

《九年二班班級大會》 教師手冊

傳善獎 x 玩轉學校
Play School



● 目錄

為什麼要跟學生談非行少年

● 第一章：教材介紹

- 一、議題式遊戲是什麼？
- 二、教學模組說明
- 三、《九年二班班級大會》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！真實機構

● 第四章：所有附件連結

- 一、教材教具下載連結
- 二、老師回報連結

● 第五章：結語

- 一、致謝
- 二、陳永泰公益信託介紹
- 三、傳善獎得主
- 四、玩轉學校介紹

P04

P05

P07

P09

P10

P11

P26

P29

P31

P35

P37

P41

P42

P43

P45

P49

P51

P53

P54

P55

P57

P58

P59

P60

● 為什麼要跟學生談非行少年？

大家還記得在國高中時代，班上那個看起來像混混、特立獨行、上課總是在睡覺的那個同學嗎？這些被大家貼上「壞小孩、8+9、流氓」等等標籤的孩子們，為什麼需要聽到他們的聲音？

在訪談第一線服務的單位時，聽見許多關於非行少年、少女的故事，在生命的旅途當中遭遇了許多挫折，如果能有人願意聆聽他們、陪伴他們，了解他們不上學、吸菸的原因，也許他們就能夠找到目標繼續前進，找到適合自己活下去的方式。

身為學校「頭痛人物」的他們，一生下來就這麼壞嗎？如果在求學時期，能有一雙大手和小手，能夠牽著他們，或是拍拍他們的肩膀，這些孩子就不至於繼續往更糟的地方走去？最後真的成為「大家希望他們成為的樣子」。

而這雙大手和小手，正是學校的老師與班上的同學們，我們不需要喜歡這些孩子，畢竟他們可能也不是這麼討人喜歡（?!）但是，如果我們對他們曾經的遭遇有更多的理解，也許我們就能不再用斜眼看著他們，而是真正的把他們當作「人」一樣看待。

如果可以，我們很希望這是一款「能夠牽住彼此」的遊戲。

讓參與的玩家感受到這些孩子不得不走向這些道路的難處，因此對這群孩子有了更立體的看見，並開始思考：「這樣的處境，真的只是他們自己或是家庭的問題？還是整個社會處處充滿著標籤與敵意，讓他們很難回到校園？」

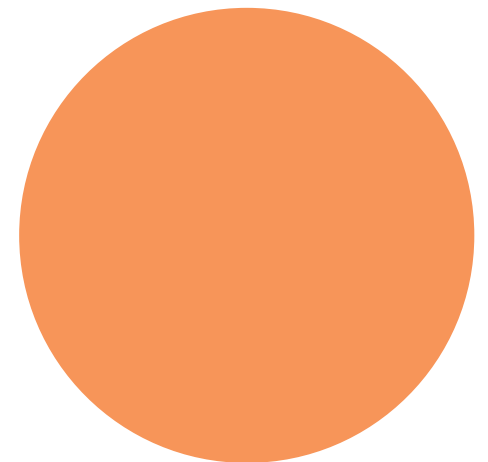
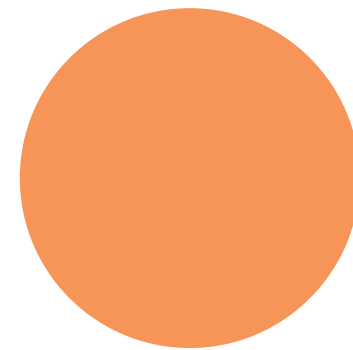
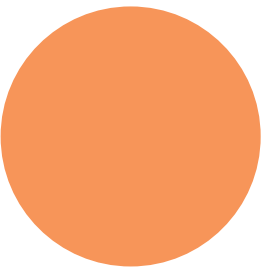
我們沒有答案，也不期待老師們在後續的引導當中「告訴」班上同學答案。我們相信，參與遊戲的同學們遊戲結束後，頭上會出現一個大大的問號，腦海裡會出現想更靠近議題的想法，這是我們對《九年二班班級大會》的設計期待。

因此，我們第三堂課設計了發起行動的橋段，以及第四堂課的實際前往機構互動的活動安排，這些活動也許能夠讓這些辛苦的孩子們，能夠再次感受到自己曾經存在，而不是被當作空氣的一群人。

在我們的人生當中，一定在某些關鍵時刻，有人陪我們走過一程、拉我們一把，讓我們能夠平安順利的走到現在的模樣。期待這次，你和班上的同學，能夠站在他們身旁，**成為牽著他們的大手與小手。**

