

MARCH 2022

111年  
LET'S TALK  
青年好政論壇



年度議題：  
Z世代數位心理健康過渡期

— 議題手冊 —

ORGANIZED BY YOUTH DEVELOPMENT ADMINISTRATION, MOE  
EXECUTED BY MOI EDUCATION

# 02

## TABLE OF CONTENTS

前言 | 怎麼又是政府舉辦的青年論壇？

引言 | Let's Talk 青年好政論壇簡介

| MOI Education 簡介

議程 | 論壇活動程序

| 講者簡介

| 主持團隊簡介

議題說明 | Z 世代 x 數位 x 心理健康

數位心理健康是什麼？該怎麼談？

| 數位環境發展對心理健康有何影響？

我們應該以什麼樣的心態迎接未來？

暫結語 | 我們的下一哩路何去何從？



## 03

# 前言 | 怎麼又是政府舉辦的青年論壇

王慕羽, MUYU WANG  
MOI EDUCATION 創辦人暨執行教育設計長

「天啊！又是一場政府舉辦的青年論壇？什麼研討會、公聽會這些聽了卻沒有要改變，說了也沒什麼用的活動？」或許你聽到青年論壇的時候，很容易有這種聯想。因為做為執行團隊的我們，也曾經是這麼想的。2020年，世界面臨疫情衝擊，那一年我們舉辦教育新創青年論壇，開啟了一場討論，後續的影響？確實沒有什麼改變。

所以這一次，我們打算自己來。作為一個教育新創，如果有些問題我們不能期許政府來解決，於是，我們決定參與這一次的論壇，並且自己展開後續的行動！

2022年，疫情已經影響我們的生活長達兩年，戴著口罩成為日常，實名制登記變成習慣，這一年以來，數位行為大量成長，從網購追劇，到近兩年突然聲量報表的元宇宙、NFT、區塊鏈與虛擬貨幣。當然，現階段我們都還處於雷聲大雨點小的先鋒期，但正是這個時候，我們想把今年政府所設定的議題放到這個未來趨勢的遠方來討論：當數位環境發展到下一次全面改變日常生活的程度時，我們需要做哪些心理準備？



## 04

根據彭博社報導，沉浸式虛擬世界市場，也就是俗稱的元宇宙市場，將在可見的2024年達到8000億美元的市場規模，即使我們對元宇宙的理解還很模糊，但已經很難想像元宇宙不會對未來的我們有重要的影響，史丹佛大學虛擬人機交互實驗室主任指出，我們還沒有充足的研究數據來理解在完全沉浸式的虛擬世界裡長期活動的人，他們會受到什麼長期的影響，雖然我們可以比較某些把社群媒體當作避風港的人，但元宇宙世界裡我們幾乎可以完全無視現實條件來創造虛擬世界裡的化身。

從心理健康的角度來看，奧勒岡大學心理學研究指出，在某些心理健康的基本原理被科學驗證的情況下，我們的虛擬世界能不能推進心理健康？還是會產生更多不利影響？

在前述的背景與脈絡下，關鍵字「數位心理健康」成為本次論壇的核心議題，我們尤其強化了Z世代在這個議題的重要性，因為這個世代將是經歷元宇宙革命的關鍵世代。我們希望與Z世代一起探尋一個最佳的過渡策略，在數位變革與心理健康之間找到一個發展的方向，去創造一個符合我們永續學習願景的未來教育圈。



## SCOPE:

“

在這次的論壇中，我們將從數位、心理、教育、新創等不同的觀點切入數位心理健康這個複雜且還充滿未知的主題。希望各位參與者可以透過引言人的帶領與知識分享，覺察自身經驗的相關議題，並從個人、家庭、社會等面向找尋更有效的行動計劃。同時，MOI 也將持續地推動數位心理健康的相關議題與倡議，讓本場的論壇成為起點，產生連續性與系統性的實質改變。

”



