

環境與文化資源學系

111 年度高等教育深耕計畫執行成果三：

關雅文教授

一、 整體目標達成情形

環文系推動發展跨領域永續發展桌遊，以創新遊戲教學助益學生學習，深化永續發展教育。培養學生規劃、講述永續發展教育能力，並推動不同年段之永續發展教育與悅趣學習，善盡大學社會責任。

二、 產生之成效與成果(量及質化敘述)

將學習問卷結果分析後達顯著學習效果。在不同年段學生課後討論中也收集到：「捐贈公共財能使全體獲益」、「不想捐因為自己的錢會減少」、「大家都捐的話整組才能贏」、「遊戲很好玩，但是原來人生很難耶，要做這麼多選擇。」等質性意見，上述皆顯示此套桌遊在推動跨領域永續發展教育之成效。

三、 活動照片

活動照片	
	
說明:大學課堂推動續發展桌遊	說明:分組進行遊戲
	
說明:教學後結果討論	說明:培養大學生執行桌遊教學



說明：引導不同年段小學生遊玩桌遊



說明：遊戲結果討論分享