

# 玩絆

P L A Y B A N D

## 團隊介紹

## TEAM INTRODUCTION

**團隊品牌** | 玩絆 Play Band

**團隊理念** | 「玩伴，玩絆」，我們用「玩」的臺灣古早童玩文化、「玩」的遊戲互動學習方式，將古早童玩精神傳遞給下一代孩子。

**團隊成員** | 蔡騫顯、游子儀、張韶沁、黃韻潔、王雅芙、陳映秀



## 計畫緣起

## THE ORIGIN OF THE PLAN

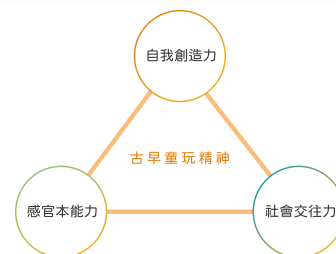
本團隊初步田野調查發現古早童玩在國小教育上的問題，加上當今3C產品影響孩童的童年發展，玩絆希望**走進校園透過一系列創新童玩推廣課程**，改變並**翻轉現今古早童玩於國小的教學模式**，讓小學生在玩童玩、自製童玩、玩童玩創新桌遊的過程中訓練其**自我創造、感官本能與社會交往力**。



## 計畫簡介

## PROJECT INTRODUCTION

團隊著重推廣「**臺灣古早童玩**」及「**臺灣古早童玩精神**」，期望孩童能更加深入接觸到實體古早童玩的材質、玩法、歷史由來，並藉由「**玩中學**」訓練古早童玩的三大功能。



## 計畫內容

## PROJECT CONTENT

### 古早童玩創新教育推廣 | 課程推廣

本團隊以走入校園進行古早童玩課程教學推廣為核心，規劃一系列之教案設計以及教學洽談，並將桌遊教具開發完畢應用至教學實作。

藉由**童玩推廣教育課程**、**創新桌遊教具**，改變現今古早童玩於國小課程中的教學模式，讓現代小學生認識古早童玩文化，激發資源再利用的創造力，且於過程中訓練小朋友的感官本能、同儕互動的情感連結，將古早童玩精神傳遞給小學生們。

因此玩絆分別至**臺北市仁愛國小**、**桃園市八德國小**進行入班教學，帶他們從**認識臺灣古早童玩文化**，到**資源再利用的動手做、動手玩**，最後以桌遊《**當我們童在憶起**》、自由發揮的問答圖框進行最後玩中學的驗收，循序漸進地使孩童了解古早童玩的意義。

### 古早童玩創新教育推廣 | 課外體驗

除了國小教育課程，亦有課外活動的推廣，包含校內的**校慶園遊會**、**學習社群成果展**，以及校外活動—**台中廣三SOGO百貨古早桌遊體驗活動**，藉此推廣古早玩具給不同階段的年齡層的大小朋友，感受古早童玩的精神與意義。



原創古早童玩桌遊教具  
《當我們童在憶起》



2021.01.04-05  
台北市仁愛國小教學



2021.01.14  
桃園市八德國小教學



2021.01.31  
廣三SOGO童玩桌遊體驗活動

## 展場規劃與介紹

## EXHIBITION PALNNING&INTRODUCTION

玩絆虛擬展間導覽介紹影片：[https://youtu.be/\\_qq60kODItU](https://youtu.be/_qq60kODItU)

展場的規劃以「**遊樂間**」概念進行設計，整體主視覺為白、淺木+橘、黃、淺藍色，呈現**活潑且有趣**的氛圍。走進展場空間時，首先看見L型立方體的主視覺牆，藉此引導觀眾進出路線，中央展版為玩絆的主視覺LOGO，使用壓克力板雷切製造突出感，吸引觀眾的眼球，並放上團隊開發完成的桌遊教具。

展場分為四個展區，首先是「**一童探索趣**」，透過此區探索童玩的奧秘，能夠動手組裝古早玩具、亦可聽見有趣的聲音；接著是「**一童窺奧秘**」，透過動手翻的知識問答挑戰，學習有關童玩的冷知識，還能拿取小卡留做紀念；再來是「**一童玩中學**」，展現玩絆團隊於兩間國小的古早童玩教育推廣成果，從中學生學習到如何玩，玩絆亦從學生給予的回饋獲益良多；最後是「**一童玩不倦**」，觀眾可以在壓克力板上分享童玩的玩法，也能夠於觀展後實際玩童玩加深體驗，最後透過彈珠投票的方式選擇自己最喜歡的童玩。