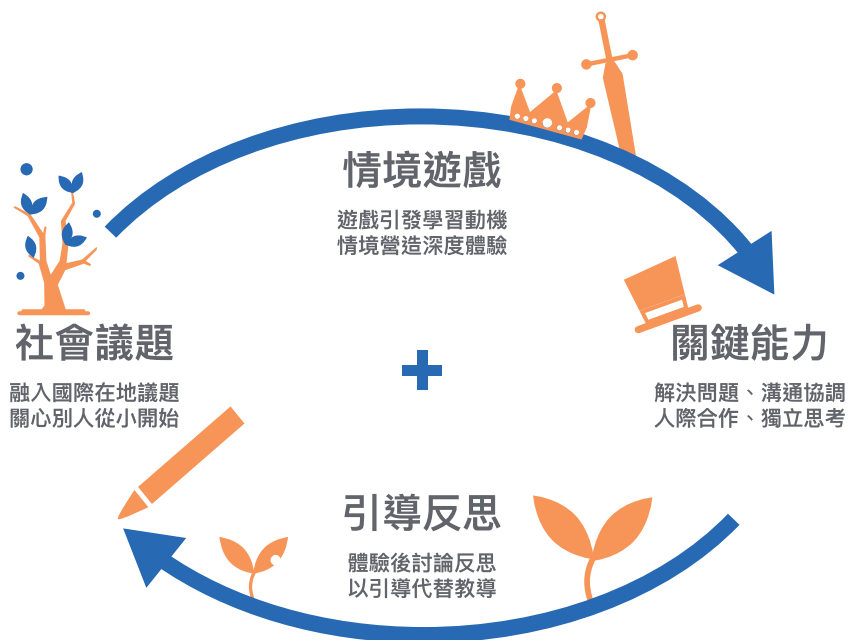
● 第一章：教材介紹

- 一、議題式遊戲是什麼？ P07
- 二、教學模組說明 P09
- 三、《九年二班班級大會》介紹 P10
- 四、教具介紹與操作時機 P11
- 五、遊戲隱喻說明 P26



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「非行少年」主題教學模組，共計四堂課可彈性安排，包含議題式遊戲《九年二班班級大會》、採取實際行動寫信給同學，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什麼是非行少年，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 看吧！故事背後	藉由寫信活動，讓學生體會小小的行動，就能讓這些同學與社會重新連結。
親臨現場	第四堂課 走吧！真實機構	實地走訪機構，深化同理心。

三、《九年二班班級大會》介紹

將非行少年在求學階段遇到的「校園適應」以及「家庭困境」融入在遊戲當中，讓班上同學扮演九年二班當中的不同角色，透過劇情與回憶錄的探索，逐步了解這些孩子們可能面臨的處境與惡意。不同於以往看影片、聽演講《九年二班班級大會》提供了認識非行少年議題的新選擇。

1. 遊戲目標

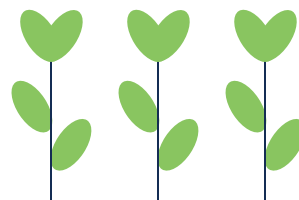
學生將在你的引導下培養對於非行少年的同理心，思考自己還能做些什麼？除了將這些人拒於千里之外，校園中、班級裡還有沒有其他的選擇？過程中練習溝通表達、展現個人特質、營造更好的班級氛圍。

本遊戲並不是討論相關事件如何處理，如果在校園當中發生相關事件，請尋求警政與社工輔導單位的協助。

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。

誰，能夠牽住這群少年的手呢？



四、教具介紹與操作時機

1. 紅卡《角色資訊》

角色資訊

阿庭家屬 ①

● **建議角色** ●
阿嬤、叔叔、姑姑、不良於行的大伯等
(不能有爸爸、媽媽、阿姨、舅舅、阿公)

● **性格形象** ●
駝背、謙虛謹慎、低調且埋頭苦幹

● **角色背景** ●

阿庭的媽媽來自越南，有天卻突然離家出走，不久後爸爸又因為欠債、犯下傷害罪案而進了監獄，剩下沒讀過什麼書的阿嬤，每天晚上都在親戚家開的麵攤幫忙，工作到很晚才能勉強撐起這個家。阿庭已經轉過兩次學了，第一次是因為怕被同學知道爸爸入獄，第二次是因為被同學霸凌這次轉到南波萬國中，阿嬤希望阿庭可以好好待完國中最後一學期。凱趣學院的社工一直有來家裡和阿嬤聊天，聽社工說阿庭晚上都會去山神廟練陣頭。

● **事件立場** ●

阿庭從來沒有惹過這麼大的麻煩，以前頂多就是上課睡覺、翹課，沒想到這次惹出了大事，阿嬤實在不知道還能怎麼辦...每次到新的學校阿庭放學回來臉都很臭，回到家就甩門把自己關進房間裡。難道要再轉學一次嗎？還能轉到哪裡去？

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，老師便可發下紅卡《角色資訊》。

① 角色名稱

根據卡片上的名稱發放給對應的組別。

② 建議角色

小組內在選擇角色時，可以按照建議創造一個自己喜歡的角色。

③ 形象性格

可以幫助學生入戲，更加投入遊戲。學生沒有照預設的性格參與遊戲也沒關係，只要他很「投入」遊戲即可。

④ 角色背景

可以幫助學生更能夠進入到角色的情境中，在閱讀完背景後，也更能體會角色立場的原因。

⑤ 事件立場

角色重要的設定，幫助學生更深刻的體悟到該角色的立場，更了解在非行議題當中，這些出現在真實人物的心聲與困境。

2. 橙卡《美滿日報》



2022.12.12
美滿日報
美滿社區的山神廟再次惹禍！
校門外打群架
美滿社區的山神廟再次惹禍！與隔壁雜鎮的陣頭在南波萬國中外牆打群架！多人重傷送醫。

美滿社區的南波萬國中是一所校風純樸的國中，考試成績也不錯。阿庭前陣子剛轉學來到了九年二班，卻時常不來學校，上課時也大部分都在睡覺。

事件發生的那天早上，校門口散落了玻璃碎片與一隻斷掉的棒球棍，附近鄰居表示有看到阿庭參與其中。

班上開始流傳：「我在校門口有看到警察帶著阿庭進到派出所耶！」「上次還在附近公園廁所，看到他跟混混在那邊抽煙！」「他好像還跟黑道陣頭待在一起呢！」

家長會長生氣的表示：「阿庭轉來之前，學校都沒有發生類似的事情！請學校好好的處理一下這件事情，維護良好的學習環境！」「我希望我的孩子在安全的環境裡上學，請學校重視孩子的學習與安全！」許多班上的家長提出強烈的不滿，希望學校給出一個回覆。

新聞報導的隔天，之前因為翹課已經有一支大過的阿庭，這次事件後，教務主任決定再記一支大過。而今天不意外地，阿庭又翹課了...

