



美滿社區里民大會教師手冊

目錄

玩轉學校介紹	P2
致謝	P3
為什麼要跟學生談藥物成癮	P4
第壹章：教材簡介	P5
一、議題式遊戲是什麼？	P7
二、教學模組說明	P9
三、美滿社區里民大會介紹	P10
四、遊戲隱喻說明	P18
第貳章：遊戲操作	P19
一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗	P21
二、環境準備：前置作業與情境帶入	P27
三、教師準備：主持與判定原則	P29
四、遊戲常見行為	P35
五、執行常見問題	P37
六、行動證書申請流程	P39
第參章：親臨現場，帶來改變	P41
一、第三堂課：行動！創造樂園	P43
二、第四堂課：走吧！機構面對面	P47
第肆章：附件	P49
一、遊戲手冊	P51
二、角色卡	P59
三、情境資訊卡	P61
四、結局卡	P63
五、桌牌	P64

玩轉學校介紹

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20場以上的自辦營隊、四百場以上的學生課程、教師研習，影響學生與老師逾一萬五千人次，目前合作對象包含國際機構樂施會、遠傳電信、國泰人壽、中信反毒基金會、台大 D-School、美國World Peace Game基金會、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！

玩轉學校 Play School



Certified



Corporation™



聯絡玩轉學校

官方網站：www.pleyschool.org

Line ID: @pleyschool

Email: aloha@pleyschool.org

致謝

感謝傳善獎的支持，讓這次成癮議題能順利的用遊戲呈現。在蒐集資料的過程中，感謝所有受訪老師，分享教學經驗與遊戲內容上的回饋，特別感動的是老師們在課務繁忙之餘，依然很熱心分享，在訪談過程中給我們很大的鼓勵。讓我們更加堅定地相信，這樣的教學信念對學生是重要的。

此外特別感謝財團法人利伯他茲教育基金會的陳至柔組長，財團法人屏東縣私立基督教沐恩之家邱怡玲社工，及財團法人基督教晨曦會的劉聯穎老師，在遊戲設計初期給予了許多資訊，才讓「美滿社區里民大會」這個遊戲更貼近現實。

這次計畫的完成，仰賴許多老師協助，感謝參與教師需求工作坊的北一女張聖翎老師、太平國小陳佑蘭老師、士東國小黃楷茹老師、新和國小張亭婕老師、桃子腳國中小蔡宜芳主任、謝孟俶老師、潘宜欣老師、百福國中曾瀟萱老師、建成國中黃怡君老師，以及恆毅國中羅欣予老師無私的分享融入課程的經驗，幫助我們更貼近教學現場的需求。同時也感謝鹿言工作室的阿浩，給予了教具設計上的協助。

感謝在教學現場中默默改變突破的每一位老師們。玩轉學校很榮幸與各位老師們一起，成為創新教育的特戰部隊，一起創造每一個孩子投入、眼神發光看著世界的瞬間。

為什麼要跟學生談藥物成癮？

「國中小學生已經有很多反毒的宣導，還需要花時間跟他們有更深入的討論嗎？」「學生需要知道這麼多嗎？」我們曾經跟你有一樣的疑問擔心。其實這些事件沒那麼遠，我們無法保證孩子們長大的世界，永遠不會碰到。

在我們到學校帶領《美滿社區里民大會》時，一個女孩在遊戲後舉手說到「我家附近的小學附近就發現過針頭、大人說吸毒的人都在那邊聚集，還有人抗議。」孩子們其實都看著。另外，學生們在遊戲後的反思「我覺得，毒品是一個備胎。如果這群人有人關心，有其他選擇，他們根本不會繼續吸毒。」

在眼前的這群學生，對這樣的議題，或是說對世界，有了更立體的看見。是因為我們一起認真的感受過，這一切就足夠了。

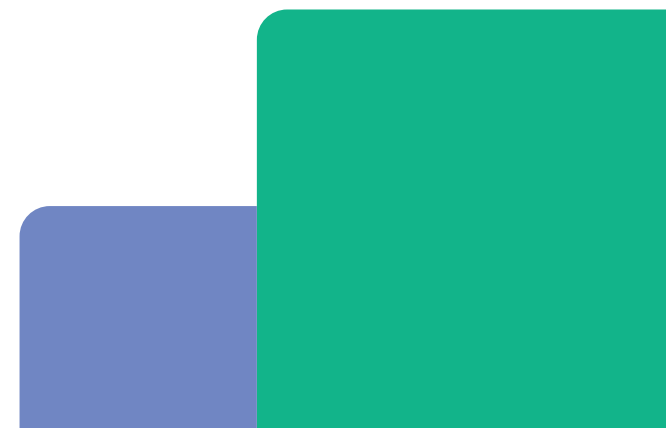
為了讓遊戲更真實，在設計時我們直接與台灣的三個戒毒機構密切合作，和社工反覆討論，共同體驗這個遊戲。就是想回到玩轉學校與傳善獎這次合作的初衷——讓更多人共同關注這樣的議題。

可以這麼說，這是一款「為了撕下標籤而生的遊戲」，為了讓所有玩過這個遊戲的學生，感受到成癮者重返社會的難處，以及這個社會處處充滿的標籤與敵意。學生一結束遊戲，馬上想要再更靠近議題一些，是在《美滿社區里民大會》的設計當中看到的感動。

甚至在第三堂課設計了寫一封信給弟兄的行動以及第四堂課的實際參訪機構，這些小小的行動都會對這群長期被討厭、被貼標籤的成癮弟兄，有很大的影響！你和班上的同學將會是他們漫長的旅途當中的一抹溫暖。

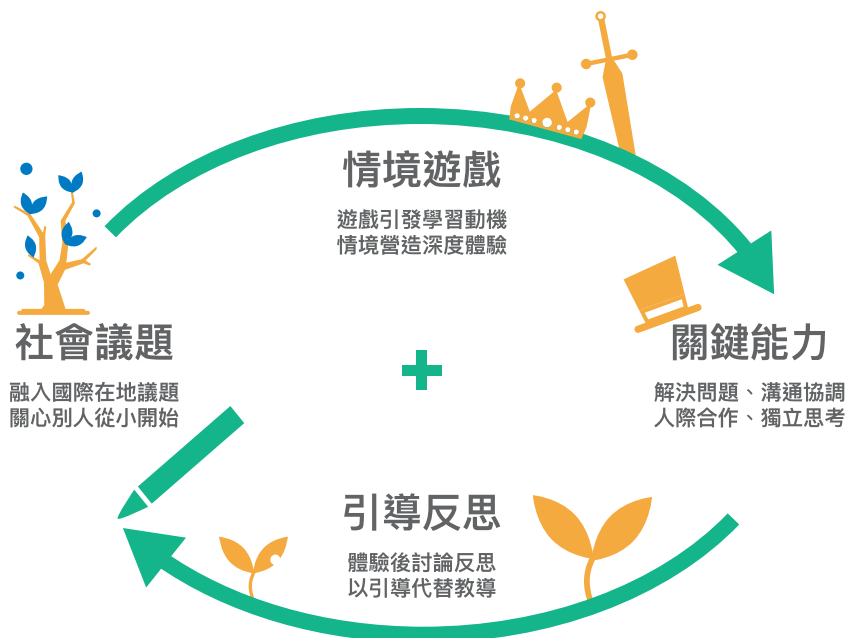
I 第壹章：教材簡介

- 一、議題式遊戲是什麼？ P7
- 二、教學模組說明 P9
- 三、美滿社區里民大會介紹 P10
- 四、遊戲隱喻說明 P18



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、教育撲浪客、學思達、Sciflipper的鍾昌宏老師等，目前已經推廣到全台四百多所學校超過七千位老師參與，也有上百位老師在學校使用與改編，創作90套以上的議題式遊戲，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。例如本書主題「藥毒癮」，正是藉由情境與角色的設計，讓學生直接體驗旁觀者的兩難，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

