



《秘密》 教師手冊

傳善獎 x 玩轉學校
Play School

● 目錄

為什麼要談家暴議題？

遊戲開始前，一定要的準備

你不孤單，有很多專業夥伴同行

● 第一章：教材介紹

一、議題式遊戲是什麼？

二、教學模組說明

三、《秘密》介紹

四、教具介紹與操作時機

五、遊戲隱喻說明

● 第二章：遊戲操作

一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗

二、環境準備：前置作業與情境帶入

三、老師準備：主持與判定原則

四、遊戲常見行為

五、執行常見問題

● 第三章：帶來改變

一、第三堂課：看吧！故事背後

二、第四堂課：走吧！開始行動

● 第四章：所有附件連結

一、執行回報連結

二、教材教具下載連結

● 第五章：結語

一、致謝

二、傳善獎介紹

三、玩轉學校介紹

P02

P03

P04

P05

P07

P09

P10

P11

P26

P29

P31

P35

P37

P41

P42

P43

P44

P47

P49

P51

P52

P53

P55

P56

P57

● 為什麼要談家暴議題？

「為什麼要和孩子聊這麼敏感的議題？」關於這個問題，玩轉的夥伴和很多老師們，討論了許久。我們也看到了彼此的擔心，擔心不小心觸碰到傷痛、擔心議題太過沈重、擔心自己不知道能做些什麼。

但如果家暴這個議題，如果我們都不談，就會消失了嗎？

或許一切可以回到那個why

和孩子談家暴、家庭衝突議題，最核心的是想要陪伴出一個，溫柔而強大的孩子們，強大是指對自己的強大，開始有能量對外關心周圍發生的事情，關心身旁的人。這不就是108課綱在談的，身心素質、道德實踐，也是老師們最常提到的，同理心與換位。

「其實，我們都聽過家暴啊，可能沒那麼嚴重，但爸媽吵架、家庭失和之類的，在自己家或同學家都有聽過」遊戲測試後，幾個國中孩子圍著我聊著，「大人都以為我們不知道吧」「我反而覺得，像這樣遊戲輕鬆地玩很好，很喜歡大家能一起討論、一起做點什麼的感覺。」

在國小課本中，開始和孩子聊到家庭組成，國中社會課裡面，幾行帶過的家暴防治相關說明，但說明只是說明。曾有夥伴提醒，家暴這件事情本來就很沈重、不可能輕鬆。是的，每一個家庭的故事，都有別人無法理解的重量，甚至每一個人生故事也是，但遊戲或許會成為一個橋樑，「聆聽與看見，背後說不出口的心聲與秘密」，這是這款遊戲最想帶出的事情。

「我生長在很幸福的家庭，但藉由遊戲我看見，原來身邊有這樣的事情」給孩子一個，關心周圍的理由

當然為了孩子的身心安全，會在遊戲前跟遊戲後，認真的和他們聊聊為什麼而玩、可以怎麼確保自己的狀況。如果遊戲結束，多聽見孩子的心聲，成為那些說不出口的秘密的起點，給老師及資源即時協助，或許也會是一個很好的契機吧。

讓秘密不再不能提及，讓更多人溫柔的看見與聆聽。

● 遊戲開始前，一定要的準備

謝謝你一起勇敢同行，觸碰到家暴、家庭衝突，會比玩轉的其他款議題遊戲更敏感一些，因為非常地貼近生活，但對孩子也十分重要。我們設計遊戲機制，讓討論更舒服輕鬆一些。在開始遊戲之前，以下幾步驟，會讓你跟孩子都更安心投入。

帶領前的準備：

如果有人一起會你更安心，建議可以找熟識的老師、輔導老師等和你一起。若不是你熟識的班級，先跟導師了解學生狀況，會更有心理準備。

遊戲開始前，重要引導與三步驟：

一、讓孩子知道即將發生的事情：

「孩子們，這是一個角色扮演的吵架遊戲，我們將會走進阿庭家的故事，一起討論、說出想法，試著解決問題。」

二、告訴孩子這是遊戲，你是安全且有選擇的：

「這是一個創作的故事，遊戲確實需要一些融入體驗，你會學到比較多。但如果你剛好有相似經驗，或勾起你的感覺，這些感覺是真實的，你可以隨時可以讓老師知道，你是自由的，可以決定是否要繼續，或在旁邊休息一下、去個洗手間暫離都很好。等你準備好想重新投入遊戲，隨時歡迎回來。如果你剛好沒有類似的體驗，那也邀請你認真的投入角色，一起讓遊戲更精彩。」

三、說出安全準備及後續資源：

「遊戲出發前，我們一起約定安全默契，任何人只要說出「我想休息一下」請所有人給他一個空間。老師在這裡佈置了一個安全的地方，如果你真的覺得很受不了，像是很生氣或很難過，可以來這裡抱著娃娃、毛毯休息一下。因為我也很在意你們的身心安全，在遊戲後如果你希望有人陪陪妳，我也可以找輔導老師和你一起，你不是孤單的。」

遊戲中：

在遊戲中多觀察孩子表情、心情狀態及互動的情形等，不一定要馬上介入，但會讓你更安心、了解孩子目前的狀態，適時提供支持與回饋。

如果發現疑似家暴狀況，我可以這麼做：

如果在遊戲後，學生私下和你分享家庭困境，或你觀察到異常的情緒、創傷反應、有家暴疑慮，這會是一個時機點，聽見孩子平常不敢說的需要。請找學校相關如輔導室一起合作，幫忙學生釐清具體事件（人事時地物）、給予支持協助。

通報流程：

（一）學校老師知悉有家暴情事

(1) 若情況危急可直接報警，上班時段直接去電當地縣市家防中心，假日或晚間需要社工緊急介入可撥打113，後續仍需完成通報職責，上關懷e起來通報。

(2) 若未有緊急狀況，則直接透過關懷e起來通報，若對通報表單填寫或選項選擇有疑問，可去電家防中心詢問。

（二）家防中心接獲通報將決定是否開案並且指派一位主要負責社工後續協助

如果需要諮詢，可以打電話給各地區家防中心（家庭暴力暨性侵害防治中心），會有社工可以提供詢問協助。

老師自己也會感受到緊張跟兩難，這也是正常的喔。甚至在帶領過程中，不小心勾起自己的感受傷痛，你也跟孩子一樣是自由安全的。想多認識如何陪伴創傷，可搜尋「創傷知情」多讓自己、家長跟孩子認識。讓別人一起幫忙，其實是健康的事情，不用太過負面看待。

● 你不孤單，有很多專業夥伴同行

這款遊戲的設計，我們除了和多位第一線議題協助單位合作，讓遊戲跟現實狀況靠近，同時也諮詢多位，在家庭、輔導等相關領域的夥伴，一起為孩子們做更好的準備。

關於《秘密》這款遊戲，諮商心理師陳奕維表示：「這款遊戲就是在培養孩子同理心、換位思考了解彼此，很推薦專輔老師、輔導室一起合作。在老師們操作時可以利用引導語、安全區域的設置，讓孩子覺得自己是安全有選擇的，兼顧體驗與安心」。

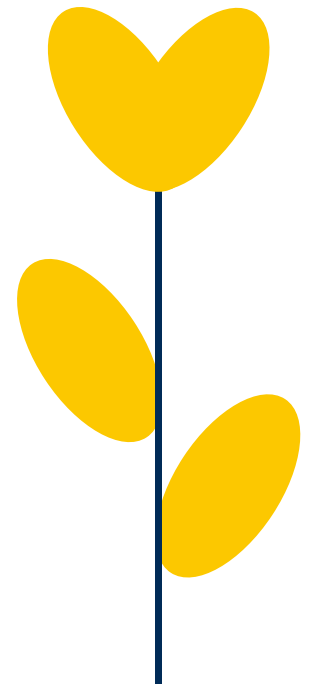
保護性社工師Koko（工作需要使用化名）表示：「這款遊戲，能讓大家能更立體認識家庭暴力議題，其實也可以談衝突管理的處理，練習說出想法，讓學生利用遊戲過程中，練習好好地說出想法感受，理解對方、達成原本溝通目的。」

