**桃園市00學校109年新世代反毒策略桌遊反毒情境教育計畫**

1. **前言**

本計畫以遊戲情境及親子共學方式，使用反毒情境桌遊「遠離毒品陷阱」作為工具，讓學子在遊戲中體驗可能染毒的情境，避開進入社會的染毒陷阱，協助學子們共同建立正確反毒知識，在遊戲中觀察自己的思考模式及決策模式，間接幫助同儕遠離毒品陷阱。

1. 依據
	1. 教育部防制學生藥物濫用三級預防實施計畫。
	2. 行政院106年7月21日院臺法字第1060181586號函新世代反毒策略行

 動綱領。

* 1. 桃園市毒品危害防制年度工作計畫。
1. 計畫目的
	1. 藉由政府機關、學校與民間攜手合作，共同打擊毒品。
	2. 活化反毒宣教方式，提升青年學子認同及參與程度。
	3. 因應新興藥物濫用趨勢，防範校園毒品及幫派氾濫。
2. 辦理單位
	1. 主辦單位：桃園市政府教育局、中華民國推動博愛關懷協會。
	2. 承辦單位：桃園市00區00學校。
	3. 協辦單位：桃園市高中小學家長會長協會、國立中央大學科技反毒

 教育與研究中心

1. 預計辦理時程：109年10月起至109年12月15日止。
	1. 預定演出日期: 109 年0月0日。
	2. 預定演出時間：00:00~00:00。活動時間共90分鐘(兩節課)
	3. 聯絡人: 0 0主任(組長) 姓名: /聯絡電話:
2. 量化效益：

預計於桃園市學校辦理：高中五場，國中二場、小學三場，共十場次的入校教學，每班約35-40人上下，約4,00左右人次以上接受反毒情境教育。(視實際申請學校調整辦理)

1. 質化效益：
2. 建立反毒防水牆效益：透過反毒情境教育，可以達到反毒防治效果，有助於降低桃園整體青少年及學童染毒率。
3. 打造良好校園氛圍：桃園將有百位青少年接受反毒情境教育，建立正確思考模式，學子懂得如何遠離毒品陷阱，了解現代校園可能面臨的毒品危害、協助同才一起拒絕毒品。
4. 執行方案：
	1. 反毒情境桌遊教學以班級為單位進行，以桃園市高中、國中、國小各班為教學場地，以一個班級兩節課為單位申請。
	2. 成果將於會後陳教育局。
5. 活動內容：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 上午/下午 | 時間 | 活動內容 | 備註 |
| 2節課 | 10分鐘 | 反毒教育宣導 | 現今毒品之嚴重性 |
| 50分鐘 | 反毒情境教學 | 桌遊體驗與代入學習 |
| 10分鐘 | 課程總結 | 毒品危害、壓力管理、環境預防、人際互動 |

拾、本活動計畫經費(如後附件)擬由本市教育局相關經費項下補助。

拾壹、本計畫經本市教育局核可後實施，修正時亦同。

**桃園市00學校109年新世代反毒策略桌遊反毒情境教育計畫經費概算**

 單位：新台幣元

|  |
| --- |
| 計畫期程：109年0月0日 |
| 經費項目 | 單價(元) | 時數 | 數量 | 單位 | 場次 | 總價(元) | 說明 |
| **入班教學** | 講師費 | 2000 | 2 | 1 | 人 | 1 | 4,000 |  |
| 助教費 | 800 | 2 | 7 | 人 | 1 | 11,200 |  |
| 茶水 | 20 | - | 8 | 人 | 1 | 160 |  |
| 桌遊租借 | 105 | - | 8 | 套 | 1 | 840 |  |
|  | **雜支** | 800 | 5% |
|  | **合計** | **17,000** |  |

＊本經費由教育局補助

承辦人： 主任： 會計主任： 校長：