

113 學年度國立政治大學 國際永續實踐獎學金 成果報告

計畫名稱： 窗殺：看見小小都市住民的生存危機——SDGs Workshops

撰寫人：新聞學系四年級 何予

執行計畫城市： 日本橫濱市

計畫期程： 113 年 10 月至 114 年 3 月

繳交日期： 114 年 4 月

一、計畫相關之永續發展目標（SDGs）	4
計畫簡述	4
預期成果效益	4
二、計畫執行資源介紹	5
工作坊構成	5
執行團隊組成	5
三、實際執行成果	6
（一）SDGs Workshop	6
規劃內容（含期程）	6
第一場工作坊：國際交流和淺談 SDGs 概念	6
籌備與執行	6
第二場工作坊：以故事和遊戲認識 SDGs	8
籌備與執行	8
故事一：なかよしもりのともだち（ Friends of the Peaceful Forest ）	9
故事二：《ことりたちのぼうけん》（小鳥們的冒險）	9
遊戲機制設計	11
第三場工作坊：玩具跳蚤市場認識永續消費	12
籌備與執行	12
遊戲機制設計	12
信件交換：與日本兒童成為筆友	13
（二）學術寫作期末報告	14
四、執行困難與心得	16
執行困難	16
心得	17
五、成果發表	18
六、附件	19
紙芝居	19

一、計畫相關之永續發展目標（SDGs）

計畫簡述

乾淨又大片的玻璃鏡面反射嚴重，在鳥類眼中，看起來就像是可穿透的空間，無法分辨面前是一塊障礙物，加上飛行時的速度，衝擊力道往往導致死亡或重傷。這類因撞擊玻璃或建物導致的傷害，稱為窗殺（bird-window collisions）。

本計畫在 2024 年秋學期於日本橫濱國立大學分為兩部分執行。計畫分別是（一）SDGs Workshop 和（二）學術報告期末發表，傳播對象分別以橫濱在地保育園的園童和與我同樣來自外國、在日本留學的學生們為主。最後，交換學期結束後，我會將交流成果以及知識推廣的資訊，帶回政大，在我發現問題的地方——達賢圖書館，舉辦實體展覽。除了讓在政大關心生態永續的學生和教職員，能夠透過活動更認識此一議題及實際解決方案，也讓原先不了解此議題的師生，能夠在進入達賢圖書館時接觸到資訊。

預期成果效益

SDGs11.6 在西元 2030 年以前，減少都市對環境的有害影響，其中包括特別注意空氣品質、都市管理與廢棄物管理。（參考來源：<https://globalgoals.tw/11-sustainable-cities-and-communities>）

SDGs12.8 在西元 2030 年以前，確保每個地方的人都有永續發展的有關資訊與意識，以及跟大自然和諧共處的生活方式。（參考來源：<https://globalgoals.tw/12-responsible-consumption-and-production>）

SDGs15.5 採取緊急且重要的行動減少自然棲息地的破壞，終止生物多樣性的喪失，在西元 2020 年以前，保護及預防瀕危物種的絕種。（參考來源：<https://globalgoals.tw/15-life-on-land>）

SDGs17.17 依據合作經驗與資源策略，鼓勵及促進有效的公民營以及公民社會的合作。（參考來源：<https://globalgoals.tw/17-partnerships-for-the-goals>）

二、計畫執行資源介紹

工作坊構成

我所申請交換的學程為 JOY Program (Junior Year Overseas at Yokohama National University)，是讓來自日本以外的合作大學的學生有機會體驗長達一年的日本大學生活。課程涵蓋人文、社會科學和工程等多個學科，其中也包含規劃與在地社群互動以促成國際交流的課程。

Workshop on SDGs and Partnerships 是 JOY Program 中的課程，指導老師為河內久實子，課程旨在設計和開發與 SDGs 相關的視覺材料和迷你工作坊，以提高意識並為社會的轉型變革做出貢獻。該課聚焦於社會與文化永續，將由來自不同國家共同關心 SDGs 的學生，作為「SDGs 大使」共同策劃線上或線下的議題工作坊。參與者將與橫濱在地的各種「合作夥伴」合作，合作夥伴可能包括教育機構，如當地托兒所、高中和大學。SDGs 大使的任務不只是促進合作夥伴對於 SDGs 相關知識及議題的認識，也以 SDG 的 Goal 17 為目標，實現國際交流，認識來自不同國家或地區的人文特色。

執行團隊組成

本次工作坊的規劃與執行團隊，除了我之外，包括來自德國主修建築的 Antonia、來自馬來西亞的 Aidan、來自菲律賓的 Akira 和來自捷克的 Marek，他們三人都主修工程。