可結合國文科（閱讀理解）、社會科與自然科（議題與公民意識）、表演藝術等。

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

可利用國際議題幫助學生思辯討論公平正義、同理接納等等。

二、教學模組說明

本書提供老師完整「藥物成癮」主題教學模組，共計四堂課可彈性安排，包含議題式遊戲《美滿社區里民大會》、採取實際行動寫信給弟兄，以及機構參訪活動。

1. 教學目標：

藉由輕鬆有趣的方式，帶領學生深入討論與認識成癮者重返社會的難處，同時培養换位思考與同理等能力。

2. 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藥物成癮議題。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。
採取行動	第三堂課 行動！ 創造樂園	藉由寫信活動，讓學生體會小小的行動，就能讓這些弟兄與社會重新連結。
親臨現場	第四堂課 走吧！ 機構面對面	實地走訪機構，深化同理心。

三、美滿社區里民大會介紹

將成癮者重返社會的難處融入在遊戲當中，讓班上同學扮演社區當中的不同角色，透過思辨探索逐步了解，這些成癮弟兄在現實生活中會面臨的處境，與人權議題。不同於以往看影片、聽演講，《美滿社區里民大會》提供了認識藥物成癮議題的新選擇。

1. 遊戲目標

學生會獲得對「藥物成癮」議題的深刻理解，並透過你的引導下培養同理心，思考自己還能多做些什麼？除了將這些人拒於千里之外，整個社會還有沒有其他的選擇？過程中練習溝通表達、展現個人特質、營造更好的班級氛圍。本遊戲並不是在討論反毒，如果班上真實發生嚴重藥物成癮問題，建議尋求專業輔導單位的協助。

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。

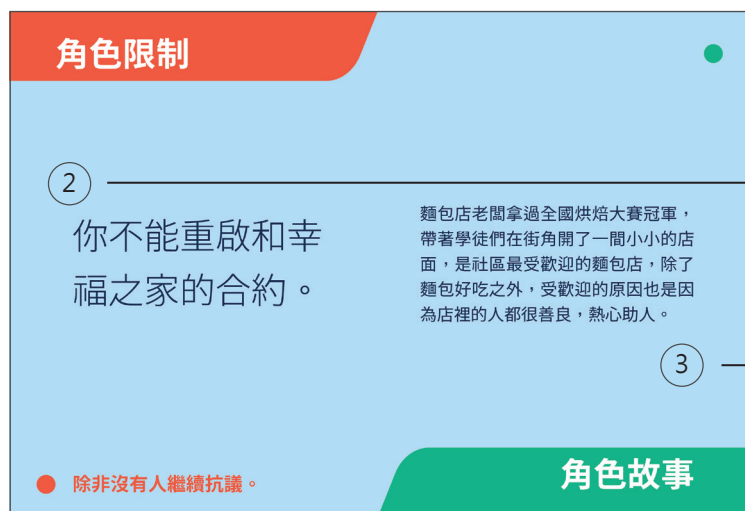
成癮和你想的不一樣！



3. 教具介紹：角色卡



使用時機：
回合開始，讓社區角色更豐富，也讓學生更具體想像扮演的角色背景。



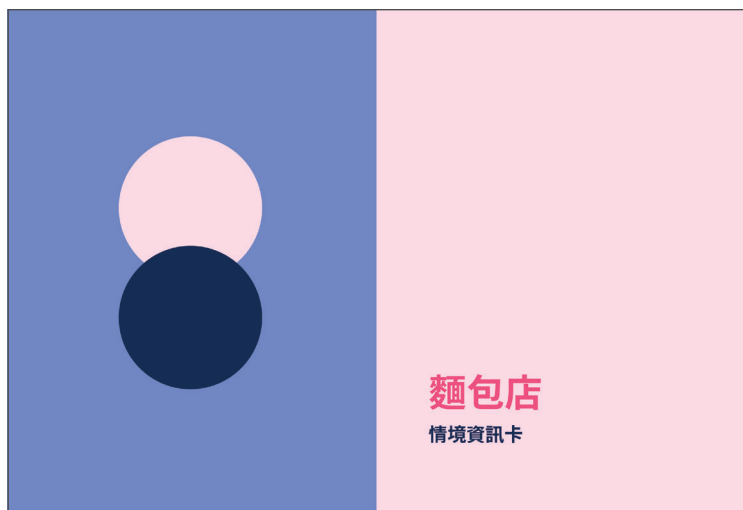
① 角色預設性格：可以幫助學生入戲，更加投入遊戲。若學生沒有照預設的性格參與遊戲也可以，只要他很「投入」遊戲即可。