這款遊戲，也可以增加家庭支持的資源。雲林在地家庭支持團體，所在教育工作室創辦人楊心慧表示：「《秘密》這套遊戲，我也滿期待能運用在社區中。可以讓大家更看見，家庭也需要被支持跟理解，像是如果能在平常生活中，有適合的人支持、讓父母對於生活中的困擾能更早說出，並一起練習解決，就可能減少更多社會上的遺憾。」

所以老師們，謝謝你一起，即將帶孩子走進一場重要且深刻的旅程。

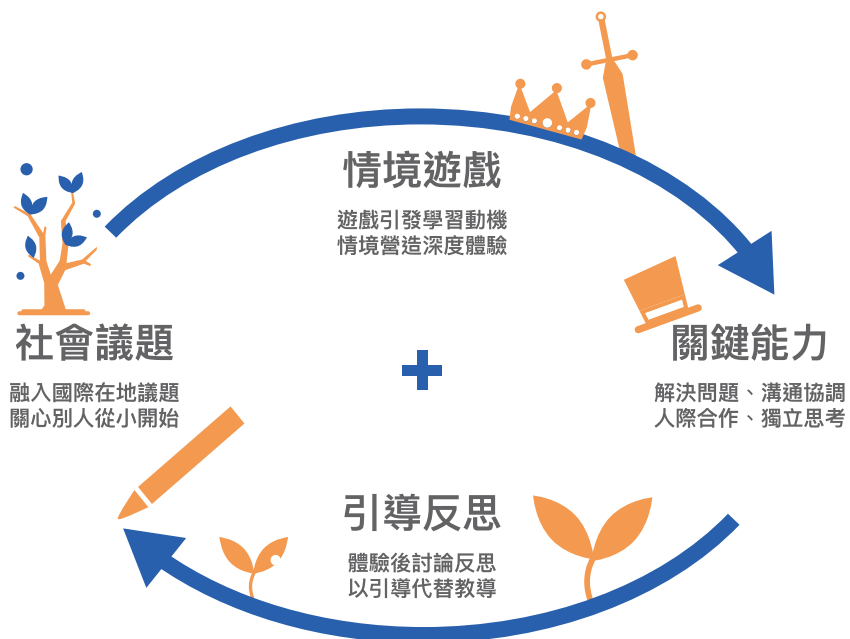
● 第一章：教材介紹

- | | |
|-------------|-----|
| 一、議題式遊戲是什麼？ | P05 |
| 二、教學模組說明 | P07 |
| 三、《秘密》介紹 | P08 |
| 四、教具介紹與操作時機 | P09 |
| 五、遊戲隱喻說明 | P22 |



一、議題式遊戲是什麼？

「議題式遊戲教學法 Issue-Based Game」，是玩轉學校開創的全新教學模式。近年來跟許多教育夥伴合作，例如溫美玉老師、教育嘍浪客、學思達、Sciflipper等，目前已經推廣到全台逾百多所學校超過近萬位老師參與，也有上百位老師在學校使用與改編，創作近百套的議題式遊戲，值得你一起嘗試。



議題式遊戲的特色，以沒有標準答案的社會議題作為模板，用情境遊戲的方式讓玩家扮演角色，體會議題當中立場矛盾與糾結，在過程中培養解決問題、系統性思考、溝通表達、人際合作等核心素養能力，並且透過引導反思，將活動中的學習經驗連結到現實生活，期待學生們實際關注現實的社會議題。

平常不敢談、不好談的議題用遊戲式情境和學生談。例如本書的遊戲正是藉由情境與角色的設計，讓學生直接體驗角色的兩難，以及嘗試作出改變，創造新的結局，讓學生能夠實際運用知識概念。

回顧過往的執行經驗，議題式遊戲還有以下的好處：

貼近生活議題

任何議題皆可作為遊戲藍本，如環境、國際、污染、能源、人權...等。

跨領域的學習

可結合綜合領域、國文科（閱讀理解）、社會科（議題與公民意識）、自然科（環境議題）、表演藝術（訓練表達）等。

授課時間彈性

短從45分鐘操作，長可至40小時，由老師決定討論深度與時間。

加強公民意識

可利用議題幫助學生思辯討論人權、同理接納等等。

二、教學模組說明

本書提供老師完整認識「家庭暴力」教學模組，共計四堂課可彈性安排，包含議題式遊戲《秘密》、採取實際行動，以及後續可以安排的課後活動。

課程簡介與授課模式：

本教學模組，可依照老師需求做調整，如果只有兩節課，可以從玩議題式遊戲開始認識議題。若時間允許，可以繼續第三堂課或完成四堂課，讓學生從體驗、認知、行動三面向成長。

面向	單元名稱	課程簡介
體驗認知	第一、二堂課 玩吧！遊戲體驗	讓學生透過遊戲進入情境，從討論與選擇中認識議題，創造不同結局。
深入瞭解	第三堂課 看吧！故事背後	藉由遊戲後討論，讓學生更了解故事主人翁的處境及感受，深化學習效果。
開始行動	第四堂課 走吧！開始行動	回到日常生活，深化同理心。

三、《秘密》介紹

《秘密》是脆弱家庭阿庭家的第三個系列作，延續《美滿社區》、《九年二班》的倒敘時間軸，此次回朔阿庭家裡總是缺席的父親與母親的故事，爸媽究竟在阿庭兒時發生了什麼事情？玩家透過遊戲的體驗與摸索，理解每個角色背後的「秘密」，可能是內心的痛苦、說不出的煩惱，或過去的陰影。爸爸對自己的挫敗、媽媽對家庭的委屈、阿庭的無助。

遊戲讓班上同學扮演阿庭生命當中的幾個重要家庭成員，媽媽雖然缺席，但仍有一個懂她的閨蜜「麗升阿姨」分享媽媽的辛苦。

不同於以往看影片、聽演講，《秘密》提供了認識這些脆弱家庭的的新選擇。而這些家庭往往最需要有人停下來發現與理解，我們才可能更靠近這些傷痛一些，同時也更靠近家暴事件當中，所有人最真實的樣貌跟內心的苦衷。

1. 課程目標

藉由輕鬆有趣的方式，帶領學生深入討論與認識家庭暴力議題，同時培養换位思考與同理等能力，並於遊戲結束後透過引導反思，產生希望感，與玩家討論未來有類似情況發生，可以在哪裡獲得幫助？

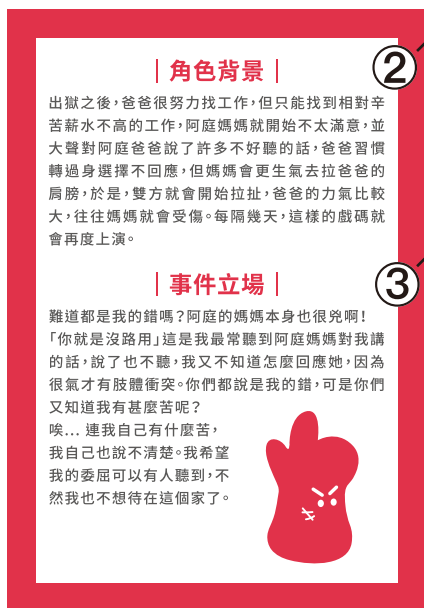
一起溫暖的看見這些家庭背後的困境！

2. 適合年齡與人數

適合國小四年級以上，至國高中學生，老師一人帶領20-30位學生，共分成五小組。連續兩節課70-90分鐘可執行完畢。

四、教具介紹與操作時機

1. 角色資訊卡



使用時機：

遊戲開始前，可以讓孩子自由選擇希望扮演的角色，或是由老師依照對於班級的觀察，決定角色。決定後，老師便可發下角色資訊卡。

① 角色名稱

根據卡片上的名稱發放給對應的組別。

② 角色介紹

可以幫助孩子進入到角色的情境中，在閱讀完角色介紹後，也更能體會事件立場的原因。

③ 事件立場

角色重要的設定，幫助孩子更深刻的體悟到該角色的立場，更了解在移工議題當中，這些出現在真實人物的心聲與困境。

2. 會議資料卡

| 會議資料卡 |

在阿庭小學的時候，爸爸和媽媽常爭吵，拉扯的過程中，媽媽很容易受傷，長期下來，阿庭媽媽曾經離家出走，直到阿庭爸爸因被欠債一氣之下傷害了別人被關，媽媽才再度回到家中，而中間有段很長的時間，是由阿嬤支持這個家並陪伴阿庭長大。

