



課 綱 Course Outline  
通識教育中心學士班

中文課程名稱 Course Name in Chinese	桌遊設計與實踐				
英文課程名稱 Course Name in English	Design and practice of board games				
科目代碼 Course Code	GC_67900	班 別 Degree	學士班 Bachelor's		
修別 Type	選修 Elective	學分數 Credit(s)	2.0	時 數 Hour(s)	2.0
先修課程 Prerequisite					
課程目標 Course Objectives					
<p>目標1：瞭解目前教學多元化的趨勢，提高教師專業素養。                  目標2：能認識到學生為中心的教學重要性。                  目標3：瞭解桌遊的設計與發展，能與他人共同討論交流，進行桌遊設計與實踐活動，並能設計產出一款桌遊作品。</p>					
(校)教育目標 Objectives of General Education					
1	在地關懷與全球視野 Develop domestic and global perspectives				
2	人文素養與科學知識 Achieve humanistic values and scientific literacy				
3	全人健康與永續創新 Holistic Wellness and Sustainable Innovation				
(校)核心能力 Learning Outcomes				課程目標與校核心能力相關性 Correlation between Course Objectives and Basic Learning Outcomes	
A	自主學習與創新思考 Autonomous Learning and Creative Thinking			●	
B	康健身心 Physical Fitness and Mental Balance				
C	互動、溝通與解決問題 Interactive Communication and Problem Solving			●	
D	情藝美感 Artistic Feeling and Aesthetic Perception			○	

E	文化素養與尊重差異 Cultural Literacy and Respect for Differences	○
F	在地關懷與公民責任 Local Commitment and Civic Responsibility	○

圖示說明Illustration：● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately correlated

課程大綱  
Course Outline

課程導學

1· 課程背景介紹

透過課程導學讓學生理解本課程的目標與任務，並且能針對教學內容進行小組討論。

第1周

2· 課程的規範與要求

3· 課程內容的基本架構

4· 課程的教學形式介紹

5· 課程的考核與評價

遊戲對教育的價值與影響

1· 社會性科學議題介紹

通過此單元課程，讓學生能對社會性科學桌遊的設計與內涵有基本的認識。並且能對於遊戲的定義、本質有基本的瞭解。能認識遊戲式教學對教育的價值與意義。

第2-3周

2· 遊戲的定義、本質、元素

3· 遊戲對教育的意義

4· 遊戲的教學目標

遊戲學習理論

1· 遊戲玩家的喜好

本單元針對遊戲玩家的喜好、類型有初步的介紹與認識。提供遊戲深入的內在動機與外在動機的驅動力分析理論，並展示遊戲式教學可用於學習不同的知識類型。

第4-5周

2· 遊戲玩家的類型

### 3. 遊戲內外動機的驅動

### 4. 遊戲教學的知識學習類型

#### 遊戲化的特色與方式

##### 1. 遊戲化的定義與內涵

本單元開始進入桌遊設計實踐的階段，針對桌遊的設計類型、桌遊機制、桌遊教學的案例分析，幫助學生進行桌遊設計的基本概念建立。並且體驗多款商業或教育性桌遊。

第6-9周

##### 2. 遊戲化的構成與要素

##### 3. 桌遊類型的簡介

##### 4. 桌遊機制的介紹

##### 5. 桌遊教學案例的簡介

#### 桌遊設計與步驟、桌遊情境的設置

##### 1. 桌遊設計的流程介紹

本單元進入桌遊設計的方法介紹，學生透過小組討論訂定議題桌遊主題、概念系統、情境的佈置、基本的桌遊流程設想，需要大量的討論與交流溝通。

第10-11周

##### 2. 議題桌遊的內涵介紹

##### 3. 議題桌遊的情境設定

##### 4. 議題桌遊的概念系統建立

##### 5. 議題桌遊的流程設想

#### 桌遊規則的運用、流程規劃

##### 1. 桌遊機制的使用與設定

本單元主要目標在於學生能將擬定好的概念學習系統與桌遊運作系統進行融合。並且能基於小組討論交流形式，將桌遊作品建立架構。

## 第12-13周

### 2. 桌遊流程的具體規劃

### 3. 概念學習與桌遊運作系統

#### 桌遊卡牌的設計

##### 1. 概念學習的具體化

本單元要求學生能將所有的概念系統進行具體的細化整理工作、桌遊卡牌的種類、桌遊卡牌的基本設定、桌遊卡牌的美術設計，完成基本的桌遊原型作品。

## 第14-15周

### 2. 桌遊卡牌的基本設定

### 3. 桌遊卡牌種類的設定

### 4. 桌遊卡牌的美術編輯

#### 桌遊作品的試玩與產出

##### 1. 桌遊主題的明確性

本單元針對學生設計的桌遊原型作品進行試玩與動態調整(互相體驗遊玩各組設計的桌遊作品)。使桌遊流程步驟的運作流暢、桌遊參數機制具備平衡性，並對桌遊作品進行考核，包含桌遊主題、桌遊內容概念、桌遊流程機制、桌遊作品的創新性、趣味性。

## 第16-18周

### 2. 桌遊概念內容的正確性

### 3. 桌遊流程機制的合理性

### 4. 桌遊作品的創新性

### 5. 桌遊作品的趣味性

資源需求評估(師資專長之聘任、儀器設備的配合...等)

Resources Required (e.g. qualifications and expertise, instrument and equipment, etc.)

