社會創新組織揭露格式

社會創新組織於會計年度終了，董事會（理事會）應填寫社會創新組織揭露格式，並提請董監事會（理監事會）核備並於股東會（會員大會）提請承認。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 一、組織基本資料 | | | | | | |
| 組織名稱 | 習元國際教育有限公司 | | | | |  |
| 營業登記日期 | 2016-04-14 | | | | |
| 組織種類 | ☑公司 ☐獨資 ☐合夥 ☐有限合夥 ☐部落公法人  ☐社團法人 ☐財團法人 ☐合作社 ☐儲蓄互助社  ☐農會 ☐漁會 ☐農田水利會  ☐大專院校  ☐其他 | | | | |
| 負責人 | 黎孔平 | | | | | |
| 聯絡電話 | 0960-615991 | | 電子信箱Email | corp@pleyschool.org | | |
| 聯絡手機 | 0937-054208 | | 統一編號 | 43694136 | | |
| 資本額 | 2,000,000 | | | | | |
| 組織登記/聯絡地址 | 臺北市松山區八德路二段358號10樓 | | | | | |
| 二、聯合國永續發展目標、社會使命與營運模式 | | | | | | |
| (一)貴單位符合之聯合國永續發展目標(至多3項，請勾選) | | | | | | |
| ☐(1)終結貧窮  ☐(2)終結飢餓  ☐(3)健全生活  ☑(4)優質教育  ☐(5)性別平權  ☐(6)潔淨水源 | | ☐(7)永續能源  ☐(8)良好工作  ☐(9)工業創新  ☐(10)促進平等  ☐(11)永續城鄉  ☐(12)產消責任 | | | ☑(13)氣候對策  ☐(14)海洋生態  ☐(15)陸域生態  ☐(16)和平正義  ☐(17)夥伴關係 | |
| (二)社會使命 | | | | | | |
| 玩轉學校創立多年來，接觸了上萬名以上的國中小學生，我們發現我們的下一代越來越無感。根據財團法人金車文教基金會的《地球村公民調查報告》：49.7%的台灣學生對於社會議題感到陌生，認為傳統的課堂講述讓原先嚴肅的社會議題更加無聊。此外，78.2%的老師認為學校教育無助於學生關鍵素養的培育，單純的紙上談兵根本無法讓關在教室裡的學生對社會有感覺。  對社會無感的學生與對素養教育迷茫的老師，玩轉學校希望透過建立教師創新教學支持系統以及社群，讓老師輕鬆的將各項議題帶入校園，培育出願意了解不同族群、減少歧視的下一代。因此，我們研發獨創的議題式遊戲，推出啟動孩子自主學習引擎的各項青少年課程活動，並教師研習與免費課程執行教材套，讓台灣的教育有更多的可能性！ 透過好玩的議題式遊戲讓學生也能對枯燥的社會議題改觀。玩轉創立以來，已經設計超過百款以上議題式遊戲，讓老師無償使用。 | | | | | | |
| (三)營運模式 | | | | | | |
| 針對學生：  透過深刻好玩的遊戲教具，體驗議題當中每個角色的困境，進而產生對於議題的新觀點與觸動。遊戲進行過程不是被動的生硬知識傳達，也不是透過反覆練習讓學生能寫出學習單上的答案。而是透過深刻有觸動的角色扮演過程，將學生真實的想法表達出來，塑造的遊戲環境讓學生能不受批判的正向探索議題內容。因此，遊戲課程結束後，學生將逐步打破冷漠的狀態，學會的不是「SDGs的知識」，而是開始對生活當中人事物產生好奇與新視野，並擁有獨立思考能力，思考自己還能為世界做什麼。  針對老師：  除了提供深刻有感的遊戲教具，讓老師在校園創造平等且正向的討論永續議題的環境，也持續提供教學心法（價值觀、信念）與技法（引導技術、活動帶領）以及願意支持彼此且溫暖的教師社群，讓老師有系統的具備實踐生命中理想教學信念的能力，藉此看見在體制內工作當中，看不見的民主課堂面貌以及學生生命/學習狀態的改變。  針對組織：  提升過去組織執行的ESG計畫品質，並提出創新解決方案整合組織的重大性議題（Materiality）視野高度以及與永續議題的關聯性，將組織關注的ESG\CSR議題轉化為深化校園永續教育的重要素材。透過專案合作，不僅可增加組織的對外溝通媒介（如遊戲），更能獲得校園的好感與支持。 | | | | | | |
| 三、營運現況、年度成果與社會影響力呈現 | | | | | | |
| (一)現況與年度成果 | | | | | | |