② 角色限制：重要的設定，讓學生不會為了遊戲勝利輕易放棄角色立場。幫助學生更深刻的體悟到該角色的立場，更了解在成癮議題當中，這些出現在真實人物的心聲與困境。

③ 角色故事：這些故事是玩轉實際訪談過後，記錄下來的真實故事，可以幫助學生對自己的角色有更立體的了解。

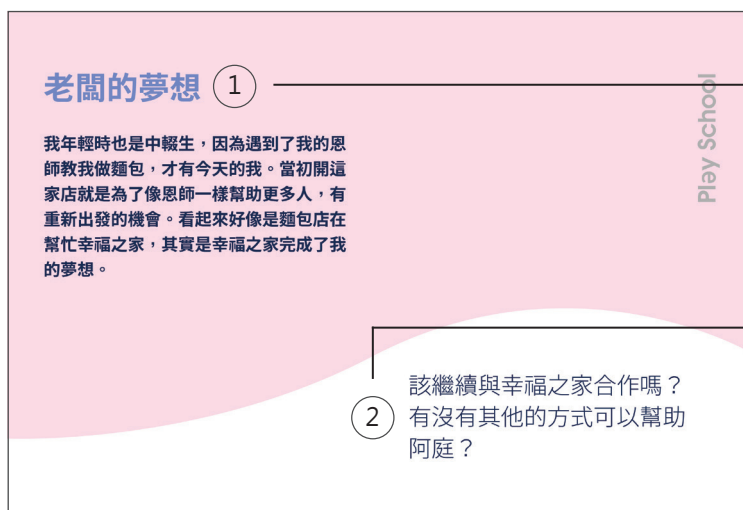
角色卡x5

3. 教具介紹：情境資訊卡



使用時機：

第二回合獲得新的線索，幫助學生有不同層面的思考，類似解謎的過程，對遊戲產生興趣，了解背後的故事。

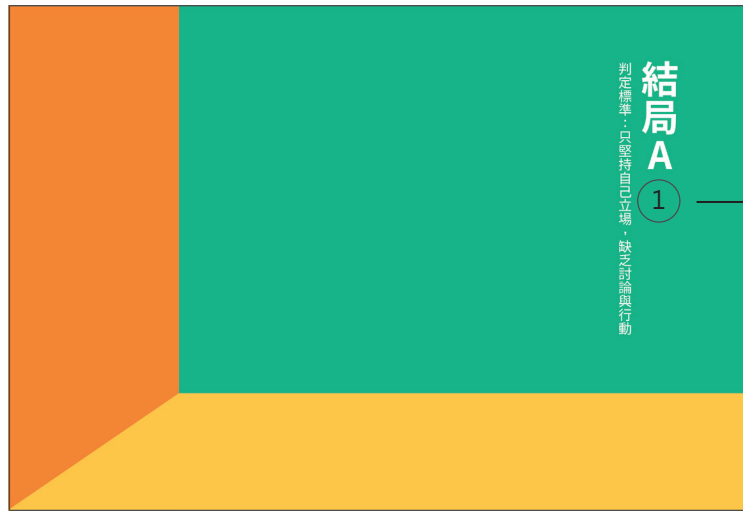


① 情境資訊：有別於立場之外的資訊，幫助學生從不同角度，重新詮釋該角色的立場與心聲。

② 關鍵提問：幫助學生鬆脫既有的立場框架想的更深，思考在現有困境當中，如何以不同角度思考遇到的問題？思考議題背後真正待解決的問題是什麼？

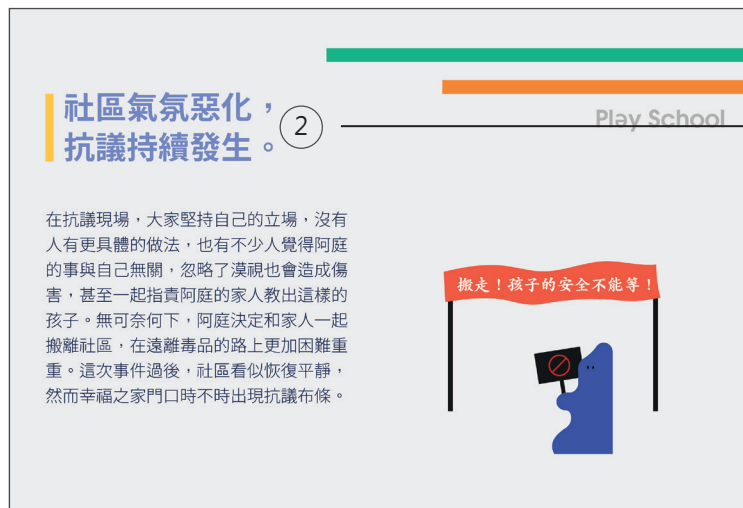
情境資訊卡x5

3. 教具介紹：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 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，同時也幫助學生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，老師也可以隨著學生現場發生的故事增減內容，編寫出當下更吸引學生的結局故事！

結局卡x3

4. 操作指南與會議流程

議題式遊戲《美滿社區里民大會》，有別於傳統授課與桌遊的授課方式，有特別的執行流程，請詳見第貳章（P21-40）熟悉基本的操作方式。

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

授課模式：

老師扮演里長，帶領學生角色扮演、進行遊戲與引導討論。

遊戲目標：

改善阿庭處境，想到一個兩全其美的做法，讓社區回歸寧靜。



討論時間 2分鐘



交流時間 5分鐘



彙整時間 1分鐘



宣言時間 各30秒



里長判定 7分鐘

四、遊戲隱喻說明



麵包店

現實角色：機構自辦的實驗職涯場域，或是願意合作的單位

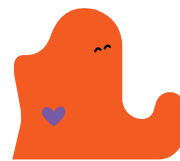
這些單位大多對於戒毒弟兄們有莫大的幫助，但較不穩定的弟兄也確實會讓店裡增加一些訓練成本。



里民

現實角色：一般社會大眾

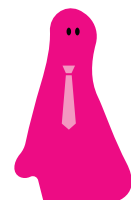
大多是爸媽的身份，想要保護自己的孩子與家人。他們不是壞人，也不是不講理的人，而是需要消除內心的擔心與害怕，才能開始互相理解。



阿庭家屬

現實角色：戒毒者的家人

並不是為了加深刻板印象，而是這些弟兄們蠻多來自辛苦的家庭，有可能父母離異或是在高風險的狀態。這些家庭外圍的親屬，經常是最後一個接住弟兄們的港口。



幸福之家

現實角色：戒毒機構

台灣努力協助這些成癮弟兄的沐恩之家、利伯他茲與晨曦會。執行長的故事，正是機構一位社工的真實經歷。協助成癮弟兄這條路雖然不簡單，但這些機構工作人員都擁有一份了不起的使命感。



幸福之家學長姐

現實角色：從機構離開的成癮弟兄們

學長姐們對於剛進入機構的弟兄來說，有莫大的模範與鼓勵作用。很多甚至是機構穩定的課程講師或是志工。

I 第貳章：遊戲操作

一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗	P21
二、環境準備：前置作業與情境帶入	P27
三、教師準備：主持與判定原則	P29
四、遊戲常見行為	P35
五、執行常見問題	P37
六、行動證書申請流程	P39



一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗

本小節涵蓋遊戲的故事背景、操作指南與角色立場介紹。

1. 遊戲劇本：

「抗議！抗議！孩子的安全不能等！」「幸福之家搬離社區！」「嘩 - 都退到警戒線外面！」抗議現場傳來了警察和民眾的叫囂。到底發生了什麼事情呢？原來是因為前幾天在國小旁邊的巷子內發現使用過的針頭與藥物，里民們擔心社區裡面可能有人在吸毒。

幸福之家是一個協助藥物成癮者的機構，今天是機構的社區開放日，也是阿庭準備離開幸福之家的日子。阿庭滿心期待這次自己可以到機構安排的麵包店上班，重新融入社會，但是因為這次風波，麵包店決定終止合約，讓阿庭心灰意冷...

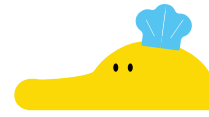
準備回來幸福之家分享成功心得的學長姐，被聚集在外的里民擋在門口，並和執行長一起向大家呼籲：「希望你們能夠理解這些同學，並給予他們回到社區的支持。」但里民們不領情，要求幸福之家不要再浪費社區資源，來接阿庭的家屬也成為眾矢之的，認為他們教出這樣的孩子十分失敗！

身為社區的一分子，你會怎麼做呢？讓美好的社區回歸寧靜...



動畫下載網址: <https://bit.ly/3ecTthM>

2. 角色立場



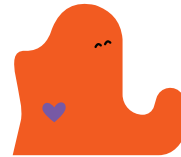
麵包店

昨天有老客戶來店裡抗議，要是未來繼續聘用這些弟兄來店裡工作，就再也不買我們家的麵包！今天又鬧得這麼大，我們只好決定終止與幸福之家的合約，再怎麼熱心也不能讓店裡收入減少，小兒子準備要出國唸大學了，我們承受不起，機構還是搬走吧！



里民

管他什麼原因吸毒啦！吸毒是他自作自受！活該啦！幸福之家如果繼續留在社區，就有很大的機會讓里民接觸更多吸毒的人！我們不要針頭出現在自己家門口，為什麼要幫助他！堅決反對！趕快搬走！



阿庭家屬

阿庭第一次吸毒的時候，我們真的很努力地相信他會變好，但最後卻搞得我們全家人仰馬翻。哎，作為家人我們怎麼會不心疼！這麼年輕就染上毒品，別人怎麼看待他，以後要怎麼找工作？



幸福之家

當初要在這落腳時，受到大家很大的反彈，都是因為靠麵包店給的工作機會，才讓許多人對這些弟兄們改觀。突然要我們搬走，還要花多少時間才能找到適合的地方啊？之前的努力都白費了...



幸福之家學長姐

以前有一些里民願意支持我們，協助我們找到穩定的工作重回社會，現在我們的人生才有了改變！雖然我們已經不在機構裡面了，但還是會時常回去陪伴與分享，幸福之家留下來才能幫助更多的人啊！

第一、二堂課流程 (70min)

重要階段	時間	活動項目	說明
課前準備	確認課程目標	場佈	課前需要先完成場地佈置及手冊印刷。 (詳見P27)
活動預告	3分鐘	建立學習態度 說明老師的角色	提醒學生認真投入遊戲、勇敢嘗試、表達想法。預告這是一個角色扮演的遊戲，老師會扮演里長。
情境帶入	3分鐘	開場影片	請老師停頓，用堅定語氣說明「美滿社區的里民們，這次的事件需要大家一起解決。」，讓學生進入遊戲世界。
	7分鐘	組別與角色分配	根據學生情況分配角色。
		發下「角色卡」	各組派一位代表向大家總結該角色最重要的一句話。
大會進行 (每回合的流程細節詳見P25)	20分鐘	發下遊戲手冊	重述遊戲目標，閱讀手冊3分鐘。
		第一回合	大會目標：改善阿庭處境。 老師扮演里長，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. 判斷要發布的結局。 4. 不評判對錯、不指導做法。
	2分鐘	發下「情境資訊卡」	
	20分鐘	第二回合	
	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。
反思時間	10分鐘	反思討論	帶學生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。