## 引言 | LET'S TALK 青年好政論壇簡介

為鼓勵青年參與公共事務，教育部青年發展署自107年辦理Let's Talk計畫，以「審議民主」方式實現「開放政府」精神，藉此形塑青年公共參與文化及實現「永續發展」之願景。青年好政Let's Talk計畫，已於109年列為我國加入開放政府夥伴聯盟（OGP）之「我國開放政府行動方案」-「擴大民衆參與公共政策機制」承諾事項之一，將幫助青年共同參與政府決策，並在未來公民社會中，扮演更積極的角色。

本論壇特別強調青年賦權（Youth Empowerment）與積極公民的概念，透過審議民主模式，讓不同的青年夥伴能夠參與政府所關注的社會核心議題。本年度議題特別聚焦於「心理健康」面向，針對不同子議題由不同執行團隊進行具廣度的討論，期待可以透過多元開放的參與管道，促使青年具有參政與產生影響的實質能力。



## 引言 | MOI EDUCATION 簡介

MOI成立於2018年，由一群想要改變教育現場的「教育設計師」集結而成，我們對矛盾又停滯不前的教育現狀感到困惑與擔憂，面對現有的教育系統充滿許多大大的問號。其中，十二位來自不同領域而關注教育的人生實驗家展開對這些問號的探索，自2014年起踏足國內外教育現場，前往英國、蘇格蘭、瑞典、芬蘭、新加坡、日本等地進行文化交流與教育研究，從不同的脈絡裡尋找可能解答。

2017年自印尼雅加達交流返國後，團隊統整過去數年走訪海內外的經驗與見解，凝聚激盪出「教育設計」這套針對教育問題設計解決方案的方法論。至今，MOI Education 教育設計師團隊的小小旅程已經橫跨十個國家、500場服務與活動、12000人次參與，不過，比人次更重要的永遠是透過我們的教育設計打造永續學習圈：讓每一個學習者都以自己的方式，成為自己想要的樣子。

## 08

MOI的創辦團隊與國內外的夥伴進行更深入的探討，將教育設計定位為一套思維方法論 ( methodology )，以設計領域「解決問題」與「價值傳遞」兼重的特性為框架，從中打造蘊含設計風格、理念、價值與問題解決的教育提案。經過一年的發展與精進，2018年正式將公司定位為「教育設計業」，並於2019年起舉辦三場教育設計推廣座談會與『孩子 X 未來 X 教育設計』黃皮書發布會推廣教育設計概念，並實際以教育設計產出奇形課程展示給參與者，獲得國內外數百名教育工作者、新創組織的關注與參與。更於2020年拓展新創組織橫向連結，造訪20組跨域新創團隊，匯聚成『平行 X 英雄 X 教育設計』黃皮書座談會，推廣連結勝於競爭的教育新創觀點。

同時，與國立臺灣師範大學教育學系所合作發表的教育4.0概念影片『教育是萬學之子』，提出以永續學習者為核心價值的未來教育圈概念，將未來教育發展平台納入產業、社群/教師、學生/課程的合作關係，而教育設計便是建構未來教育圈涵蓋不同教育關係人之平台的關鍵技術。





## 09

我們與國內外企業、政府、學校、非營利組織展開各式各樣的合作，推出不同的教育設計服務與作品，透過教育設計師團隊的跨域專業整合，讓每一個作品都是以獨一無二的方式實現我們對永續學習者的追求。