三、實際執行成果

（一）SDGs Workshop

我們的合作夥伴是位於橫濱市的「アイン（ein）弘明寺保育園」，交流對象是太陽班 13 名大約五到六歲的園童。在 10 月到 1 月之間，我們規劃了三場工作坊。

規劃內容（含期程）

工作階段	內容	時間
規劃	討論、設計工作坊內容	10 月
籌備與執行	第一場工作坊籌備與執行 （國際交流、介紹 SDGs 概念）	11 月
	第二場工作坊籌備與執行 （說故事：介紹窗殺和其他 SDGs 相關議題）	12 月
	第三場工作坊籌備與執行 （遊戲和實體活動：玩具跳蚤市場）	1 月

第一場工作坊：國際交流和淺談 SDGs 概念

籌備與執行

第一場工作坊是我們和園童第一次見面。在老師事前調查中，曾經聽過「SDGs」的園童只有一位，與我們的預期相近。考量到是初次見面，所以活動規劃以：(1) 國際交流、(2) 淺談 SDGs 概念為主。

第一部分由五位來自橫濱國立大學的 SDGs 大使自我介紹，說明自己來自於哪個國家，喜歡哪些日本食物和卡通人物。考量對象可能對外國面孔感到陌生，我們試圖透過與兒童共同的喜歡事物，拉近彼此距離。

第二部分 SDGs 大使介紹自己國家著名的事物，比如景點、飲食文化和傳統服裝等。也依據各自國家面臨的問題，結合永續發展之意識，從日常生活面向向園童說明與永續議

題之間的關係。比如在介紹台灣的環節，我提出珍珠奶茶作為例子，帶出垃圾減量的思考。在台灣大人人手一杯飲料，每天都將製造可觀的垃圾量。近年台灣減塑政策推行，加上環保杯廠商如雨後春筍般推出手搖飲專用的杯具，許多台灣人包含我自己都會自備環保杯去店家購買。珍珠奶茶在日本是大家也很熟悉的飲品，但可能不了解珍珠奶茶源於台灣，也不清楚自帶杯的文化正在台灣成形。另一個例子是在日本觀光客中十分受歡迎的台灣伴手禮——茄芷袋。防水、耐磨的尼龍袋子可以當作購物時的環保袋使用。另有一名來自菲律賓的同學 Akira，介紹了世界上最小的猴子，迷你眼鏡猴，目前只生存在菲律賓薄荷島上，屬於的瀕危物種的靈長類動物。藉此帶出保育陸域生態系和物種多樣性的主題。

最後的環節，為了讓集中時間較短的五、六歲兒童可以持續將注意力放在我們身上，我們規劃問答環節。讓五位大使分散在教室各角落，兒童按照正確答案移動到大使身邊。

	
第一部分由五位來自橫濱國立大學的SDGs大使自我介紹，說明自己來自於哪個國家，喜歡哪些日本食物和卡通人物。	第二部分 SDGs大使將介紹自己國家著名的事物，比如景點、飲食文化和傳統服裝等。也依據各自國家面臨的問題，結合永續發展之意識向園童說明。



我們利用教室中的世界地圖，藉機向兒童們介紹我們出身的國家。雖然大家較少出國的經驗，但對於日本以外的世界抱有很大的興趣。



在問答環節中，大家都積極參與，很有信心地回答題目，並且比我們預期中更認真地聽講與記憶。

第二場工作坊：以故事和遊戲認識 SDGs

籌備與執行

第二場工作坊，我們希望能進入到針對 SDGs 特定議題深入介紹的階段。規劃初期，大家分享各自關注的領域，以便聚焦出數個可以發展成教材的目標。在過程中，我發現彼此關心和期望著手的議題有很大的不同。比如我和來自德國的 Antonia，都感到 Goal 5 的性別平等是個重要議題，關注面向可能與國家的基礎建設發展較不相關。來自馬來西亞的 Aidan 在意 Goal 4 優質教育，希望所有兒童都可以平等地受到良好品質的教育。來自菲律賓的 Akira 則關心 Goal 6 清潔飲水和衛生設施等基礎設施建立。而我們五位認為當代社會亟需面對、共同都關心的議題，包含 Goal 12 永續的消費與生產模式、Goal 13 氣候行動、Goal 14 保育海洋及海洋資源、Goal 15 陸域生態等。