爸爸在獄中的這段期間，媽媽會偶爾打零工貼補家用減少阿嬤的負擔，直到阿庭15歲時，爸爸才出獄，但很快地，家中衝突又再度發生了...來自越南的媽媽，有同鄉好友麗升阿姨地陪伴，找到了協助機構，但為了避免衝突再度發生，阿庭媽媽暫時不住在家中，但「我究竟還能不能待在這個家呢？」這是阿庭媽媽心中最兩難的煩惱。

而為了能幫助這個家，召開了家庭會議，除了阿庭、阿庭爸爸和阿嬤外，還有一位在機構中主要幫忙阿庭媽媽的博立夫先生，以及阿庭媽媽的好朋友麗升阿姨。

面對阿庭家的問題，怎麼做才好？能怎麼幫忙阿庭家回復平靜？需要大家一起來幫忙！



①

使用時機：

各組選擇角色後，每個組別發下《會議資料卡》。老師可以演出故事內容，或是讓全班一起唸或單純閱讀都可以，重點是讓大家再次聚焦在事件本身。執行簡報中已經有介紹遊戲故事的開場動畫，其實不唸出來也沒關係，因為卡片內容跟動畫是一樣的。

① 故事背景

遊戲的故事背景，也可搭配動畫開場，加深大家對於事件的印象。

② 遊戲指引

在《會議資料卡》背面，有整個遊戲的重要指引，包含：遊戲目標、各陣營角色與遊戲流程。孩子在遊戲過程當中如果有問到類似的問題，可以邀請他們翻到背面閱讀即可。特別是遊戲目標的部分，老師僅需反覆口述本次會議目標即可，讓遊戲盡可能留白給孩子探索。

②

| 遊戲目標 |

拼湊出阿庭的家庭樣貌，
讓阿庭的家變得更好。

| 遊戲流程 |

- 討 2分鐘 討論時間
- 交 5分鐘 交流時間
- 彙 1分鐘 彙整時間
- 報 各30秒 報告時間
- 總 7分鐘 主任總結

| 陣營角色 |



阿庭的爸爸

阿庭

阿庭的阿嬤

博立夫先生

家庭會議主席

麗升阿姨

3. 線索卡



使用時機：

第二回合開始前，老師可依據判定公布結局，也可適當加入遊戲中曾經發生過的事件來深化體驗。

① 角色名稱

根據卡片上的名稱發放給對應的組別。

② 線索內容

補充資訊，讓角色更立體，也更容易理解在事件中的立場，有別於在角色卡上面看到的立場資訊。

4. 擴充線索卡



使用時機：

進階補充，如果你的學生年紀偏小、對議題理解較弱、老師跟孩子都沒準備好，請不要貿然使用。使用上搭配一般線索卡，給予麗升阿姨角色。

① 方向一：關於性暴力

性暴力議題，確實是在家暴中常見，但不容易談及的議題。這條議題討論線，可以跟孩子聊自主權與保護自我。

② 方向二：關於新住民

新住民在家暴中，面臨與台灣女性不同的地方在於，這群女性剛到台灣的頭幾年，只擁有部分公民權，根本缺乏離開所需的社會支持。

1

| line訊息內容 |

以前收到來自阿庭媽媽的line訊息：
「剛剛他想和我發生關係，我真的不想...
結果他就強迫我了。
然後，打我，真的好痛。
我真的覺得，我下一次就沒命了。」

阿庭媽媽

剛剛他想和我發生關係,我真的不想...

結果他就強迫我了。

然後,打我,真的好痛。

我下一次就沒命了。

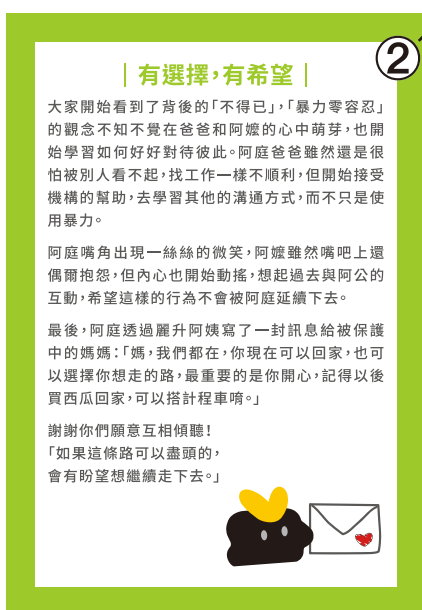
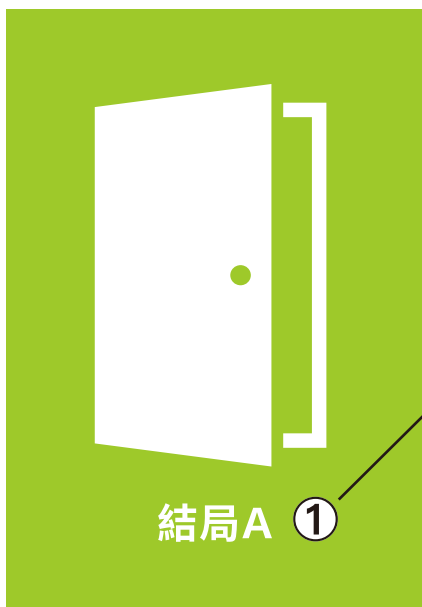
2

| 新住民不敢說的秘密 |

研究發現，受暴的新住民在剛來台灣的第二年，家庭衝突就已經發生了，等到有勇氣說出來的時候，已經五年甚至十年之久。而他們不敢講出來的其中一個原因，就是大眾的偏見，懷疑她們利用婚姻來台灣「撈金」，但蠻多新住民也很努力工作貼補家用。

另一方面，新住民面臨家暴與台灣女性不同的地方在於，這群女性剛到台灣的前幾年，只擁有部分公民權，並且也缺乏離開所需的社會支持。

5. 結局卡



使用時機：

所有回合結束後，老師可依據判定公布結局，也可適當加入遊戲中曾經發生過的事件來深化體驗。

① A、B、C三種結局

透過三種不同的結局，呈現行為造成的影響，沒有「對」與「錯」，更重要的是思考，有沒有更好的可能。

三種不同結局遊戲機制，同時也幫助孩子更願意停留在遊戲當中，說不定你還會聽到學生說：「老師我們再玩一次！我想看其他結局！」這就是遊戲的魅力。

② 結局故事

結局卡上的文字內容只是基本內容，老師也可以隨著孩子現場發生的故事增減內容，編寫出當下更吸引孩子的結局故事！

6. 錦囊妙計卡

1

錦囊妙計

「我訊息」的溝通方式

好的溝通是讓對方聽懂我，也理解我的在意。所以需要學習精準和溫和的表達，讓人不但可以聽懂，同時也少一些被指責的感覺，讓溝通更順暢。而「我訊息」就是一種表達自我想法的方式。

如何做？

步驟1 釐清自己內心的感受

先深呼吸冷靜一下，問問自己內心的感受，也許是難過、委屈及挫折等等。

步驟2 使用「我訊息」來表達自己的感受

表達時，從「我」開頭，說明自己的感受，接著加上原因，最後說出自己的期待。

句型：1.我覺得... + 2.因為... + 3.我希望...

以阿庭爸爸為例：我覺得好委屈，因為大家現在只知道我打阿庭媽媽，我希望大家可以多聽聽我們衝突的原因。

我覺得...因為...

我希望...