隨著與不同面向交流合作的過程，MOI 更加確信 **如果要改變教育，惟有各個領域的教育關係人攜手，才有可能為孩子與未來創造更多的可能性。**

2022 年，在休息一年以後，MOI Education 將以一如既往的初衷與堅持，以未來教育圈為方向持續創造改變。

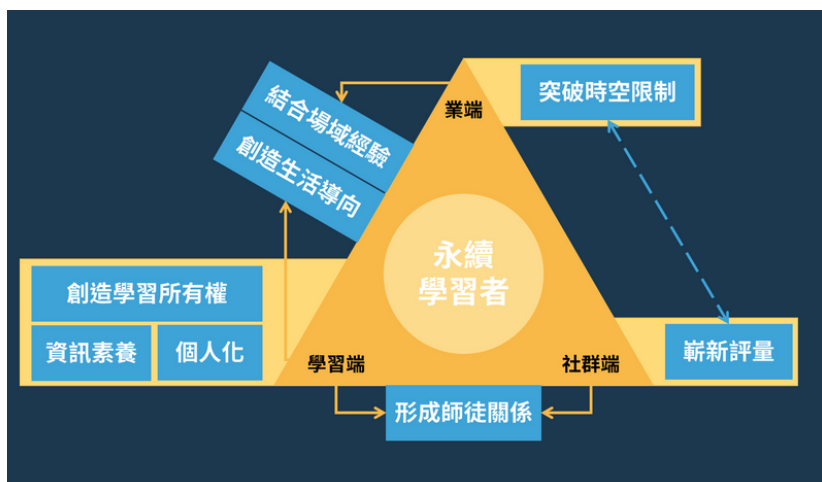
OFFICIAL WEBSITE



FACEBOOK PAGE



IG PAGE



# 10

## 議程 | 論壇活動順序

### 0950-1010 CHECK-IN

來賓報到

### 1010-1020 OPENING

開場致詞

### 1020-1030 INTRODUCTION OF ACTIVITY

活動介紹與主辦單位簡介

### 1030-1130 ISSUE INTRODUCTION SESSION

1030-1040 | 前導破冰 - 桌次自我介紹與議題定向

1040-1100 | 主題引言 - 關於數位心理健康，我們在談什麼？

1100-1130 | 引言人圓桌問答 - 數位x心理x新創x教育

### 1130-1230 LUNCH TIME

### 1230-1650 THE WORLD CAFÉ

1230-1340 | 議題討論Round1

1340-1450 | 議題討論Round2

1450-1550 | 茶點暨數位海報分享

1550-1650 | 議題討論Round3

### 1650-1730 CONCLUSION & ENDING



## 11

# 議程 |

## 講者介紹



吳俊緯 / Sean Wu



現職 | 蛹之生心理諮商所台北圓山分所所長  
| 心理空間製作所創辦人

經歷 | 企業心理諮詢顧問  
| 身心科專任醫師  
| 員工關係管理師



王慕羽 / Muyu Wang



現職 | MOI Education 創辦人暨執行教育設計長  
| Gerson Lehrman Group 亞洲區教育顧問  
| VisasQ Group, Japan 專家顧問團

經歷 | 神經語言心理教練 (加拿大認證)  
| 職涯與時間管理顧問執行師 (加拿大與澳洲認證)



## 12

# 議程 |

## 團隊簡介

審議民主主持人

周瑞勤 | MOI 愛迪爾設計師

- | NICI x MOI 聯名遊戲化社群偕同講師
- | Trust Café x MOI 聯名Money How 微社群團隊
- | MOI Education 微學習·微社群 < 尷尬心理學 > 講師
- | Digi-MOI < 沒玩沒瞭 > 企劃編劇暨演員



