

中原大學 110 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	☐ 研討會 ☐ 成果展示/發表 ☒ 專題演講 ☐ 專業諮詢 ☐ 其他：		
主題	全球永續發展工作坊-我們的福爾摩沙		
時間	110 年 11 月 22 日(一)12:30-14:30	地點	全人教育村 618 討論室
主辦單位	中原大學通識教育中心		

活動成效報告

好氏社會企業於 2018 年推出全臺第一款以聯合國永續發展目標 (SDGs) 為主軸的桌遊《我們的福爾摩沙》，將 17 項 SDGs 融入遊戲，期望以輕鬆、有趣的方式拉近玩家與永續發展議題的距離。本次活動邀請好氏社會企業共同創辦人邱鈞評先生，在活動開始前先對桌遊的遊戲規則進行說明，透過一張張的「事件卡」的發生及解決，了解不同事件下相對應的 SDG 為何。邱先生一邊帶領大家進行桌遊課程及一邊講解的過程，使參加者們透過輕鬆有趣的方式認識聯合國永續發展目標(SDGs)；透過遊戲的過程讓參與者了解及意識到如何以自身的力量成為推動永續發展的一分子，活動獲得與會者一致的好評。

活動相關現況剪影



▲工作坊主持人說明本次活動動機及目的



▲邱先生說明遊戲規則

中原大學 110 年高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	☐ 研討會 ☐ 成果展示/發表 ☒ 專題演講 ☐ 專業諮詢 ☐ 其他：		
主題	永續發展與氣候風險治理		
時間	110 年 12 月 15 日 (三) 10:10~12:00	地點	全人 823 會議室
主辦單位	通識中心		

活動成效報告

永續發展的三大支柱為：環境、社會、經濟。現今社會對於永續發展效應趨近於零的主要原因是因為社會溝通不足、科學資訊不透明。國內通常只談願景跟概念、缺乏科學量化跟數據、欠缺行動和所需資訊，因此常讓永續發展淪為口號。

李明旭教授說永續發展是社會持續性的發展，必須要兼顧世代的轉變。在不超過環境乘載力下，可持續滿足現在與未來世代的需求，因此要隨時調適承載及負荷，採取措施必須是具社會、經濟、技術的可行性。李教授也提到，談永續不可只談概念，要能量化、導入科學資訊。永續發展、氣候變遷是社會問題，要解決這些問題需要社會實踐、跨領域研究的知識到行動，必須透過跨領域研究的進程才能跨越知識到行動的障礙，邁向永續發展。

因此李教授表示 USR 不可只著重於地方創生、社區關懷、弱勢關懷等面向，必須將在地問題帶回學校，透過知識整合，解決所產生的問題，才是有效的做法。聯合國永續發展目標(SDGs)，非常強調夥伴關係，在看任何一個關心的議題時，除了找到核心問題外，還可以連結到更多議題(包含影響與被影響)。以土壤議題為例：不只跟土壤優缺有關，也跟糧食、氣候變遷、生物多樣性、永續城市等議題有關。

李教授接著提到氣候風險管理。「氣候變遷因應法」2050 淨零排放已明確入法。碳排放量的減緩、調適涉及跨部門權責，提升層級氣候治理。而是否徵收「碳費」的細節(包含是否要徵稅、設立基金)留待子法討論。就目前的做法來看，國家會向大型碳排放的工廠徵收基金，並協助業者轉型。因為氣候變遷具有很多不確定性，所以要如何調適是重點。李教授也提到了氣候變遷調適演算法。通常是跨部會合作，所以需要框架協助理解。首先是界定：問題與目標、評估：現況氣候風險、評估：未來氣候風險、界定：氣候調適選項、規劃：氣候調適路徑、監測與修正：氣候調適路徑。氣候調適路徑要針對不同方案，規劃需要投入的資訊資金時間，並結合監督與修正以達成動態調適。

2050 淨零排放四大之柱與五大關鍵議題分別是：去碳電力、能源效力、電氣化、負碳技術。而關鍵要素則是：技術發展、政策工具、公正轉型、社經影響、對話溝通。

最後教授也為大家做了總結：

1. 永續發展關鍵在建立可持續性得行動路徑。
2. 永續發展目標的實踐需要跨領域的知識到行動進程。
3. 透過科學方法與數據支撐決策形成依據以建構永續發展路徑。
4. 應加速提升國內氣候變遷研究量能，這不僅是氣候科學研究，而是氣候科學。
5. 研究如何轉譯成氣候調適服務。
6. 氣候風險治理需要處理複雜系統的全局式知識，以跨領域研究方法探查定解決複雜系統議題。