每回合流程 (20min)

會議流程	流程時間	學習重點	流程說明
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>里長任務： 解惑學生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	沟通交流	<p>組與組之間互相交流</p> <p>里長任務： 觀察整個班級交流狀況，必要時可以促使學生進行討論。</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>里長任務： 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>里長任務： 協助一句話總結報告內容。</p>
里長判定	7分鐘	深化思考	<p>由里長總結重大行動，判定問題處理進度。</p> <p>里長任務： 透過提問與確認議題處理進度，幫助學生思考提案的深度與廣度。</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。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
- () 遊戲手冊，每人一份 (附件 p51-58)
- () 各組桌牌
- () 角色卡，每組一張，共5張
- () 情境資訊卡，每組一張，共5張
- () 結局卡，3張給老師參考

4. 學生分組依據

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。常用的分組方式有三種：

1) 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。

2) 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。

3) 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。

4) 非熟識的班級，可提早觀察學生特質：

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)。



教具下載 QR code

教具下載網址: <https://bit.ly/3ecTthM>

三、教師準備：主持與判定原則

在遊戲中教師扮演重要角色，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. 情境帶入的技巧

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

1) 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

(執行簡報下載網址: <https://bit.ly/3ecTthM>)

- 會議開場：嚴肅的、沉重的
- 里民時間：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



簡報下載 QR code

2) 老師要先認真扮演：

老師面對情境的態度、樣貌，會影響學生是否能安心投入在情境中。例如扮演一個里長，需要營造中立、親民、支持群體、讓大會順利進行的角色。

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，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。

3) 儀式感令人認真：

請老師用正式且隆重的語氣開場「我是社區的里長，來協助大家這次里民大會順利進行，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，都會影響事情結局，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，讓學生回到真實身份，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、收起手冊、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：「我是幸福之家的汪執行長，我要宣言的內容是...」增加角色代入。

2. 判定3+1要素：運用遊戲機制，協助學生思考

核對宣言

總結○○剛剛的宣言內容，
你們決定要做的事情是____，我的理解正確嗎？

判定結果

根據大家的宣言，
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！

3. 判定的考量原則

里長需要主導討論節奏、方向與深度，深入觀察每一位學生參與的過程，即時提供協助。

目標是鼓勵嘗試與思辨，引導學生深入思考，並示範有邏輯的表達方式。在遊戲過程中點出好的地方與更好的期許，讓學生感受到被重視，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？這是你想帶學生討論的內容嗎？
- 老師在意什麼？課程想給學生的一件事情？
- 學生夠努力嗎？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？

4. 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：

調整支持程度

老師可依照學生現場狀態，調整支持程度。若發現學生普遍愁眉苦臉，肯定學員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，可提供一些具體提醒與協助；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。

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，也可以避免學生認為老師說得算，而產生師生對立。

例如：里民決定制定法案管理幸福之家，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。

大事紀回顧

老師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，後續協助學生一起回顧，成為活動後反思的討論題材。

利用匿名調查

用匿名方式，克服學生因顧慮別人想法，不敢表達，這時可以請學生低頭閉眼，舉手投票了解班上的狀態，或用手指出數字。例如「你覺得現在的美滿社區讓你感到舒服自在嗎？五分最高，一分代表有害怕擔心。」

常用判定用語

- 「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...，我判定...」

四、遊戲常見行為

我們整理了學生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學習機會。

1) 表面友善

當學生在遊戲第一回合就直接決定讓幸福之家留下來，一致表示會接納阿庭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。

2) 放棄立場

在宣言的時候跳脫角色設定，例如扮演麵包店的小組說「賺錢不重要。」或幸福之家說「我們要把幸福之家收起來，都不要做了！」

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。

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：「都是幸福之家的錯！」「阿庭活該啦！」

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。

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，例如里民開始懷疑里長才是幕後兇手，畫麵包店的宣傳海報等

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、學生不知道如何整理複雜資訊。

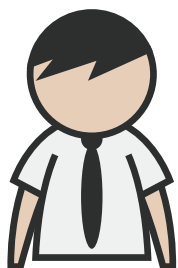
5) 能力不足

觀察到學生光聽規則就有些吃力，或是學生本身溝通能力不足，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。

五、執行常見問題

每年數十場的教師研習，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、學生與規劃準備三面向。



教師

提問：老師需要很了解議題才能帶嗎？

回答：當然老師對成癮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。

提問：帶領討論的技巧？

回答：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吧，發現有些問題你也不明白時，那就交給學生吧！例如說「里長也不知道，是你的話，會怎麼做呢？」



學生

提問：學生學習動機不高可以玩嗎？

回答：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，可以問問學生：「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

提問：無法連堂可以嗎？

回答：建議前兩堂的遊戲體驗要連堂，其餘課程則彈性安排。

提問：需要設備教具？

回答：設備需求詳見P27，一般教室可滿足。教具為加分，基礎班只需文本。

六、行動證書申請流程

玩轉學校一直以來努力致力於無紙化政策，減少樹木被砍伐。若評估班上同學不需要紙本，我們將會寄送電子檔，同時也方便老師做二次編輯。

帶領完第一、二堂課

填寫證書申請表單

上傳基本資料、執行照片與心得

等待證書寄回



證書申請表單：<https://bit.ly/3mPoIDt>

七、執行心得筆記

I 第叁章：遊戲操作

一、第三堂課：行動！創造樂園 P43

二、第四堂課：走吧！機構面對面 P47



一、第三堂課：行動！創造樂園

這一堂課的目標是讓學生更加了解議題的現實狀況，並且做出實際行動。

操作時間：一節課40分鐘

執行流程：20分鐘簡報分享議題補充+ 20分鐘寫一封信

議題補充：幫老師梳理簡報的脈絡，一些關於議題的補充資料，能夠在寫信活動前先帶領學生討論。



播放影片：Youtube科普頻道In a nutshell「成癮和你想的不一樣」影片，讓學生了解成癮與人際連結的關聯性。

(<https://bit.ly/3g4bUra>)



分享真實故事，參考聯合新聞網文章「我戒毒，妹妹卻因毒而死：5個少年染毒的故事」，讓學生產生共鳴，更深刻體會人際連結的重要性。(<https://bit.ly/3uK1O32>)



結合討論活動，請學生列出他們認為生活中，可能出現壓力或沮喪的「籠子」，並討論可能的協助方法。



簡單介紹三個機構與實際協助的方案，並且預告接下來的寫信活動將實際幫助到機構正在努力的弟兄們，產生改變的力量。

寫信的意義：

這些機構的弟兄們將會收到學生的信件（當然透過社工的把關，一定會保護個資的安全），這對長期被討厭、被貼標籤的他們來說，將會是漫長的旅途當中的一盞明燈。

活動說明：

老師可根據班上意願，選擇全班寫一封或一人一封寄給機構。

注意事項：

請不要透露班上學生的姓名，也請尊重機構的弟兄們。建議以老師的名義寄出。

建議架構：

遊戲中的學習 + 看見他們的努力 + 一句鼓勵

範例

哈囉，努力中的陌生人：

我是玩轉國中一年級的學生，剛玩完一個關於你們的遊戲。在遊戲裡我扮演幸福之家執行長，就像現實中的機構，這角色讓我印象最深刻的是，想要幫忙、但又要面對很多挑戰。

我最重要的啟發是，看見你們是一群很努力想要改變自己，重新回到社會的夥伴。

想給你打氣，加油！你可以的！我會請家人們和我一起，對和你有一樣經歷的學長姐、同學們，有更多鼓勵跟支持！

祝福 一切順利

機構收件地址：

沐恩之家：80284 高雄市苓雅區中正一路372號12樓之3

利伯他茲：116台北市文山區木柵路二段18號


晨曦會：23443新北市永和區保福路二段23巷37號

二、第四堂課：走吧！機構面對面

經過了前三堂課，如果能夠實際走訪機構，與這些弟兄們面對面，相信這一系列課程會更加有意義，這一堂課提供了到機構參訪的申請流程。期待老師與學生們會有不一樣的觸動！直接與這些機構社工或弟兄進行接觸與對話，不只在教室裡思考議題本身，而是親身經歷，透過所見所聞，深化孩子們的同理心！

