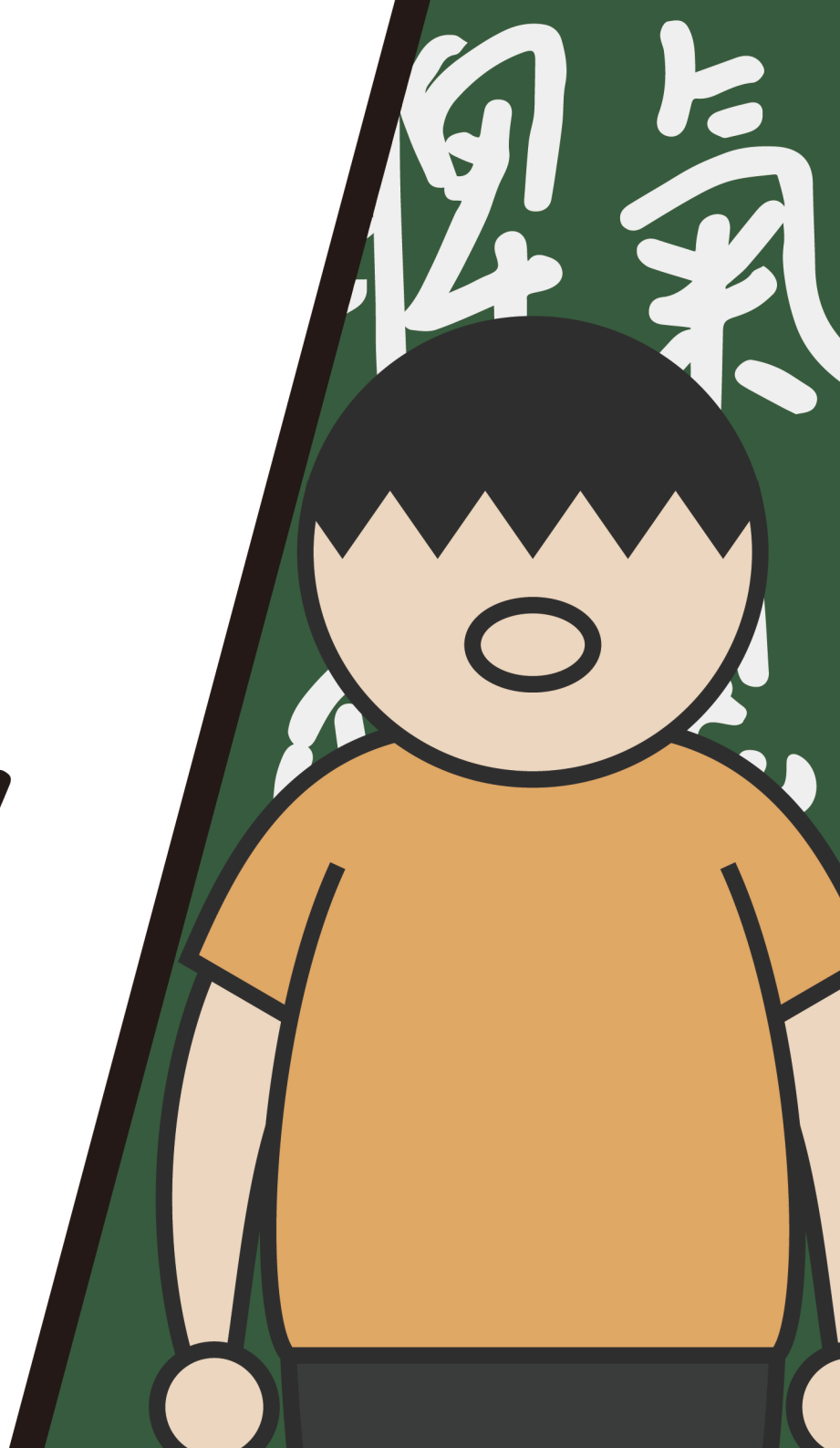


胖虎
任務
高峰會





動漫組

受人歡迎，享受舞台



跑酷組

向心力強，在乎義氣



閱讀組

知識豐富，重視成就



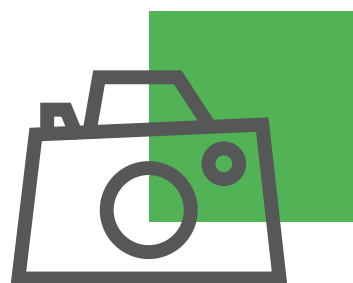
科學組

相信邏輯，追求公平



星空組

自由奔放，在意人際



攝影組

心思細膩，尊重多元

組

組內時間 2分鐘

交

交流時間 5分鐘

彙

彙整時間 1分鐘

宣

宣言時間 各30秒

判

判定時間 7分鐘

【班級危機】 五年二班的選擇

暑假後升上五年級的胖虎和大雄又分在同一班。大雄因為受到老師的鼓勵成為班長，逐漸變成班上的風雲人物，不過最近班上不太平靜...