審議民主主持人

宋昱 | MOI 精靈古怪設計師

- | 馬偕紀念醫院實習心理諮商師
- | 國立臺灣師範大學教育心理與輔導所碩士



審議民主主持人

高宇航 | 教育部高中優質化總計畫專任助理

- | 國立臺灣師範大學教育學系



數位審議管理

劉晉呈 | MOI 資訊管理設計師

- | Digi-MOI 企劃攝影暨媒體製作



## 13

# 議程 |

## 團隊簡介

審議民主主持人

周憶敏 | 馬偕紀念醫院實習臨床心理師

| 台北醫學大學附設醫院精神科 - 實習臨床心理師

| 天主教輔仁大學臨床心理學系碩士班



審議民主主持人

魏子翔 | 板橋高中實習心理師

| 啟宗心理諮商所自傷防治專案行政人員

| 國立臺灣師範大學心輔所諮商心理組



審議民主主持人

林忻 | 加惠心理諮商文教基金會  
實習諮商心理師

| 國立台北教育大學 - 心理與諮商學系碩士班

| 台北市景文高級中學 - 實習諮商心理師

| 中等學校教師 - 綜合活動輔導專長



審議民主主持人

張慈容 | 國立台北教育大學  
實習諮商心理師

| 國立臺灣師範大學教育心理與輔導所碩士



## 議題說明 |

# Z世代X數位X心理健康

### 數位心理健康是什麼？該怎麼談？

#### (一) 我們究竟在討論什麼樣的議題？

要了解本次我們設定的議題，就必須從三個關鍵字個別切入。但在這之前，我們可以先有一些輪廓的描述，例如 Z 世代是目前為止第一個數位原生世代，換句話說，在大多數成員進入社會之前，已經接觸過大量的數位科技產品。

這一群世代沿襲了部分前一個世代的負面評價，包含脆弱、難以管理、自我感覺良好、懶惰，但另外一部分而言，他們比前一個世代更擅長使用數位工具，也更渴望深層的人際關係連結。

在這裡，我們將 Z 世代比較宏觀的界定在 1990~2010 年代出生的人們，並且從家庭世代、科技變革、文化個性、社會環境四個面向來勾勒我們今天討論的脈絡。

## 15

首先是家庭世代的差異，Z世代與前一個世代的衝突並沒有千禧世代跟Y世代那麼明顯，主要是因為家庭教育的變革已經產生，但是這也使得Z世代面臨的家庭問題通常是更加隱晦不易處理的內在衝突。

Z世代可能是人類有史以來擁有最強大的科技數位能力，但自尊心卻最低落的世代，他們同時可以將新東西操作學習的很快很好，同時卻全身充滿刺來保衛自己，避免自己脆弱的受傷。

科技變革是這個世代特殊性的原因，也是這個世代持續創造改變的過程。正如所有心理學者關注的，數位網路工具與環境，具有非常非常非常強大的成癮性，我們直到目前為止，有許多讓人們不斷嘗試與學習的新科技，但在平衡科技帶來的多巴胺對人體的影響時，卻跟剛發明第一支智慧手機差不多。所以我們才會有科技冷漠的現象，甚至在許多Z世代的日常生活裡，科技冷漠才是正常的社交現象。



## 16

家庭與科技的雙重影響，顯然將我們塑造成極致沒有耐性的速食族群。買東西要當天到貨、追劇要一次看完、買股票追求馬上獲益，所以自然而然的養成當我們需要深刻的人際關係或豐富的職涯成就時，我們想要一個APP可以滑一下就成功。但真實人生並不是這樣子的，所以我們再度尋求科技多巴胺，周而復始。根據 Simon Sinek 指出，習慣「快速」的千禧世代難以承受這種追尋意義的漫長過程，最壞最壞的情況就是逐漸升高的自殺率；而最好的情況，則是擁有一整個無法在生命找到喜悅的世代。

最終，這造就了這個世代正在面臨的社會環境：追求金錢與數字、效率與速度、淘汰與競爭的社會。正值這個時候，新的數位科技如元宇宙、NFT、區塊鏈再度掀起一波的浪潮，Z世代在這個一波未平一波又起的時代路口，應該如何去理解現況，又應該抱持什麼心理準備迎接未來呢？





## (二) 關鍵字釋義

### | Z 世代

1990~2010 年出生的世代族群，通常在成年以前就接觸過智慧型產品。被形容為最具有科技能力但缺乏抗壓性的速食世代。

### | 數位

本次議題討論的數位，包含廣義至元宇宙等虛擬場域，具體至社群媒體的使用與追劇等網路參與行為。

### | 心理健康

指情緒、行為、生活調和運作良好的心理狀態。換言之，討論範疇包含情緒、行為、生活狀態三個面向，也被視為幸福感的基礎。

### (三) 各國重大組織對數位心理的說法與倡議

#### | Google 數位學程

使用 digital wellbeing 來界定數位科技與個體心理，強調善用科技與自我覺察需要相輔相成。

#### | 阿拉伯聯合大公國 - 數位健康理事會

使用 digital wellbeing 來強調數位生活的健康度，倡議線上身分與線下身分會互相影響，都有其重要性，而線上世界也是一個行為場域，也有其道德意義與價值觀。