走出教室，一起行動吧！



 財團法人屏東縣沐恩之家
私立基督教 THE HOUSE OF GRACE

機構介紹：會安排每一位剛來到機構的戒毒者由一位過來人 24 小時陪伴照護、熬過毒癮發作的痛苦，以同理心來幫助。協助重返社會，安排一些課程讓他們學習一技之長。

官方網站：<http://www.hg.org.tw/>

所在位置：屏東縣

體驗活動：與弟兄一起製作皮雕、烹飪美食

申請方式：表單填寫寄回

聯繫窗口：蘇小姐或邱社工 (07)723-0595



表單QR code



財團法人利伯他茲教育基金會

機構介紹：副執行長也以過來人身份，協助學弟妹們，重返社會、幫助他們重拾自信與培養專業。基金會陸續成立了五家社會企業
官方網站：<https://www.libertas.org.tw/>

所在位置：新北市

體驗活動：參訪成立的社會企業

申請方式：線上表單填寫

聯繫窗口：(02)2936-3201 #12 陳社工
007@libertas.org.tw



表單QR code



機構介紹：藉由教會力量，陪伴四階段的戒毒輔導模式，並藉由戒毒村、戒毒輔導學院、職業輔導中心等，讓戒毒者重回社會。設有晨曦小舖等職能練習場所。

官方網站：<https://dawn.eoffering.org.tw/>

所在位置：不同據點所在位置不同，詳見表單

體驗活動：機構參訪

申請方式：表單填寫寄回

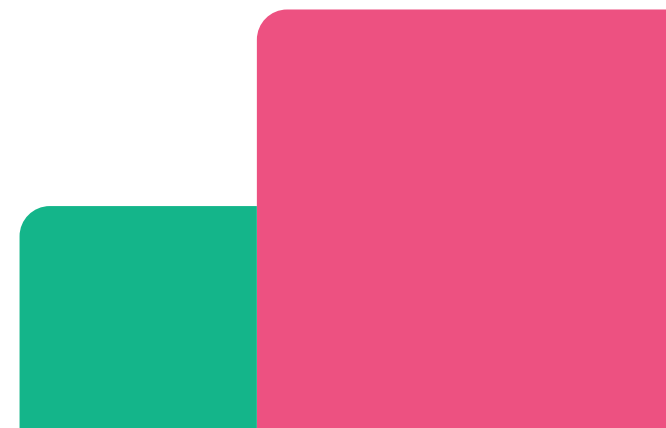
聯繫窗口：02-29270010 #304 #306

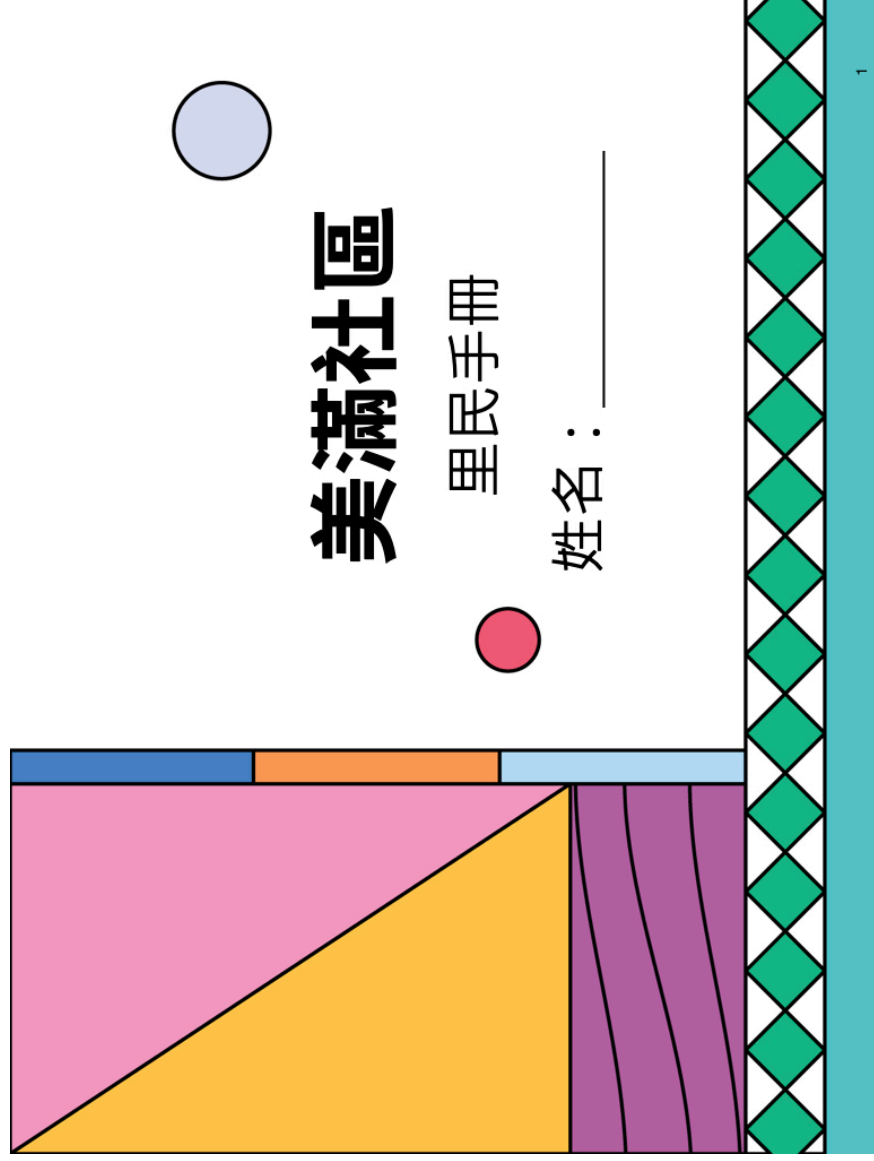


表單QR code

I 第肆章：附件

一、遊戲手冊	P51
二、角色卡	P59
三、情境資訊卡	P61
四、結局卡	P63
五、桌牌	P64





美滿社區日報

「抗議！抗議！孩子的安全不能等！」「幸福之家搬離社區！」「嗶 - 都退到警戒線外面！」抗議現場傳來了警察和民眾的叫聲。到底發生了什麼事情呢？原來是因為前幾天在國小旁邊的巷子內發現使用過的針頭與藥物，里民們擔心社區裡面可能有人在吸毒。

幸福之家是一個協助藥物成癮者的機構，今天是機構的社區開放日，也是阿庭準備離開幸福之家的日子。阿庭滿心期待這次自己可以到機構安排的麵包店上班，重新融入社會，但是因為這次風波，麵包店決定終止合約，讓阿庭心灰意冷...

準備回來幸福之家分享成功心得的學長姐，被聚集在外的里民擋在門口，並和執行長一起向大家呼籲：「希望你們能夠理解這些同學，並給予他們回到社區的支持。」但里民們不領情，要求幸福之家不要再浪費社區資源，來接阿庭的家屬也成為眾矢之的，認為他們教出這樣的孩子十分失敗！

身為社區的一分子，你會怎麼做呢？讓美好的社區回歸寧靜...