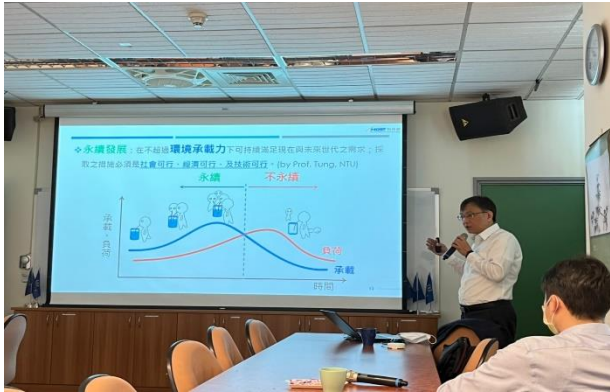
活動現況剪影



▲活動現場



▲講員與學員互動



▲講員認真講解



▲大合照

中原大學 111 年度高等教育深耕計畫活動執行成果報告

活動類型	☐ 研討會 ☐ 成果展示/發表 ☒ 專題演講 ☐ 專業諮詢 ☐ 其他：		
主題	永續發展學苑工作坊-SDGs 桌遊教學與設計 part I 桌遊體驗與反思		
時間	111 年 4 月 28 日 (四) 12:00~14:30	地點	全人教育村南棟 823 會議室
主辦單位	通識教育中心		

活動成效報告

議題即生活，生活即議題，鄭秉漢講師認為議題桌遊就是在設計一個生活，透過人類發展、社會價值、頻率增加、種類多元、跨領域、關心、面對和理解議題，並且運用知能，有所行動。但現實生活中很容易遇到以下問題：「無覺知」打從一開始就不知道此議題；「無回饋」不知道結果有什麼幫助；「無力感」我是大世界一個小螺絲釘，很無力；「自我強」知道此議題，但面對抉擇，還是以自己方便為第一優先；「難實踐」在生活中運用難以實踐。而桌遊可以降低此五個在現實生活上會發生的困境，桌遊的好處是可以將時間空間尺度縮在一個地方可以完成。

何謂議題？議題是一個大家都從不同角度去看，即是當人們對問題，應該採取的作為有不同的信念和價值觀，且是持續動態的過程，如果忽略人性，就只是個「知識」而不是「議題」。在發現問題、思考解決問題過程中，有些人可能不認為是問題，而認為問題的重要致因是：認為問題應該要這樣處理、覺得從另一方面處理更好、覺得問題還沒被解決、發現似乎有新問題等。

那又要如何選擇議題呢？發掘議題要帶著一些同理，可以從學生角度看對他們來說什麼事是重要的，並且在玩桌遊的過程中刺激學生思考、觸發思考。發掘議題可以從對象的角度看世界。舉例來說像是此議題的問題的對象有無急迫性影響或衝擊、對象在此議題中的危機與措施有所責任、對象從現在到未來會接觸到此議題。而觸發思考是處理議題時需要的思考，對議題本質即是系統思考，對族群立場即是同理思考，對問題解決是解決思考，而對群體環境是公利思考。

在進行桌遊遊戲當中，要建立擬真的情境，不可設定不切實際的情境，否則達不到欲達成的效果。擬真的情境與運作機制可以探討並發現以下問題。自利：問題由人性引發；立場：議題因人性多元；權責：方法依人性抉擇；公利：問題以人性解決。桌遊是設計一個生活，則玩家們可以透過角色扮演、勝利目標、回合流程、回饋機制、實體物件來在現實中融入遊戲，並在遊戲中建構現實。桌遊的核心素養與議題探究是知其然且知其所以然、發現問題、規劃實施、表達分享、實際情境脈絡、參與和主動學習、內容與歷程、知識態度能力的運用。

如何開始設計遊戲？可以從故事發想開始，即是一個系統導向（遊戲式系統學習）或是亦可以從機制開始，即回饋導向（遊戲化學習）。這次老師們進行了兩個桌遊遊戲：「食在好時」想傳達的訊息是供需平衡，如果大家都資訊公開透明，可以一起合作，但大部分的時候大家都是處於競爭關係。而另一個遊戲是：「藍鯨方舟」，這是一款探討水資源管理、供需議題的遊戲，玩家分別擔任政府、工科、農牧、公會四種部門進行遊戲，透過此遊戲可以進一步去思考：有哪些因素會影響你的目標？為了達到目標，你實施了哪些策略？要怎