| 最新社會影響力數據以透明公布於官方網站：https://pleyschool.org/impact/  2024年 獲星展基金會社區影響力夥伴得主 2024年 IASE 國際教育影響力 AWARD 得主 2023年 傑出永續青年獎 2022年 榮獲星展亞洲社企獎勵金 2021年 陳永泰合作反毒推廣課程 2021年 金車文教基金會玩轉教師工作坊百人場 2020年 遠傳數位素養家長、學生講座 2020年 安斯泰來對症下藥高峰會課程，推廣用藥安全 2020年 樂施會推廣良心消費至全台50間學校 2020年 金門教育處合作300人次冬令營課程 2020年 嘉義社會局未來領袖營隊課程，培養青少年領導力 2020年 研華基金會合作未來領袖營隊課程，培養青少年領導力 2020年 世界展望會合作碳為觀止高峰會，培養青少年對環境意識 2020年 慈濟基金會玩轉教學推廣計畫交流議題是遊戲課程 2020年 台電環境教育活動四場「追風築電高峰會」課程 2019年與拜耳公司推出醫療保健與農業領域半日課程 2019年獲得慈濟基金會青年公益實踐計畫補助，推出預防霸凌四堂課議題式遊戲教材書 2019年獲得研華利他樹公益贊助，舉辦兩場玩轉319城鄉學營，帶青少年認識家鄉 2019年 與國泰人壽推廣「減碳生活」議題式遊戲一日課程，至19間學校 2019年 參與台灣電力公司節能專案，推動節能減碳議題式遊戲至4間學校 2019年 與拜耳公司，推出糧食與健康議題式遊戲一日課程 2019年與樂施會共同深耕貧窮議題與世界公民素養，推廣情境遊戲至40間學校 2018年 與國泰人壽共同推廣校園永續議題，舉辦4場議題式遊戲教學法設計坊 2018 年與中國信託反毒教育基金會推動反毒議題式遊戲至10間教育單位 2018年 與見性基金會合作，前往5間TFT學校帶領一日議題式遊戲 2018年 與樂施會深耕糧食公義議題，足跡遍佈50間學校 2017年 與樂施會合作製作議題式遊戲教學法教材套，並有超過千人次下載電… 2017年 與樂施會合作舉辦玩轉319城鄉共學營，帶青少年看見在地、翻轉家鄉 2016 年與樂施會推廣貧富差距議題式遊戲至60間學校 | | | | | | |
| (二)社會影響力呈現 | | | | | | |
| 這麼多年來，我們一直將一個願景放在心中：陪伴孩子成為溫暖、有力量的新世代：好好的接納和善待自己、有足夠的能量回報世界的善意、願意成為讓世界更好的一份子。並在這充滿不確定的世代中，充滿安全感的自信前行。自 2015 年以來玩轉以五大面向持續耕耘，我們的每一份努力，都在實現對這個世代的期待。  我們攜手企業以創新教育遊戲，落實社會責任發揮影響力，與其他關心教育、在乎社會議題的企業攜手合作，以可直接落實在青少年身上的議題式遊戲，使青少年開始關注、在乎世界議題，並同時協助企業實現社會責任。共與 21 間單位合作，設計了 47 款遊戲，在遊戲中關心 42 種社會與環境議題，並於遊戲設計中扣合聯合國 SDGs 永續發展目標 17 項中的 13 項。  此外，為使孩子對議題或對學習不再興缺缺、排斥或恐懼，我們積極創造能使孩子自在學習的的環境，並在其中與孩子討論議題及自身行動，讓議題不僅只是淪為口頭宣導，而能促使孩子捲起袖子帶來改變，打造對世界更好的溫暖世代。多年來，我們共計辦理 982 場課程，讓 13,863 位孩子開始關心身邊的社會問題，提供 4,385 小時課程，培養新世代改變世界的能力。其中 89% 孩子覺得議題變得更好玩，88% 孩子認為更加認識議題，88% 孩子認為有所啟發與行動。  最後，我們我們提供教師支持系統，共創教育新選擇。我們了解影響孩子最深且最久遠的教育者，通常為班級授課老師。因此玩轉舉辦大型教師研習，將玩轉的教學心法、精選教材交給一線教育現場的老師，透過種子教師的力量，擴散影響。多年來，舉辦 636 場次的教師研習，讓 18,240 位老師了解教育的新選擇。並耕耘了 196 位種子教師，實際帶領課程影響 4,397 學生。訓練 14 位優質引導員，668 位積極參與的玩伴，擴散正向教育能量。 | | | | | | |
| 四、財務資訊 | | | | | | |
| 財務資訊包含以下項目：  營利事業：盈餘預計投入社會使命70%；接受政府補助占全年總營收0%。 | | | | | | |
| 五、其他相關文件或證明 | | | | | | |
| 相關文件或證明，如經主管機關認可或依第三方標準之認證，社會創新組織亦得於揭露格式範本中揭露。 | | | | | | |