



玩轉教學推廣計畫

玩轉教學工作坊



一場遊戲，點燃學習的熱情



議題式遊戲體驗



遊戲教材分享



共享玩轉教學資源

工作坊簡介：

以108課綱核心素養概念出發，推出以議題式遊戲探討環境、生態、人權的《國際局勢高峰會》；預防霸凌發生的《胖虎任務高峰會》。與會者將實際體驗遊戲與執行技巧，初探議題式遊戲教學法的概念，在遊戲中融入大量溝通、表達與思考練習，陪伴老師們，一同點燃學生學習的熱情。

議題式遊戲(IBG)簡介：

將真實國際議題融入遊戲劇情，從遊戲角色引發觀點的思辯，藉由引導討論帶領學生深化遊戲經驗並帶回現實生活。刺激有趣的遊戲設計，將營造出安心與開放的空間，讓參與者能盡情展現自我潛能，啟發思辯力、團隊合作、溝通表達等能力。

工作坊流程

預備知識

玩轉介紹

- ▶ 玩轉學校介紹
- ▶ 暖身小遊戲

實際體驗

遊戲體驗

- ▶ 體驗遊戲试玩
- ▶ 學習融合遊戲

問答時間

實作交流

- ▶ 遊戲引導反思
- ▶ 執行問題討論

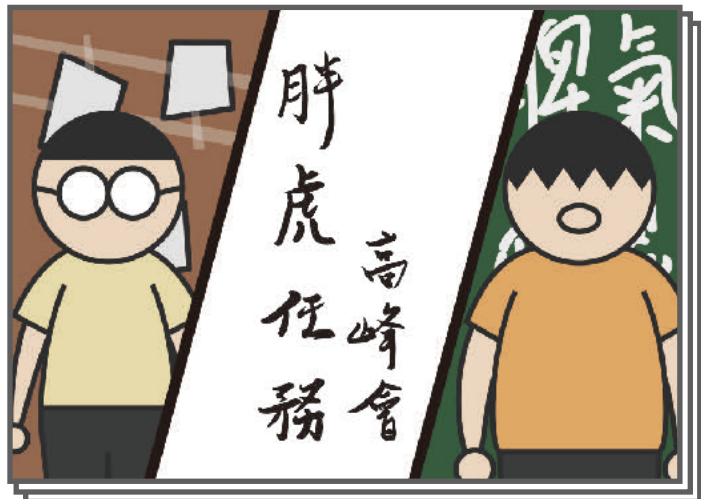
引導實作

引導練習

- ▶ 引導技巧分享
- ▶ 引導技巧練習

議題式遊戲主題介紹

▶ 胖虎任務高峰會



- ▶ **主題：**四堂課預防霸凌與正向人際溝通
- ▶ **特色：**情意教育、正向溝通、同理心訓練了解議題式遊戲如何運用在班級經營
- ▶ **簡介：**
帶領孩子在安全情境中體驗霸凌是怎麼發生的？誰受傷了、誰害怕了？深刻地讓孩子理解：

「霸凌之中，沒有人是局外人」。

《胖虎任務高峰會》帶孩子進入「胖虎與大雄」的教室，從被嘲笑的胖虎開始，感受旁觀者的兩難與猶豫，接二連三的震撼彈是否會改變大家的行動？誰會發現行為背後的原因？我還可以做些什麼？

透過活動讓正向溝通對話發生，讓孩子練習看見彼此，嘗試建立出師生都希望投入的班級氛圍。





東海高級中學
TUNG HAI
SENIOR HIGH SCHOOL

玩轉學校 Play School

玩轉學校 Play School (Play = Play + Education)

玩轉學校 Play School，我們相信愛玩是人類的天性，好奇是學習的起源。遊戲式教學是我們專注的核心，以社會議題作為遊戲模板，用情境點燃自主學習的熱情。在可以放膽失敗、勇敢嘗試的遊戲中，透過引導對話，提供真實觸動、貫穿一生的學習經驗。

Fun
大視野
想何未來

研習日期：7 / 15 (三)