我帶對於窗殺議題的關心來到 SDGs Workshop，起初向老師和同學介紹該現象時，大家都表示是第一次聽聞，卻也都認為是個值得關注，且相較其他影響更大範圍的議題，是相對容易改善的狀況。

在活動進行方式上，我們思索如何將複雜語言的 SDGs 議題轉化成容易理解的方式，並且能夠引起兒童關注，認為「說故事」是最能夠引起共感的方法。起初我們想以劇場方式，搬演活潑生動的腳本，但由於人手不足，所以改以日本傳統說演故事技巧「紙芝居（かみしばい，kamishibai）」，結合互動式地圖的方式，設計我們第二次的工作坊。我和

Aidan 負責發想故事，撰寫故事並繪製如繪本般的紙芝居。

故事一：なかよしもりのともだち（ Friends of the Peaceful Forest ）

Aidan 所寫的故事《なかよしもりのともだち / Friends of the Peaceful Forest》，講述了一隻使用輪椅的小鹿班比（Bambi）如何克服障礙，與森林幼兒園的動物朋友們建立友誼的故事。

故事開始於一個充滿歡樂的森林幼兒園，動物們在操場上開心地玩耍，而班比雖然渴望與大家一起遊戲，卻只能在一旁觀望。一天，當動物們在玩跳繩時，小兔子注意到了班比，主動問他想玩什麼。旁邊有些動物認為班比無法參與遊戲，有些動物則希望包容他，讓操場上產生了爭論。這時，聰明的貓頭鷹老師決定召開會議，鼓勵孩子們一起思考，如何創造出讓班比也能參與的遊戲。

在大家的討論下，動物們想出了許多新的遊戲方式，如滾球、音樂遊戲和繪畫活動，讓所有人都能找到適合自己的玩法。他們相互幫助，學會了如何一起玩耍，無論是推動班比的輪椅，還是設計適合所有人的遊戲。最後，森林幼兒園變成了一個更加包容與溫暖的地方，所有動物都成為了珍貴的朋友。

這個故事傳達了接納與友誼的價值觀，鼓勵孩子們思考如何創造一個讓每個人都能參與的環境，並學會尊重與幫助彼此。Aidan 發想這篇故事的靈感，是源自太陽班上一位由於先天性疾病需要長期使用輪椅的園童。我們在發想工作坊內容時，希望大家不只是坐著聽講我們所傳達的內容，也會加入身體活動，來讓大家打起精神參與。這時我們也會考量進這位同學的需求，設計出大家都能共同參與的遊戲方式。因此，Aidan 希望藉著這樣簡單的小故事，讓太陽班的大家一起思考多元、平等和包容的主題。

故事二：《ことりたちのぼうけん》（小鳥們的冒險）

我所發想的故事《小鳥們的冒險》結合我原本所關注的窗殺議題，讓人類透過事件發現窗戶對於小鳥的潛在風險，並在通力合作下打造一個合適所有生物的居住環境。

故事描述小鳥王國裡鳥兒們無憂無慮地生活著。相鄰的閃閃發光的人類王國，玻璃窗在陽光下折射出美麗的光芒，吸引著小鳥們的目光。然而，年長的鳥兒們總是警告：「那裡危險，絕對不能靠近！」

充滿好奇心的小鳥女孩 Midori 對這個神秘的世界深感興趣，她拉上好友 Tomo，決定偷

偷展開一場冒險，飛往人類王國。然而，當他們沉浸在這片陌生美麗的景色時，Tomo 卻意外撞上了一面透明的玻璃窗，重重摔落在地。這場突如其來的意外，讓他們意識到，原來這些閃閃發亮的透明窗戶，對鳥兒而言是一個隱形的危機。

正當 Midori 不知所措時，一位名叫 Hana 的人類女孩發現了受傷的 Tomo。她細心照料，並試圖尋找解決方法。為了讓鳥兒們能夠看見窗戶、避免碰撞，Hana 靈機一動，在窗戶上繪製五彩繽紛的圖案，並將這個想法傳播開來。很快，人類王國的居民們也紛紛響應，在自家窗戶貼上裝飾，使鳥兒們能夠安心飛翔。

這場冒險不僅讓みどり和とも學到了珍貴的經驗，也促成了小鳥王國與人類王國的和平共存。撰寫這則故事，不只希望讓聽眾看到人類如何虛心學習如何與大自然和諧共處，也希望帶領讀者思考如何讓世界變得對大家都更加友善、美好。雖然這則故事主要與 Goal 11、Goal15 保育陸域生態相關，但為了融入 Goal 5 性別平等議題，我將故事主角設定為女生，來發現問題和解決問題。

