

112 學年度「Smashed Online 衝撞青春」實施計畫

一.緣起

【Smashed Online 衝撞青春】專案計畫為全新互動式教育課程，將青少年物質濫用、同儕壓力等議題寫實呈現。延攬專業製作電影團隊，全程於台灣實景拍攝。結合有趣且吸引人劇情，打造 60 分鐘線上沉浸式互動課程。學習者可融入豐富情境，並隨時停下來反思，「如果是發生在我身上呢？」，讓青少年深刻了解教育意義。

二.目標

1. 透過互動式課程的體驗，使青少年對未成年不飲酒等青少年議題有更深一層的認識，引導學生正確的反思，並學習做出負責任的決定。
2. 結合政府及民間的資源，將最新互動式課程引進校園，為學生建立更健康及完善的環境。
3. 免費講座資源可搭配各校原有課程或校園議題宣導周進行。

三、辦理單位

1. 指導單位：國教署
2. 主辦單位：巴拿馬商帝亞吉歐有限公司台灣分公司
3. 執行單位：優睿思品牌顧問有限公司、社團法人中華康樂輔導聯盟

四、參與對象

1. 學校：60 所國高中職學校。
2. 學生：國高中職一至三年級學生，每場學生人數低於 500 人，若超過 500 人需分成兩個場次。
3. 講座時間：每場 60-100 分鐘，可視學校需求調整。
4. 學校演出場地需求：可容納參與學生的空間。需有視聽設備(單槍投影機、投影布幕及喇叭等)。
5. 成效評估：演出後須協助填寫證明文件及問卷，做為日後執行計畫的成效評估。

五、實施方式

本講座設計架構分為下列三個部分，包含青少年核心議題、劇情模擬情境、學生討論，相關內容分述如下：

1. 青少年核心議題：以未成年不飲酒為核心，同時討論反電子菸、反性騷擾、同儕壓力等議題。
2. 劇情模擬情境：合作英國知名教育機構 Collingwood Learning 提供相關課程內容，打造全新互動式教育電影，避免物質濫用、傳達心理健

康等資訊，為台灣青少年創造更貼近人心、有趣的教育體驗。

3. 學生討論：在劇情進行的過程，設計討論的環節讓現場講師帶領參與的學生進行深度的討論，讓學生思考及面對議題。

六、實施期程

日期	活動內容
112 年 8-9 月及 113 年 1-2 月	確認參與學校名單
112 年 10 月-113 年 5 月	巡迴各校舉辦講座
113 年 6 月專案結案	結案

