
化學工程與材料工程系	陳文星		
	康嘉麟	跨域整合設計學士學位學程	李京翰
	劉上豪	人文與科學學院	簡秀敏
營建工程系	莊國賓	應用外語系	楊育芬
資訊工程系	郭文中	文化資產維護系	陳逸君
企業管理系	楊仁壽		李謁政

生日快樂！



當月壽星 Month Birthday

3月份壽星名單

單位	姓名	單位	姓名
文化資產維護系	林崇熙	總務處--事務組	呂明儀
技術及職業教育研究所	吳婷婷	駐衛警察小隊	陳永清
休閒運動研究所	陳其昌		廖聰志
材料科技研究所	吳德和		廖健成
智慧數據科學研究所	莫薩利	研究發展處--研究企劃組	葉于瑄
通識教育中心	陳達仁	國際事務處--國際學生組	陳宜柔
	博懷恩	圖書館--技術服務組	王煒馨
前瞻學士學位學程	廖妍婷	資訊中心--媒體與服務組	吳昇哲
教務處	曾淑萍	精密儀器中心	張瓊文
教務處--註冊組	蔡昇龍	智慧商務中心	陳蕙如
學務處--生活輔導組	陳素藝	秘書室	王玫華
學務處--衛生教育組	簡宏珊		游丞秀
學務處--軍訓組	蘇文星	秘書室--公共關係組	林妍以
總務處	惠龍	體育室	陳柏元
總務處--出納組	李怡憬	主計室	楊美圓
總務處--營繕組	陳威良		

生日快樂！



「陪孩子走進「遊戲人生」～在冒險中創造生命的精采」

【撰文者：諮商輔導中心孫中肯兼任心理師】

今天不說教，我們「看電影」、「玩遊戲」！

年初，去看了一部瘋狂、精彩，又發人深省的电影：「野蠻遊戲」！

影片講述四位被「留校察看」的高中生，因為「好奇心」驅使，意外被吸入電玩遊戲世界，「變身」成為與現實生活截然不同的人物，在遊戲角色中，每個人有各異其趣的「特殊技能」與「弱點」，唯有「同心協力、互相幫助」才能保全彼此，完成「找到珍貴寶石」的任務回歸現實生活，否則就會永遠被困在遊戲裡頭！

在這場刺激的「叢林冒險」中，主角體會到驚嚇、恐懼、憤怒、無奈、新奇...等多元情緒，並在「衝突」與「合作」的歷程，深刻反思「自我」與「人際關係」，回到現實生活以後，有些關係「修復」了，有些關係「開展」了，帶著新開發的潛能繼續走向未知的生命旅程。平日不打電玩的我，在離開電影院後彷彿獲得醍醐灌頂的力量，瞬間湧現好幾個可以跟孩子工作的靈感與問句，我首先想到的是就讀國二的那個「他」，就稱他小智吧！

「你要等我五分鐘，我得先把這場遊戲打完！」這是小智對我說的第一句話；小智的主訴議題是「欠缺學習動機、未來沒有目標」，焦慮的母親安排他來見我，希望他可以想想：「以後該怎麼辦？」通常，這類型的孩子不會給我太好臉色看，但小智倒是很客氣，對我多是笑笑，也很誠實地說：「其實我真的不知道可以談什麼，你要不要去跟我媽聊？」「我現在就只想快樂地打電動，不要跟我談『以後』，還早呢！」對於辛苦工作賺錢給孩子上學的家長而言，我想沒有幾個可以「欣然接受」這樣的說詞，能夠「忍怒」已經很了不起，然而，還沒跟孩子建立起信任關係以前，我恐怕也沒什麼高明的作為。

看完電影的隔週，我請小智介紹他最常玩的一款遊戲給我這門外漢認識，我的「求知慾」讓他引領我進入電玩的「綺麗世界」，在一層一層的點擊之中，我不禁讚嘆遊戲設計者根本是「才華洋溢的心理學家」，「角色」、「服裝」、「道具」、「聲光」以及「故事」都很引人入勝；而玩家得從「新秀」逐步訓練自己成為「傳奇」；「擁有裝備」、「勤奮練習」則是破關的必要元素！這不就是「生涯發展」的絕妙隱喻？



在電影中獲得的靈感：「遊戲角色的特殊技能經常是現實生活的自己所欠缺的：當中隱含人對自己的『渴望』以及未開發的『潛能』！」我興奮地邀請孩子告訴我：「哪一個是你最喜歡的角色？」然後他回答我：「悟空」跟「小丑」啊！（遊戲中的「悟空」，絕技是「快速前進」；「小丑」，則有無人能敵的「幽默感」。）於是，我有了一個更理解他的「入口」，也找到後續跟他對話的「方向」，小智附贈地分享：「老師，我在遊戲中學習到『團隊合作』的重要，人有時候要『獨立』，有時候要仰賴隊友的『力量』，而每一種角色及組成，都是獨特且不可或缺的！」你說，我是不是應該「起立鼓掌」！

「你是誰？」、「想成為怎樣的人？」、「以後要過怎樣的生活？」...等諸如此類的提問，對某些孩子而言是「難」回答的「好」問題，稍不留意，就會淪為「說教」而降低孩子思考的意願，但以「電影」或「遊戲」作為討論的媒介，有時就會有令人驚喜的發現，親愛的師長們，也許，就讓我們陪著「他」走進「遊戲人生」，在冒險的同時尋找自我，努力破關，創造生命的精采吧！

文章來源:本校諮商輔導中心/資源大全/心靈雲集或導師電子報

