

課程試教與安排流程

<議題導入與討論：科技防災的正反面>

- 問題導入：災難來臨時，你會依賴科技還是本能反應？
- 活動一：影片觀賞/模擬情境（手機沒電怎麼辦？）
- 活動二：小組討論/辯論「科技讓我們更安全，還是更脆弱？」
並分享自身對科技防災的看法及生活經驗，並討論過度依賴的可能風險。

<教具設計說明和線鋸機操作教學>

- 災害記憶翻翻樂：透過遊戲認識防災應變行動，特別是非依賴科技的基本技巧。
- 介紹此教具和線鋸機，讓學生學會設計與切割外框結構，並了解安全操作機具原則。

<組合+砂磨+圖卡印製與配置>

- 學生完成教具並學習多工操作與組裝邏輯
- 另準備一組空白圓卡，讓學生能自行構想其他情況及配對方法

<遊戲實作與成果展示、反思討論>

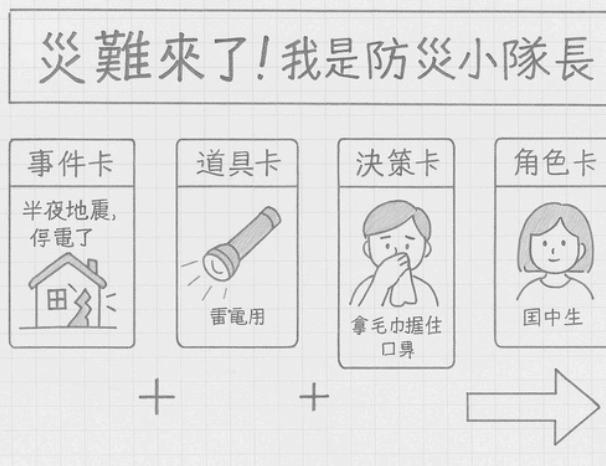
- 遊戲規則：2~4人對戰，若成功配對（例如火災配上滅火器）可繼續遊戲並積一分，反之則換下一個人，而最終累積的分數越高即勝利。
- 總結反思：我們在防災上還能做什麼準備？還有什麼辦法能更有效逃生？
- 小組討論：分享操作經驗與防災應對知識，強化記憶與判斷能力

設計歷程

產品1.0

防災卡牌構想

以邊玩邊學習為核心概念，將日常有可能遇到的狀況與應對方法藉由卡牌呈現，並設計玩法讓學生更有效主動吸收知識。



產品1.0

防災卡牌製作

共有四種卡，角色卡和事件卡我們製作好讓學生抽取，道具卡和決策卡則雷切好卡牌格式，空白處讓學生自行討論發想並繪製。



產品1.0→2.0

教具改版

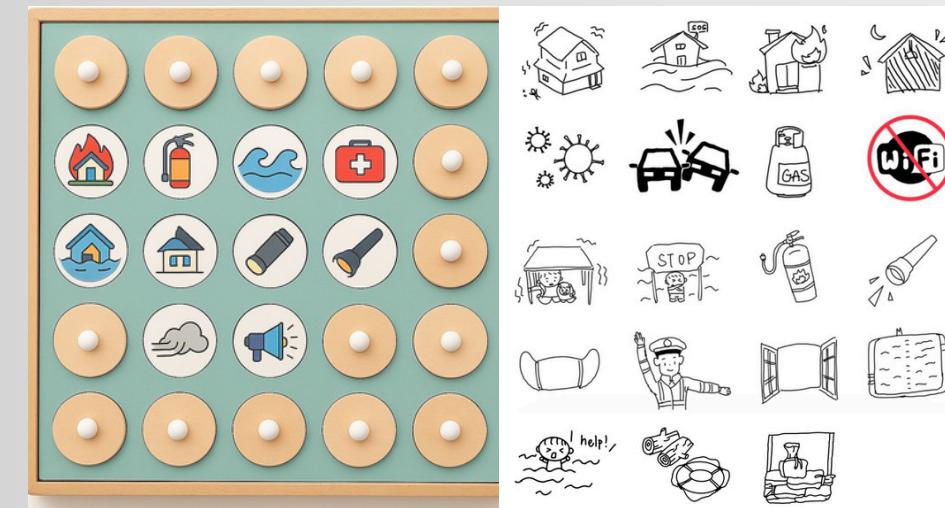
初版作品不夠精美且趣味性與實用性不足，最終保持防災應對的主題不變，改良了整體遊戲外觀設計、遊玩方式與教學重點。



產品2.0

防災翻翻樂構想

透過記憶配對的遊戲對戰加深對災害應變工具與正確行動的理解。遊戲設計亦可發想科技依賴與實際應對能力的反思。



產品2.0

防災翻翻樂製作

有圓形洞孔的木板我們先雷切好，讓學生操作線鋸機製作教具框體與蓋板並組裝，另外準備一組空白圓形卡讓學生自行繪製。

