

2024 旺宏「閱讀科學找樂子」結案報告

計畫名稱：玩桌遊看世界

執行者：建國中學 童禕珊老師 與 高一數理資優班 (125 + 126) 學生

一、計畫說明：

高中學習內容大多為課綱規範的內容，少有機會接觸國際教育等相關議題；而在進行國際教育時，常因授課時間有限，採用講述、影片欣賞或討論等方式來進行，對學生而言，聽完、討論完、感動完，課程就結束了。似乎少了繼續延續的動力。本計畫的規畫，希望學生能從國際教育相關議題出發，分組設計桌遊；藉由桌遊試玩的過程，分享各組的發想；進而修訂桌遊，成為可供推廣之教育素材。

在桌遊設計的過程中，學生需設計遊戲的情境、擬定遊戲的角色、構思各種可能的狀況、並思考各種變因所帶來的影響，並將這些因素，合理地加入桌遊的內容中，讓玩家透過桌遊思考內含的教育意義，也能在參與遊戲的過程中，獲得樂趣；這是有難度的！

為了讓學生清楚桌遊設計的概念，在進行遊戲設計之前，我們邀請台大生科系教授陳俊宏老師、及前綿羊犬工作室林啟維執行長，分享幾套以生物為背景發想的桌遊，讓學生對桌遊的型式有些初步的了解。進而由任課老師簡介聯合國永續發展目標(SDGs)的背景，並請各組學生選擇十七項目標(圖 1)中的其中一項，由此發想設計桌遊的情境與內容(如附錄)。

待學生完成桌遊的設計與道具的製作後，我們舉辦桌遊分享會，讓各組同學以跑臺的方式輪流试玩；藉此評選出兼具教育性、娛樂性與完整性的優秀作品，並利用表單提供修訂建議，作為優化桌遊的參考。

此外，我們將於 6/7 (五) 舉辦八里國中科學營，藉由半天的營隊，讓學生有機會推廣其所發展的桌遊作品，也藉此推廣國際教育之相關議題。



圖 1 聯合國永續發展之 17 項目標 (SDGs)

二、計畫發展歷程：

時間	內容	活動照片																			
112/12/13(三)	桌遊 體驗 工作坊																				
112/01/23(三)	桌遊 設計 工作坊																				
112/03/04(一)	道具 製作 工作坊																				
112/03/11(二)	桌遊 分享會																				
112/04/12(五)	八里 國中 科學營 行前會	<div data-bbox="520 1641 946 1955" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【八里國中科學營】活動計畫</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>日期</th> <th>時間</th> <th>工作</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>04/10(三)</td> <td>12-13</td> <td>確認活動流程</td> </tr> <tr> <td>04/12(五)</td> <td>12-14</td> <td>工作坊：優化桌遊道具</td> </tr> <tr> <td>05/24(五)</td> <td>12-14</td> <td>工作坊：製作桌遊道具</td> </tr> <tr> <td>05/30(五)</td> <td>12-14</td> <td>工作坊：行前準備</td> </tr> <tr> <td>06/07(五)</td> <td>12-17</td> <td>八里國中科學營</td> </tr> </tbody> </table> </div> 		日期	時間	工作	04/10(三)	12-13	確認活動流程	04/12(五)	12-14	工作坊：優化桌遊道具	05/24(五)	12-14	工作坊：製作桌遊道具	05/30(五)	12-14	工作坊：行前準備	06/07(五)	12-17	八里國中科學營
日期	時間	工作																			
04/10(三)	12-13	確認活動流程																			
04/12(五)	12-14	工作坊：優化桌遊道具																			
05/24(五)	12-14	工作坊：製作桌遊道具																			
05/30(五)	12-14	工作坊：行前準備																			
06/07(五)	12-17	八里國中科學營																			
112/06/07(五)	八里國中科學營																				