

B-2-4 教育桌遊及數位遊戲 發展教師社群



巫昶昕、林鉅逢、江筱筠(自)、翁崇修(英)
洪佩伶、黃聖文、廖婉茹、顏造芳(國)
許文瑄、楊杜煜(社)、林建華(藝)

「教育桌遊及數位遊戲發展」 社群運作情形

場次	日期	內容	主持(講)人
一。	106/09/07。	相見歡及教師設計分享。	巫昶昕 老師。
二。	09/21。	桌遊試玩及討論(一)。	巫昶昕 老師。
*三。	10/05。	卡簡單模組設計與應用。	侯惠澤 教授。
四。	10/19。	各科設計 DIY。	巫昶昕 老師。
五。	10/26。	桌遊試玩及討論(二)。	巫昶昕 老師。
*六。	11/09。	桌遊類型分析與探討。	劉力君 老師。
七。	11/23。	RPG maker MV 上機操作。	巫昶昕 老師。
八。	12/07。	桌遊試玩及討論(三)。	巫昶昕 老師。
*九。	12/21。	成果發表與實務分析。	侯惠澤 教授。
十。	107/01/04。	VR 體驗與特色課程分享。	巫昶昕 老師。



● 其餘未安排時間歡迎私下揪團玩桌遊分析。

「教育桌遊及數位遊戲發展」 社群具體產出



▲教育桌遊試玩及分析



▲單元小遊戲試玩及討論

A-3-14 遊戲設計與創造思考 課程內容簡述

✓ 實施對象：高一學生

✓ 具體目標：

1、能瞭解遊戲對學習及人生的意義。

2、能知道遊戲類型、遊戲重要元素與遊戲學習理論。

3、能設計遊戲學習，用以解決生活難題。

4、能有效提升5C能力（溝通協調、團隊合作、複雜問題解決、獨立思辨、創造）。

5、各組能實際做出一個學習型遊戲樣本。

A-3-14 遊戲設計與創造思考 課程運作情形與產出



▲分組體驗教師設計之遊戲



▲雷切繪圖教學

A-3-14 遊戲設計與創造思考 課程運作情形與產出



▲學者教導遊戲認知



▲桌遊專家PnP帶玩

整體評估計劃效益與困難

✓ 現況：大致上朝著預定安排進行，目前已進入**各自設計階段**。

✓ 困難：

- 1、體驗遊戲後，時間不足以深度討論。
- 2、桌遊配件教學上僅靠一台雷射機器。
- 3、每週一節課僅50分鐘，且上下學期無法延續，難以深度理解遊戲設計並打造作品。

