



Games for Future ~ 2030 SDGs 桌遊工作坊

時間：2021-11-18
地點：HC303 文甫廳

2015 年聯合國在全球 193 個國家支持下宣布「2030 年永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs)；為推廣社會大眾對 17 永續發展目標的認識，日本桌遊公司 Imacocollabo 設計了“2030 SDGs Game”桌遊，2019 年授權台灣朝邦文教基金會在台發行，該基金會董事張桂芬赴日受訓取得認證引導師資格，本次活動張董事透過 2030 SDGs Game 帶領老師們探索跨領域教學的議題與可思考的教案規劃。

該桌遊透過追求錢財、享受人生、脫離貧困、保護環境、社會正義等不同立場的腳色，在面對林林總總的社會議題時的選擇，而形塑了世界的面貌遊戲。前階段大部分的活動參與者都聚焦在自我目標的追逐，中場靜觀大局後發現：一如全球現況，虛擬世界亦呈現經濟成長與環境生態失衡的現象；隨即展開搶救社會的公平正義與環境惡化的窘境。一場桌遊活動給予老師們諸多啟發性的思考，例如，在課程規劃中如何引導學生重視永續目標的全球趨勢，避免專業領域的框架下忽視「共好」的重要性。

張董事也分享了“2030 SDGs Game”桌遊在不同群體進行的狀況，企業執行長(CEO)社群的遊戲結果呈現了“向經濟傾斜”的可能世界；而非政府組織(NGO)、非營利組織(NPO)的遊戲結果則呈現較公平正義，但經濟不彰的未來世界；而台灣東部某小學的遊戲過程與結果都緊盯環境生態的維持。透過桌遊讓參與者在遊戲後的討論重新思考永續發展的內涵，並且在未來永續行動上更顯意義。

參與工作坊的教設系陳國華教授認為，透過當今社會議題的案例可以凸顯不同專業領域思考的侷限，未來在課程中引領“2030 SDGs Game”桌遊應可加入台灣本土所面臨的在地現象，例如珊瑚礁海域的生態危機、地方創新產業的前景、所得分配不均惡化的現象等都能提升學生對台灣永續發展的認識。

本次活動的重要成果不僅是深化各領域教師們對 SDGs 內涵的認知，更在活動中分享 SDGs 融入專業課程的教學設計，以及未來跨域合作的可行方案，收穫良多。



寓教於樂的活動增進教學知能



為追求虛擬世界的社會公義絞盡腦汁