使用時機：

第二回合開始前發給博立夫先生組別，可以這樣對孩子說：
「主席這邊有三張額外資訊，或許可以幫忙到大家，有需要請自行來索取使用。」

錦囊妙計卡內容，包含就業服務、支持團體、我訊息溝通方式。

7. 秘密卡

1

秘密卡

| 遊戲名稱為什麼叫「秘密」? |

議題式遊戲的核心概念：沒有人是壞人，只是看到不同角度的世界。

玩完遊戲的你有發現嗎？每個角色背後的「秘密」，可能是內心的痛苦、說不出的煩惱，或過去的陰影。爸爸對自己的挫敗、媽媽對家庭的委屈、阿庭的無助。

這些都會悄悄的影響著每個人的行為、怎麼與別人互動，怎麼看待這個世界。

但就像是遊戲的名稱「秘密」一樣，需要有人停下來發現，我們才可能更靠近一些，眼前的人最真實的樣貌跟在意。遊戲是，生活中的彼此也是。



使用時機：

整個遊戲結束後，我們準備了所有遊戲的秘密在這些卡牌裡面，老師可以直接發給孩子自由觀看，或是在反思的過程中，選擇你想和孩子討論的事情，能夠幫助孩子更理解移工議題一些。

內文詳見第五小節的遊戲隱喻說明（P27-P28）

8. 操作指南與會議流程

議題式遊戲《秘密》，有別於傳統授課與桌遊的授課方式，有特別的執行流程，請詳見第二章熟悉基本的操作方式。

建議操作二個回合，流程「討、交、彙、報、總」，可彈性調整時間與階段順序，每回合時間建議 20~25分鐘。

授課模式:

老師扮演國王，帶領學生角色扮演、進行遊戲與引導討論。

遊戲目標:

找到大家都滿意的解決方式，讓事件圓滿落幕。

討	討論時間 2分鐘
交	交流時間 5分鐘
彙	彙整時間 1分鐘
報	報告時間 各30秒
總	總結時間 7分鐘

五、遊戲隱喻說明

1. 角色隱喻



阿庭的爸爸

現實角色：家暴相對人

阿庭爸爸遊戲中設定的個性，對情感壓抑或不容易自在表達想法，也隱喻傳統的男性教育中性別印象，權威、責任感、不能輕易落淚求助。另一個隱喻，遊戲試著將相對人的心聲呈現出來，並非代表我們認同暴力，而是希望讓這些相對人遇到的困境在遊戲當中被呈現，當理解了困境，才能更好的協助他們。

現實角色：傳統文化的繼承者



阿庭的阿嬤

遊戲當中阿嬤的台詞，完整呈現家庭暴力被容易被大家忽略的原因：傳統文化枷鎖持續複製。例如阿嬤曾說自己年輕時也被爺爺打過、男生應該要有擔當、家醜不能外揚、維持家庭完整等，這些角色大多都不是「壞人」，甚至很可能是愛子愛孫的大人們。但往往正是因為這樣，讓家暴的受害人變得更難離開受暴的環境。

現實角色：相信且願意聆聽受暴婦女的重要他人



麗升阿姨

熱心助人的麗升阿姨，是媽媽在台灣少數越南同鄉好朋友。這個角色希望刻畫出在這樣的情境當中最關鍵的角色，也往往是最少出現的角色：「相信且願意聆聽受暴婦女的重要他人」第一時間在受暴婦女身邊若能出現這樣的角色，將能帶來很大的力量。即使只是相信跟聆聽

現實角色：協助受暴婦女的機構社工



博立夫先生

隱喻在現實中相關單位與協助者，特別用「博立夫」這個名字，並不是因為他是外國人（笑）而是取自諧音「Believe」，角色原型來自田野時社工的話：「讓每個受傷的人知道，他的身邊『至少有一個人』是相信他的。」也因此透過這個角色，讓孩子體驗到這個社工在事件中的重要性，以及為難的立場。

現實角色：長大後的家暴目睹兒



長大後的阿庭

有玩過前作的老師或孩子應該對阿庭這個角色不陌生（笑）雖然系列作都圍繞在他身上，但這次是他第一次粉墨登場，呈現「目睹兒」的這個角色心聲與困境。遊戲回到他家庭動盪的起點，帶領大家認識他的家庭傷痛，以及他逐步找到那些「秘密」，重新建立與父母親的真實連結。

2. 遊戲設計隱喻

遊戲名稱為什麼叫「秘密」？

議題式遊戲的核心概念：沒有人是壞人，只是看到不同角度的世界。玩完遊戲的你有發現嗎？每個角色背後的「秘密」，可能是內心的痛苦、說不出的煩惱，或過去的陰影。爸爸對自己的挫敗、媽媽對家庭的委屈、阿庭的無助。這些都會悄悄的影響著每個人的行為、怎麼與別人互動，怎麼看待這個世界。但就像是遊戲的名稱「秘密」一樣，需要有人停下來發現，我們才可能更靠近一些，眼前的人最真實的樣貌跟在意。遊戲是，生活中的彼此也是。

西瓜的梗

西瓜，隱喻著忍耐。遊戲有兩個地方放入「西瓜」梗。一個在阿庭的線索卡中；而另一個在結局卡A，阿庭在給媽媽的訊息中提到：「記得以後買西瓜回家，可以搭計程車唷。」這是訪談中社工的真實故事，辛苦的媽媽，即便扛著五公斤的西瓜回家，仍不敢或捨不得坐車子，在熱天裡汗流浹背。看起來是再平常不過的生活了，隱含著小小的忍耐，忍耐久了甚至會忘了「好好對待自己」。日子再忙碌，你照顧自己了嗎？無論身邊有沒有適合的人，都值得從自己開始練習，想起自己是有價值的、告訴自己，我也值得被好好的對待。

名字的隱喻

「麗升」發音取自「Listen」傾聽；「博立夫」取自於「Believe」相信。是改變的兩個關鍵。

設計時和機構聊到：「你最想幫上這些婦女什麼忙？」他們回答：「讓每個受傷的人知道，他的身邊『至少有一個人』是相信他的。」「因為當你不相信時，有時候連眉毛的挑動，都會讓他們受傷」「甚至會讓受害者覺得『好像這件事情錯的是我，是我把它講出來。』」

這些傷痛，真的很難說出口，更難被理解、被撫平。就像你們在遊戲中感到的不容易吧，因為就真的很不容易。

遊戲是，現實也是。如果有一個人，可以用相信的態度，並不帶評價的傾聽，那麼面對至暗的角落，也會感覺到一絲絲的溫暖，不是嗎？你也有機會成為別人的光。

媽媽為什麼不在場？

媽媽不在場，是刻意設計的。從玩遊戲的角度，如果將主要的被害人，直接放入遊戲中，很有可能對玩家帶來太大的情緒衝擊，沒有多少人承擔的住，那樣的絕望害怕不是我們想給大家的。在現實生活中，有時候為了保護家暴的受害者，也會暫時讓受害者與施暴者隔離，避免衝突再度發生。所以我們才特別設計了麗升阿姨這個角色，讓媽媽所遇到困境，可以間接由另一個人表達出來。也讓你們能更自在的去探詢故事的全貌。

爸爸為什麼說不出口？

男子漢大丈夫，男生不應該哭。有聽過嗎？在傳統的男性教育中，常常被灌輸一種形象，即男性必須擁有威權和責任感，不能輕易表達自己的情感，因為「男兒有淚不輕彈」，使得阿庭爸爸表達自己想法或情感時往往會感到壓抑或不自在。世界上有內斂與外向特質的人，阿庭的爸爸也不擅長言詞，一方面個性，另一方面可能也沒有人陪他練習，不知道如何用恰當的方式來表達自己。練習一個不擅長的事情，其實不容易呢。在故事的細節裏面、甚至遊戲現場，都可能聽到「你們都怪我啊」「不然都不要說」，透露著被誤解的委屈、被誤會的無助、被拒絕的挫敗。那改變的關鍵在誰身上的？除了爸爸自己以外，如果有多一個人發現，或許會多一份力量吧。