某一次大雄想叫醒在課堂上打瞌睡的胖虎，手卻被胖虎撥開，胖虎下課時還踢倒垃圾桶。班上開始出現謠言，例如：「胖虎不屑跟我們聊天」、「活該！脾氣差的大猩猩」，漸漸地大家都遠離胖虎...

最近胖虎的文具與課本莫名消失、零分考卷被貼在黑板、桌上出現不雅字條。大雄在某次班上分組時舉手說：「誰要跟整天睡覺、爆氣的猩猩同一組，這樣會一起零分吧！分不到組活該！」全班一起大笑，而胖虎捶桌子讓大家嚇了一跳，之後胖虎在班上更加孤立，班上的氣氛變得很奇怪。

學生會的主席來到五年二班宣布：「聽說胖虎在班上被欺負，要轉學走了！我們學生會要召開一個會議，問問班上各組的想法！」胖虎的轉學代表什麼意思？五年二班能恢復平靜嗎？

【組別立場】

動漫組：大雄是風雲人物，也是我們很好的朋友，平常大雄幫忙我們很多，不應該隨便指責他，這太不夠義氣了。另外想想大雄說的也不全是錯的，讓胖虎得到點教訓，否則下一次又換誰倒楣、被胖虎欺負怎麼辦？

跑酷組：上次我們跟胖虎同組，結果他完全沒貢獻、害我們超低分！看到其他人跟他開一點小玩笑，我們也只是跟著笑，胖虎本來就該付出代價，否則我們的委屈誰負責？

閱讀組：看完書對我們最重要，誰知道胖虎跟大雄背後的難處是什麼？如果隨意選邊站，會被捲入這麼複雜的事件中，說不定下一個被欺負變成我們。要出面發聲嗎？

【組別立場】

科學組：捉弄胖虎的人真的太過份了，這些人應該道歉，需要有人站出來支持，否則下一個會被欺負的還有誰？班上就變成誰拳頭大誰贏，這樣的風氣我們會喜歡嗎？

星空組：我們四年級曾經和胖虎與大雄同班，當年大家對於胖虎欺負大雄的事情不在意，這次可能也沒關係吧？總覺得該有人出面制止，但是以前我們沒幫大雄說話、現在才出聲會不會很奇怪？該怎麼做？

攝影組：我們覺得不應該人身攻擊胖虎，但是事情發生跟大家一起笑比較不會奇怪，否則大家誤以為我們和胖虎一國怎麼辦。但是在桌上的那些話讓人不太舒服，好像應該有人出面制止，否則胖虎真的轉學了該怎麼辦？

我的觀點

(圈起來)

支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 背後理由

具體行動

沒有 / 有，我的行動是_____

擔心的事情

別組的不同觀點

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

本回合的班上結論

支持胖虎

支持大雄

_____組

_____組

不表態

其他

_____組

_____組



我的觀點

(圈起來)

支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 背後理由

具體行動

沒有 / 有，我的行動是_____

擔心的事情

別組的不同觀點

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

本回合的班上結論

支持胖虎

支持大雄

_____組

_____組

不表態

其他

_____組

_____組



我的觀點

(圈起來)

