

重建教育經費保障・新北場延伸活動

全日開放空間技術（OST）× 政策倡議行動實驗室 | 企劃書（草案）

活動定位：作為 2026.6.27 新北場列車活動的延伸學習課程，聚集對政策面感興趣的實驗教育工作者，練習將教育現場的感受轉譯為具體的政策倡議文字，並理解行政院與立法委員在《教育經費編列與管理法》修法議題上的決策邏輯，據以練習更有效的遊說策略。

一、活動目標

- 1. **看懂因果鏈：**理解財劃法修法後，教育經費被刪減的制度性成因，而非僅停留在情緒性認知。
- 2. **轉譯能力：**練習把「教育現場的感受」翻譯成「政策語言」與具體修法訴求。
- 3. **策略性溝通：**練習針對不同對象（行政院／立委辦公室）使用不同文體與說服邏輯，理解「對方為什麼猶豫」比「我方立場多正確」更能推動修法。

說明：本活動以「能力練習」為核心目標，不強求當日產出可直接寄發的完整文件；重視練習的迭代次數與參與者的自主發現。

二、設計原則

原則	說明
半結構式 OST	參與者對政策「略知一二」，純開放式討論易各說各話，故採「知識活化 → 議題市場 → 分組討論 → 行動練習」的半結構設計，但保留 OST 雙腳法則與自主流動精神。
桌長引導優先於流程	桌長不需為政策專家，但需具備開放式提問能力（引導而非給答案）。活動前須安排桌長共備會。
尊重程度差異	不強制拉齊組間程度，案例教材分「入門版」與「進階版」，各組依組內狀態自然分流，議題自主聚合。
保留喘息空間	刻意保留無結構的午餐與交流時段，休息不安排內容；環節時間採彈性區間，不卡死流程。
遊戲化降低寫作門檻	正式書面練習前，先以口頭遊戲（過三關）進行低風險、可重複迭代的策略練習，再落筆成文字。

三、全日流程表

時間	環節	內容重點
08:40-09:00	報到	
09:00-09:30	開場：今天要練什麼	說明能力目標與 OST 四大原則、一法則（雙腳法則）
09:30-10:30	案例偵探（知識活化）	4-5 組分讀案例卡（財源分配變化／89個計畫刪減清單／三版本修法對照／經費保障事件簿／動機分析卡），各組串出「錢是怎麼被拿走的」因果鏈
10:30-10:45	休息	
10:45-11:15	議題市場（OST 開場）	參與者依教育現場關切提出子議題，貼上議程牆，自主分組
11:15-12:15	第一輪分組討論	聚焦子議題，產出一句訴求句：「因為__現況，我們主張__修法方向，因為能保護__」
12:15-13:15/13:25	午餐＋自由交流	刻意拉長，不安排內容，為非正式串連留白
13:15-14:15	第二輪分組（可跳組）	互相踢館：「這樣寫，對方會買單嗎？」收集回饋
14:15-14:25	休息	
14:25-15:40	行動實驗室	過三關遊戲（口頭策略練習）→ 翻牌講解 → 兩人一組書面練習（投書／遊說單各一段）
15:40-16:10	收斂圈	分享「過程中的發現」，而非唸稿成果
16:10-16:30	下一步承諾＋賦歸	卡片寫下「回去後想練習完成的一件事」

四、核心環節設計細節

4.1 案例偵探：動機分析卡（新增卡 E）

在既有政策案例卡外，加入一張簡化的「誰要顧誰」動機表，供各組討論 10–15 分鐘：

對象	當權聯盟（在乎誰）	目前卡住的原因	什麼會讓他鬆口
行政院	總統府信任、2026 年底地方選情	怕修法開先例，被國會多數牽著走	有面子可下的台階（非讓步）；拖下去比讓步更痛（輿論／選舉壓力）
藍營立委	選區樁腳、家長與教師選票	議題保留著攻擊在野更划算	選前有具體政績可邀功；協調成本已降低（版本可整合）

帶領語：「這件事，對方是為了什麼在猶豫？」讓組員自行討論填空，不需展開理論講解。

4.2 過三關遊戲（Green Light Game）

目的 以低壓力口頭練習取代直接寫作，逼遊說者抓出對方真正在乎的利益點，而非只講「道理」。

- **準備**：關主卡兩張（行政院版／藍營立委版），內容為隱藏的通關條件，只有關主可見。
- **玩法**：每組推一位關主，其餘人輪流 30 秒口頭遊說；關主僅能回應 ●通關／●接近（可給一句提示）／●重來；黃燈後可立即修正再挑戰。
- **結尾**：全員闖關後翻牌公開通關條件，對照自己剛才說了什麼、有沒有打中。

核心心法（貫穿全天，桌長只需掌握這一句）：
「不要寫『你應該支持』，要寫『支持這件事，對你比較划算』。」

4.3 書面練習：投書 vs 遊說單

文體	對象與語氣	結構模板
投書行政院	訴諸公共輿論，去黨派化語言（呼應「藍綠不互害」策略）	現象（教育現場所見）→ 政策連結（與財劃法／教育經費法的關係）→ 訴求（修法方向）
立委辦公室遊說單	條列、具體、可執行；強調對該立委選區的具體關聯與邀功點	問題現況（一段）→ 具體修法建議（條列，可對照現行修法版本差異）→ 與該立委利益的連結

同一訴求各寫一次，感受兩種文體差異；過程採兩輪迭代（角色扮演互評 → 重寫），不要求一次到位。

五、人力與資源需求

- **桌長共備會**：活動前至少辦理一次，練習開放式提問句型（例：「這件事對你為什麼重要？」「還有誰會被這個決定影響到？」），並分配「開場／收斂圈主持人」與「各分組桌長」兩種角色，不由同一批人身兼。
- **案例教材**：5 張案例卡（財源分配、89 個計畫清單、三版本修法對照、事件簿、動機分析卡），分入門版／進階版。
- **遊戲道具**：關主卡 2 種、燈號提示卡（紅／黃／綠）、計時器。
- **場地需求**：可彈性移動分組的空間、大面積可貼議程牆、午餐留白區。
- **建議人數**：40–60 人為佳，桌長 5–8 位。

六、後續銜接

賦歸卡片建議收回，由振鐸／丁老師團隊追蹤有意願完成完整投書或遊說單的參與者，串接至手冊中「立法路徑」（伍麗華、羅廷瑋召委排審進度）與「社運路徑」（列車活動網絡），使當日練習有機會實際進入修法遊說行動。