為什麼家暴問題那麼難解決？

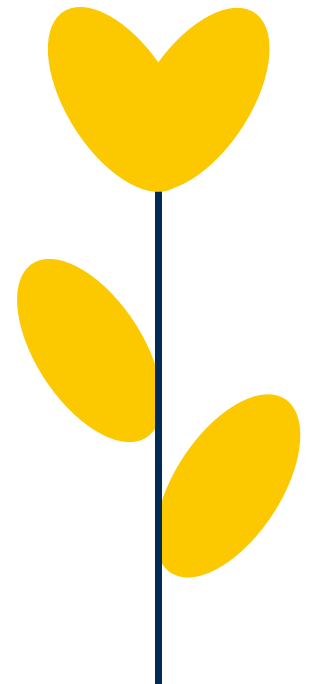
1. 受害者因為經濟依賴、害怕報復或不希望家庭破裂等原因，而不願意面對這個問題。
2. 除了明顯的身體傷害外，或許家庭裡的其他成員也有心理上的傷，例如：言語暴力所造成的精神創傷等等，所有人可能在這個事件中都受傷了，因此需要大家都改變他們的行為和態度，才能夠解決問題。
3. 在傳統觀念中，對於男女角色有刻板的定義，例如：男生要賺錢養家、女生要聽丈夫的話等等，這些觀念在無形中也束縛了大家的可能性。
4. 一旦出現家暴事件，需要專業人士的支持，包括社工、諮商師和醫師等等，但常常大家不願意開口求救，或者根本不知道有這些資源。
5. 曾發生警察和法院的態度對於家庭暴力不夠重視，可能會認為「清官難斷家務事」，而導致問題延宕，甚至加深了被害者的自我否定等等。

所以謝謝你，謝謝你展開了第一步，一起好好的討論、多看見一點點，或許都為了未來的某一個時刻，留下一份力量。

沒有不能聊的議題，只怕我們失去了面對的勇氣。

● 第二章：遊戲操作

- | | |
|------------------|-----|
| 一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗 | P27 |
| 二、環境準備：前置作業與情境帶入 | P31 |
| 三、老師準備：主持與判定原則 | P33 |
| 四、遊戲常見行為 | P37 |
| 五、執行常見問題 | P38 |



一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗

1. 第一、二堂課流程 (70min)

重要階段	時間	活動項目	說明
課前準備	10~15分鐘	場佈、換裝	確認課程目標 課前需要先完成場地佈置及道具準備。 (詳見P35)
活動預告	3分鐘	建立學習態度 說明老師的角色	提醒孩子認真投入遊戲、勇敢嘗試、表達想法。 預告這是一個角色扮演遊戲，老師會扮演會議主席。(詳見P37)
情境帶入	3分鐘	開場影片	請老師停頓，用堅定語氣說明「來到秘密會議的各位，這次的事件需要大家一起解決。」讓孩子進入遊戲世界。
	7分鐘	分組與角色分配	分組與角色分配
		發下 角色資訊卡 發下 會議資料卡	各組派一位代表向大家總結該角色最重要的一句話。 重述遊戲目標，閱讀3分鐘。
秘密會議進行 (每回合的流程細節詳見P29)	20分鐘	第一回合	會議目標 ：找到大家都滿意的解決方式。
	5分鐘	判定與回顧	老師主要任務： 1. 快速核對，確認各組立場與行動 2. 依照現場情況，提醒被忽略的觀點 3. 不評判對錯、不指導做法。
	20分鐘	第二回合 發下 線索卡	
	5分鐘	拿出 結局卡 念出結局並卸角	根據全班最後的狀況，判定結局劇本三選一，宣布遊戲結束並卸除角色（拿掉名牌、桌牌）。
反思時間	10分鐘	反思討論	帶孩子討論遊戲中的重要感受以及值得鼓勵的行為，搭配簡報中的反思題目。 可以搭配使用 秘密卡

2. 每回合流程 (20min)

重要階段	時間	活動項目	說明
討論時間	2分鐘	資訊整理	<p>在組內與同組夥伴討論，找出組內共識以及預計的行動。</p> <p>老師任務：解惑孩子對於遊戲還不理解的地方，觀察各組討論情況。</p>
交流時間	5分鐘	溝通交流	<p>組與組之間互相交流。</p> <p>老師任務：觀察整個班級交流狀況，必要時可以促使孩子進行討論。</p>
彙整時間	1分鐘	聚焦資訊	<p>小組內快速整理資訊，擬定報告內容與選定報告代表。</p> <p>老師任務：觀察小組內討論，鼓勵表達。</p>
報告時間	5分鐘 每組30秒報告 + 2分鐘提問	表達聆聽	<p>各組派代表向全班報告「組內的決定與做法」。</p> <p>老師任務：協助一句話總結報告內容。</p>
總結時間	7分鐘	深化思考	<p>由國王總結重大行動，決定問題處理進度。</p> <p>老師任務：透過提問與確認議題處理進度，幫助孩子思考提案的深度與廣度。 (詳見判定原則P39-P40)</p>

二、環境準備：前置作業與情境帶入

本小節從場地、桌椅設備、教具與情境營造等環境準備，協助老師讓課程順利進行。

1. 場地需求

- () 可移動的桌椅
- () 方便走動的空間
- () 投影機
- () 音響、麥克風
- () 黑板或白板架



圖說：場地佈置示範

2. 桌椅安排

桌椅分成5組，周圍有可走動空間即可。紅衣跟藍衣島仔組別抽掉2張椅子放到追夢工人組別，能更透過實體桌椅安排強化不公平的感受。如想要更好的體驗感安排，桌椅可排成圓弧狀，更有集體會議的情境。

(不建議：固定桌的會議室、視聽教室、風雨走廊)

3. 教具清單

- () 遊戲簡報含音樂與議題補充
- () 各組桌牌，每組1個，共5個
- () 角色資訊卡，每組2張，老師1張，共11張
- () 會議資料卡，每組2張，共10張
- () 線索卡，每組2張，共10張
- () 擴充線索卡，共1張
- () 結局卡，共3張
- () 錦囊妙計卡，共3張
- () 秘密卡，共6張

4. 孩子分組依據

全班分為5組，確保較好的討論品質，每組人數建議6人以下。常用的分組方式有四種：

A) 隨機分組：抽牌卡或報數方式。

- 優點 – 省時與隨機性。
- 缺點 – 不可控制性較高。

B) 組長組隊：先指派組長，再由組長選組員。

- 優點 – 每一組都會有至少1到2位動能較強、穩定度較高的學生，確保各組投入程度相近。
- 缺點 – 可能出現班上落單或排擠狀況。

C) 同質分組：將學生依照平常表現分組。

- 優點 – 組內討論可能較為順利。
- 缺點 – 組別間可能出現能力落差。

D) 非熟識的班級，可提早觀察孩子特質。

詢問班導師熟悉同學特質與分配組長。時間允許的話，在前一堂課安排小組合作或討論型活動，藉機觀察。也可以在遊戲開始前加入15分鐘體驗活動，觀察參與度高的學生（如主動發言、帶領討論）。

三、老師準備：主持與判定原則

在遊戲中老師扮演重要角色，營造遊戲情境、維持會議節奏，藉由判定引發深入思考與對話。本小節將提供建議做法與案例分享。

1. 主持技巧：情境帶入的作法

「創造投入」是我們最大的目標，我們發現情境更真實、孩子會更投入，也讓學習經驗更深刻有感，而情境帶入有一些技巧：

A) 音樂會強化氣氛

適當的音樂可以加強我們想營造的氣氛，老師可以尋找適合配樂，或參考玩轉學校簡報內嵌的音樂。

會議開場：嚴肅的、沉重的

討論時間：有點嚴肅、被賦予責任的

交流時間：熱絡的、活潑的

反思時間：平靜、輕柔、協助思考

B) 老師要先認真扮演

老師面對情境的態度、樣貌，會影響孩子是否能安心投入在情境中。例如扮演一個國王會是什麼穿著呢？同時國王必須中立不偏向任何一組，讓會議順利進行。

老師的語調與肢體動作會讓學生感覺很不一樣，營造不同感覺（可參考梅拉比恩法則）增加投入度。若是面對學生還沒投入的嬉笑，適時地停頓與嚴肅語氣（但不是指責），提醒大家是否偏離目標。給予溫暖、支持的語調，具體點出大家的努力，營造安全感氛圍。

