

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。

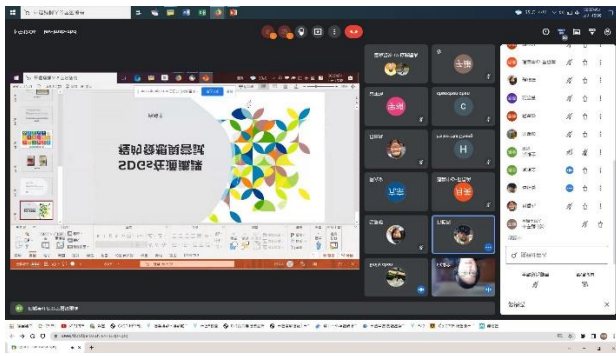
向老師分享他做了一項有趣的調查，以 SDGs 區分的 17 項核心目標作為海報，同學分別使用便條紙在自己所關心的議題上面，發現大學生多數對「永續城鄉」與「和平、正義及健全制度」較為感興趣。在設計課程上，向鴻全老師以非虛構的故事為主軸，設計一門課叫「在地敘事探究」，從故事(案例)出發，到議題(issue)探索，繪出時間軸(future thinking)，目標對應到 SDGs。從挖掘議題、場域探究、倡議、現況與挑戰，最後以海報的方式分享並描述成果。

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