不知所措的輔導室主任，邀請大家一起幫忙想想辦法，在最後這半年裡，可以如何幫忙阿庭？

使用時機：

各組選擇角色後，每個組別發下橙卡《美滿日報》。老師可以用新聞播報的方式唸出標題，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。

1

① 美滿日報

遊戲的故事背景，透過煽動的新聞標題，加深大家對於事件的印象。

② 遊戲指引

在美滿日報卡背面，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。

● 遊戲目標 ●
想到一個兩全其美的方式幫助阿庭。

● 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 輔導主任總結

● 陣營角色 ●



山神廟
凱趣學院
班級家長
阿庭家屬
九年二班

3. 黃色《與阿庭的回憶片段》



使用時機：

第二回合開始前，發下黃卡《與阿庭的回憶片段》，搭配簡報輕柔音樂，讓孩子靜心閱讀。除了用發的以外，也可以預先將卡牌藏在組別桌子的抽屜或椅子下面，會讓孩子更有驚喜與解謎的感覺，對遊戲產生更濃厚的興趣，願意深入瞭解背後的故事。

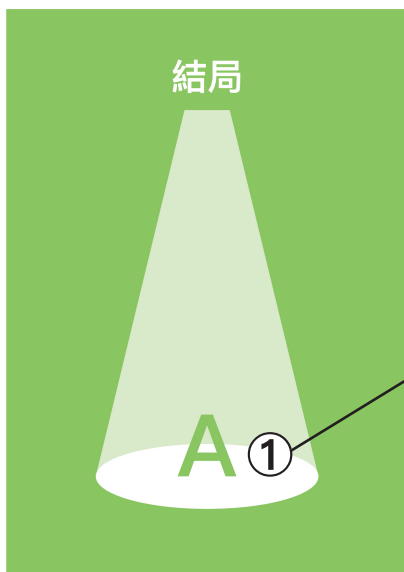
① 角色名稱

依照對應名稱發下回憶內容，每組都不一樣，增加孩子互動與探索動機。

② 回憶片段資訊

有別於角色卡上面立場的其他資訊，幫助孩子用不同角度，重新詮釋角色的立場與心聲，甚至可以這樣理解，更加認識自己與阿庭之間的苦衷與難處。

4. 綠卡《結局》



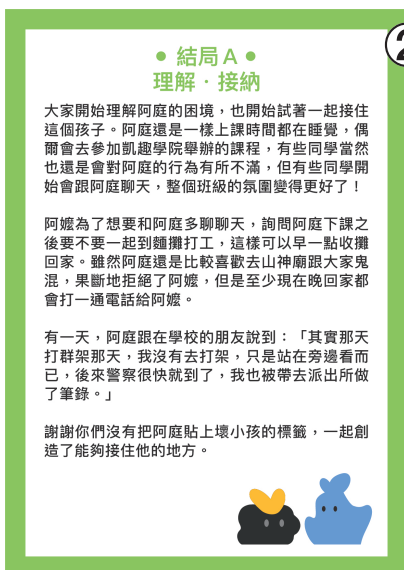
使用時機：

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！

5. 藍卡《遊戲的秘密》

遊戲的秘密



● 家屬陣營角色沒有爸爸媽媽 ●

爸爸在阿庭六年級時因為重傷害入獄，至今未出獄。

阿庭的媽媽是新住民，過去常年遭到爸爸的家暴，阿庭五年級時媽媽選擇離開家裡。阿庭媽媽的親戚都住在原本的國家，所以支持系統無法協助阿庭。

(敬請期待阿庭宇宙主題：新住民議題與家暴議題)

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，能夠幫助孩子更靠近這些非行少年一些。


內文詳見第五小節的遊戲隱喻說明 (P26-P28)


6. 彩色卡《錦囊妙計》

● 案例 ●

在服務的過程中，凱趣學院經常會發現許多的孩子，從小在不被關愛的家庭中成長，下課後逗留在街上尋找溫暖，接觸不良習慣和結交不良朋友，因此決定從源頭做起，辦理友善社區關懷據點，提早接觸有需求的孩子，據點會有課後照顧班、志工隊、各種課程，讓孩子在安全的環境去探索自己喜歡的事情。

針對有司法問題的少年，因為找不到能接納他們的職場、處處碰壁，覺得不被社會接納而逐漸對自己失去自信，因此也致力於職場培訓，設立師徒制的職場中繼站，例如：協會成立未來咖啡，讓少年有學習一技之長和工作的機會，有助於少年們回歸社會，翻轉自身的命運。

