

教育議題專論-

SDGS議題

創作CANVA數位繪本結合 SDGS NO.16永續目標

臨床教學實驗之反思

胡文綺

朝陽科技大學語言中心助理教授

國立臺中教育大學英語文領域教學研究中心(小學組)

CENTER FOR RESEARCH ON ENGLISH TEACHING FOR ELEMENTARY SCHOOLS
DEPARTMENT OF ENGLISH, NATIONAL TAICHUNG UNIVERSITY OF EDUCATION

創作 Canva 數位繪本結合 SDGs No.16 全球永續目標臨床教學實驗之反思

胡文綺

朝陽科技大學語言中心助理教授

教學理念

當下世界各國非常流行的一個議題就是—全球永續發展目標（Sustainable Development Goals, SDGs）。SDGs 是 2015 年聯合國所制定的一項全球共識，主要在於解決國際的各種重大問題，包括貧窮、飢餓、教育機會、性別議題、海陸生物、城鄉差距、健康福祉、氣候變遷…等，分為三大類別：經濟、社會和環境面向，共十七個子目標，都是為了要珍惜地球，延續人類的未來發展。理想雖美，現實上仍有許多人不理解 SDGs 的目標，也可能不清楚這些目標與自身關係為何。故此，藉由一次臨床實驗教學的機會，帶領小學三年級的學生，除了讓小朋友們認識 SDGs 目標 16（圖一），更藉由問題導向學習（Problem-based Learning, PBL）。將原本抽象、遙遠的和平、正義、健全法治制度議題，使用大學生自創的輕鬆易懂的 SDGs 故事、搭配具豐富互動感的數位平台 Canva.com 轉化為教材，並搭配教學活動讓小學生理解此目標，並建立議題素養。



圖一、SDGs No. 16

教學設計

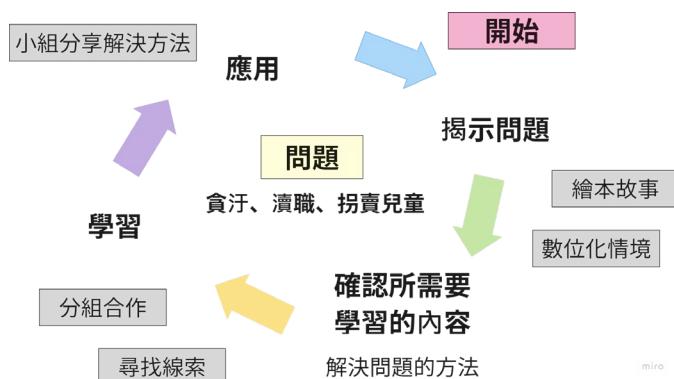
此臨床教學的初衷是建立連結，將可能深奧的「議題」與學生的「生活」拉近距離，並朝向「共榮共好」的目標。如何引起學生的興趣與動機是第一步，所以使用自創的 SDGs 英語繪本故事（創作者：張佑瑄 Yu-Hsuan, Chang 繪製設計的「The Lovely Community」（圖二），主題是以 SDGs No.16 (Peace, Justice and Strong Institutions)，關於和平、正義及健全制度的議題，由一群小動物的失蹤與找回的故事，烘托出潛在問題，例如：貪汙、瀆職、拐賣兒童等。



圖二、SDGs 英語繪本 The Lovely Community

若將英語課程與 PBL 結合，並納入有意義的、現實世界的內容，能提高學

生的參與度、增強語言技能，並提出解決問題的挑戰（Nanni & Allan, 2020）。學者也強調了 PBL 結合英語學習帶來的好處，小組一起想方法，能創造合作氛圍，減輕學生對於英語的學習焦慮，提高英語使用的信心和動機（Jonassen, 1997）。Carrió Llach 和 Llerena Bastida (2023) 指出，PBL 將學生與不同的情境聯繫起來，能藉由教學活動練習批判反思、社會連結和道德素養和技能。PBL 使學習者能夠加深對知識的理解，對自己感興趣的領域累積經驗，並將他們的推理由學習過程明確化（Sudarya et al., 2023）。有效的學習需要通過問題導向的情境，鼓勵學生探索替代方案，評估可能性，並評估結果以達到解決方案（Kosow & Gaßner, 2008）。因此，PBL 和 SDGs 結合英語課程，能帶領學生批判思考，不只做被動接收者，而成為行動實踐者（圖三）。