	
由我與 Aidan 各自繪製的紙芝居封面。以生動有趣的動物故事，包裝我們希望傳的 SDGs 相關議題。	Antonia 設計的都市地圖，除了結合故事發生地點與保育園，也放入行人穿越道和天橋等元素增添教育意義。
	

紙芝居的故事文字，會寫在前一張圖片的背後供表演者閱讀。由於 Aidan 是日語初學者，日語旁邊皆須附註羅馬拼音。	我在講述故事提及角色如何改善窗殺現象，大家對於兩則故事內容都有很大興趣，正專心聆聽。
	
實作環節大家拿起色鉛筆，在窗戶上畫出喜歡的圖案，以遊戲方式學習改善窗殺問題。	大合照。根據保育園老師回饋，在第二次工作坊後，園童也會回家和家長分享學習到的內容。

遊戲機制設計

我們希望第二次工作坊的活動內容，不只是由我們來說故事，也加入實作部分，讓園童能夠參與進入我們設計的框架，增加切身的想像。Marek 提議設計一張虛實結合的地圖，也就是把育幼院周邊環境和故事場景融在一起的路線，並加入地圖路線的敘事，讓說故事和實作環節串聯成一場 30 分鐘的工作坊。Antonia 在母校就讀建築系，因此由他來設計地圖路線中的城市規劃，包含角色的住家、保育園、《なかよしもりのともだち》（Friends of the Peaceful Forest）故事中的森林遊戲場、《ことりたちのぼうけん》（小鳥們的冒險）故事中的大樓與樹林等。此外，也加入馬路和天橋等日本道路上會見到的元素，增加行人用路安全的教育意義。依照園童們的指示，地圖角色會走經過故事景點，並隨著地圖敘事推進，啟動說故事時間。

在 Antonia 設計的地圖上，《小鳥們的冒險》故事中的大樓窗戶留白，當地圖角色走到此景點、聽完故事後，便會進入實作環節。我們準備了色鉛筆，讓大家可以一起在留白的窗戶大樓上畫上喜歡的圖案，就像是故事中的 Hana 所做的事情一樣，把故事變成現實中可以做到的事。雖然改善窗殺的措施有其正確有效的方法，但透過故事中轉化過後的手法，實際動手操作的環節過後，應該能讓園童留下更深刻的印象。

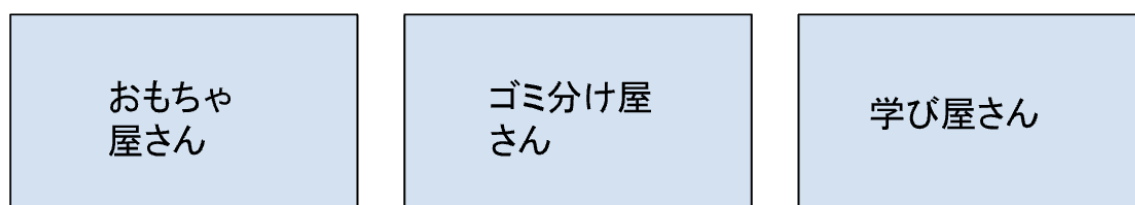
第三場工作坊：玩具跳蚤市場認識永續消費

籌備與執行

第三場工作坊我們想聚焦於我們五人皆關注的永續發展目標，Goal 12 永續消費與生產模式。我們都看見當代社會過度生產、過度消費的現象，五、六歲兒童雖沒有消費能力，卻仍會擁有物品，例如衣服、玩具、繪本等。我們思考應該如何讓兒童對永續消費有所感覺，決定從大家都會擁有的玩具作為活動主軸。

在兒童玩具中絕大多數是塑膠製品，丟棄後進入焚化爐後會加劇空氣汙染，對環境是很大的傷害。為了延長玩具的使用壽命、達到環保減廢的目標，第三場工作坊的主要活動是「玩具跳蚤市場」，由太陽班的成員每人攜帶一件已經擁有很久、不再感到新鮮的玩具。雖然對自己來說，舊玩具已經閒置一段時間了，不再讓人感到如剛獲得時那樣愛惜，對別人來說，卻是沒有玩過的新玩具。反過來說，別人的舊玩具也可能成為自己愛惜的新玩具。

遊戲機制設計



The setting of table

透過「玩具跳蚤市場」的概念，讓孩子們學習資源再利用和簡單的經濟交易。不只如此，我們也想藉由遊戲化的方式，設計三個「SDG Station」，讓兒童透過參與不同的學習站點獲取遊戲貨幣，再使用這些貨幣在「玩具店」內交換或購買玩具。這不僅能夠鼓勵兒童參與，還能讓他們實際體驗環保行動與經濟運作的關聯。