C) 儀式感令人認真

請老師用正式且隆重的語氣開場「我是追夢王國的國王，我很關心大家，來協助大家這次秘密會議順利進行，負責主持會議流程與統整意見，但不會介入你們的決策。你們的每一句話、每一個決定，都會影響結局，不管變得更好或更壞，都是在場的所有人一起決定。」

遊戲結束時，離開遊戲的卸角儀式也同樣重要，讓孩子回到真實身份，把挫折與衝突留在遊戲，更能客觀的討論反思，將遊戲與現實生活連結。

卸角的方式有：起身換位置、收回卡牌跟桌牌、找別人擊掌等等。

補充：

老師可在開場動畫播放前分組並放置桌牌。

提供宣言樣版：

例如：「我是黑石工廠的老闆，我要宣言的內容是...」

增加角色代入。

2. 判定原則：運用遊戲機制，協助學生思考

A. 判定3+1要素

核對宣言

總結○○剛剛的報告內容，
你們決定要做的事情是_____，我的理解正確嗎？

判定結果

根據大家的報告，
我認為接下來可能會有_____的發展。

給予進度

所以依照這樣的發展，我認為解決進度來到○○%。



下回合建議

下一回合期待看到_____具體做法，想出進一步計畫，我認為危機就能順利解決，大家加油！

B. 判定的考量

老師需要主導討論節奏、方向與深度，深入觀察每一位孩子參與的過程，即時提供協助。目標是鼓勵嘗試與思辨，引導孩子深入思考，並示範有邏輯的表達方式。可以這麼說，是指引他們下一回合要做什麼，而不是告訴他們答案。

在遊戲過程中點出好的地方與更好的期許，讓孩子感受到被重視，並推動群體進步。以下幾個判定問句，供老師自我檢核：

- 課程的目標是？這是你想帶孩子討論的內容嗎？
- 老師在意什麼？課程想帶給孩子的一件事情？
- 孩子夠努力嗎？還能更好嗎？需要支持嗎？
- 是否會打壞體驗感？判定後遊戲還玩得下去嗎？

C. 其他判定技巧

在判定時除了理性的原則以外，也可嘗試使用其他判定策略，增加一些彈性：

1) 調整支持程度

老師可依照孩子現場狀態，調整支持程度。若發現孩子普遍愁眉苦臉，肯定孩子的努力並鼓勵再試一下，如果因為時間的關係或是現場太過挫折，可提供一些提醒與協助；如果是對於高功能班級，可要求更具體全面的方案，給予更多挑戰。具體做法可以在判定時透過進度數字，來調整遊戲難度。

2) 骰子判定機率

判定增加機率的程度，可使用「擲骰子」，除了增加趣味與不確定性，也可以避免孩子認為老師說得算，而產生師生對立。

例如：同學決定制定公約，但沒提出具體做法，可能會有一半的機率沒有辦法完成，我們擲骰子判定，點數1~3表示可行，點數4~6表示無法完成。如果學生增加提案的完整性與合理性，也可以提高判定機率，鼓勵學生深入思考。

3) 大事紀回顧

可利用關鍵字記錄下重要事件，例如重要的發言、有衝突的討論內容，後續協助孩子一起回顧，成為活動後反思的討論題材。

4) 利用匿名調查

用匿名方式，克服孩子因顧慮別人想法，不敢表達，這時可以請孩子低頭閉眼，舉手投票了解班上的狀態，或用手指出數字。例如「你覺得現在的世界讓你感到舒服自在嗎？五分最高，一分代表有害怕擔心。」

5) 常用總結用語

- 「我總結一下你表達的，請幫我核對...」
- 「我確認一下，這回合你們決定不表達，是嗎？」
- 「統整大家的想法...，我認為...」

四、遊戲常見行為

我們整理了孩子們在遊戲中常見的行為，這些行為如果有適當的引導都會變成很珍貴的反思素材與學習機會。

1. 表面友善

當孩子在遊戲第一回合就直接決定妥協，一致表示會幫忙較為弱勢的角色，但沒有聽到具體的做法。

可能原因：平常較少思考刺激、急著解決問題、對議題想像不夠深入。

建議作法：增加遊戲難度、強化各立場的聲音

2. 放棄立場

在報告的時候跳脫角色設定，例如某小組說：「沒關係啦，我一點也不擔心這個啦！沒差～」

可能原因：遇到困難不知道該怎麼做，對自己角色的重要性不太理解。

建議作法：強化各立場的聲音、給予妥協的後果

3. 怪罪他人

在遊戲中會聽到一些責怪他人的情緒用詞，例如：「都是他的錯啦！」

可能原因：在討論過程中遇到挫折、被拒絕或被忽略、不知道怎麼表達情緒跟進一步做法。

建議作法：詢問所有孩子是否需要停頓遊戲、針對情緒進行討論

4. 討論離題

討論偏離遊戲主題，或開始關注與遊戲內容無關的事情，例如：「大家開始懷疑老師才是幕後兇手。」

可能原因：在討論過程中，忘記原本真正要處理的問題，或資訊太多超負荷、孩子不知道如何整理複雜資訊。

建議作法：再次確認遊戲目標、降低遊戲難度

5. 能力不足

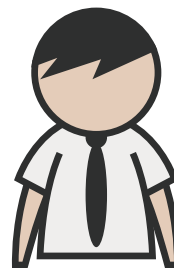
觀察到孩子光聽規則就有些吃力、本身溝通能力不足，不容易開啟討論。

可能原因：平常沒有經過這樣的討論練習，需要比較多時間協助與等待。

建議作法：降低遊戲難度

五、執行常見問題

玩轉執行無數的教師研習，統整出老師對於議題式遊戲的常見疑問，以及相關建議，包含教師、孩子與規劃準備三面向。



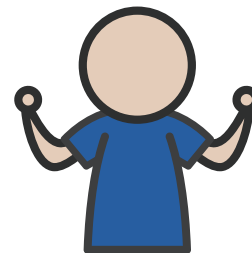
老師

老師需要很了解議題才能帶嗎？

當然老師對議題以及這本手冊要有一定程度的熟悉，但請記得遊戲重點在於引發討論與好奇，啟動學生對於這個議題的關注才是最重要的。

帶領討論的技巧？

邀請你試試看，在遊戲一開始宣告「這是一個沒有標準答案的世界！」透過提問幫助學生思考更深入，而非直接否定他們的想法。多留些空白給自己與學生，發現有些問題你也不明白時，那就交給學生吧！例如說「我也不知道，是你的話，會怎麼做呢？」



孩子

孩子學習動機不高可以玩嗎？

一般來說，遊戲可以增強參與動機，若是真的不投入，可能是因為學習挫折、人際挫折、抵抗權威或其他因素的影響。在時間有餘裕的狀態下，當想出手之前，先停頓一分鐘，多觀察，再決定要不要介入。