3

角色立場



麵包店：昨天有老客戶來店裡抗議，要是未來繼續聘用這些弟兄來店裡工作，就再也不買我們家的麵包！今天又鬧得這麼大，我們只好決定終止與幸福之家的合約，再怎麼熱心也不能讓店裡收入減少，小兒子準備要出國唸大學了，我們承受不起，機構還是搬走吧！

里民：管他吸毒什麼原因啦！吸毒是他自作自受！活該啦！幸福之家如果繼續留在社區，就有很大的機會讓里民接觸更多吸毒的人！我們不要針頭出現在自己家門口，為什麼要幫助他！堅決反對！趕快搬走！

阿庭家屬：阿庭第一次吸毒的時候，我們真的很努力地相信他會變好，但最後卻搞得我們全家人仰馬翻。哎，作為家人我們怎麼會不心疼！這麼年輕就染上毒品，別人怎麼看待他，以後要怎麼找工作？

幸福之家：當初要在這落腳時，受到大家很大的反彈，都是因為靠麵包店給的工作機會，才讓許多人對這些弟兄們改觀，突然要我們搬走，還要花多少時間才能找到適合的地方啊？之前的努力都白費了...

幸福之家學長姐：以前有一些里民願意支持我們，協助我們找到穩定的工作重回社會，現在我們的人生才有了改變！雖然我們已經不在機構裡面了，但還是會時常回去陪伴與分享，幸福之家留下來才能幫助更多的人啊！

4

【里民討論版】

我們的觀點 (圖起來)
支持搬走 / 支持留下 / 不表態 / 其他

背後理由 _____

具體行動 沒有 / 有, 行動是 _____

擔心的事情 _____

【里民討論版】

我們的觀點 (圖起來)
支持搬走 / 支持留下 / 不表態 / 其他

背後理由 _____

具體行動 沒有 / 有, 行動是 _____

擔心的事情 _____

別組的不同觀點

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

別組的不同觀點

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

也許這會幫到你...

秘訣一：

你對上癮的所有認知都是錯的，人類天生最原始的需求就是連結 (bonding) 彼此。當我們健康快樂時，我們會很自然地與身邊的每個人建立連結，有良好的人際關係。但如果我們因為心裡有創傷或戒除，或是遭生活壓力擊散，而無法在人與人之間建立連結關係時，我們就只能將自己寄託於可以安撫、舒緩心靈的物品。而這也許是賭博、也許是網路成癮、也許是神奇蘑菇，但你會需要一個連結在，因為這是我們人類的根本需求。

一位長期幫助食用神奇蘑菇者的醫師說到：

「如果我們要設計一個使神奇蘑菇成癮問題更嚴重的系統，就是懲罰食用蘑菇者、羞辱他們、留下犯罪紀錄，因為這會讓他們難以回到社會，他們很難找到工作，無法安居樂業，很難與人重新建立人際關係，讓他們只能再回頭擁抱神奇蘑菇的慰藉。」



秘訣三：

晨議會，藉由教會力量，陪伴四階段的戒毒輔導模式，並藉由戒毒村、戒毒輔導學院、職業輔導中心等，讓戒毒者重回社會，設有晨議小組等職能練習場所。

晨議職場門徒訓練中心，藉由學習製作香腸肉鬆等肉品過程中，提供戒毒者職能培養，同時培養成就感、逐漸回到社會的力量。

秘訣二： 財團法人財團 沐恩之家 THE HOUSE OF GRACE

有鑑於深陷毒癮之苦的人越來越多，沐恩之家提供戒毒痛苦改過向善的機會，從「心」改善，找到戒毒者心靈空乏的原因重新生命意義，幫助他們找到人生目標，擺脫毒品控制，許多成功戒毒的學員都會再回到機構服務。剛來到機構的戒毒者會由一位過來人 24 小時陪伴照護，熬過毒癮發作的痛苦，也因為了解戒毒的痛苦更能以同理心來幫助。沐恩之家幫助這些戒毒者重返社會，安排一些課程讓他們學習一技之長，回到社會生活變成對社會有貢獻的人，未來也希望擴大範圍做教育資源中心和長輩送餐，把技能變善能，化無用為大用。



秘訣四：

台灣受毒害的人口年齡層愈來愈低，利伯塔茲教育基金會協助曾經迷失在毒海的人，幫助他們重拾自信與培養專業。基金會陸續成立了五家社會企業，包括七品聚園參餐廳、心繫點咖啡小棧、九個菓子商店、五餅二魚古早味以及九葉烘焙坊，就是為了讓他們能有一技之長、好融入社會。尤其，他們許多種子教師本身就是過來人，像這位副執行長陳曉敏就有過荒唐歲月，16 歲吸毒、35 歲出監獄，重返校園順利取得犯罪研究所碩士學位，以過來人的身分，分享自身經歷，讓「學弟妹們」看著她的經驗，內心會燃起對未來的希望。執行長周滿君當初更是放棄銀行百萬年薪來創辦基金會，她的理念就是不放棄任何一個，她不斷地在前後榜回藥癮者，更鼓勵他們去拼搏，建立自信、重啟人生！

遊戲反思筆記：

1. 畫出你印象最深刻的一件事情？

2. 當你知道阿庭的處境的時候，你有什麼感覺？

3. 今天的體驗活動，你學到的三件事情？

玩轉教學推廣計畫

玩轉學校 Pley School (Play + Education) · 相信愛玩是人類的天性，好奇是學習的起源，遊戲式教學是我們專注的核心理念，以社會議題作為遊戲模板，塑造遊戲情境點燃自主學習的熱情。在我們設計的遊戲當中，參與者可以放膽失敗、勇敢嘗試，並透過引導反思，提供真實觸動、貫穿一生的學習經驗。

目前主要活動分成三類：
 帶領學校課程：教師研習與學生活動、青少年營隊、以及成人培訓，2015年10月以來在臺灣舉辦了30場以上的自辦營隊、逾百場的校園學生活動、以及百場以上的教師研習，影響學生與老師超過一萬人次，目前合作對象包含國際扶貧發展機構樂施會、美國World Peace Game基金會、台灣電力公司、國泰人壽、遠傳電信、中國信託區尊教育基金會、唯敦娛樂、以及全台各級學校等，期待能夠一起激盪出不一樣的火花！

陳永泰公益信託

我們是陳永泰公益信託，台灣有許多做得好的社團機構，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】，透過持續資助中型優秀社團機構三年經費，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。

從2015年第一屆至今已共45家中型社團機構得獎，每年為得獎機構製作「傳善獎影片教案」，目的希望孩子們從小了解社會議題、關心身邊弱勢、培養良善品格。今年首次與玩轉學校攜手合作，推出戒菸癮癮教案，讓青少年認識毒品的危害及其影響性，並分享專門處理戒菸癮議題的社團單位，他們為台灣默默付出的價值，讓孩子們認識這些優秀機構，進而認同、參與公益事務，建立善的循環，讓善傳遞開來。

傳善獎就是要建立一個善的循環，讓愛不斷擴散下去

傳善獎官網

傳善獎FB

傳善獎IG

本活動由 陳永泰公益信託 贊助舉辦

傳善獎 得主

陳永泰公益信託 玩轉學校

財團法人嘉祥教育基金會
Generation United

58

二、角色卡

麵包店

角色限制

你不能重啟和幸福之家的合約。

麵包店老闆拿過全國烘焙大賽冠軍，帶著學徒們在街角開了一間小小的店面，是社區最受歡迎的麵包店，除了麵包好吃之外，受歡迎的原因也是因為店裡的人都很善良，熱心助人。

● 除非沒有人繼續抗議。

角色故事

里民

角色限制

你必須大聲斥責幸福之家！

美滿社區的里民們都是二三十年以上的老住戶了，彼此之間相當熟悉，也常常一同出遊。維護社區安寧是所有人共同的目標。

● 除非有人主動關心孩子的安全。

角色故事

阿庭家屬

角色限制

你不能主動告訴里民阿庭的故事。

阿庭的爸媽在他小的時候，丟下他就跑了，至今沒有聯絡。因為開小吃店的關係，每天早上4點起來備菜，結束營業可以休息的時候也已經半夜11點了。自從阿庭高一休學之後，常聽到阿庭的嘆息。雖然算不上有錢，也努力讓阿庭有好的學校可以讀，努力了大半輩子，就是希望家裡人都能過上安穩的日子。

● 除非里民試著關心阿庭的過去。

角色故事

幸福之家

角色限制

你不能說出執行長過去的故事...