樣降低無水可用的風險？要怎樣避免人民病危？要怎樣達到經濟、社會、水資源的平衡或共好？

鄭秉漢講師最後也說到，桌遊是可以發現問題、議題，並將問題解決的好方法，並且透過桌遊可以更進一步讓大家去多多去思考新問題。

活動現況剪影



▲講員認真講解



▲活動現場



▲講員講解桌遊



▲大合照

中原大學 110-2 教資活動執行成果報告

活動類型	☐ 研討會 ☐ 成果展示/發表 ☒ 專題演講 ☐ 專業諮詢 ☐ 其他：		
主題	向鴻全-SDGs 在通識課程的發想與嘗試		
時間	111 年 6 月 01 日 (三) 12:00~13:00	地點	Google Meet 會議室
主辦單位	通識教育中心		

活動成效報告

向鴻全老師分享以聯合國宣布的 SDGs 永續發展目標，推廣加入通識課程設計中的心路歷程與困境。以全球孩童創意行動挑戰為起點，描述受到 DFC (design for changing) 的啟發，從接觸小學生因此探究出 4 大面向，感受、想像、實踐、分享的重要性。進而分享到日本桌遊，不單考驗實現目標的方法，使玩家能意識到獲取和平正義，並沒有金錢利益可拿。

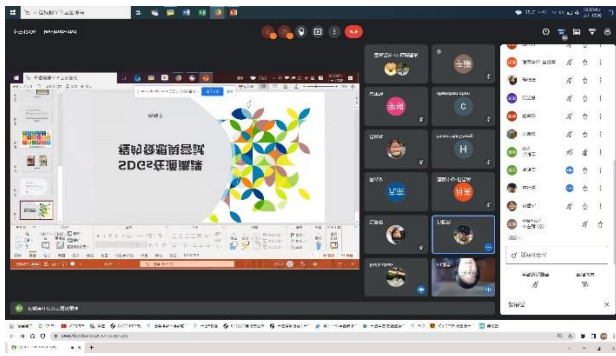
向老師分享他做了一項有趣的調查，以 SDGs 區分的 17 項核心目標作為海報，同學分別使用便條紙在自己所關心的議題上面，發現大學生多數對「永續城鄉」與「和平、正義及健全制度」較為感興趣。在設計課程上，向鴻全老師以非虛構的故事為主軸，設計一門課叫「在地敘事探究」，從故事(案例)出發，到議題(issue)探索，繪出時間軸(future thinking)，目標對應到 SDGs。從挖掘議題、場域探究、倡議、現況與挑戰，最後以海報的方式分享並描述成果。

向老師舉 covid19 議題為例，以小組方式，每一次課堂都為一個獨立的工作坊，使學生在課間課後都能討論和研究，使知識內涵有深度，也不會帶給同學課後太多的作業和負擔，期末最終累積成期末報告。在 covid19 議題上受到很多質疑與挑戰，在課堂中分析出顯現新興國家財富分配愈不均，和同學討論如何去行動。

向鴻全老師又從另一門課「文學經典閱讀」為發想，以較少國文老師會選擇的《詩經·七月》為題，本意敘事農業生活每個月男女奴隸們的勞動和生活的，老師改以現代情境去模擬和詮釋出詩意所想表達含意。課堂中特別用設計學院分鏡圖發想，詮釋詩每一段的用意與表現。在以《史記·伯夷列傳》為例，從議題:飢餓/排斥戰爭/生態環境/移民，發想與現實作連結，例如阿富汗戰爭吃野菜，人民受到戰爭迫害。

最後向老師做了總結，我們在課程中想要解決哪一個 SDGs 目標？以提問的方式，帶給同學更多深廣的思考，探討關於 SDGs 目標議題。鼓勵學生以自己的話表達，發表自己的論述、思考自己選擇的目標想要實踐的是什麼？老師也說各種議題其實都帶有背負的責任與問題所在，不僅是倫理面向，危險性也存在。如何在相對安全的情況下，使學生能體驗 SDGs 的目標也是一項難題。目標以同學自己所選的面向，搭配自己的專業，能為社會帶來什麼樣的改變，創造價值，以通識課方式使學生能理解。

活動現況剪影



▲活動現場



▲講員與聽眾互動



▲參與人員大合照