

# 91 未來教育 TAIWAN 100

## 玩轉學校

# 透過情境遊戲 點燃自主學習熱情

文 | 王惠英

玩轉學校是一家社會企業，致力於「啟發孩子學習動機」。自許為教育園丁的共同創辦人林哲宇和黎孔平，因為「世界和平遊戲」而結緣，嘗試以社會議題為遊戲模板，透過情境遊戲的教學方式，點燃孩子自主學習的熱情。

目前玩轉學校推出的「玩轉教學推廣計畫」，依照不同參加者的需求，發展出兩種活動形式：一是提供給學生的一日主題遊戲「末日危機高峰會」，一是讓教師參與的玩轉教學工作坊「國際局勢高峰會」。

### 跨學科、跨領域的主題式教學 成為顯學

在末日危機高峰會中，玩轉學校與國際扶貧發展機構樂施會合作，由青少年扮演不同的領袖角色，如國家閣員、國際組織執行長，直接面對並設法解決糧食、貧窮等全球化問題，透過遊戲的情境設計，幫助孩子有更深刻的

學習理解和體會感受，並思考如何找到解決的方案。

新課綱將在明年正式上路，跨科域的主題教學成為顯學。在大約 4 小時的國際局勢高峰會中，教師將學到如何深入引導議題討論，透過實際動手解決問題、深度思辨探索，感受遊戲學習與情

境營造的魅力，並在結束後構思將遊戲改編至班級使用。

玩轉學校去年架設網站、凝聚教師社群，形成全台串連的「玩轉教學資源平台：玩轉教學推廣計畫」，分享議題設計、教學經驗，鼓勵更多老師改變教育，創造整合型創新教學模式。👉



#### | 創新之處 |

· 因為相信「愛玩是人類的天性，好奇是學習的起源」，玩轉學校自 2015 年 10 月開始在台灣各地推廣遊戲式教學，持續與青少年、家長、老師、甚至企業對話交流，希望未來可以成立一所沒有校舍的學校，每個人都能夠找回學習的興趣與熱情。

#### | 主要效益 |

· 透過活動前後施測的問卷調查，共發放 1151 份問卷，有效問卷 1001 份，發現學員在自主學習、換位思考、溝通表達、團隊合作、思辨邏輯、問題解決等六項關鍵能力，都達到顯著性的提升。

#### | 影響力 |

· 在全台各地開展各式的工作坊、遊戲體驗課程及營隊，至今已舉辦超過 230 場活動，影響將近 2600 名青少年學員、超過 4300 名熱血教師，目前加入「玩轉教學推廣計畫」的推廣者已接近 600 人，同時串連全台教學資源，建立一個多元學習的平台。