三個「SDG Station」分別是「玩具店」、「垃圾分類站」和「SDGs 問答學習站」。在垃圾分類站，我們印製不同類型的垃圾圖片，並準備幾個分類箱。兒童需要根據垃圾種類正確分類，成功完成後可獲得 2 元遊戲貨幣。透過簡單的指導與示範，幫助孩子們理解垃圾分類的標準與重要性。

SDG 問答學習站，提供與永續發展相關的問題。兒童每回答一題正確，即可獲得 1 元遊

戲貨幣。也可以重新排隊，回答其他問題以獲取更多貨幣。我們依照前面兩次工作坊有介紹到的內容，結合與環境永續相關常識，設計是非題。問題範圍涵蓋 SDGs 的基本概念、環保知識與日常生活中可實踐的行動。

玩具店店鋪運作不使用現金，而是使用兒童在 SDG Station 獲得的遊戲貨幣購買玩具。市場內除了提供大家各自帶來的二手玩具之外，也提供了我們各自帶來的二手玩偶，讓品項更豐富。每件兒童帶來的舊玩具標價 3 元遊戲貨幣。Aidan 提供的玩具標價 1 元遊戲貨幣。透過不同標價機制和店鋪交易體驗，我們希望兒童們也能夠開始反思消費決策，並且學習對商品進行價值評估與體會市場交易的概念。

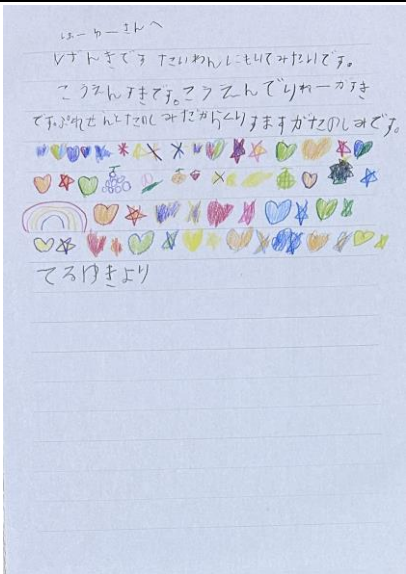
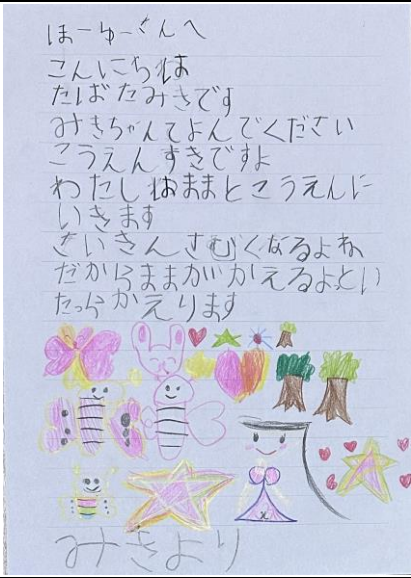
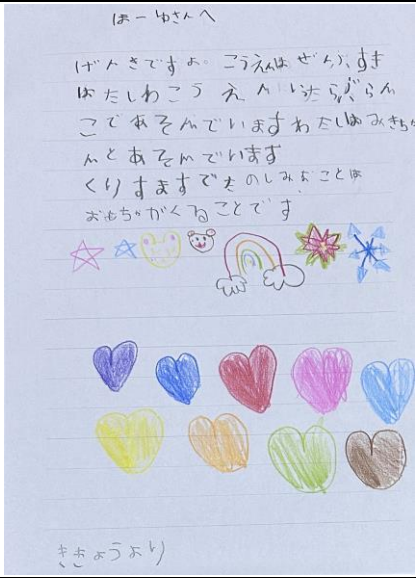
信件交換：與日本兒童成為筆友

在三次工作坊的時間中，我們能夠與兒童們實際互動的機會相當有限。然而，這樣的國際交流場合對於來自不同國家的交換留學生與保育園的兒童來說，都是極為難得且珍貴的體驗。為了讓這段交流更加深入，我們除了在現場進行短暫的互動外，還透過交換信件的方式，與孩子們建立更長遠的聯繫，成為筆友。

