

# 臺北市114年度國中領袖思辨營實施計畫—電玩思辨 1140501版

## 壹、依據：

- 一、「教育部生命教育中程計畫」(111-114學年度)。
- 二、教育部國民及學前教育署推動高級中等以下學校生命教育實施計畫
- 三、臺北市114年度友善校園學生事務與輔導工作計畫
- 四、臺北市114年度生命教育中心學校實施計畫

## 貳、目的：

- 一、培養本市國中學生思辨價值與反思自我生命意義的知能。
- 二、涵養小組合作與表達溝通的適切美德。
- 三、練習在生活中覺察與反思的實踐之道。

## 參、辦理單位

- 一、主辦單位：臺北市政府教育局
- 二、承辦學校：臺北市立福安國民中學
- 三、協辦單位：臺北市立蘭州國民中學、臺北市立萬芳高級中學、臺北市私立金甌女中

## 肆、研習時間、地點

- 一、時間：114年6月4、5日（週三、四）
- 二、地點：臺北市私立金甌女中 B106教室（臺北市大安區杭州南路二段1號）

## 伍、研習課程表(如附件1)

## 陸、參與對象

臺北市公私立國中（含完全中學國中部），每校1-2位學生參加為原則。  
錄取名額25-30名，依報名先後順序，額滿即止。



(報名 QR-code)

## 柒、報名方式

- 一、請各校承辦教師協助學生於收到公文後至5月24日（星期五）前，**透過線上報名（掃描 QR-code）並上傳已核章的家長同意書（附件2）**，名額有限，依報名手續完成之先後順序決定。
- 二、若有課程或報名問題請洽福安國中輔導室，電話(02)2810-8766，輔導主任王毓鴻主任(分機150)或輔導組長陳楨組長(分機153)。
- 三、由於招生名額有限，為避免浪費公共資源，報名後如因故需取消，請務必於**114年5月26日（星期一）**放學前來電取消報名，以利候補。
- 四、本校將於114年5月27日（星期二）晚上於本校首頁最新消息公告錄取名單。

## 捌、經費：相關費用擬向教育局申請支應。

## 玖、注意事項

- 一、本研習為響應環保、節約能源，請自行攜帶環保餐具、環保杯、筆記本及文具。
- 二、全程參與營隊者頒發結業證書，請務必完成簽到及簽退程序。

(附件1)「114年度臺北市國中學生領袖思辨營-電玩思辨」營隊課程

日期：114年6月4-5日（週三、週四）/ 地點：金甌女中

|                 |    | 第1天6/4星期三           |                            | 第2天6/5星期四            |                            |
|-----------------|----|---------------------|----------------------------|----------------------|----------------------------|
| 時間              | 長度 | 課程內容                | 講師/工作團隊                    | 課程內容                 | 講師/工作團隊                    |
| 08：20<br>-08：30 | 10 | 準時報到囉！              | 臺北市教育局<br>福安國中團隊<br>金甌女中團隊 |                      |                            |
| 08：30<br>-08：40 | 10 | 始業式                 | 臺北市教育局<br>福安國中團隊<br>金甌女中團隊 |                      |                            |
| 08：40<br>-09：30 | 50 | 破冰<br>自我探索與人際溝通     | 講師：王詩敏主任<br>助理：林曉真老師       | 09：20～09：30<br>第2天報到 | 臺北市教育局<br>福安國中團隊<br>金甌女中團隊 |
| 9：30<br>-11：00  | 90 | 電玩玩家萬花筒<br>各種電玩經驗分享 | 講師：王詩敏主任<br>助理：林曉真老師       | 玩電玩的我是自由的嗎？          | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       |
| 11：00<br>-11：10 | 10 | 茶點時間                | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           | 茶點時間                 | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           |
| 11：10<br>-12：00 | 50 | 電玩世界與現實世界說說看        | 講師：王詩敏主任<br>助理：林曉真老師       | 哲學小逃殺：上              | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       |
| 12：00<br>-13：10 | 70 | 午餐派對                | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           | 午餐派對                 | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           |
| 13：10<br>-14：00 | 50 | 什麼是遊戲？遊戲一定有輸贏嗎？     | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       | 哲學小逃殺：下              | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       |
| 14：00<br>-14：10 | 10 | 中場休息                | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           | 中場休息                 | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           |
| 14：10<br>-15：40 | 90 | 什麼是電玩？<br>電玩是虛構的嗎？  | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       | 打個電玩也需要考慮社會責任和多元性嗎   | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       |
| 15：40<br>-15：50 | 10 | 中場休息                | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           | 中場休息                 | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           |
| 15：50<br>-16：40 | 50 | 電玩作品如何呈現愛和美         | 講師：朱家安老師<br>助理：王君瑜老師       | 小小哲學家認證              | 講師：王毓鴻主任<br>助理：陳楨 組長       |
| 16：50-          | -  | 相見恨晚                | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           | 結業式<br>頒發參加證書        | 福安國中團隊<br>金甌女中團隊           |

## 課程介紹：

### 第一天

#### 破冰：自我探索與人際溝通 50m

講師：王詩敏 助理講師：林曉真

來自臺北市各個學校的9年級學生初次見面，用一些有趣的小活動，讓原本素不相識的成員緩和陌生感，找到讓彼此熟悉的接觸點，也同時為二天由淺入深的思維活動，從共通性到獨特性奠定開放溝通的基礎。