 更生少年 關懷協會
Borneanew Youth Caring Association

 DREAM CAFE
未·來·咖·啡



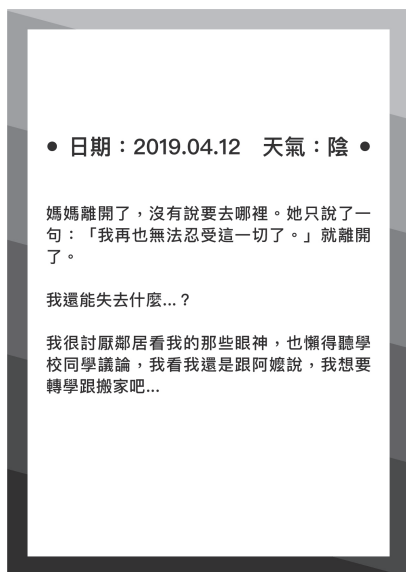
使用時機：

彩色卡《錦囊妙計》可以理解成：「現行台灣機構如何協助非行少年」的直接提示，在孩子們（特別是凱趣學院）不知道該怎麼做的時候，可以協助孩子。

發放三種方式提供老師參考，依照你對於現場孩子的掌控程度決定你想怎麼做。

1. 貼在黑板前面，讓孩子能夠自由的閱讀。
2. 直接將所有錦囊妙計卡發給凱趣學院，由他們自由使用這些資訊。
3. 設定發放錦囊妙計的條件，可以是正經的，例如：有人開始出現互相理解的行為、大家的互動模式變得溫暖等。或是比較KUSO的，例如：原地轉10圈、交互蹲跳100下等

7. 黑卡《阿庭日記》



使用時機：

在遊戲過程當中，阿庭本人除非老師想特別安排，不然是不會出現的。但是，大家又要怎麼和事件的風暴中心進行互動呢？答案就是透過阿庭日記，一窺阿庭背後的故事。

發放三種方式提供老師參考，依照你對於現場孩子的掌控程度決定你想怎麼做。

1. 貼在黑板前面，讓孩子能夠自由的閱讀。這種方式能讓過程比較自然發生，但風險是可能都沒有孩子閱讀（雖然這也是一個引導的點）

2. 第二回合連同黃卡《與阿庭的回憶片段》一起發下去，不過要注意這樣會導致學生在第二回合閱讀量變大，同時也很容易導致第一回合的風向被強硬帶走，讓孩子剛萌芽的想法消失。

3. 若有指派暗樁當阿庭，可以先請他快速閱讀阿庭日記，補充角色脈絡。讀完之後再依照上述方式，貼黑板或發下去都可以。最後公布結局前，可以Cue擔任暗樁的人上台分享整個互動過程中的感受。

8. 操作指南與會議流程

議題式遊戲《九年二班班級大會》，有別於傳統授課與桌遊的授課方式，有特別的執行流程，請詳見第二章（P29-42）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:

老師扮演輔導室主任，帶領學生角色扮演、進行遊戲與引導討論。

遊戲目標:

想到一個兩全其美的方式幫助阿庭。

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

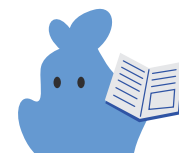
1. 角色隱喻



阿庭家屬

現實角色：非行少年的家屬

非行少年的家庭通常都會有一些辛苦的故事在背後，脆弱家庭的結構，讓他們為了活下去必須用盡全力，而沒有餘力可以接住這群少年。他們通常不是爸爸媽媽，因為在非行少年的家庭當中，常常沒有這兩個重要的角色。



九年二班

現實角色：非行少年的同班同學

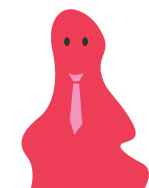
有些人會對飛行少年的舉動感到不滿，每當飛行少年出事都會對他們產生厭惡感；而有些人則是感到害怕，害怕跟這些非行少年有瓜葛會有危險。



班級家長

現實角色：其他學生的家長

他們不是壞人，也不是不講理的人，只是想要保護自己的孩子。消除內心的擔心與害怕，才能開始互相理解。



凱趣學院

現實角色：協助非行少年機構或協會

雖然有許多服務，但其實不容易接觸到這些孩子，經常需要到各種青少年聚集的撞球間、網咖，尋找需要接住的孩子。本次凱趣學院的角色設定為中途學校，為一般中輟生可以去上學的另一種選擇，但其實協助非行少年的型態有很多種，相關資料可以參考彩色卡《錦囊妙計》



山神廟

現實角色：非行少年常聚集的地方

坦言，這些地方不會太安全，全台灣的廟宇比便利商店還多，廟宇對於學生的影響，不能一以概之。此外，廟裡的主委對於來到這裡的青少年，接觸時間大多在出團或是活動現場，所以掌握度不高。但這裡確實是非行少年們比較喜歡的歸宿，因為自由、沒有人管、而且有一群和自己相似背景的朋友，也因此一般機構也常常會去廟裡尋找青少年聊天互動。

2. 遊戲設計隱喻

1) 家屬陣營角色沒有爸爸媽媽：

爸爸在阿庭六年級時因為重傷害入獄，至今未出獄。阿庭的媽媽是新住民，過去年遭到爸爸的家暴，阿庭五年級時媽媽選擇離開家裡。阿庭媽媽的親戚都住在原本的國家，所以支持系統無法協助阿庭。（敬請期待阿庭宇宙主題：新住民議題與家暴議題）

2) 轉學兩次：

在阿庭家屬的立場中有提到，阿庭因為諸多原因已經轉學兩次了。轉學對這個年紀的孩子來說是個重大變動，需要重新認識環境、重新認識朋友，這是阿庭較難融入班級的原因之一。也因此轉學並不是說轉就轉，我們也為此設計了**結局B《適合的地方？》**，跟學員一起討論阿庭該何去何從...

