

台南市光華高級中學教師參加校外各項研習會心得報告

報告人：吳佩珊

會議名稱	2017 亞洲區世界和平遊戲引導員授證課程	主辦單位	世界和平遊戲基金會		
日期	106 年 8 月 6 日-11 日	承辦單位	日本涉谷高中	地點	日本涉谷高中

壹、研習目的

1. 瞭解世界和平遊戲(World Peace Game, 簡稱 WPG)的操作與執行方式, 思考翻轉教學的可能。

貳、研習議題及內容

一、五天課程, 每天上午 9:00~12:00 由 WPG 創始者 John Hunter 親自帶領一群日本小學生大約 30 人, 直接進行 WPG, 參與引導員授證課程的各國學員們直接在場觀課。

1. 世界和平遊戲, 將參與遊戲者分為東南西北四個國家, 及四個國際單位: 聯合國、武器商、世界銀行、世界法庭, 遊戲將世界上可能發生的 50 個國際內政外交議題放入遊戲中, 遊戲參與者必需在遊戲結束前, 解決這 50 個問題, 並讓每個國家的經濟狀況都提升, 遊戲才算贏。
2. 進行遊戲前, 教師先在教室中央設置遊戲桌, 遊戲桌分為四層, 主要分成四個世界: 外太空層、天空層、地面層和海底世界。分別放上四個世界會出現的小物件, 如: 外太空層放衛星、天空層放戰機、地面層有火山、礦產、戰車、農產等、海底世界有寶藏等, 每項物件分屬不同國家, 因此有的國家很富有, 有的國家很窮, 有的國家自然資源多, 有的國家種族問題浮現。
3. 活動開始前, 遊戲桌已佈置完成, Hunter 老師先簡介 WPG, 接著向 30 位日本小學生致歉:「因為我們大人把這個世界搞砸了, 世界充滿各種問題, 因此我們只能仰賴你們來拯救這個世界」, 接著便不停地介紹四個世界、四個國家所擁有的各項物件(資源)與該國遭遇的問題。過程中雖然有提醒學生若不懂要問, 但老師介紹的速度非常快, 一項接著一項。學生提問時, 老師提醒大家都要幫忙記著遊戲中的事物, 因為這是 team work, 沒人能記得所有的事。
4. 說明完遊戲桌後, 老師指定在場小學生分別擔任四個國家的總統, 由總統自行尋找自己的組員擔任財政部長、國防部長等, 接著指出各國都有各自的「秘密書」說明國家的狀況。接著指定小學生擔任遊戲角色: 天神、聯合國等國際單位的負責人等。在遊戲中會有兩個秘密人物藏在遊戲中, 執行秘密任務(如: 製造大麻煩), 請大家小心。遊戲過程也會使用「孫子兵法」, 作為遊戲行動的參考。
5. 在場所有小學生總統、負責人都找到自己的組員完成分組後, 老師要大家製作自己的名片卡, 介紹自己屬於哪個國家或單位, 自己的職稱角色, 向與會者介紹說明。最後老師還提醒所有的遊戲資料要收好放好不能帶回家, 第一天課程結束。
6. 第二天一開始, 老師先要求小學生打開遊戲資料開始閱讀, 老師帶著閱讀的速度非

常快，介紹說明各角色單位的職掌任務，說明各國資產數目與遊戲狀況設定，如：直昇機飛一趟要花多少錢、士兵人數多少一天就要花多少錢、貿易協定是什麼、條約是什麼等。讓學生受到大量遊戲資訊的轟炸，讓第一天原本興致勃勃、信心滿滿的小學生顯露疲態。接著要各國到遊戲桌旁確認自己國內的資產經濟狀況，稍做休息後，帶領學生一起看遊戲資料裡的1~23項危機，要在遊戲結束前，23項危機都解除，才算贏得遊戲。

7. 第二天結束前15分鐘，才真正開始讓小學生各國談判協調，約3分鐘的協調時間後，讓四個國家的總統輪流發表聲明，並進行內政外交的部署與移動，看各國在每次的談判協調與處理內政外交的過程中，同時要如何解決23項危機。
8. 第三天~第五天，重複談判協調→國家發聲明，完全讓學生自己協商、談判、處理國內狀況與國際危機，國際單位居間監督、協調、簽署協議，努力讓各種危機都得到解決，並想辦法讓各國的資產經濟獲得提升，富國協助窮國，中間各國也配合不作亂不搞怪，最後，在第五天結束前一小時，真的所有危機都解決了！
9. 第五天最後一小時，小學生互相投票，票選出類似諾貝爾和平獎的三個獎項；最後就是讓我們這些觀課老師提問問題，回饋與頒獎。挪威籍老師提問，在WPG中你們覺得最挑戰的事是什麼？小學生依序回答：很難叫別的國家做事、要解決的危機太多一次要看很多問題、不曉得自己的角色到底可以為世界做些什麼、不知如何擺脫很窮的狀態、面對太多國內國際狀況所以現實的總統太難當了、當危機或狀況發生時遊戲也不會停止只能一定要去面對、很難計算一個國家的帳…等。而臺灣籍的景文高中英文老師提問，WPG中最低潮與最高潮處為何？小學生各總統、單位領袖回答的，最低潮幾乎都是遊戲開始後不相信自己能解決得了問題、不知道自己能幹麻、一直遇到內亂和外患；而最高潮就是自己真的做到了、解決問題了。令我印象最深的是最富國的總統說：最低潮是我想發動核武戰爭快速解決問題時，大家都反對我；最高潮是最後是我借錢給別的國家，我整個變成好人。

二、這五天下午則是 Hunter 老師和參與引導員授證課程的各國學員們進行議課，下午 13:00~14:00 議課、14:00~16:00 Hunter 老師直接帶領我們反思身為老師的內在歷程。

1-1. Who are you really? What do you really want?