需要購買相關桌遊體驗教材:

#### 1. 犯人在跳舞

選擇目的:屬於派對型桌遊，適合初次接觸桌遊的新手遊玩。規則簡單、上手容易。

桌遊內容:玩家必須在遊戲結束前找出犯人，犯人屬於不斷輪替在玩家中。玩家必須透過有限的線索與推理找出犯人或者騙取其他人的信任存活到最後。

#### 2. 瘋水輪流轉

選擇目的:屬於水足跡概念的教育桌遊。讓學生體驗了解教育桌遊與生活的結合。

桌遊內容:以生活中三餐與日常生活的器具換算成水足跡。透過每日的飲食與生活了解水足跡的概念以及水資源的重要性。

#### 3. 元素企業大亨

選擇目的:屬於化學元素的教育桌遊。讓學生將生活中常見的化學元素、技術、產品連結在一起。

桌遊內容:透過收集不同的元素、技術、產品，形成產業鏈。建立自己的公司與生產線並了解生活中的化學元素應用。

#### 4. 物種演化(基礎)

選擇目的:屬於生物教育桌遊。透過簡化生物演化的概念，加強學生對於生物性狀的認識與對生物演化的興趣。

桌遊內容:玩家必須讓自己的物種在競爭的環境生存下來，並且能演化出不同的生物性狀。藉此了解生物的性狀以及不同演化的概念與生物效應。

#### 5. 未來回收公司

選擇目的:屬於環境教育桌遊。讓學生透過桌遊了解資源回收的過程以及分類。

桌遊內容:四類分法的垃圾分類。玩家必須建立自己的資源回收體系，並且能正確分類。以此方式兌換積分。

#### 6. 終極審判-電車兩難

選擇目的:屬於議題型桌遊。學生必須進行反思與討論交流，了解多元的觀點與立場。

桌遊內容:玩家必須說服具有決定權的”車長”盡可能輸出有利己方的立場觀點，與反駁對方觀點，以獲得與提高生存的機會。

#### 7. Think fun 電路迷宮

選擇目的:屬於物理教育桌遊。學生能實際動手操作與小組共同解答電路設計的問題。

桌遊內容:具有不同的電路與任務目標卡，玩家必須共同討論解決電路設計問題方能得分。

儀器設備的配合:

需要具有較大的桌面教室(桌遊教學體驗用)、單槍投影機、電腦輔助工具。

參考書目:

[1]尚俊傑、曲茜美。遊戲化教學法。北京：高等教育出版社，2019。

[2]卡爾 M. 卡普。遊戲，讓學習成癮。北京：機械工業出版社，2016。

[3]周郁凱。遊戲化實戰全書。台北市：商業周刊，2017。

[4]遊中學科學團隊。從0到100的議題桌遊設計實戰。臺北：五南出版社，2020。

### 課程要求和教學方式之建議

### Course Requirements and Suggested Teaching Methods

桌遊設計與實踐課程是一門理論與實踐結合的課程。學生必須依據遊戲化學習理論、桌遊設計理論，將桌遊作品產出。因此，學生需要大量的小組討論交流的時間，完成桌遊作品的設計。以下是本課程中運用到的教學方式:

#### 1、基於遊戲理論的知識學習

本課程基於遊戲化的學習理論，幫助學生具備基礎的桌遊設計理念與目標。包含遊戲化的定義、過程、桌遊的定義、設計方法、遊戲學習動機理論等等。有根據、有理論、系統化的進行學習。

#### 2、明確主題目標的實踐與設計

以小組分組的形式，學生針對不同的社會性科學議題主題內容進行或者其他重要的社會議題。例如能源議題、水資源議題、生物多樣性議題、氣候變遷議題、糧食供給與人口議題、環境保育議題、城市永續發展議題、傳染病防治議題、垃圾的分類與回收議題(循環經濟議題)、食品安全議題，能讓學生有目標發向的發展與搜尋相關文獻資料。亦可依據學生興趣與需求做不同主題的選擇改變。

#### 3、任務導向練習

為了讓學生能掌握遊戲化的能力，課程佈置不同的任務導向，循序漸進的?明學生認識與練習桌遊設計的步驟與流程。例如，收集社會性科學議題相關資料、思維導圖與桌遊情境的設置、桌遊流程設置與卡牌種類的確立、桌遊卡牌與其他桌遊配件的設計、期末實體作品的產出。課程結束時，學生能掌握基本的桌遊設計能力，並且能產出小組的桌遊作品。

#### 4、案例分享教學

以實際的桌遊教學案例，幫助學生更加理解桌遊的運用與教學過程。桌遊教學可以進行那些評量方式，以及其成效結果。

#### 5、線上資源的學習

提供國際遊戲式教學與設計相關的期刊，以及全球最大桌遊同好網站，能即時瞭解遊戲式教學最新的趨勢狀況。學生可從中瞭解目前桌遊的機制與分類狀況、不同商業版桌遊的世界排名與介

紹，可作為本課程良好的參考資料來源。

其他  
Miscellaneous