雖然是一個平凡的機構，偶爾也會收到一些鼓勵，認真的相信這群弟兄們不該被放棄，不斷嘗試讓更多里民了解他們。幸福之家有職業體驗與心靈成長的課程，幫助弟兄們遠離毒品。現在的執行長過去也接觸過毒品，來到幸福之家後，透過這些課程重新回到社會，還完成了博士學位呢！

● 除非有人肯定機構的努力。

角色故事

幸福之家
學長姐

角色限制

你不能和大家講有些學長姐開店。

一群二十出頭的年輕人，平常總是笑臉迎人，雖然和阿庭一樣，曾經因為某些原因走上了藥物成癮的道路，不過因為有幸福之家才找回與別人的連結，慢慢讓生活步入軌道。甚至有一些學長姐在別的社區開了自己的店。

● 除非有人關心你最近的生活。

角色故事

三、情境資訊卡

麵包店

老闆的夢想

我年輕時也是中職生，因為遇到了我的恩師教我做麵包，才有今天的我。當初開這家店就是為了像恩師一樣幫助更多人，有重新出發的機會。看起來好像是麵包店在幫忙幸福之家，其實是幸福之家完成了我的夢想。

Play School

該繼續與幸福之家合作嗎？
有沒有其他方式可以幫助阿庭？

里民

其實沒有那麼可怕

上一次的社區開放日，大家和幸福之家的弟兄們一起上了廚藝課，也包含了阿庭。我們發現到這些人其實沒想像中可怕，反而就像一般路人，甚至更開朗、認真。最近的「針頭事件」讓我們很擔心，但是我們也不禁在想，幸福之家搬走就是最好的方法了嗎？

Play School

對於里民們的擔心，
還可以怎麼做？

阿庭家屬

我們都看在眼裡

阿庭小時候很乖，都會幫忙家裡生意。他現在下定決心，努力地遠離毒品，終於要離開幸福之家去工作了，千萬不能再走回頭路。不過他都已经長大了，要過自己的人生，我們還能夠怎麼幫忙阿庭？

Play School

作為阿庭的家人，
他現在最需要的是什麼？

幸福之家

重新出發需要你我他

社工回憶起在別的社區曾經服務過的一位弟兄，也是無法承受大家的抗議，選擇離開機構，後來就沒有這位弟兄的消息了。

Play School

那次事件以後，深刻的感受到能不能遠離毒品關鍵是有沒有大家的支持。如果我們搬走了，只會讓阿庭更離不開毒品而已！

怎麼讓里民們安心，
幫助阿庭重回社區？

幸福之家
學長姐

正面的影響

我們這群人說不上是什麼好人，但也不是壞人，就年輕時做錯事而已。每當我們想試著回到正途，總是會受到外界質疑，多虧學長姐們的成功案例鼓舞了我們。你看阿偉不就快拿到碩士學位了嗎？在食品工廠工作的小玲聽說表現得很好，老闆還幫她加薪呢！如果大家能夠看到這些故事，也許就不會再那麼討厭我們了吧...

Play School

如何讓大家看見
我們重回社區的成功案例？

四、結局卡

結局A

社區氣氛惡化，抗議持續發生。

在抗議現場，大家堅持自己的立場，沒有人有更具體的做法，也有不少人覺得阿庭的事與自己無關，忽略了漢魂也會造成傷害，甚至一起指責阿庭的家人教出這樣的孩子。無可奈何下，阿庭決定和家人一起搬離社區，在遠離毒品的路上更加困難重重。這次事件過後，社區看似恢復平靜，然而幸福之家門口時不時出現抗議布條。



Play School

結局B

幸福之家搬離社區。

抗議的結果，幸福之家不敵里民的強烈反對，只好選擇搬離社區。原本想要支持阿庭的人也選擇保持沉默。雖然幸福之家搬離了社區，不過阿庭也還在為了回歸社區繼續努力。現在的他每個禮拜都會到學長姐介紹的課輔班煮晚餐。里民也漸漸看到了他的轉變...

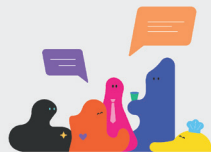


Play School

結局C

社區回歸寧靜，鄰里之間多了一份關心。

在抗議現場開始有人有不同的聲音，認為幸福之家不應該搬走，因為這樣沒辦法解決問題，並且開始去關心阿庭的處境。大家開始思考，有沒有更好的表達想法的方式、怎麼面對不一樣的聲音以及更圓融的做法。事件之後，阿庭沒有到麵包店工作而是有別的店家站出來支持阿庭。阿庭感受到，自己不是孤單的。