#### | 歐盟理事會 - 數位公民

使用 digital citizen 來廣泛的界定數位參與行為的定義，指能夠利用數位工具創造、吸收、溝通、和其他人正向互動並且負責任，以享有在數位世界的權利。

#### (四) 台灣關於數位心理健康的政策文本

##### | 2025 衛生福利政策白皮書

在第二章擘劃全民心理，開創心理健康紀元節次提及，台灣至2025的長期目標，是【推動符合不同生命週期、場域、族群及性別(含性別少數)之心理健康政策及服務模式】。以數位心理健康觀點而言，所謂的不同場域應包含數位場域，而在實際政策的規劃中，提及數位場域與網路的，僅限於第四節目標設定【提升心理健康意識，防治新興成癮行為(如網路成癮)。】與【發展網路成癮戒治服務模式並擴大服務量能。】

雖然文本中記錄台灣人民有超過四分之一表示，只要有一天不接觸網路便會感到焦慮或擔心，但關於焦慮與擔心產生的原因，卻未解釋是否與網路成癮有因果關係。執行策略強調需【掌握使用網路或網路成癮問題趨勢，並據以推動相關防治措施及發展處遇資源】。對於生活中有超過1/3的Z世代而言，網路是否直接等於成癮？背後還有哪些未討論的影響，是政策文本中懸缺，也需要更進一步討論的議題。



### | 十二年國民基本教育課程綱要總綱

108年實施之十二年國教總綱，在科技領域綱要指出，科技領域之課程旨在培養學生的科技素養，包含運用工具與高階思考能力。在三面九項核心素養指標中，指出科技資訊與媒體素養，包含國中端【理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人與科技、資訊、媒體的互動關係】與高中端【理解科技與資訊的原理及發展趨勢，整合運用科技、資訊及媒體，並能分析思辨人與科技、社會、環境的關係】。

在科技領域學習表現中，也特別提及【能落實健康的數位使用習慣與態度】與【能實踐健康適切的數位公民生活】，顯示在教育政策規劃中，我們對理想的數位參與圖像有一些想像與期待，但在課綱的論述中，則未界定什麼是健康的數位使用習慣與態度，或什麼是健康適切的數位公民生活。而健康的數位使用習慣與態度，跟真實世界是否有所不同？數位公民與世界公民或社會公民，又是否代表同樣一種公民？



## 21

綜上所述，關於 Z 世代x數位x心理健康的議題討論，無論是在國內外都是非常重要但仍相對模糊的議題。在本次論壇中，我們所設定的討論關鍵屬性是【可能性】，也就是基於對現在與過去的理解及觀察，我們可能想像到什麼樣的未來，如果這樣，會怎麼樣，如果那樣，又會怎麼樣。

然而，我們並不僅僅想要討論如果之後會怎麼樣，也相信透過討論各種可能發生的數位心理議題情境，我們可以在不同的可能性中採取什麼樣的心理準備或行動，幫助，幫助 Z 世代，甚至是整個社會與世界更好的進入/過渡到下一個時代，成為與時代共同前進的關鍵參與者，而非過渡浪潮裡被淹沒的犧牲者。



## 22

## 議題說明

| 數位環境發展對心理健康有何影響？  
我們應該以什麼樣的心態迎接未來？

在網路上變得更加赤裸，或是在真實世界裡變得冷漠？過著更一致的生活，還是在不同的社群平台出現不同的身分？對社群媒體與網路上的一切是否也是事事存疑，但又輕率相信？研究告訴我們：