3) 凱趣學園名稱：

取自英文諧音「Catch」，是這些孩子最後一根浮木。在這個處處充滿敵意的世界裡，也許該這麼說，很多人的善意不知道怎麼流動的世界裡，我們能不能再更靠近一些？有時候一個溫暖的問候，也能成為「接住」的力量。

4) 班級家長 VS 阿庭家屬：

在遊戲中這兩個角色都是家人，仔細感受這個遊戲的兩個立場，會發現他們的立場是一致的：「都想要保護自己的孩子。」但由於背景、資源及能力的不同，導致能夠「選擇」的保護方式截然不同。

5) 阿庭打群架的真相：

在**結局A《理解·接納》**中有提到，阿庭其實並沒有真的參與打群架，只是在旁邊看而已。但大家很容易把這樣的孩子跟犯罪的人畫上等號，即使他並沒有真正的參與。這樣的刻板印象越深，就越容易造就**結局C《成為了大家所認為的他》**，阿庭將真的成為「我們所認為的樣子」。

6) 發卡順序與彩虹的意義：

這次特別將彩虹的顏色順序（紅橙黃綠藍）來設計卡牌，同時錦囊妙計卡的卡背設計為彩色，阿庭的日記設計成灰階色。除了讓老師方便運作，同時也隱喻著這些卡牌正是協助阿庭黑白過去的重要資源，這些資訊將帶給阿庭繽紛的未來，而大家開始「知道」這些資訊，也正是「接住」這些孩子的開始。

7) 九年二班同學參與會議：

一般來說同學是不會加入這種會議的，也因此同學們的聲音比較不會被聽見，但其實同學們的觀點卻是改變重要的一環。艾瑞克森的發展階段12~18歲開始孩子重要的發展任務是人際關係。這些少年真正在意的是同儕怎麼看待他，而不是這些大人們的決定。

8) 班級會議：

這種會議通常不會由學校輔導室主辦，而是由社工發起的「案主聯繫會報」，試圖透過多方專家的聲音協助到非行少年。其中最難解的問題正是：「大家覺得跟自己沒有關係」。通常這些非行少年正是因為沒有地方可以接住他們，才會漸漸走上歪路。而要怎麼讓大家覺得「跟自己有關」，甚至是「我也能夠做點什麼」，也正是社工們正在煩惱的困難問題。

9) 時空背景設定在九年級下學期：

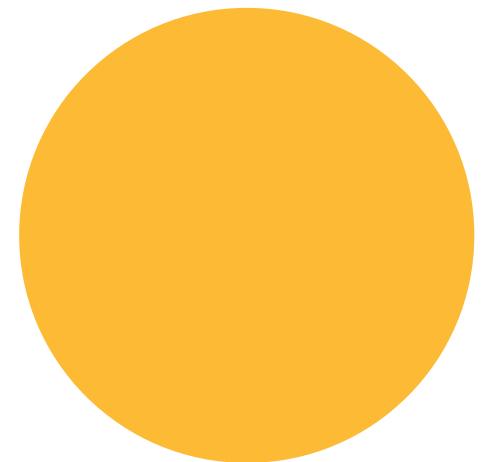
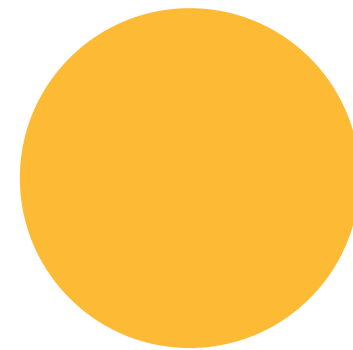
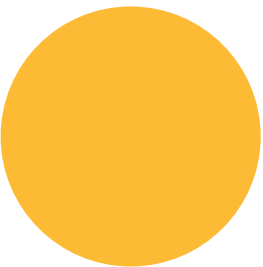
遊戲設計階段，不少遊戲測試者反應：「只剩最後的半年，我們能著墨的不多吧？」但，這正是我們想要設計的內容『難道只剩半年就不做什麼嗎？』，在阿庭最後的國中生涯半年當中，我們還能为阿庭多做一些什麼？也許只是一個友善的早安或是微笑，也許都能成為接住這些孩子的一雙手。

10) 阿庭家屬沒有更多的回憶片段：

阿庭家屬就是一般被認定的「脆弱家庭」，這些家庭其實沒有更多的能量與力氣去面對，就如同第二回合扮演這個陣營的玩家收到卡片，感受到的無力感：「因為阿嬤晚上都在工作，爸爸在獄中，親戚也都跟阿庭沒有什麼交集...他們還能多做什麼？」這樣的家庭缺乏支持網，也因此很容易就掉入深淵當中。

● 第二章：遊戲操作

- 一、第一、二堂課：玩吧！遊戲體驗 P31
- 二、環境準備：前置作業與情境帶入 P35
- 三、老師準備：主持與判定原則 P37
- 四、遊戲常見行為 P41
- 五、執行常見問題 P42



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，老師會扮演輔導室主任。(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「來到班級大會的各位，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	分組與角色分配 發下紅卡《角色資訊》 發下橙卡《美滿日報》	分組與角色分配 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，閱讀日報3分鐘。
班級大會進行 (每回合的流程細節詳見P33)	20分鐘	第一回合	大會目標：想到一個兩全其美的方式幫助阿庭。 老師扮演輔導室主任，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。 可以搭配使用彩色卡《錦囊妙計》以及黑卡《阿庭日記》
	2分鐘	發下黃卡 《與阿庭的回憶片段》	
	20分鐘	第二回合	
	5分鐘	拿出綠卡《結局》 念出結局並卸角	
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。 可以搭配使用藍卡《遊戲的秘密》