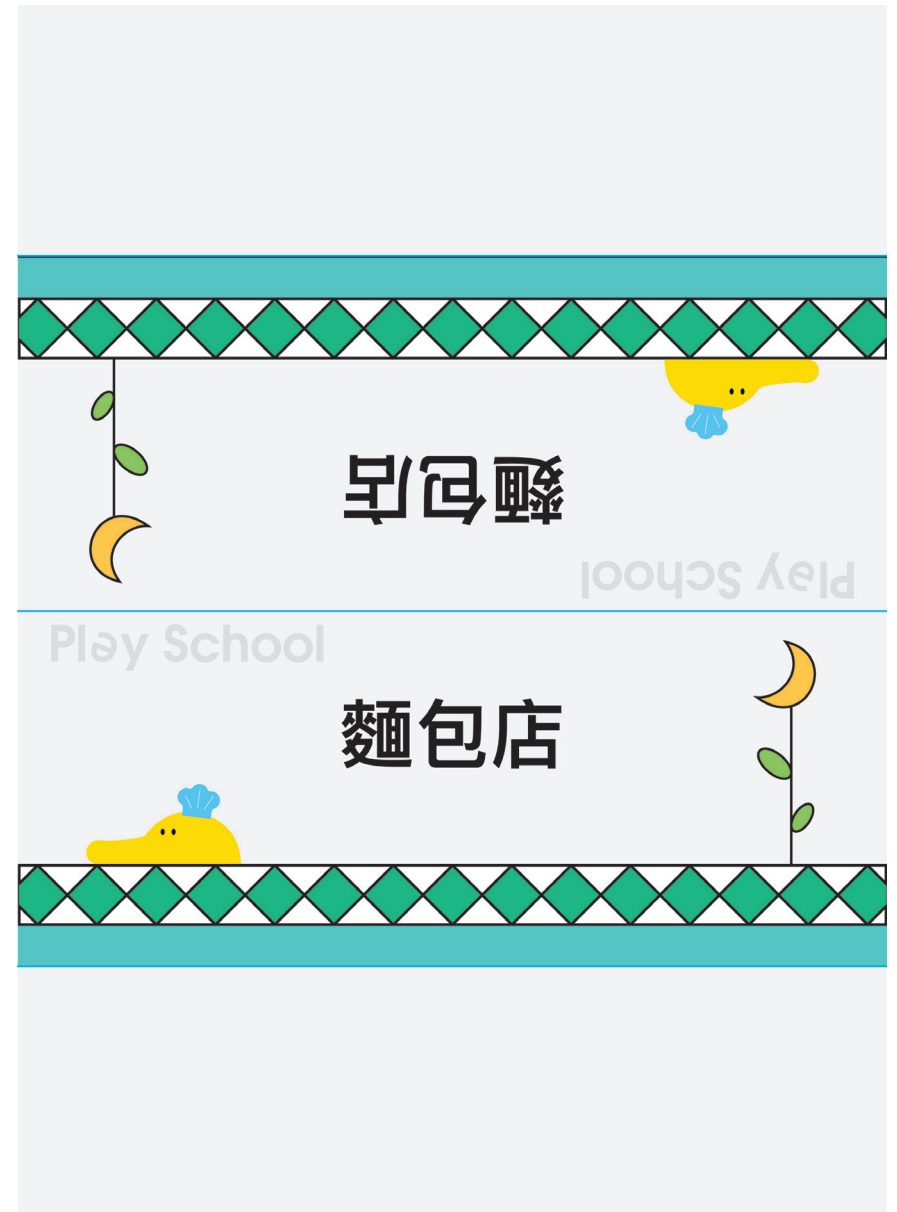
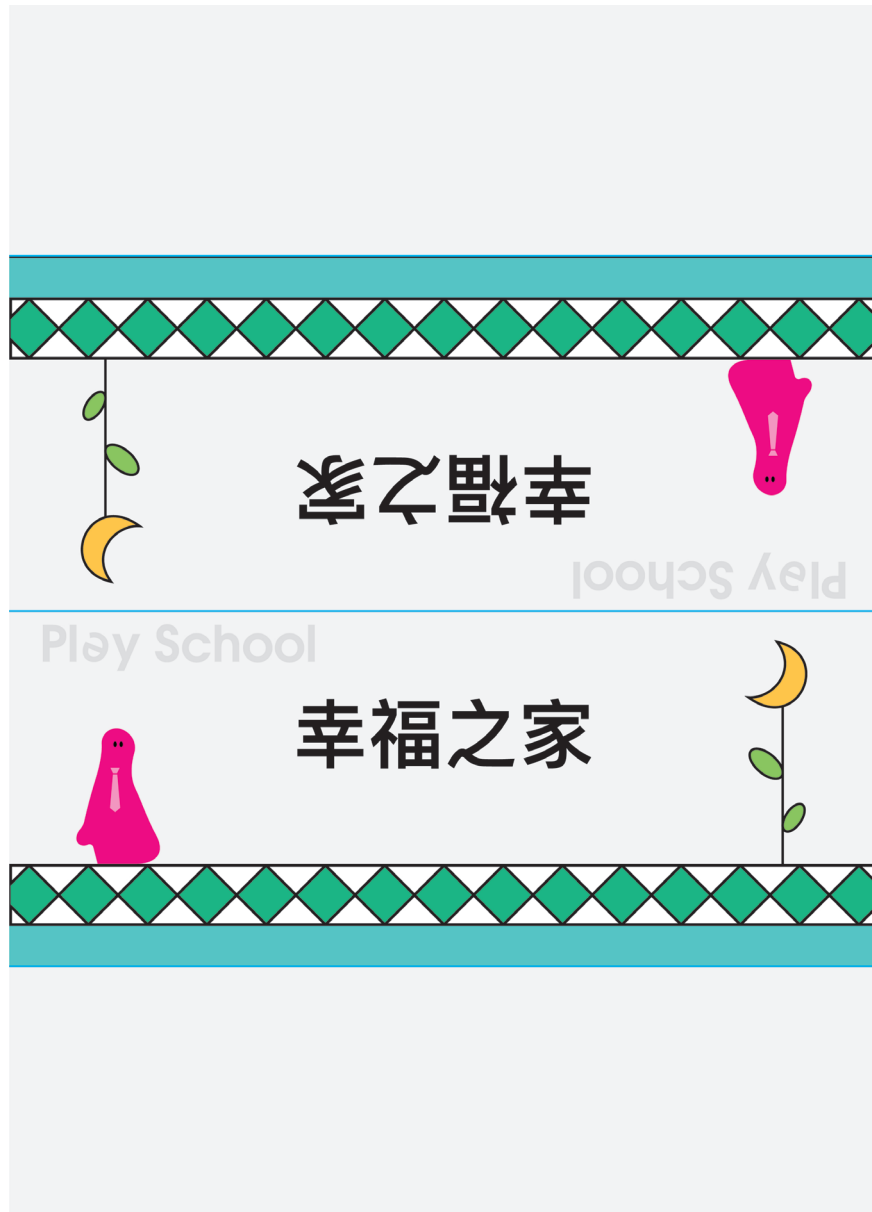


Play School

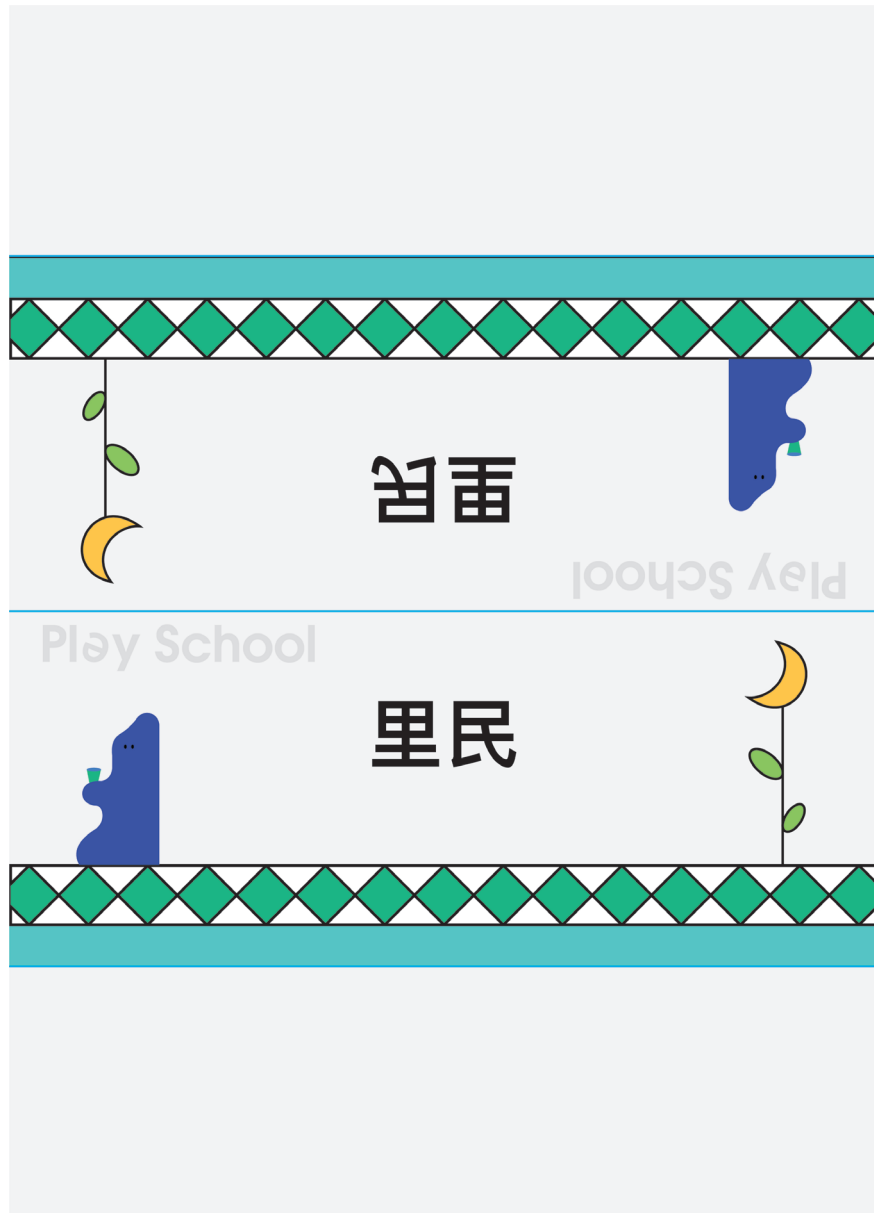
五、桌牌



五、桌牌



五、桌牌





發行單位

陳永泰公益信託

auroratrust@aurora.com.tw

教案製作

玩轉學校 Play School

aloha@pleyschool.org

傳善獎 x 玩轉學校
Play School