#### 電玩玩家萬花筒：各種電玩經驗/網路世界的分享 90m

講師：王詩敏 助理講師：林曉真

教具：尋常日牌卡、青少年優勢力牌卡

喜歡那些電玩？從第一個電玩到現在，接觸過那些遊戲？喜歡電玩的原因？或者網路世界的社群經驗有哪些？喜歡網路世界的原因？當現場的國中生充分地交流電玩或網路世界趣味的同時，同儕也開始彼此認識、產生共鳴，進而開始找出自己與別人的優點與特色。這個部分是藉由電玩與網路的共同經驗，延伸出交流彼此的獨特性，藉由分享與他人回饋，收到來自同儕回饋自己的特質與理由，活動帶出滿滿對己對人的欣賞與肯定。

說明：對於電玩世界經驗較少的成員可以網路世界的經驗替代，於參與活動以自身較優經驗在團體中分享，讓參與者皆能運用自身經驗充分參與本節活動設計。

#### 電玩世界與現實世界說說看 50m

講師：王詩敏 助理講師：林曉真

站在世代交替的這個時間點，關注在場的國中成員為數位原住民，大都需要面對父母、師長多數屬於數位移民身分對電玩/網路世界經驗的陌生與經驗落差，透過提問、討論與發表，整理與省思成員們身處電玩世界與現實世界的共通性、差異性、生活功能與定位，也同時從數位原住民角度/國中成員討論面對數位移民/父母的衝突、理解或共榮的經驗。

#### 哲學分析：什麼是遊戲？遊戲一定有輸贏嗎？50m

講師：朱家安 助理講師：王君瑜

什麼是正義？什麼是心靈？什麼是存在？哲學家擅長處理抽象的概念問題，這些問題往往讓一般人覺得很困難，但這只是因為我們不熟悉抽象思考的哲學工具。在這門課，講師將以大家熟悉的「遊戲」概念為例，讓同學們練習使用哲學思考技巧來解決問題。

## 哲學分析：什麼是電玩？電玩是虛構的嗎？90m

講師：朱家安 助理講師：王君瑜

什麼是電玩？電玩就是遊戲嗎？在這門課，我們會基於「遊戲」的哲學分析，討論電玩的獨特之處。

## 議題討論：電玩作品如何呈現愛和美？50m

講師：王君瑜 助理講師：朱家安

電玩是怎樣的東西？電玩跟電影、小說有什麼不同？當一個故事由電玩展現，這有什麼獨特的意義嗎？在這門課裡，講師會比較不同性別對於戀情的觀點，以及中西方電玩作品當中的審美差異，讓學生了解藝術作品裡文化的多元，並找到自己的觀點。

## 第二天

## 議題討論：玩電玩的我是自由的嗎？90m

講師：朱家安 助理講師：王君瑜

到底是我玩電玩，還是電玩玩我？為什麼拿起手機，就好像進入了自己的世界，不可自拔？在這門課裡，講師將從哲學家對自由的分析出發，和學生們討論：我們該怎麼做，才能在娛樂活動裡掌控自己？

## 哲學小逃殺（上／下）100m

講師：朱家安 助理講師：王君瑜

哲學小逃殺是鼓勵思考和表達的討論遊戲，講師們會邀請學生提出自己感興趣的問題，並且互相幫助尋找答案。在遊戲中，學生們將依循好奇心自主探索，並練習尋找答案、講述看法，以及理解別人的意見。

## 議題討論：打個電玩也需要考慮社會責任和多元性嗎？90m

講師：朱家安 助理講師：王君瑜

電玩就跟其他娛樂類型一樣，可以帶我們到世界的另一頭，接觸不同的文化。我們可以如何看待電玩裡的多元展現？當電玩內容讓人產生疑慮，法律該做些什麼嗎？在這門課，講師將介紹和電玩有關的社會議題，並邀請同學們加入討論。

(附件2)

「臺北市114年度國中領袖思辨營—電玩思辨」報名表暨家長同意書

茲同意子女參加114年6月4-5日「114年度臺北市國中領袖思辨營」活動。

|         |                                                       |                |                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------|----------------|-------------------------------------------------------|
| 學生姓名    |                                                       | 性別             | <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 |
| 就讀學校    |                                                       | 班級             | 年      班                                              |
| 導師核章    |                                                       | 輔導室核章          |                                                       |
| 緊急聯絡人電話 |                                                       | 緊急聯絡人<br>與學生關係 |                                                       |
| 用餐      | <input type="checkbox"/> 葷 <input type="checkbox"/> 素 |                |                                                       |

立同意書人（家長簽名）：

聯絡電話（家長手機）：

建議或疑問：

中華民國：114年      月      日

1. 兩天活動第1天08：20開始辦理報到，第2天09:20開始辦理報到，預計皆17：00前結束，學生可自行前往，或由老師和家長接送。午餐統一由主辦單位供應，為避免發生危險，不開放學生外出。
2. 參與本活動之學員均須遵守營隊相關規範，如有嚴重影響課程進行者，得由本校通知家長。