

環保署「土淨水清」系列活動

說明會計畫書

壹、說明會舉辦目的

1. 國立臺灣師範大學承辦環保署「100年度土淨水清宣導活動企劃與執行計畫」，以土淨水清為主題，將土壤保育及地下水污染整治概念融合在多媒體互動平台中。
2. 讓教師熟悉本活動比賽的方式與內容，協助將比賽活動推廣至學生。

貳、說明會的重點

1. 對象：自然科與環境教育輔導團的師資。
2. 內容：
 - (1) 數位互動遊戲網站平台示範與現場演練。
 - (2) 創意短劇（片）拍攝比賽影片上傳示範與比賽辦法介紹。
3. 方式：針對兩個主題做示範各20分鐘，教師演練1小時，Q&A20分鐘，共2個小時。
4. 時間：配合各輔導團例會時間辦理，預計於中華民國101年4月至5月舉行。
5. 場地：建議於電腦教室舉行，讓一至二位教師使用一台電腦。

參、比賽活動簡介

一、創意短（劇）片拍攝比賽

1. 活動目的

以融入式學習(embedded learning)讓參賽者主動積極蒐集環境主題相關知識，並編製拍攝成短劇形式，藉以引起學生主動認識環境主題的意義性與思考能力。並利用個案（編劇）的討論，一方面能增加同學的參與興趣，另一方面也能在參與過程中促進同學在辨識問題、思考問題以及解決問題能力的發展。另外，本活動藉由參與式學習(practicing learning)，除專家評選外，增加網站票選評比，以提升參與學習的效果。

2. 活動方式

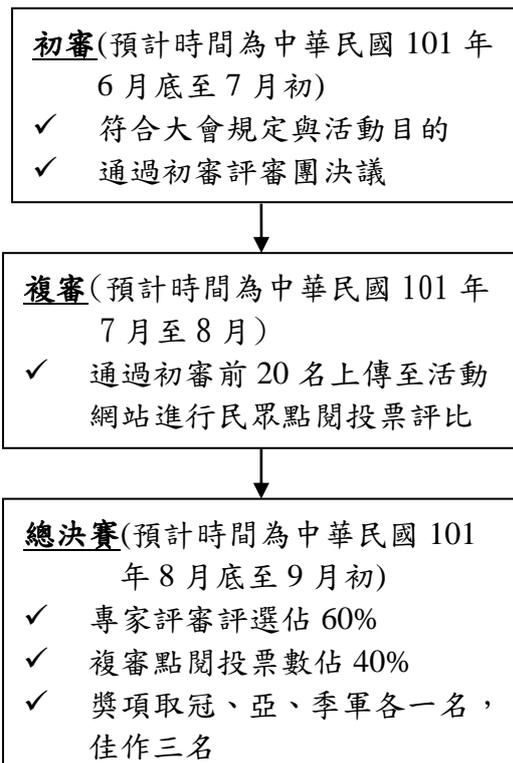
本活動環境主題以「土淨水清」（地下水與土壤污染保護及整治）相關

議題為主，以話劇、默劇、音樂劇或短片等方式呈現，片長以5分鐘為限。

3. 活動對象

學生及一般民眾，不限年齡皆可參加，組隊人數至多8人。

4. 賽制流程



二、 數位互動遊戲網站活動比賽

1. 活動目的

推廣一款數位互動遊戲網站，透過讓玩家虛擬整治過程的方式，使玩家在遊戲過程中進行問題導向學習(PBL)，自然而然地習得相關保育知識，並提升其對環境保護觀念的覺知，達到資源永續觀念的目的。

遊戲採虛擬整治實景的方式，每個遊戲單元各有一最終目標，例如：讓一受污染的農田可以復耕、使優養化的水池可以重新恢復生機等，為了達成目標破關，玩家化身為污染整治專家，依照不同的污染狀況，選擇使用不同的工法進行整治，整治時使用不同的物品、劑量、時間、順序等都將造成不同的結果。

2. 活動對象

小學組：全國國小學生（100學年度在學學生）。

中學組：全國國中、高中、高職學生（100學年度在學學生）。

3. 活動流程

(1) 學力培訓階段

培訓期預計設在中華民國101年6月至7月，共約八週時間，每週推出一款新的遊戲單元，每個單元皆有一特定的水土汙染整治任務需要玩家協助達成，讓參與的同學能有動機持續進來遊戲平台做學習。學力培訓階段遊戲時可選擇單人或團體模式，單人模式為玩家獨自解決任務，若選擇團體模式則玩家可與線上好友一同討論、達成遊戲設定的目標。

學力培訓階段有提供排行榜做名次排序，各組排行榜前三名可獲得技藝超群獎、知識過人獎、孜孜不倦獎。

(2) 學力競技階段

競賽預計在中華民國101年8月舉行，共計兩週時間，推出一款土壤保育跟一款汙水整治的遊戲單元作為比賽任務。學力競技階段採單人積分賽，計分方式依照玩家在遊戲單元的失敗次數而有所差異，兩個遊戲單元的得分加總為最終排名的成績。各組獎項冠、亞、季軍各一名，佳作各三名。

肆、 聯絡方式

承辦單位：國立臺灣師範大學

承辦人：洪榮昭教授

連絡電話：02-23516411/02-23417409

聯絡人：陳昱儒、許翠芳

電子信箱：hong506@gmail.com