如果不確定，可以問問孩子：「有發現什麼問題嗎？需要協助或幫忙嗎？等等可以和我分享嗎？」



規劃

無法連堂可以嗎？

建議前兩堂的遊戲體驗要連堂，其餘課程則彈性安排。

需要設備教具？

原則上只需要教具盒以及課程簡報即可（設備需求詳見P31），一般教室皆可滿足。

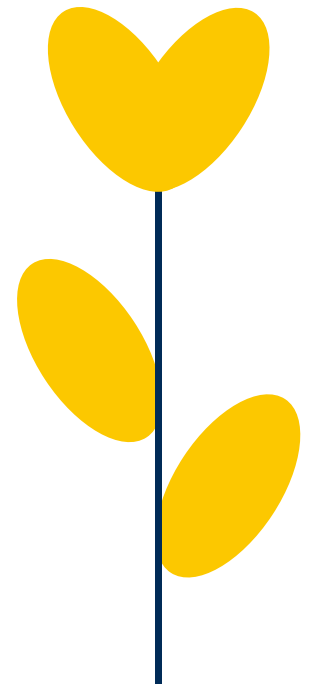
● 第三章：帶來改變

一、第三堂課：看吧！故事背後

P41

二、第四堂課：走吧！開始行動

P43



一、看吧！故事背後

重要階段	時間	說明
隱喻故事	5分鐘	播放「玩轉是怎麼看待這個議題」的影片，也讓孩子再次了解議題的樣貌，以及遊戲設計的各種秘密。老師也可以發放 秘密卡 給孩子傳閱。
刺激思考	10分鐘	換位思考 ：用關鍵引導句，聆聽孩子在遊戲中重要體驗、在意的事情「玩完遊戲之後，你從阿庭家不同的角色裡聽到什麼苦衷？感受到什麼情緒？」
		聚焦主題 ：「如果你是阿庭的媽媽，你會選擇回到家中或是離開？你的考量是什麼？」和孩子聊：阿庭的媽媽到底面臨到什麼困境？例如：文化困境：家醜不能外揚、維持家庭圓滿，結構困境：女性就業不易、育兒等。
		補充資訊 ：你可以選擇和孩子聊聊卡牌的設計秘密，或是將執行簡報簡報後面的補充資料說明一次，讓學生更了解議題現況，例如：對於兒童與青少年的影響、社會可以支持與協助的管道。
傳遞力量	15分鐘	機構簡介 ：分享機構目前對受暴婦女提供的相關資源、實際服務方案。
		班級行動 ：討論班級能一起做的一件事情，看是寫一張小卡支持，或多認識一個真實機構，例如參訪給予實際支持。
		傳遞關心 ：寫一張關心家人的小卡，訴說感謝

二、走吧！開始行動

經過了前面的三堂課，如果能夠回到日常生活，採取一些小行動，相信這一系列課程會讓孩子更有畫面，更有自信原來自己可以在移工議題幫上一點忙！

這一堂課提供了老師一些可以帶孩子完成的活動，讓孩子有機會踏出改變世界的第一步，也借用孩子的力量影響更多大人，期待老師與學生們會有不一樣的觸動！

現代婦女基金會

機構介紹：

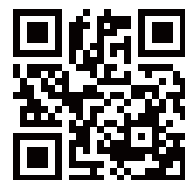
長年致力於性別暴力防治工作，每年陪伴7,000個受暴家庭，成為他們安心的後頭盾。

機構行動：

家庭暴力需要大家一同關注，給予友善支持、讓每個孩子安心長大，一起攜手用愛織成安全網，溫柔接住他們，成為他們在黑暗中安心往前行的微光。支持受暴家庭穩定接受服務，捐款滿600元，即贈守護熊呼呼的LINE貼圖。活動詳情請與贈品領取方式，請見活動網頁。

聯繫窗口：02-23917133#83

官方網站：<https://www.38.org.tw/>



現代婦女基金會
Modern Women's Foundation

財團法人台中市私立弘毓社會福利基金會

機構介紹：

主要協助遲緩與身障兒就醫/學、復建等多元服務，並支持弱勢婦女及新住民走出困境，提倡婦女性別平權及減少對兒童的不平等。

機構行動：

可以洽談相關體驗，如參訪交流、志工服務、媒體合作、企業合作、其他。

聯繫窗口：04-26365175、04-26365185 馬專員

粉絲專頁：<https://www.facebook.com/hongyu920313>

影音頻道：<https://www.youtube.com/@user-cg8if8sz2u>



勵馨社會福利事業基金會

機構介紹：

勵馨於1988年成立，從少女中途之家擴展到家暴、性侵等性別暴力服務，每年服務近兩萬名性別暴力倖存者脫離暴力影響，展開新生活。

機構行動：

捐款支持孩子走出陰影的「向日葵小屋」，給他們一個溫暖安全的空間接受專業服務，為目睹家暴的兒少帶來如陽光般的溫暖與陪伴。

聯繫窗口：02-89115595

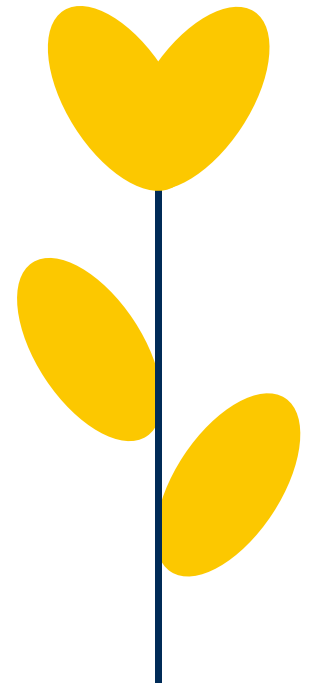
官方網站：www.goh.org.tw



● 第四章：所有附件連結

一、執行回報連結 P47

二、教材教具下載連結 P48



一、執行回報連結

親愛的老師：

恭喜你！與孩子走了一趟討論與思考的遊戲之旅！請別小看你完成的這一場遊戲帶領，你真正在做的不僅是一堂課，你正在為台灣的孩子帶來新的視野，連結起世界變動與孩子的生活，或許一堂課後，你會想孩子就會因此而改變嗎？

我們都知道，改變需要時間的發酵，我們無法預知在孩子心中埋下的種子何時會發芽，但我們抱持著信念持續的播種與耕耘，相信未來有一天，我們老去後能留給孩子的是，一個擁有更多溫暖與關懷的社會，而此刻願意投入行動的你，正是孩子身邊最重要的影響力。

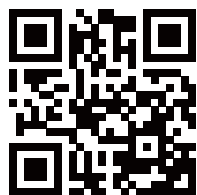
日常的瑣碎何其多，此刻慎重的邀請你，暫且拋開繁瑣，將這次重要的行動記錄下來，我們各自扮演重要的教育角色，你是在孩子身邊最了解他們的老師，玩轉是你遊戲教學帶領最相信你的後盾，我們需要你，讓我們看見孩子的視野，與你在教育裡繼續溫柔且幽默前行！

1.完成遊戲執課

執行遊戲時，記得隨手拍攝幾張照片，把心得簡短記錄下來唷！

2.填寫「執課回饋表單」

感謝您帶領孩子們又認識了一個鮮少人知道的社會議題，花10-15分鐘，將這樣的感動記錄下來吧！



<https://lihi2.com/Tcx9E>

3.統整執行經驗，將大家的影響力紀錄下來

玩轉將於兩個月內彙整全台老師回報執行的經驗，於玩轉官網中公佈所有老師的執行成果，讓更多的人看見這樣的改變！<https://pleyschool.org>

二、教材教具下載連結

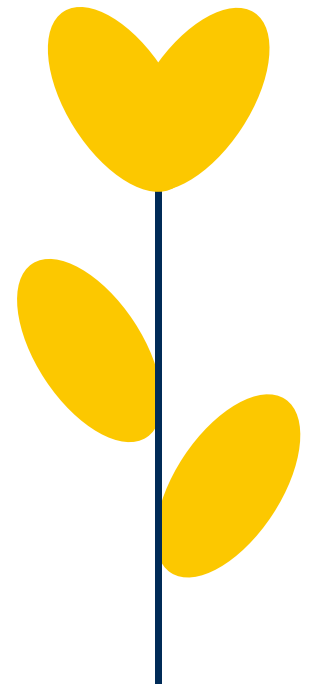
此連結中包含遊戲帶領簡報（第一～第四堂課）、教具圖片檔，若實體教具有損壞，老師可以自行到連結中下載列印。



<https://lihi2.com/maBtT>

● 第五章：結語

- | | |
|-------------|-----|
| 一、致謝 | P51 |
| 二、陳永泰公益信託介紹 | P51 |
| 三、玩轉學校介紹 | P52 |