“

一直點閱社群媒體的人與較少點閱者相比患憂鬱症的風險幾乎是三倍。當然，兩者之間的相關性並不代表必然的因果關係，可是，這也絕非唯一一份認為過度使用社群媒體與幸福產生負相關的研究結果。

”

今天的數位新世代面臨如同丹麥哲學家齊克果描述的焦慮（對自由產生的暈眩），最大限度的自由產生的所有能量，同時也成為焦慮的能量。因此，我們在獲得自由的同時，也讓自己陷入了同樣強大的矛盾裡。



## 23

這些數位心理健康現象，可能與一個人在現實生活中展現的是完全不同的樣貌。比如他可能在匿名論壇發言時，特別具有高度的攻擊性，看到爭議就喜歡引起輿論或爭執，但在現實生活中他或許是個沉默寡言的資優學生。當Y世代與前千禧世代建構了實體的交友圈與數位交友圈時，Z世代可能大部分的社會互動都是依賴數位工具，換句話說，他們可能沒有或難以獲得足夠的選擇權去拒絕數位身分，但是回到真實世界，人們因為數位身分的互動關係，究竟對真實世界裡的心理健康，產生了何種影響？

針對這個議題，執行團隊對Z世代、非Z世代、家長、心理工作者、教育工作者的訪談，並考慮到台灣科技發展所促成的數位落差時代背景，發現Z世代相較之下更長時間的接觸網路與數位工具，整體而言非Z世代普遍抱持著比較負面的評價，而非Z世代則表示網路具有其正面功能，但是確實接觸到的資訊量成長很多，導致一些與實體不同的狀況，像是成癮、網路犯罪與霸凌等。這些促使人際關係在網路上成為更外顯清晰的階層關係，並且屬於會被記錄又難以被刪除的網路身分的一部分。



## 24

在提到 Z 世代關鍵字時，受訪者提出了很多元的回答，例如創新、開放、迷茫（尤其是在網路資訊過多的情況下面臨無法抉擇的困境）、知識、交流、傳遞、缺乏（深度的連結與互動）、逃避（因為選擇太多反而不知道要做什麼）。這些關鍵字雖然多元，但絕大多數都反映出【數位環境的改變】對 Z 世代造成的影響有多麼巨大。

其中，針對網路所造成的影響，也有受訪者特別用『樹洞』、『擴音器』、『看不見的眼睛』形容 Z 世代，指出網路可以是休息或是逃避的地方，視使用的狀態可能導致成癮與人際疏離（樹洞）；透過網路，不論是好的訊息或是壞的消息都更容易被傳播（擴音器）；隱私權更容易被侵犯，數位足跡容易在未經允許的情況下曝光（看不見的眼睛）。

最後，在受訪者被問到「你認為數位心理健康是什麼？存在哪些數位心理健康議題」時，彙整受訪者的詮釋，包含以下幾類現象：社群媒體導致的比較／使用焦慮、數位同溫層影響人際關係、減少真實生活比重，投入數位環境（包含追劇、玩遊戲等）、各種數位場域對青少年交友、價值觀態度（感情、色情、暴力等）、成癮的影響可能都是潛在且難以被意識到的。



## 25 | 數位環境發展對心理健康有何影響？

在前述的脈絡下，  
本議題具有下列主要的討論焦點：

- (1) 數位環境的發展對我們造成哪些心理健康上的影響（行為上、態度上、生活上）？
- (2) 哪些因素使我們產生上述的影響？這些影響是正面或負面的？
- (3) 我們在真實世界的生活又如何影響我們在數位場域或工具上的使用與表現？
- (4) 對2025 甚至更之後的數位環境會如何發展，又對心理健康可能帶來什麼影響呢？
- (5) 當我們意識到這些影響與未來的各種可能性，我們可以為數位心理健康這個議題做出哪些準備或行動？應該以什麼樣的心態迎接未來？

