

桃園市111年度防治數位性別暴力宣導實施計畫
成果報告表

議題名稱	讓孩子能思辨有行動策略, 解謎數位性別暴力—情境式議題式解謎遊戲教學示範與實作	辦理時間	111.11.24 08:00-08:50
活動內容(方式)	由講師帶領學生以小組的方式進行桌遊, 從遊戲中學習。		
活動對象	學 生: 15 人(男:8、女:7) 教職員工: 3 人(男:1、女:2) 其 他: 0 人(男: 、女:)		
參與總人次	18人次	補助金額	2,100元
附件	<input checked="" type="checkbox"/> 實施計畫 <input type="checkbox"/> 課程(流程)表 <input type="checkbox"/> 講授參考資料 <input type="checkbox"/> 其他		
效益評估: 1. 講師與助講老師循序漸進地帶領學生進入課程並歸納重點, 讓孩子不知不覺地學到「防治數位性別暴力」的相關知能, 寓教於樂、學習成效佳。 2. 孩子們皆聚精會神地思考問題, 一旦破解謎團就開心地舉手回答。這樣的方式讓孩子們對於相關的議題留下了深刻的印象。 3. 小組共同合作、討論、破解謎題; 每個人皆能發揮思考力與創造力, 增進同儕互動並帶來滿滿的成就感。 4. 跳脫原有的宣講方式讓師生皆能從遊戲中學習, 可有效提昇教師的教學效能與學生的學習興趣。			
檢討與建議: 建議1. 持續推廣「情境式議題式解謎遊戲」, 讓性別平等教育有更多元的風貌。 2. 提供更多場次讓更多的學生皆能從好玩的桌遊中, 學習自我保護。 3. 持續辦理教師增能研習讓教師能夠配合社會脈絡不斷地更新教學元素。			
			
說明: 介紹活動主題與講師。		說明: 講師解說-桌遊故事情境。	



說明：小組合作找出關鍵密碼。



說明：小組合作破解謎題。



說明：小組合作走出迷宮。



說明：網路世界保護密技-四要。



說明：講師提醒孩子們注意網路安全

填表人：呂美慧



說明：任務完成-頒獎與大合照。

填表日期：111.11.25