一、致謝

《秘密》這款遊戲的誕生，感謝許多夥伴的協助。謝謝陳永泰公益信託，持續和玩轉合作第三年，這次的支持讓本遊戲誕生，關注社會弱勢又多一款選擇。

遊戲前期的田野調查，特別感謝歷屆的傳善獎得主提供許多議題的第一線資料與實務建議，以下將這段時間協助我們的所有夥伴姓名一一列出感謝。

現代婦女基金會：姿瑩執行秘書以及公益行銷部組長靜怡。

婦女救援基金會：杜瑛秋執行長以及雅君督導

弘毓社會福利基金會：孟潔社工師、馬毅綸企劃專員

勵馨文教基金會：曾孟儀處長，社工諮商處專員培君、涵岑、瓊尹、家懿、公民對話處專員亮亮。

感謝你們提供實務經驗上的回饋與建議，讓遊戲更加真實深刻。

最後感謝這次操刀遊戲設計的煜庭，以及協助排版美編的許暖，謝謝你們讓遊戲誕生，這是一款很棒的遊戲。以及感謝即將一起前行的你，和160位老師們，謝謝有你們一起，即將帶領更多的孩子一起看見自己的光、看見關心世界的力量。

二、傳善獎介紹

台灣有許多做得好的社福機構，因缺乏知名度或經費，無法突破現有規模與創新。為此，陳永泰公益信託設立【傳善獎】，透過持續贊助中型優秀社福機構三年經費，鼓勵機構以創新、有效率的方式，為弱勢族群提供更好的服務。

傳善獎從2015年舉辦第一屆至今，每年均為得獎機構製作教案，希望讓孩子們從小了解社會議題、關心身邊弱勢、培養良善品格，所有教案均可在傳善獎官網免費下載使用。

2021年開始與玩轉學校合作改以議題式遊戲教案，引導孩子們思考、更容易同理及了解各類社會議題。首波《美滿社區里民大會》戒毒癮教案，探討成癮議題，推出後大獲各界好評，次年推出《九年二班班級大會》探討非行少年議題，2023年繼續推出《秘密》探討阿庭過去兒時目睹家暴的故事，讓教案更貼近學校生活，延續以阿庭為故事主角的情節，延伸出更多社會議題教案，讓孩子們能了解、認識優秀機構，進而認同、參與公益事務，埋下未來良善社會的種子，所有議題式教案皆整合於一頁式網頁，方便老師使用與下載。

傳善獎就是希望建立一個善性循環，讓善不斷擴散下去。



本活動由 陳永泰公益信託 贊助舉辦

三、玩轉學校PleySchool介紹

遊戲式教學是我們專注的核心，以議題式遊戲作為模板，點燃學習的熱情、勇於挑戰複雜的社會議題，最後透過引導反思，將學習帶回現實生活，啟發開創未來的關鍵能力。

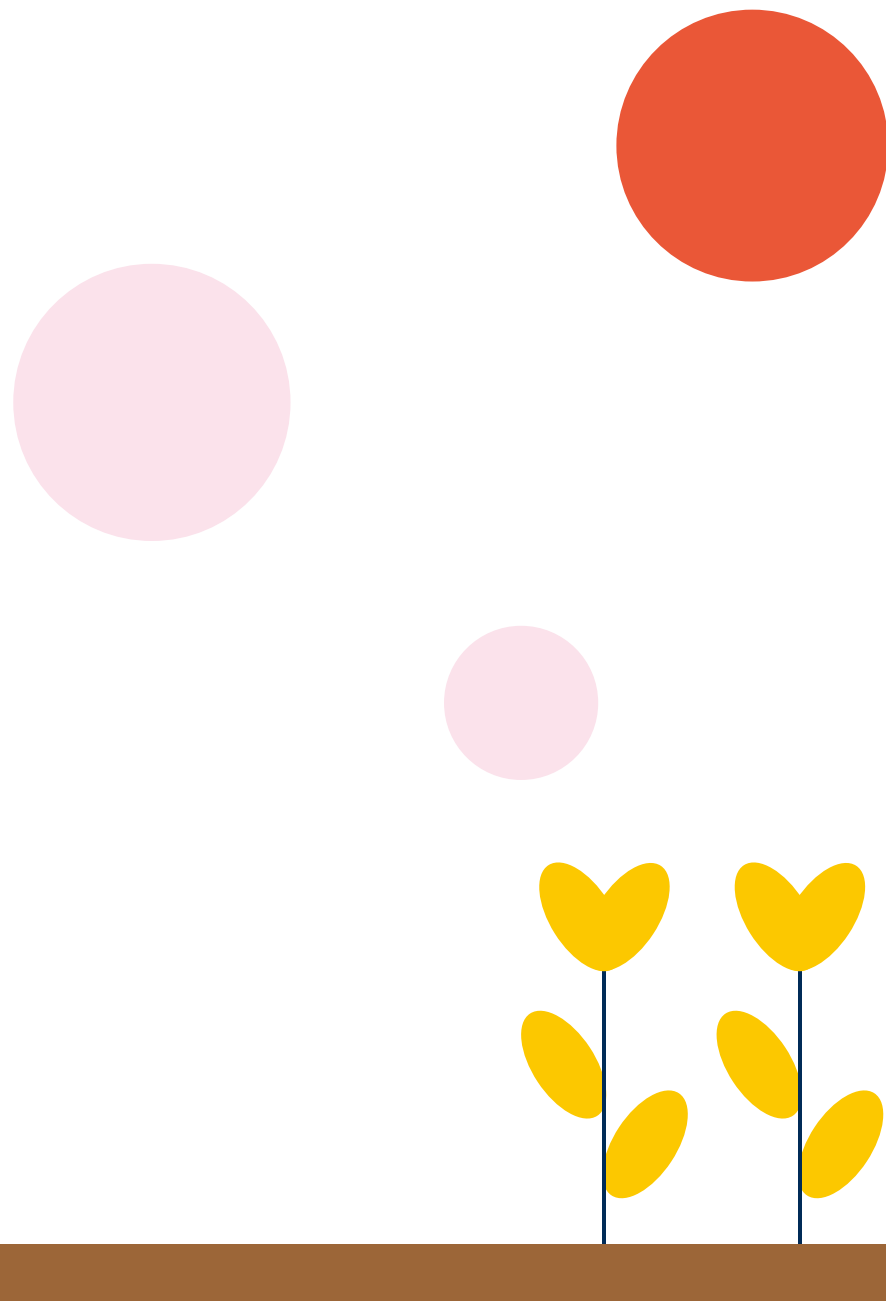
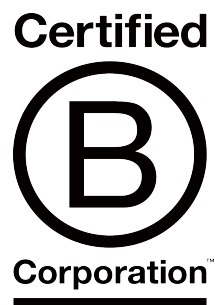
玩轉學校 Pley School (Pley = Play + Education)，是獲選親子天下教育20+國家代表隊一員，也是台灣教育領域唯一獲得B型企業最高榮譽「對世界最好的企業」。從研發獨創的議題式遊戲，推出啟動自主學習引擎的各項課程活動，一切都是為了讓台灣的教育有更多的可能性！我們相信愛玩是人類的天性，好奇是學習的起源，跟著玩轉一同探討教育的本質以及培養青少年的核心素養的方法吧！

目前主要活動分成四類：教師研習、學生課程，青少年營隊，以及企業合作，2015年10月以來在台灣舉辦了百場以上的自辦營隊、逾百場以上的學生課程、教師研習，影響學生與老師逾兩萬五千人次，目前合作對象包含國際機構樂施會、遠傳電信、國泰人壽、美國World Peace Game基金會、台大D-School、慈濟基金會等，以及全台各級學校等，期待能夠與愛教育、愛小孩、愛學習的夥伴，一起激盪出不一樣的火花！

網站：www.pleyschool.org

信箱：aloha@pleyschool.org

玩轉學校
Play School



發行單位

陳永泰公益信託

教案製作

玩轉學校 Play School