

國立虎尾科技大學教師增能系列活動
與大師面對面-《桌遊設計三刀流》教育桌遊設計工作坊
活動簡介

● **工作坊簡介：**

教育現場的問題多元，最難的是引起學習者興趣，使其能在經歷一連串的課程學習後，習得有關的知識與能力。因此，導入遊戲式學習機制便是一場在教育與遊戲間尋求平衡的挑戰，尤其在面對多樣的學習群體、不同的學習目標及教授內容時，突破思維將有助於刺激學習動能。

在《桌遊設計三刀流》工作坊之中，我們將要進行總共 6 個小時的 Brain Storming，從 0 到 100 打造一款結合教育與素養的微桌遊！在這一連串的活動中，我們將學習如何將桌遊的遊戲機制融入學科知識，一起來透過遊戲用力地翻轉教室吧！

● **工作坊學習目標：**桌遊設計、桌遊教學、遊戲式學習

● **工作坊時間：**112 年 6 月 28 日(三)上午 10 時至下午 5 時。

● **工作坊地點：**國立虎尾科技大學第二教學區綜合三館二樓 STEAM 實作室

● **講師介紹**

楊偉宏 講師

哈囉大家好!我是斜槓到快脊椎側彎的學生創業家偉宏。在大學期間自己創辦了一人工作室「豆點城市」，並且加入均一教育平台擔任小小實習生，至今已超過 3 年，而現在我還是個持續被論文摧殘身心靈的清大碩士。我期許透過桌遊，讓孩子們重拾對於未知的好奇心。讓我們透過桌遊或程式設計培養「愚者精神」，雖然不知道前方的路途有多麼險惡，但仍無所畏懼地向前邁進吧!

● **活動前的心理準備**

- 這堂課非常地燒腦喔！所以說前一天一定要早點睡，才能有一顆清晰的腦袋。
- 你可以先想想看，要設計怎麼樣的桌遊，記住！這部分描述得越詳細越好。

● **活動對象及說明**

- 歡迎大專校院對此議題有興趣之教師報名參加。
- 活動均採[線上報名](#)，全程參與者將由活動承辦單位核發研習證明。

● **活動承辦單位 / 聯絡方式**

- 承辦單位：國立虎尾科技大學教學發展中心
- 聯絡方式：柯助理 (連絡電話 05-6315123 / 電子郵件信箱 lingko223@nfu.edu.tw)

● 工作坊流程規劃

時間	活動名稱/內容	備註
9:45-9:55	報到	
9:55-10:00	開場致詞 (國立虎尾科技大學教學發展中心 蕭俊卿主任)	
10:00-10:50	<p>【講述】</p> <p>怎樣算一款好的教育桌遊？</p> <p>【實作】-學習層</p> <p>設計師時間：《桌遊設計三刀流》</p> <p>【目的】</p> <p>發想桌遊的主題，以及適合的年齡層。</p>	
10:50-11:40	<p>【講述】</p> <p>桌遊與現實世界的橋樑</p> <p>【實作】-連結層</p> <p>設計師時間：《桌遊設計三刀流》</p> <p>【目的】</p> <p>發想桌遊的知識特性，以及適合的遊戲機制。</p>	設計時間包含休息時間，可自行安排
11:40-12:30	<p>【講述】</p> <p>桌遊的核心靈魂</p> <p>【實作】-遊戲層</p> <p>設計師時間：《桌遊設計三刀流》</p> <p>【目的】</p> <p>發想桌遊的玩法規則</p>	
12:30-12:40	【QA 回饋時間】 分享設計桌遊的小技巧&作品小短評	
12:40-13:40	美味中餐時間/休息時間	原場地用餐
13:40-14:40	<p>【講述】</p> <p>桌遊設計師的心態建立</p> <p>【實作】-學習層</p> <p>設計師時間：遊戲玩法</p> <p>【目的】</p> <p>發想遊戲玩法與規則，遊戲的雛形誕生。</p>	設計時間包含休息時間，可自行安排
14:40-15:40	<p>【講述】</p> <p>卡牌不只要好看</p> <p>【實作】-學習層</p> <p>設計師時間：遊戲卡牌製作</p> <p>【目的】</p> <p>從抽象的遊戲概念到遊戲實作(繪製卡牌)</p>	
15:40-15:50	茶敘時間/交流時間	
15:50-16:50	<p>【小小世界咖啡館】</p> <p>分享設計作品&作品小短評</p>	設計時間包含休息時間，可自行安排
16:50-17:00	【QA 回饋時間】	
17:00-	賦歸	