1-2. Why are you here?

1-3. What do you hope to leave with?

2-1. What are your greatest strengths as a teacher?

2-2. What are your greatest fears?

2-3. 內圈列出自己的優勢、中間列出遇到的阻礙、最外圈列出理想的自己的表現。

3-1. 身為老師要省思：1. 要教什麼；2. 限制（什麼事無法被改變的）；3. 重要議題（什麼事學生必須學會的）；4. 學生對什麼充滿熱情；5. 什麼是學生必須學的技能技術；6. 我們能使用什麼工具或資源；7. 誰能跟你分享這件事；8. 老師如何得知學生真的瞭解了；9. 讓學生學得到東西的方法。

三、過程中，WPG 基金會執行長一直強調保密協定，並十分慎重與會引導員簽署保密同

意書，雙方各留執一份，過程中不得錄影，照片也不得外流。

參、感想：

1. WPG 主要目的是教小孩「世界和平」，方式是訓練小孩「失敗」！所以 WPG 是生命很重要的練習，必須讓小孩面臨絕望，然後鼓勵他、支持他，他達成任務後再多給他挑戰，再達到、再挑戰。
2. 過程中老師並不會創造危機，遊戲任務與危機一開始就在那裡了，所以是學生自己創造自己的危機，但又何妨，老師只有一個思考面向，但學生有三十個思考方向。就算老師一開始挑錯組長（總統）又何妨，有的學生可能因此第一次當總統，第一次讓自己面對這麼多問題，第一次有權力試著解決問題。
3. WPG 挑戰傳統上「老師必須知道所有的答案」，直接把問題交給學生，問學生我們該怎麼做，訓練學生去看那個明明在自己心中那個答案，督促學生要好奇、要思考。老師剛開始說明遊戲、物件、角色、選角色、選隊友時，讓孩子以為他們知道所有的一切，可以有很大的權力，然後第二天馬上發一堆實際的文字資料，打掉他們的自以為是，把自己歸零，遊戲才有成功的第一步。
4. Hunter 老師提到，目前遊戲桌的設定和遊戲內容，其實是 47 年來他所有學生想法的總和，曾有一個學生說既然這是戰爭遊戲，那麼中國著名的兵法應該也可以用在這個遊戲上，因此 WPG 就採用了孫子兵法。其實，我們在教學的過程中，也都不斷調整、微調，讓有助於教學效果的材料被放進來，所以原理是共通的。只是，Hunter 老師的視野很廣，把整個世界都納進來，或許是因為他是小學教師，教社會課的關係吧！
5. Hunter 老師一直強調：The game is nothing, like water in your hand. Is You! Inside! 當與會老師提問到底要如何選組長（總統）、到底什麼時候老師要出聲、到底什麼時候要讓談判協調時間有彈性伸縮，Hunter 老師會反問，「當這種情況，身為老師，會怎麼做？在場所有引導員都是老師的身份，老師，你最清楚你的學生、你的狀況，回到老師本身、教學的目的與初衷，老師你最清楚你的學生什麼時候需要你。」這段話就像教育哲學一樣，的確，我們都受過教學的訓練、教學的技巧、擁有教學經驗，許多時候，是我們當下對自己懷疑、失去自信、無所適從，只要回到最根本的初衷與教學的核心，身為老師要反思的那九個問題，任何一種教學法都可以是最棒的教學法，任何一種教學媒材都可以是最能促發教學效果的，只要老師回到內在，問問自己要教什麼，要學生學什麼，如何讓學生學得到，這些最根本的問題，就能回應教學中的疑惑。
6. 首先把 WPG 引進臺灣的就是「玩轉學校」，玩轉學校看到臺灣現行學校的限制，以 WPG 來說，參與成員僅能 30 人上下，遊戲開始至少要 2~3 個小時才能告一個段落稍作休息，然後連續 5~10 個半天才能完成這個遊戲，在這期間，四層的遊戲桌不能被移動，當然還有其他限制條件，所以，玩轉學校用營隊的方式來操作 WPG，並改名為「國際議題高峰會」（因為我們都簽了保密協定的關係，不能用 WPG 的名字來營利）。看起來，密集性營隊是在臺灣的教育現場中比較可行的方式，玩轉學校也在寒暑假時帶

領高中生營隊，討論該校在地性議題，效果也不錯。暑假時，玩轉學校來我們光華帶兩小時版本的遊戲，但感覺上，帶 WPG 就像是帶諮商團體一樣，需要觀摩演練、需要經驗，才能帶出深刻的學習體驗。

主席
科（程）主任：輔導教師 吳佩珊

教務主任：

光華高中張淑霞
校長

校長 光華高中張淑霞
校長