See Think Wonder 思考挑戰賽｜簡介

活動目的：以挑戰賽的方式，推動哈佛教育學院的 See Think Wonder 思考方式。希望透過這場挑戰賽，讓學生鍛鍊思考力，讓世界各種事物都能成為學生觀察 See、思考 Think、聯想 Wonder 的起源，進而做到以事實為根據的創新與創造。See Think Wonder 是一套超過 50 年的教學法，哈佛教育學院以 See Think Wonder 鼓勵學生從客觀事實，開始思考，See Think Wonder 的概念簡單、有力，有助於參賽者養成一套長期的思考習慣。

活動方式：這是一場公益型的個人挑戰賽，全程免費，為了讓學生漸進的養成習慣，我們將 See Think Wonder 從易到難，設計成四個關卡，前兩個關卡（初賽、複賽）在線上進行，因此各地的人，只要能閱讀中文，都能加入挑戰，練習 See Think Wonder 的思考。

- 初賽（約需 1 - 2 小時，參加人數不限）：參賽者將看見 100 年前的產物，透過圖片比較，看出百年來的進步，進而思考「進步」背後隱含的人類「需要」。





- 複賽（約需 1 - 3 小時，參加人數不限）：參賽者將比較台灣、美國、歐洲、亞洲等地的同一場景，從影片及照片中，進行比對觀察，找出國外值得學習之處，思考是否適合台灣，列出該用何方式來驗證合適度。





- 準決賽（約需 3-6 小時，限 15 強參賽者）：參賽者將直接進入便利商店，實地觀察，使用 See Think Wonder 的能力，從指定的題目中，自行鎖定問題點，列出可以採取的永續行動。如能舉出明確案例、列出相關解決方案的工具名稱，會額外加分。



- 決賽（約需 6-8 小時，限 5 強參賽者）：參賽者將需設計實驗來驗證他們在準決賽中提出的提案，在實驗前，會有海外 mentors 與參賽者進行 1:1 的討論與腦力激盪，參賽者需自行完成實驗，並將驗證結果紀錄在 PPT 中，於決賽時親赴台北市決賽會場做上台報告。

賽制情境：本次挑戰賽，融合角色扮演與情境設定，參賽者在挑戰賽中將扮演「設計師」的身份，情境為受邀參加資深設計師的資格考驗，在挑戰中會看見前輩的筆記，從模仿中逐步習得 See Think Wonder 的方式，並從思考引導到建立於事實線索的提案。挑戰賽的宗旨在於鼓勵參賽者展望下一個 100 年，思考作為「設計師」的他，能如何提出下一個百年設計。

參加對象：高中生/高職生，挑戰賽的難度以高中學齡設計。
活動時間：2022 年 2 月 – 5 月。
社會影響力：賽前三個月，我們將會面向台灣 60 萬的高中職學生，以 Instagram 逐步釋出示例，為學生建立 See Think Wonder 的輪廓。在 2022 年挑戰賽過後，挑戰賽的題目將在線上開源給全球使用，世界各地能理解中文的老師都能以此次題目，作為教學的素材。至 2023 年，我們將為挑戰賽的題目同步翻譯為英文，邀請香港、新加坡等地的學生參賽。
設計特點：Accessible, Scalable, Retainable

- Accessible：線上進行讓這場免費的挑戰賽能惠及所有學生。
- Scalable：未來翻譯為英文，活動範圍將擴大至多個國家，讓不同文化的學生相互切磋。
- Retainable：經歷 See Think Wonder 挑戰後，對觀察力、聯想力會留下長久的改變。

主辦單位：雙橡教育

協辦單位：台北市青少年發展處、親子天下、翻轉教育、統一超商、社企流、BoniO 幫你優

經費來源：慈善家贊助

複賽評審：

- 葉丙成（台大電機系教授）
- 劉安婷（為臺灣而教 TFT 創辦人）
- 劉建成（台大 D-School 創新長）
- 許芯瑋（Design For Change DFC 創辦人）
- 張希慈（城市浪人創辦人）

準決賽/決賽評審：7-Eleven 團隊

更多資訊，請見《See Think Wonder 思考挑戰賽》網站 https://www.stwchallenge.org