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	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>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>由輔導主任總結重大行動，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，幫助學生思考提案的深度與廣度。(詳見判定技巧 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。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，共5個
- () 紅卡《角色資訊》，每組兩張，共10張
- () 橙卡《美滿日報》，每組兩張，共10張
- () 黃卡《與阿庭的回憶片段》，每組兩張，共10張
- () 綠卡《結局》，共3張
- () 藍卡《遊戲的秘密》，共10張
- () 彩色卡《錦囊妙計》，共6張
- () 黑卡《阿庭日記》，共5張

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）。



簡報、教具下載 QR code

網址：<https://lihi1.com/IQGOg>

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、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：

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，會影響學生是否能安心投入在情境中。例如扮演一個輔導室主任，需要營造中立，並讓會議順利進行的角色。

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（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「我是南波萬國中九年二班的輔導室主任，來協助大家這次班級大會順利進行，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：「我是九年二班的班長，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！

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。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？

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，肯定學生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，也可以避免學生認為老師說得算，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

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。

4) 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「你覺得現在的南波萬國中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反思素材與學習機會。

1. 表面友善

當學生在遊戲第一回合就直接決定妥協，一致表示會接納他，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

在宣言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：詢問所有學員是否需要停頓遊戲、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、學生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

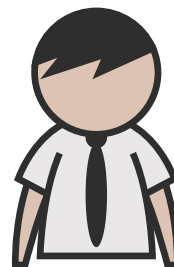
觀察到學生光聽規則就有些吃力、學生本身溝通能力不足，不容易開啟討論。

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。

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、學生與規劃準備三面向。



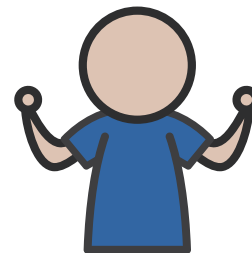
老師

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？」



學生

學生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

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 P35），一般教室皆可滿足。

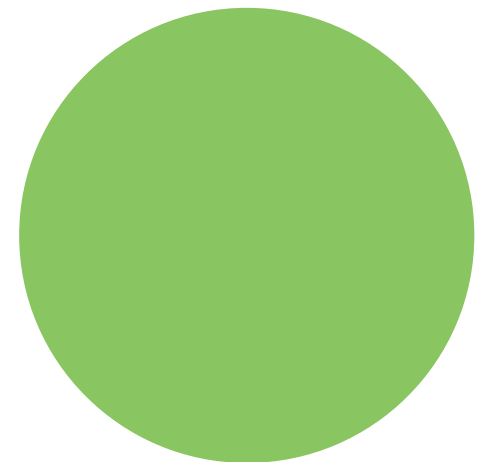
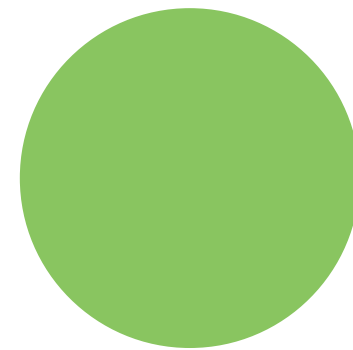
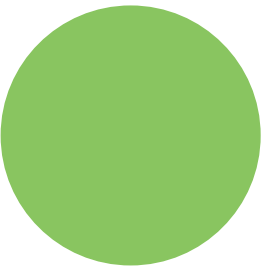
● 第三章：帶來改變

一、第三堂課：看吧！故事背後

P45

二、第四堂課：走吧！真實機構

P49



一、看吧！故事背後

重要階段	時間	說明
隱喻故事	5分鐘	<p>播放「玩轉是怎麼看待這個議題」的影片，也讓學生再次了解議題的樣貌，以及遊戲設計的各種秘密。老師也可以發放藍卡《遊戲的秘密》給孩子傳閱。</p>
刺激思考	10分鐘	<p>換位思考：用一句對白或一個故事讓學生開始換位思考，從遊戲主角的角度了解什麼才是他們需要的。</p> <p>.....</p> <p>聚焦主題：討論主題聚焦在「接住」，也可以討論接住與接納的差別，更讓學生也思考看看自己曾經也有被「接住」的那一刻。</p> <p>.....</p> <p>補充資訊：說明補充資料，讓學生更加認識議題。</p> <p>.....</p> <p>機構簡介：簡單介紹機構與實際服務的方案，並且預告接下來的寫信活動可以如何幫助到機構的同學，產生改變的力量。</p>
傳遞力量	15分鐘	<p>寫信意義：邀請孩子一起寄一封信給機構（當然社會把關信件，一定會保護學員的個資安全），這對機構的服務對象來說，將會是漫長的旅途當中的一盞明燈，一起延續遊戲中的感動與發現。</p> <p>.....</p> <p>注意事項：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。請注意，不要透露班上學生的姓名，也請尊重機構的服務對象，建議可用老師的名義寄出。</p> <p>.....</p> <p>建議架構：介紹你們是誰 + 遊戲中的啟發 + 一句打氣</p>

信件內容範例

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。在遊戲裡我阿庭的家人，這角色讓我印象最深刻的是，想要改變、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，重新回家的人。