在第一次工作坊時，SDGs 大使們被分配到 2 至 3 位園童。與我成為筆友的對象分別是兩位女孩みきちゃん (Miki)、みーちゃん (Mi)，和一位男孩てるくん (Teru)。在活動的過程中，大家透過遊戲、對話和簡單的活動來拉近彼此的距離。這些互動不僅讓孩子們感到新奇，也讓我們能夠更快了解他們的個性與興趣。在活動熱絡的氛圍中，彼此的關係開始建立，為接下來的書信交流奠定了基礎。

在第二次工作坊前，我們精心準備了信件，思考著如何以簡單易懂的語言，向孩子們傳遞我們的心意。有些同學在信中分享了自己的家鄉風景、興趣愛好，甚至畫上了可愛的插圖，希望能讓孩子們更容易理解我們的世界。這些信件在第二次工作坊當天交到孩子們的手中。

到了第三次工作坊，孩子們則帶來了他們的回信。雖然有些錯字，需要花點時間才能辨認他們想傳達的意思，但每一封信都充滿了童真的想法與回應。有些人用簡單的句子表達了自己的興趣與喜好，有些則畫上了圖案來傳達他們的感受。當我們拆開信件閱讀時，這種跨文化交流所帶來的溫暖與回饋，遠遠超過了我們的預期。這樣的書信往來，不僅讓我們的交流更具深度，也讓這次的國際交流活動留下了更長久的回憶。

	
我在信中和他們分享我的朋友、學校的照片，也依據每個人喜歡的顏色和動物畫了小插圖給他們。他們正好奇地比較閱讀彼此收到的內容有何不同。	雖然五、六歲兒童只會使用五十音，知道的單字並不多，但仍然透過自己所學努力向我們表達。雖然短暫的相處時間讓我們無法深入認識彼此，但有此交流機會仍讓人感到十分溫暖。
	
喜歡畫畫的 Miki，將自己喜歡的蝴蝶、兔子都畫在信上，還向我分享自己跟哪些朋友到公園玩耍。面對面時表現得有點害羞，但在信中感覺十分愛分享。	根據保育園老師所說，大家都是靠著自己的力量完成信的內容，完全沒有求助於老師協助。

(二) 學術寫作期末報告

除了在 SDGs Workshop 的活動規劃中，能夠與同學組成團隊，並與橫濱在地的兒童交

流之外，我也希望能有機會讓更多來自不同國家的同學了解我最初關心的 窗殺議題。這不僅是一個關於生態保護的重要議題，也涉及都市發展與人類活動對環境的影響。透過跨文化的討論，可以讓這個相對冷門的議題獲得更多關注，並從不同國家的視角探討可能的解決方案。

在我所修習的日語寫作課中，課程的核心目標是培養學生以日語撰寫學術性文章的能力，讓我們能夠掌握學術報告與論文的撰寫方式，包括句型運用、表達技巧以及文章結構的安排。此外，課堂中也會針對具有社會性或專業性的議題進行討論，透過彼此的交流提升語言表達與理解能力。我們學習如何整理調查內容，並將其轉化為清晰且有說服力的書面報告與口頭發表。這樣的學習模式，不僅鍛鍊了我們的寫作技巧，也提供了一個平台，讓我們能夠分享自己關心的議題，並從同學的回饋中獲得新的啟發。

在這門課的發表作業中，每位同學可以自由選擇自己關心的議題作為研究題材。我選擇了窗殺現象作為我的主題，並向來自不同國家的同學們分享這個議題的背景、成因以及可能的解決方法。由於這個議題在許多國家尚未被廣泛關注，因此在準備的過程中，我不僅需要以清晰易懂的方式介紹基本概念，還要考慮如何讓這個問題與大家的的生活產生連結，使其更具共鳴。我參考了不同國家的研究報告，並介紹了一些已被採用的解決方案，例如使用防鳥貼紙、特殊玻璃設計以及都市規劃的改善等，希望能夠讓同學們理解這不僅是一個單純的生態問題，更與城市發展和人類生活息息相關。

透過這次發表，我不僅提升了自己的日語學術寫作與口頭表達能力，也讓我有機會與來自不同文化背景的同學交流，聆聽他們對此議題的想法與回應。許多同學在聽完後表示，他們過去從未注意到這個現象，但在了解到窗殺的嚴重性後，開始思考自己國家是否也有類似的問題，甚至有人分享他們在當地曾經目睹鳥類撞上玻璃的經驗。這讓我更深刻地感受到，跨文化交流不僅能夠擴展我們的視野，也能夠讓一個原本被忽視的議題獲得更多的關注與討論，進而激發出可能的解決方案。





