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 方式輪流試玩;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。

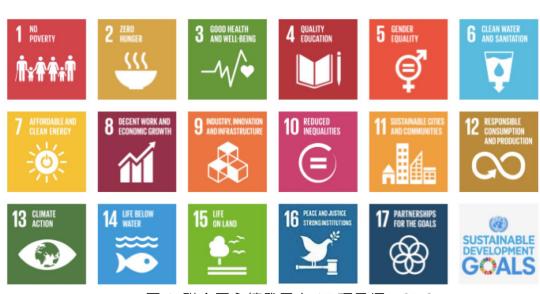


圖 1 聯合國永續發展之 17 項目標 (SDGs)

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()	道具 製作 工作坊		
112/03/11(_)	桌遊 分享會		
112/04/12(五)	八里 國中 科學營 行前會	【 八里國中科學營 】活動計畫 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	