

「Pop-Up:流動世界的教學工作坊」系列研習

Dancing in Design Thinking 探索 DIY

- 一、主講人：企管系涂敏芬老師
- 二、主持人：教師教學發展組李麗君組長
- 三、活動日期：中華民國 107 年 11 月 28 日(星期三) 13:00~15:00
- 四、活動地點：淡水校園黑天鵝展示區
- 五、主辦單位：學習與教學中心教師教學發展組
- 六、內容說明：

在各種資訊流動與衝擊下，校園可以給學生什麼真實世界的體驗？教師教學發展組規劃「Pop-Up：流動世界的教學工作坊」系列研習活動，第五場於 107 年 11 月 28 日舉辦「Dancing in Design Thinking 探索 DIY」，邀請企管系涂敏芬老師，分享如何進行知識實踐的教與學。

涂老師歡迎與會老師一同來參與本次體驗活動，在活動開始前，涂老師介紹校園探索包，《賈崇探索趣》是台灣第一款校園版的實境解題遊戲，在無人導覽的情況下，透過探索書，網頁 APP 與任務卡的結合，玩家與校園實境產生互動。靈活轉換靜態的校園景物與動態的主動體驗，讓玩家體驗到淡江文化的真諦。

探索包由一本書及一張校園地圖所組成，由來自不同科系的大學部學生所設計。起初探索包是由一個簡單的題目發想，題目為「淡江校園到底是『校』，還是『園』」。開發探索包的動機為校園是師生們工作與求學的生活空間，是一種生活事實，是一種空間感的「園」區。每天師生們來來去去，對於校園空間地景中的建築、雕像、紀念碑等，卻鮮少去注意或駐足停留。因此，設計探索包的目的是希望學生對於母校從空

間感的認識到心理上的認同感。透過對於校園景觀的巡禮，喚起對於校園的意識。

探索包中的角色有兩位，分別是「賈崇」、「曦憶」，名字由來是淡江大學有眾多校友，於是將主角命名與一個數量最多的昆蟲同音，名字的意思也代表著堅韌的本質，象徵本校學生的特質。探索包中有一連串關卡讓玩家挑戰，參與人數最少 2 人至多 4 人，總計玩完大約 60~70 分鐘。

涂老師談到探索包的開發是大學社會責任計畫。此計畫是一個教學革新結合社會實踐，改善學用落差的計畫，也是一個大學協助解決社會社經問題，進而促進學生在地認同、與在地創業的計畫。涂老師認為這包含了三個層次，首先要讓學生認知到場域的豐富性，接著願意投入情感，最後才可能有行動的產生。更是一個連結在地與連結未來、也連接國際，貢獻全球發展的計畫。

涂老師提到自己也不斷的在思考，在大學社會責任計畫中，我們該如何避免活動變成一次性，如果我們有一項作品，比喻是一把倚天劍或屠龍刀。以探索包為例，探索包是一種服務體驗，行為之美。更深一層是實境遊戲可以符合思考之美。下一步將作品精緻化變成產品，跨領域結合增加合作管道。若更進一步想要永續發展，必須要考慮收入，帶回一些利潤實踐微創業。這是一個歷程，從作品、產品到商品，將實踐「物化能動性」，使計畫不只是停留在辦活動。

透過本次工作坊，看見學生從簡單的發想，經過一系列的用心設計，到最後完成了一個商品的過程，讓學生走出教室，實際與校園環境互動，也讓玩探索包的玩家對校園有更多的認識。

七、活動花絮



企管系涂敏芬老師介紹校園探索包



涂老師分享探索包研發的動機



探索包遊戲規則說明



涂老師帶領與會老師開始解題



與會老師實際體驗探索包



與在地互動成果說明



說明探索包如何契合大學社會責任的內涵



李組長致贈感謝狀予涂敏芬老師