發表的內容包括窗殺的定義、成因，提示圖表作為議題嚴重性，並提供解決對策。

四、執行困難與心得

執行困難

在籌備工作坊的過程中，我們遇到的最大挑戰主要來自於人手不足和語言隔閡。以往舉辦類似的工作坊時，SDGs 大使的數量通常維持在 10 至 15 人左右，這樣的規模允許同學根據不同的職務需求，合理分組並分工負責企劃、活動流程安排及現場執行等工作。在充足的人手分配下，SDGs 大使與合作夥伴的比例大約為 1：1，這不僅能確保活動能夠順利進行，也能讓所有成員都能充分參與和兒童的互動。然而，這次的情況與以往大不相同，包含我在內，僅有 5 名學生參與，導致整體的工作量與壓力倍增。

在活動進行時，雖然我們盡力團隊合作，要同時掌握活動流程順暢和有品質的交流互動，仍然難以實現。除了負責在台上講話、主持活動的同學之外，其他人必須更加主動與兒童進行交流，努力創造出熱鬧、有趣的氛圍。不同於以往有更多成員能夠適時支援，這次我們每個人都需要獨自負責與多名兒童互動。因此，我們不僅要想辦法讓孩子們對活動內容感興趣，還得隨時觀察他們的反應，確保他們能夠理解並投入其中。

另一方面，語言隔閡也是一大挑戰。根據指導老師河內的經驗，這類需要與日本在地學生密切互動的計畫，通常吸引的是具有一定日語能力，甚至已經達到精通程度的學生。然而，這次參與的五名學生中，除了我已經具備 N1 程度的日語能力，其他人幾乎都是剛開始學習日語的初學者。這使得我們在與兒童交流時，面臨了比預期更大的語言障礙。

更具挑戰性的是，兒童的日語表達方式與一般日本成人大不相同。他們的語句往往較為口語化，發音可能含糊不清，甚至會省略部分詞語，使得理解難度大幅提高。即使同學們能夠運用日語表達自己的想法，也不一定能順利理解孩子們的回應或問題。這樣的狀況讓交流變得更加困難，甚至可能影響到孩子們對活動的參與感和投入度。

為了彌補這樣的差距，除了相伴的河內老師之外，我在活動過程中也經常需要充當臨時翻譯的角色，協助同學們理解兒童的話語，或是幫助孩子們理解同學的意思。然而，即使有翻譯的協助，溝通仍然時常受到限制，對話過程中難免出現誤解或冷場的情況。此外，因為我需要不斷在不同的組別之間來回協助，無法長時間停留在某個對話中，難以進行更深入的交流。

心得

在三次工作坊中，我們主要對話對象是五到六歲的日本兒童。過去在新聞系的訓練中，經常會說「要用國小學童也能讀懂的语言寫作」，也就是必須養成將繁雜資訊或專有名詞轉譯成平易近人的日常語言的技能。即使我已經習慣這件事，但這幾次工作坊不只是需要資訊轉譯的技能，更需要思考怎麼樣讓看似宏大的「目標」與他們的日常生活連結起來。甚至進一步，透過遊戲等方式包裝成有意思的活動，讓兒童們感興趣參與我們的主題。

比方說，當我們想向兒童說明「地球暖化」這個對我們來說已經耳熟能詳的現象時，必須考量到以他們的年紀來說，認識的漢字很少，日語「地球温暖化（ちきゅうおんだんか）」對他們來說其實是十分困難的字。因此，我們必須重新以兒童的語言去說明這個概念。我透過新聞知道日本近年夏天都有連續高溫的現象，甚至有兒童熱死的狀況發生。根據老師的說法，在夏天時，保育園也會因為高溫而暫時停止兒童到戶外遊樂場玩耍的時間，改為在室內進行活動以確保安全。全球暖化所造成的氣候危機，在日常生活層面也帶來諸多重大影響。因為高溫而無法到外面玩耍，對於五、六歲的兒童來說才是切身感受到的困擾，這正是全球暖化效應在他們身上帶來的衝擊。

在籌備和執行這幾次工作坊的經驗中，我更加深刻地理解到，與兒童溝通不僅是語言轉譯的過程，更是將抽象議題具象化、貼近日常生活的挑戰。透過他人的視角重新審視與反思自己原本熟悉的議題，我才真正意識到，自己過去對這個議題的理解仍然是以成年人的思維方式為主，而沒有考慮到如何讓這樣的問題與兒童的生活經驗產生連結。這樣的經驗不僅讓我更深入地思考如何有效傳達訊息，也讓我更有意識地去調整自己的表達方式，使其能夠適應不同的受眾。這不只是一次單純的知識傳遞，而是一個透過交流與反思來深化理解的過程，也讓我對自己的文化與世界的關聯有了更深一層的體會。

