

「救災決策 60 秒」

教育部推出創作桌遊 創新推動全民國防教育

教育部首度推出「救災決策 60 秒」創作桌遊，將防衛動員概念與災害防救知識，透過桌遊卡牌情境設計與角色扮演等方式，讓學生在遊戲中學習全民國防教育知識。111 年 1 月起 5,220 盒桌遊將陸續配送至全國 515 所公私立高中職校推廣運用。

108 新課綱 19 項重要議題融入課程中，「防災教育」議題與全民國防教育「防衛動員與災害防救」篇章中各學習向度緊密相關，教育部於 109 年 5 月開始構思如何將防衛動員概念及災害防救知識，以活潑趣味的遊戲學習方式傳達給學生，隨後邀集全民國防教育學科中心研推小組進行研商設計，歷經多次討論及修正，於 110 年 9 月再委由專業廠商進行測試及優化，終於 110 年 12 月底開發製作完成。

研發過程中教育部特別協請新北市金陵女中、新莊高中、新北高工及宜蘭縣宜蘭高中等 4 校進行先期體驗活動，活動中同學相互討論聲及歡笑聲此起彼落，回饋意見中也表示能體會到動員協調及救災刻不容緩的道理。

本款桌遊中各卡牌背後皆富有不同教育意義，比如角色卡具有不同的特殊救災技能，即是動員人力概念；地圖事件卡中將「災害管理四階段一減災、整備、應變及復原」災害管理知識融入，用以學習各階段相對應的防災準備工作。

教育部針對本款桌遊，另編有教師說明手冊，歸納整理本款桌遊教材於十二年國民基本教育課程綱要中所對應之學習目標、學習向度及學習主題等資訊，並詳細介紹卡牌設計理念及對應知識，可讓教師於活動後導引學生反思回饋，啟發學生共鳴。

創作桌遊計產製 5,220 盒，將於 111 年 1 月上旬起陸續配送至全國 515 所公私立高中職校，教育部在推廣及運用上，建議各校可結合全民國防教育課程「防衛動員與災害防救」篇章課程教學時輔助使用，或可配合校內全民國防教育多元活動、教學研習、社團活動等時機，作為互動學習「防衛動員與災害防救」概念之教材。（國防科 陳建欣）



救災決策 60 秒

偵查未知的地圖，並蒐集所需的裝備及資源後，
運用不同角色的能力，
在 60 秒內做出最好的決策吧！

偉大的城市，進步的文明，來自安居樂業的環境。
全民市，夢想中的美麗家園，隨著全球極端氣候的變遷，
現代社會的多元發展，
其實面臨著更多的傳統及非傳統安全威脅及挑戰。
意外及災難總是發生得出其不意，令人措手不及。
這次，災害應變中心發出救災動員令，
你將化身為救災英雄，勇赴現場，即刻救援！