想給你打氣，加油！你可以的！我試著再下一次，看到不一樣的夥伴，能多聆聽一下，接住他們！

祝福 一切順利



機構地址：

單位名稱：更生少年關懷協會

寄信地址：104台北市中山區松江路362巷22號1樓

收件人：李社工

注意事項：請勿在信中透露真名，以綽號或不具名方式寄出，社工將會協助轉達給少年。



單位名稱：張秀菊社會福利慈善事業基金會

寄信地址：台中市北屯區崇德路三段938號2樓

收件人：彭俊雄主任

注意事項：無特別注意事項。



單位名稱：善惠恩社會慈善基金會

寄信地址：屏東縣潮州鎮光春路292號-飛夢林家園

收件人：社工組

注意事項：請務必註明飛夢林家園，才會收得到



單位名稱：財團法人台北市基督教勵友中心

寄信地址：10491台北市中山區民族東路2號6樓

收件人：給九年二班的回信

電話：02-2594-2492

注意事項：無特別注意事項。



單位名稱：慈懷基金會

寄信地址：宜蘭縣員山鄉中華村粗坑路245號

收件人：林宸聖主任

注意事項：書寫信件時，麻煩留意學生個人的隱私，以及避免將慈懷的孩子們歸類為「不乖」「有偏差行為」的言詞，孩子們都蠻敏感的！



慈懷基金會

二、走吧！真實機構

經過了前面的三堂課，如果能夠實際走訪機構，與這些服務對象面對面，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同學進行接觸與對話，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！

機構名稱：更生少年關懷協會

機構介紹：持續發展多元的專業服務，以幫助觸法少年復歸家庭與學校，亦或融入社會得以自力更生，同時基於「預防甚於治療」，發展各項預防工作。

官方網站：<https://www.616.org.tw/>

所在位置：104台北市中山區松江路362巷22號1樓

體驗活動：各單位參訪（地點詳見表單）

申請方式：填寫線上表單（右方QRcode）

聯絡窗口：02-2567-6750 整合行銷組



機構名稱：張秀菊社會福利慈善事業基金會

機構介紹：以戶外體驗教育的方式，以繩索、漆彈、溯溪、登山健行等活動，帶領孩子「做中學」調整生活作息及品格教育，重拾對學習的興趣。

體驗活動：安置機構部分不方便參觀

– 張秀菊基金會：<https://www.tccsj.org.tw/>

– 沙連墩戶外冒險營地：<https://www.facebook.com/ShalLianDunOAS/>

– 逗點咖啡：<https://www.facebook.com/Dodencafe/>

申請方式：email聯繫彭俊雄主任

聯絡窗口：sane740528@tccsj.org.tw



善慧恩社會慈善基金會
GWG Social Charity Foundation

機構名稱：財團法人善慧恩社會慈善基金會

機構介紹：詳見官網的「飛夢林家園簡介」

官方網站：<https://www.gwg.org.tw>

所在位置：飛夢林家園（潮州鎮潮好玩幸福村）、飛夢林青年咖啡（屏東公園內）、善慧恩培力中心（高雄市左營區富民路13巷16號）

體驗活動：– 飛夢林家園：園區、生活設施參訪、服務概況簡報。

– 飛夢林青年咖啡：服務簡報、餐飲服務、咖啡拉花教學體驗。

– 善慧恩培力中心：服務簡報、餐飲服務、中餐 / 烘焙 / 電腦軟體運用三職課程體驗。

申請方式：請電洽基金會總會電話：07-9745999

聯絡窗口：呂淑琪 處長

機構名稱：財團法人台北市基督教勵友中心

機構介紹：以基督的愛心，運用專業的輔導知能，協助適應不良的青少年重建身心，使成為健全的國民。並且因應社會的變化與需求，不斷的反省與擴展服務觸角，為建構青少年身心靈全備的輔導工作克盡己力，期能喚起各界關懷少年，共同建造安寧、和諧的台灣社會。

官方網站：<https://www.gfm.org.tw/>

所在位置：總會10491台北市中山區民族東路2號6樓

（同服務有不同據點，可至官網參考服務）

體驗活動：兒少據點、少年服務中心等參訪

申請方式：至官網申請（右方QRcode）

聯絡窗口：官網申請參訪會有專人回覆聯繫。



財團法人
台北市基督教勵友中心
Good Friend Mission
A Center for Youth & Youth to be



機構名稱：財團法人慈懷社會福利基金會

機構介紹：主要的服務方向在於推展兒童、少年保護、輔導及安置的工作，結合社會資源，以增進並落實兒童與少年福利。

官方網站：<https://tzhu.eoffering.org.tw/>

所在位置：宜蘭縣員山鄉中華村粗坑路245號

體驗活動：機構參訪

申請方式：線上表單填寫（右方QRcode）

聯絡窗口：03-9231208*301 林主任



財團 慈懷社會福利基金會
法人 Tzih huai social welfare foundation



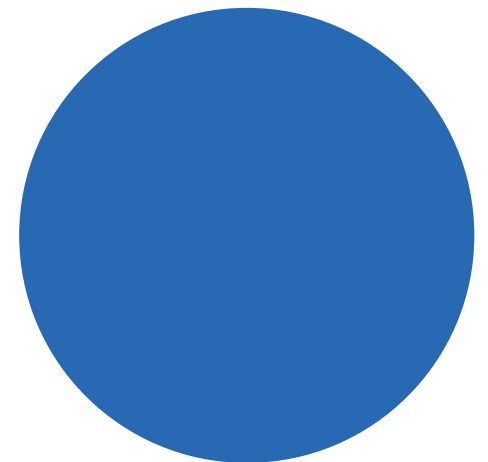
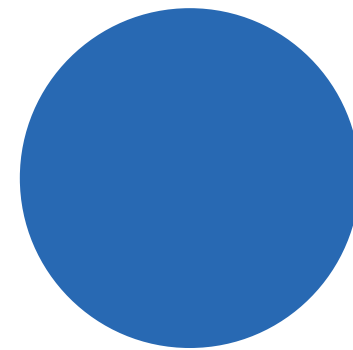
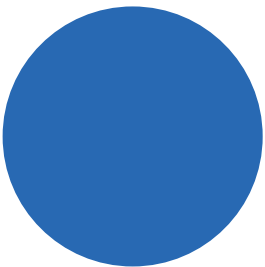
● 第四章：所有附件連結