在討論和準備面向兒童的內容時，「大使」之間不僅是在策劃如何讓議題變得淺顯易懂，也在這個過程中相互學習、交流，進一步認識彼此國家的文化與關注的社會議題。由於我們來自不同的國家與背景，每個人在準備內容時所選擇的重點、舉例方式，乃至於關

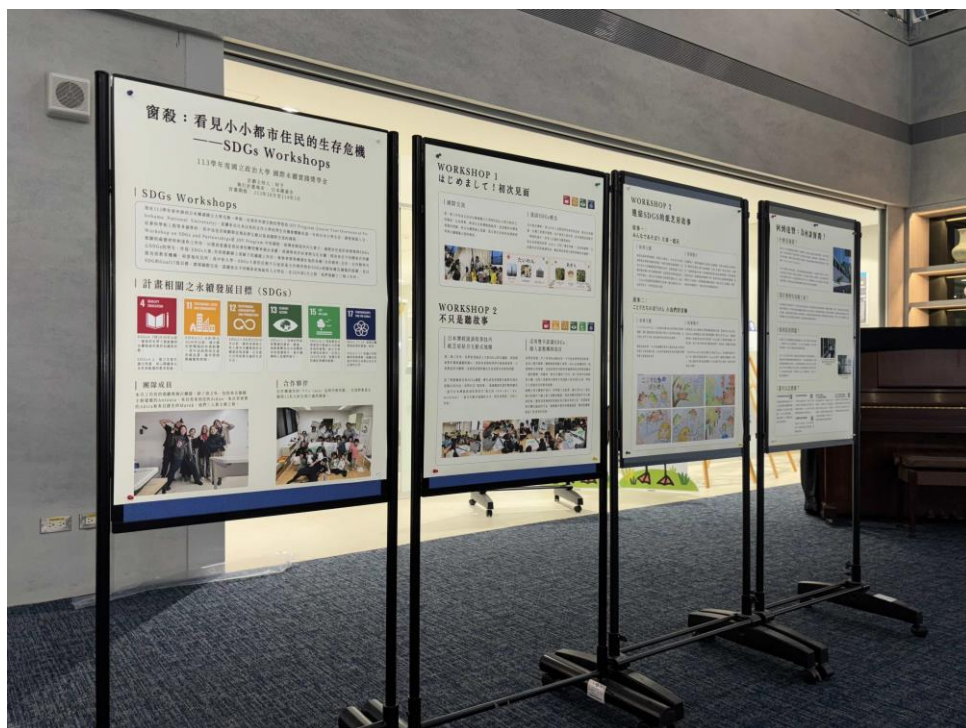
注的議題都有所不同，這讓我們能夠從多元視角來看待相同的問題。例如，在討論永續發展目標時，我們發現不同國家對某些議題的關注程度有所不同，這促使我們去思考，這些差異背後的社會脈絡為何？

特別是在每次的課堂發表中，我都在回顧與重新審視台灣的社會現況，思考我們目前所面臨的挑戰，以及台灣在全球脈絡中的位置。比方說，其中一次討論我們各自國家正在積極關注的永續發展目標時，我提出了能源議題，說明台灣目前的能源政策如何在環保、經濟發展與社會意見之間引發爭議。透過與來自不同國家的同學交流，我聽到了其他國家在能源政策上的做法與挑戰，這讓我重新思考台灣的情況是否有其他可能的解決方案，也更深刻地理解到，許多社會議題其實是環環相扣的，並且沒有單一、絕對正確的答案。

五、成果發表

在此國際永續實踐計畫後，我將交流成果以及知識推廣的資訊帶回政大，在我發現問題的地方——達賢圖書館，舉辦實體展覽。根據台灣猛禽研究會研究統計，臺灣窗殺事件的旺季在晚春（3月至5月），因此我選在3月31日至4月14日，透過海報展的形式，讓在政大關心生態永續的學生和教職員能夠更認識窗殺議題。我也彙整了窗殺相關線上資源，並提供實際碰到窗殺時的應對流程，以及往後可以應對的解決方案。

本次成果展覽，除了希望原先不了解此議題的師生，能夠在進入達賢圖書館時接觸到資訊，也期望最終民眾對此議題的認知隨時間普及，讓未來即將興建的建築，可以將與環境共存的永續概念納入設計。



▲透過海報展的形式呈現交流成果，同時彙整窗殺相關知識於達賢圖書館大廳展出。

六、附件

紙芝居