支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 背後理由

具體行動

沒有 / 有，我的行動是_____

擔心的事情

別組的不同觀點

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

本回合的班上結論

支持胖虎

_____組

支持大雄

_____組

不表態

_____組

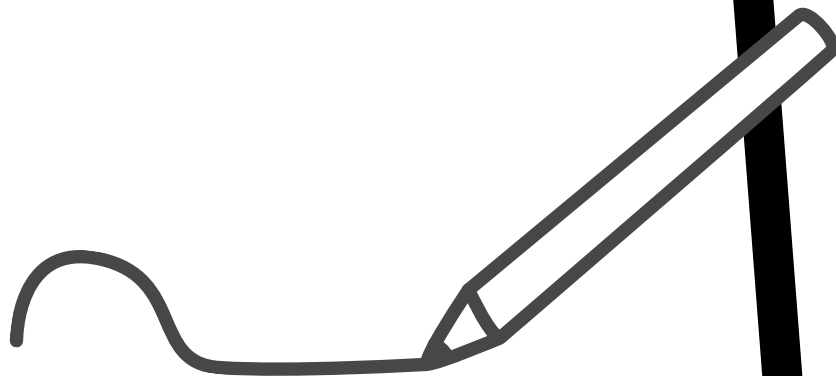
其他

_____組



遊戲反思筆記

1. 畫出，你印象最深刻的一件事情？



2. 當你知道霸凌事件中旁觀者的重要性後，你有什麼感覺呢？



3. 今天的體驗活動，你學到的三件事情？



《玩轉教學推廣計畫》介紹

計畫目標：

《玩轉教學推廣計畫》為提供青少年深入理解議題與創造課堂討論的可能性，集結全臺參與過「玩轉教學工作坊」或相關延伸活動的熱血教師之力量，擴大玩轉教學法的影響力，創造更多有趣與跨科際學習的教室風景，擴展創新教學的想像。

計畫重點：

跨科際學習、議題深入教學、遊戲式教學、情境融入教學、學習興趣提升、教師資源共享、玩轉學校共備

計畫參與者：

1. 參與回饋：參與過玩轉教學工作坊或相關衍生活動，並且回饋心得；
2. 執行經驗：曾經在班上執行過《國際局勢高峰會》、《胖虎任務高峰會》，並回報執行經驗；
3. 改編設計：從《國際局勢高峰會》、《胖虎任務高峰會》改編教案以符合課程需求，並回報執行經驗與教案；
4. 對外分享：具備上述經驗，並且受邀至其他單位分享，影響其他老師參與計畫。

執行成果：

形成「玩轉教學資源平台」，內容包含參與工作坊後的教師分享執行經驗，包含實際運用遊戲於教學上、改編與延伸設計教案、或是對外分享《玩轉教學推廣計畫》，匯集成全臺串連的教學資源庫，並將成果分享在《玩轉教學推廣計畫》的專屬網頁上，鼓勵更多熱血教師們一起創造整合型創新教學模式。

《玩轉教學推廣計畫》介紹

計畫規範：

《玩轉教學推廣計畫》為教師共備資源整合計畫，為計畫參與者的專屬資源，包含「玩轉教學工作坊」、《國際局勢高峰會》教案、以及熱血的教師的改編教案；邀請所有參與者與玩轉學校一同維護計畫品質及尊重智慧財產權，並且推動更優質的遊戲式教學，任何人皆須遵守下列授權規範：

1. 遵守計畫標示：

使用時必須清楚標示《玩轉教學推廣計畫》之標誌 (如附檔與示範)，及在相關文件與簡報中放入《玩轉教學推廣計畫》說明頁 (如附檔)，如使用其他教師改編教案，需同時標示《玩轉教學推廣計畫》標誌及創作者名稱，於文件與相關教具中。

2. 非商業性使用：

所有《玩轉教學推廣計畫》參與者，皆可無償使用《玩轉教學推廣計畫》之相關教學素材（《如國際局勢高峰會》、《胖虎任務高峰會》），包含教學簡報、遊戲文件、計時網站，以及其他教師改編教案，請與玩轉學校申請方可取得，可自行使用甚至改作，但不可作為商業目的使用。

3. 教材改編規範：

本計畫主要教材《如國際局勢高峰會》、《胖虎任務高峰會》需尊重原有設計，如經改作調整，請修改遊戲教材名稱，建議以「○○高峰會」作為系列命名，方便彰顯眾多教師之系列成果。

4. 相同方式分享：

改作後的教案教材也必須以同樣方式散布，並且需遵守上述各項規定。

計畫發起單位 玩轉學校

聯絡電話：吳主任 0981770295

聯繫信箱：aloha@pleyschool.org

標誌、說明頁下載：<https://goo.gl/Lf4kMj>

計畫網頁：<https://pleyschool.org/pleyproject>



玩轉教學推廣計畫



玩轉教學推廣計畫

官方 Line@
@pleyschool



加入粉絲頁
玩轉學校Pley School



玩轉官方網站
www.pleyschool.org



填問卷收資料



reurl.cc/qDz1k0