



救災 決策60秒

教師說明手冊



教育部全民國防教育「防衛動員與災害防救」創作桌遊

救災決策60秒

壹 緣起

108 新課綱 19 項重要議題融入教育中，「防災教育」議題與全民國防教育課程第 4 章「防衛動員與災害防救」內容緊密相關，爰將本篇章課程核心知識，部會動員救災概念、以及在有限資源做出最有效決策的構想下，設計本款創作桌遊，期藉此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。

貳 課程與學習目標

- 一、了解全民防衛之意義，養成防衛動員與災害防救之意識與行動力。
- 二、強化防救行動之責任、態度與實踐力。

參 實施年級

高級中等學校及五專前三年
(1~3 年級)

肆 教學時間

50 分鐘

伍 十二年國民基本教育課程綱要 (全民國防教育) 對應之學習向度、主題及內容

學習向度	學習主題	學習內容
四、防衛動員與 災害防救	H. 全民防衛動員的 意義	<p>H-V-1 全民防衛動員的意義、準備及實施。</p> <p>H-V-2 青年服勤動員的意義與作為。</p>
	I. 災害防救與應變	<p>I-V-1 我國災害防救簡介。</p> <p>I-V-2 校園災害防救簡介。</p> <p>I-V-3 災害應變的知識與技能。</p>

陸 十二年國民基本教育課程綱要議題融入說明 手冊(防災教育)對應之學習主題及實質內涵

學習主題	高級中等學校議題實質內涵
災害風險與衝擊	<p>防 U1 分析臺灣災害〈洪水、颱風、土石流、乾旱...〉的風險趨勢及衝擊。</p>
災害風險的管理	<p>防 U2 複合式災害的趨勢、衝擊與管理。</p> <p>防 U3 耐災都市和社區的指標與評估工具。</p> <p>防 U4 應用政府提供的各種防災資訊進行災害風險管理。</p>
災害防救的演練	<p>防 U5 規劃並繪製校園防災地圖，並主動參與防災演練的規劃與執行。</p> <p>防 U6 規劃並繪製社區防災地圖，並主動參與防災演練的規劃與執行。</p> <p>防 U7 了解地方防災組織的運作，並能配合組織做災情速報，以及防救災行動。</p>

防衛動員是指國家在面臨戰爭或緊急狀態時，徵集民間人力、物力、財力與資源，做為災害應變工作及戰爭準備。須於平時建構完整及周密的動員體系，方能在短時間內統合全民力量，支援軍事作戰及緊急危害。本款創作桌遊將動員準備之人力運用、物力徵集、各部會溝通協調等概念融入遊戲中，各卡牌背後皆具有不同教育意義，例如各個角色(角色卡)各具不同的特殊救災技能，即是動員調派人力並發揮所長的概念，協調並交換手上的裝備(功能卡)，即是協調合作後達到整合資源的概念，教育部希望透過本款創作桌遊，讓學生在活動中體驗學習防衛動員的主動、合作及協助，亦可呼應《十二年國民基本教育課程綱要》自主行動、溝通互動、社會參與之核心素養，各卡牌設計教學理念詳述如下：

1 角色卡 / 功能卡

為使參與遊戲人員感受到救災過程困難重重，如：救災機具資源不足、專業人員調派困難、各機關組織協調不易……等充滿各式的挑戰與問題。藉由遊戲角色卡人物設計，以介紹相關部會在救災時所擔任的角色及分工，例如：災害應變中心指揮調度、空勤總隊機動救難、國軍支援救災人力與裝備等概念。



空勤總隊機動救難



國軍支援救災人力與裝備

2

地圖事件卡

遊戲設置採用路徑機制，將「災害管理四階段——減災、整備、應變及復原」災害管理知識，放置於遊戲之地圖事件卡中，例如：「山林復育——完成山林復育，增加山地防風固沙能力，降低山林災害風險」，用以學習各階段相對應的防災準備工作。



正面事件卡

提早準備資源預防災害，讓玩家面對災害時擁有更多資源



負面事件卡

對災害未有預防準備工作，會損失資源



防災卡

做好預防工作，降低災害發生風險



災害卡

災害來臨時，附近區域相繼受到影響

3 災害等級與資源表

為使學生了解防災單位發布之預警情資與警戒燈號代表之意義，依「行政院各類災害警戒顏色燈號訂定原則」，將災害警戒等級之顏色與燈號區分為「紅色」、「橙色」、「黃色」及「綠色」等4類分級，放置於遊戲計分板中，使學生可以快速對應及學習各等級意義。

顏色燈號		Pantone 色號 (色彩數值)	危險 等級	優先順序	管制方案	疏散撤離
紅色		Red 032 C (M100 Y100)	高	第一優先	禁止、封閉、 強制	強制撤離
橙色		Orange 021 C (M50 Y100)	中	第二優先	加強注意	加強勸告 撤離準備
黃色		Yellow 012C (Y100)	低	第三優先	注意、警戒、 通知、警告	勸告、 加強宣導
綠色		Hexachrome Green C (C100 Y100)	一般狀況、平時、整備作業			



4

待救人員卡

隨著全球極端氣候的變遷，現代社會的多元發展，我們的生活面臨著更多的傳統及非傳統安全威脅及挑戰，遊戲之待救人員卡係參照臺灣真實曾發生之重大災害事件改編設計，活動後可由教師導引學生思考，貼近學生生活經驗後產生深刻鏈結，進而體會到防衛動員救災的重要性。



捌 結語

全民國防教育課程第 4 章「防衛動員與災害防救」篇章內容對學生而言較不易理解，教育部期待透過本款創作桌遊，讓學生於遊戲中化身為救災英雄，訓練其思考及協調合作，進而學習到災害防救與防衛動員的核心知識，並由教師於活動後導引學生反思回饋，啟發學生共鳴，對「防衛動員」意義融會貫通，增強災害防救意識。