## 暫結語 | 下一哩路何去何從

這個世界在此刻，仍在迎接很多我們意想不到甚至也仍沒有解決方案的挑戰。在撰寫這次論壇的暫結語時，疫情仍在持續，這一天的早晨，俄羅斯宣布全面開戰烏克蘭，在這一整天戰爭的過程當中，不禁讓我們重新思索：究竟我們下一哩路要何去何從？

面對世界的戰爭危機或全球疫情，我們難道還應該關在小小的會議室裡，討論數位心理健康這樣的議題嗎？如果要我們給出一個答案的話，答案會是『是的』。因為我們相信和平與團結才是人類持續延續的核心本質，而我們必須要在這樣的本質裡探詢未來，不要將惡意與仇恨互相堆疊，來面對這個世界上的任何一個國家、社會、族群、個人，事實上，這也是數位心理健康其中一項非常重要的特質：心理韌性。只有我們保持自己的心理韌性，我們才有可能用體諒與感激來理解這個世界。



心理學有一個用詞，叫做『狹縫轉換』，也就是說當人類的心理空間太過狹隘，或是觀點太過僵硬與二分時，一旦面臨挑戰，就可能出現極端的反轉。這樣的現象在數位場域尤其頻繁的發生：更強大力道的反彈同溫層外的言論與觀點，更難以接受與自己不同的聲音，在被論點轟炸時就以毫不相干的事件轉移焦點。這個世界的真相可能有無數種，因為每個人都有詮釋的權利，只是無論在真實世界與數位世界裡，我們都需要抱持能有助於這個世界發展的基本態度：尊重不同人詮釋的真相，但肯定已經發生的事實。

例如，兩個人相撞了是事實，但兩個人可能彼此認為是對方撞到了自己，這是詮釋與彼此的真相。隨著我們進入數位環境的比重越多，我們將產生越來越歧異且多元的詮釋，因為從事實到詮釋這段路徑將變得前所未有的複雜，牽涉到無數的技術細節與更複雜的解讀方法。在尊重詮釋權與肯定事實之上，我們才有可能討論數位裡的彼此理解與共識，只有存在理解，我們才在創造一個安全正向的數位環境。



因此，如我們以馬斯洛需求金字塔來比喻的話，我們由低層次到高層次的需求依序為生理需求、安全需求、愛與歸屬需求、尊重需求、自我實現需求。但在數位心理需求的層級上，健康的數位心理需求層次，應該要奠基在真實世界的生理需求（基本健康的滿足）之上，接著是尊重彼此詮釋與事實的需求（尊重需求），才能搭逐真正互相理解與共識的數位互動關係（愛與歸屬需求），接著才能建立對心理而言安全正向的環境（安全需求），在合理依順序滿足這些需求層次後，人類在數位世界的自我實現才會是穩固而對價值創造與生命具有正向意義的表現。

2019 年，MOI 第一次舉辦教育設計黃皮書論壇，那時候我們就相信每個人都可能是英雄，這個人可能剛剛拿著咖啡走進辦公室，可能正在電腦前敲打鍵盤，可能正在參與一場數位心理健康的論壇。正如我們一直說的：你加我，就可以是我們，你們加我們，就可以是全世界。現在，我們到齊了，那你呢？



29

# MOI Education

FIRST EDUCATION DESIGN COMPANY IN ASIA

Education Design is a systematic approach of research methodology for specific phenomena and problems, based on the principles of education standards and problem-solving approach. As the core methodology of MOI, education design refers to the paradigms of education philosophy and models of design practice, which develops a three-cycle-six-stage process to achieve the vision of a sustainable learner.

The organisational culture is focused on "design-driven", "knowledge matching" and "education purpose". MOI's services include but not limited to Education Design Consulting, Brand-cooperating Learning Community, Professional Development Programme and FROPE Orienting Workshop & Course.

**ALL COPYRIGHT RESERVED BY MOI EDUCATION**

(886) 2367-3291 / (886) 919-480-093

SERVICE@MOIEDU.COM

[HTTPS://MOIEDU.COM/](https://moiedu.com/)



MOI Education