圖三、問題導向學習 PBL 結合本教學活動之架構

所以，透過 PBL 搭配 SDGs 議題瘤，讓學生融入情境問題（situated problems），並用同理心設身處地的進行反思，最終學生能產出可行的解決方案（practical solutions），而非只是無關痛癢地提出建議，例如：讓政府單位處理這些問題、政府可以立法…等。所以，將教學活動以繪本故事的情境做基礎，引導學生進入故事角色，以自身經驗或觀點思考問題且如何解決，體驗設身處地、換位思考，如此能夠讓他們更貼近 SDGs No. 16 的核心價值與意義。

為了符合小學三年級的學生程度，將原本的繪本改為簡單版的「Where are my Friends」線上繪本（改編者：李芳儀 Fang-Y, Lee），使用 Canva.com 平台重建故事情境，也增加了互動、趣味性。也更簡化故事結構、設計趣味關卡、優化了故事情節，使之更貼近學生的興趣和生活相關（圖四）。在這個數位版本中，設計一系列解謎找線索的過程，學生要扮成偵探來搜尋線索，找到消失的小動物們。如此讓學生在閱讀的過程中參與其中，成為故事的一部分。繪本故事能讓學生更容易投入並理解議題，增強閱讀的樂趣。



圖四、「Where are my Friends」線上繪本故事

此外，分組活動中，學生各自擔任不同動物角色且分享意見，一起合作來解決動物們面臨的問題，共同探討 SDGs 目標 No. 16，分析成因和後果，上台來分享解決之道。如此，能更鞏固學生對 SDGs 目標的深入認識，並提供機會讓他們以英語思辨、表達觀點和創意發揮。



圖四、學生展示

結語

儘管透過數位繪本互動遊戲的教學方式在臨床教學中看到了積極的回應，仍有部分可能改進的面向。首先，未來的教學中，應當將更加關注課堂遊戲設計的多樣性，例如關注不同學生的需求，將有助於創造更豐富多元的學習體驗。其次，在競賽形式的遊戲中，有些學生的參與態度較高，但也有少數學生較為害羞。雖然以故事情節和數位介面來營造輕鬆的學習氛圍，期望提升學生的興趣，但仍有學生感受到競賽壓力。因此，在未來的教學中，需要更加細心地設計活動，使每個學生都感到舒適參與。最後，繪本故事轉為 Canva 的互動遊戲在臨床教學中顯示出了多元的可能性，能夠激發學生的好奇心和參與度，促進對 SDGs 目標的知識探索。這種教學方式讓學生更加具有同理心，提高了學習動機和學習成效。未來，期望各種各樣的數位工具搭配繪本故事，能改進教學設計，確保教學內容更符合學生的需求，並持續尋找新的教學方法。

參考文獻：

- Carrió Llach, M., & Llerena Bastida, M. (2023). Exploring innovative strategies in problem based learning to contribute to sustainable development: a case study. International Journal of Sustainability in Higher Education, 24(9), 159-177. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-07-2021-0296>
- Jonassen, D. H. (1997). Instructional design models for well-structured and III-structured problem-solving learning outcomes. Educational technology research and development, 45(1), 65-94. <https://doi.org/10.1007/BF02299613>
- Kosow, H., & Gaßner, R. (2008). Methods of future and scenario analysis: overview, assessment, and selection criteria (Vol. 39, p. 133). DEU.
- Nanni, A., & Allan, L. (2020). PBL and the new ecological paradigm: fostering environmental awareness through project-based learning. Journal of Asia TEFL, 17(3), 1085. <http://dx.doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.3.25.1085>
- Sudarya, S. A. Z., Suhendar, S., & Setiono, S. (2023). Implication of Problem-Based Scenarios on Students' ESD Anticipatory Competency on the Concept of Environmental Change. BIOEDUKASI, 194-203. <https://doi.org/10.19184/bioedu.v21i3.40115>