一、教材教具下載連結

P53

二、老師回報連結

P54



一、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://lihi1.com/IQGOg>

二、老師回報連結

親愛的老師：

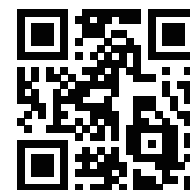
恭喜你！與孩子走了一趟討論與思考的遊戲之旅！請別小看你完成的這一場遊戲帶領，你真正在做的不僅是一堂課，你正在為台灣的孩子帶來新的視野，連結起世界變動與孩子的生活，或許一堂課後，你會想孩子就會因此而改變嗎？

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

2. 填寫「遊戲執課回饋表單」



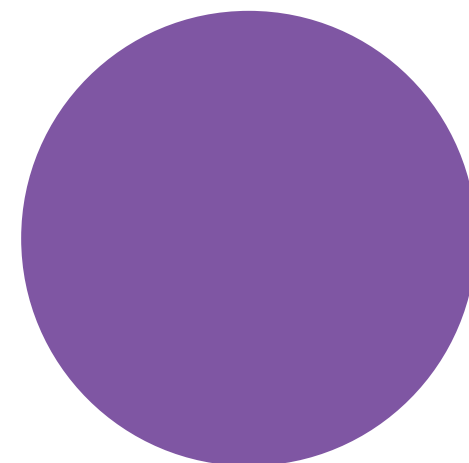
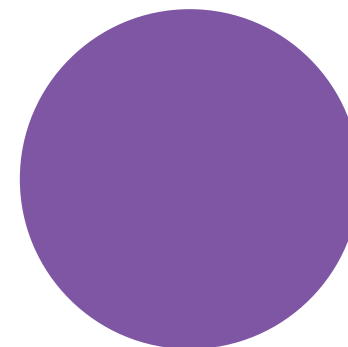
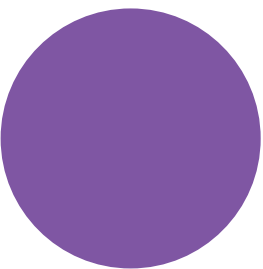
<https://lihi1.com/UfNdp>

3. 收到「證書電子檔」



● 第五章：結語

- 一、致謝 P57
- 二、陳永泰公益信託介紹 P58
- 三、傳善獎得主 P59
- 四、玩轉學校PleySchool介紹 P60



一、致謝

首先，感謝傳善獎第二年的支持，讓非行少年的議題能透過遊戲呈現，並延續去年阿庭的故事前傳，讓大家一窺阿庭國中時期的經歷，讓更多老師帶領班上同學認識這些平常鮮少接觸的議題。

這次計畫的完成，仰賴許多老師協助分享實務上課程安排的經驗，幫助我們更貼近教學現場的需求，讓這套遊戲與教材能確實的落實在各地校園當中。你們在課務繁忙之餘依然熱心的分享，給我們莫大的鼓勵，讓我們更加堅定地相信，玩轉正在做的事情，對孩子來說是重要的！

為了讓遊戲更真實，在田野調查的過程中，我們與台灣獲得傳善獎的青少年機構們密切合作，和大家反覆討論與推敲，並共同體驗這個遊戲。這裡特別感謝財團法人台北市基督教勵友中心-好young少年創意基地的沈佩萱督導、善慧恩社會慈善基金會-飛夢林家園羅汶欣院長、中華民國更生少年關懷協會陳彥君主任、行銷組陳力光與王歡專員、財團法人慈懷社會福利基金會張淑華副主任、財團法人台中市私立張秀菊社會福利慈善事業基金會彭俊雄主任。

感謝你們在遊戲設計初期，提供機構一線真實服務資訊，以及這些青少年真實遭遇的困境與苦處，才能讓玩轉將《九年二班班級大會》這個遊戲，設計的更貼近現實，也更能打動人心。

最後，也感謝所有拿到這本手冊與教材的每一位老師們，感謝你們願意在教學現場中，默默的做出小小的改變與突破。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，一起陪著孩子用更溫暖的眼神，看著世界上的每個角落。

二、陳永泰公益信託介紹

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年與玩轉學校攜手合作，改以遊戲的方式設計教案，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，2022年繼續推出《九年二班班級大會》探討非行少年議題，教案更貼近學校生活，讓孩子們能了解社會議題、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。

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、傳善獎得主



四、玩轉學校PlaySchool介紹

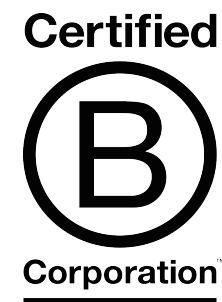
遊戲式教學是我們專注的核心，以議題式遊戲作為模板，點燃學習的熱情、勇於挑戰複雜的社會議題，最後透過引導反思，將學習帶回現實生活，啟發開創未來的關鍵能力。

玩轉學校 Play School (Play = 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

auroratrust@aurora.com.tw

教案製作

玩轉學校 Play School

aloha@pleyschool.org