研習時間：13:10 – 17:10

研習地點：東海高中A6會議室

議題式 遊戲教學法

胖虎任務高峰會

預防霸凌的四堂課



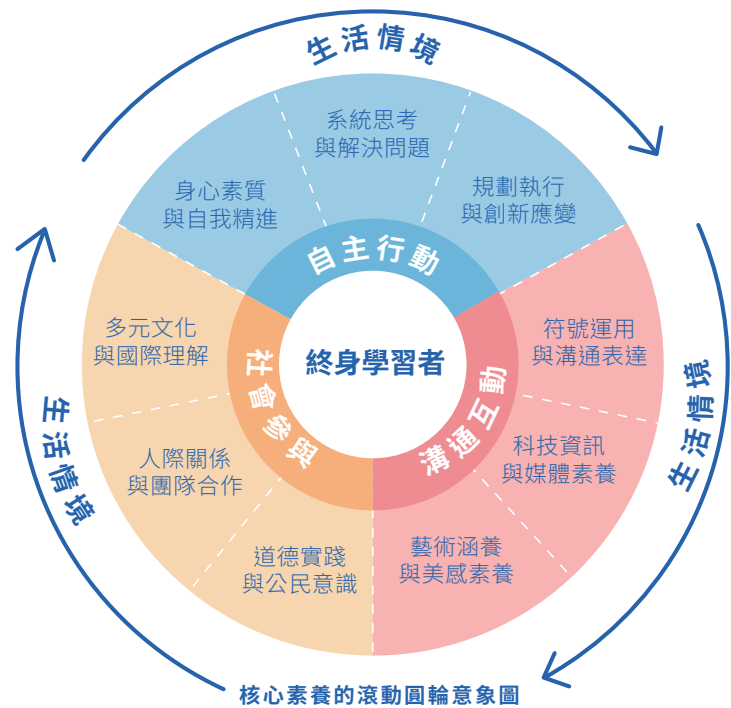
玩轉教學推廣計畫

1-1 議題式遊戲如何呼應 108課綱？

108課綱準備上路的這幾年，學習型態急速地改變，老師的角色被賦予更多期待：包含引發自主動機、認識社會議題、學習溝通合作等等，這些難以用傳統講述教導，所以需要引入創新的教學方式，因此玩轉學校推出這本教材，希望提供一個新的教學選擇。

一、108課綱，老師與學生都需要改變

經過全台數百間學校教師研習工作坊後，發現各級老師一致認為108課綱的期待：情境體驗、跨領域、素養導向，是很大的挑戰；對學生是，對老師也是。許多老師正在傷腦筋，要如何設計含有情境的課程？如何讓議題討論更吸引學生？如何建構素養能力？玩轉學校很樂意成為老師教學的夥伴，讓議題式遊戲成為一個教學的選擇。



圖說：108課綱核心素養意象圖

三、議題式遊戲滿足108課綱素養能力

遊戲呼應課綱的「生活情境」，提供學生學用合一的體驗後，得到更好的學習。議題式遊戲創造的遊戲情境，能開啟學生的學習動機，讓議題討論變得深刻好玩；另外遊戲本身就打破科目的設計方式，正好符合「跨領域教學」的精神。在議題式遊戲當中，你將會看見學生主動好奇嘗試、大量溝通協商，當學生努力解決危機時，也是在認識現實的社會議題。



圖說：老師在玩轉教學工作坊，認真體驗與學習

二、108課綱的簡要說明

108課綱訂出三面九向的素養能力，培養學生「自發」「互動」「共好」的精神，而玩轉學校對課綱的自我詮釋：

1. 自主行動

如果學生能具備「自發」的學習精神，在網路資源充沛的現在，就能不斷地進步。

2. 溝通互動

如果學生能建立良好「互動」的方式，例如溝通表達、判斷資訊正確性，將能發揮1+1>2的效果。

3. 社會參與

讓學生意識到自己是「能做出社會貢獻」的一員，讓「共好」取代「功利」，成為學習最重要的目的。



圖說：玩轉集結遊戲設計與帶領技巧，撰寫教材書

四、自主行動

培養「系統思考」與「問題解決」素養

在玩轉學校的某些議題式遊戲當中，學生扮演世界領袖，在最短時間內合理解決危機，例如全球暖化的問題。

學生們為了能有效解決問題，開始絞盡腦汁討論、分析成因與影響、多次修正與嘗試問題解決方案，努力把世界變得更好。在這個過程中，看到學生逐漸投入，甚至有機會搜尋查閱相關資料、以及提出深具創意的解決方案，常有老師會驚訝地說：「原來孩子可以想到這些啊！」

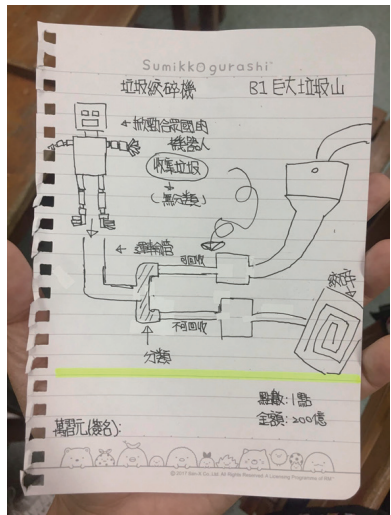


圖說：老師與家長體驗，學生設計的在地議題式遊戲

六、溝通互動

「符號運用與溝通表達」從吵架開始

在遊戲中學生們體會到不同立場間的對立關係，有時候甚至會吵架（關於爭執處理詳見p43），這是議題式遊戲中刻意的設計，也是學生認真投入遊戲的表現；然而遊戲是安全的環境，在沒有標準答案的議題中，我們通常設定遊戲的目標是大家一起贏或是一起輸，也因此會引發學生透過一次又一次的討論，開始兼顧其他人的立場，透過對話思考出雙贏的方案，逐漸形成彼此的共識，玩轉學校相信邁向共好的雙贏溝通，會是民主社會很重要的一環。



圖說：學生用設計圖呈現解決垃圾方案

五、社會參與

自然增強「國際理解」與「公民意識」

把能源浩劫、海洋垃圾等「國際議題」融入在遊戲當中，學生會覺得與自己切身相關並試著努力解決，逐漸建立價值觀與公民意識。「我真的相信，未來我們會讓世界更好，成為大人的榜樣。」15歲女孩自信地說到。更進階的一步，玩轉學校在「319城鄉共學營」讓學生透過訪談與資料蒐集認識家鄉議題，並且自己設計出與在地議題相關的遊戲。



圖說：學生有大量討論、協商機會，試圖找出新的共識