



教學計劃表 Syllabus

課程名稱(中文) Course Name in Chinese	學習產業與教育遊戲實務研究			學年/學期 Academic Year/Semester	113/2
課程名稱(英文) Course Name in English	Seminar on Learning Industry and Educational Game				
科目代碼 Course Code	EAM_53290	系級 Department & Year	碩士	開課單位 Course-Offering Department	教育行政與管理學系
修別 Type	選修 Elective	學分數/時間 Credit(s)/Hour(s)		3.0/3.0	
授課教師 Instructor	/林念臻				
先修課程 Prerequisite					
課程描述 Course Description					
本課程旨在透過理論學習、工具應用與實作練習，培養學生對學習產業與教育遊戲的專業理解，並提升其遊戲化學習設計與評估能力。課程分為三個階段，第一階段為理論與實徵研究閱讀和討論，每週指定閱讀相關論文，並於課堂中分享觀點；第二階段介紹遊戲製作的工具，並觀摩教育遊戲設計案例；第三階段教育遊戲設計與實作，兩人一組，每一組同學設計一款遊戲，於教育遊戲工作坊試玩及迭代，教育遊戲發表會發表理論基礎、遊戲設計、教學應用，並期能將教育遊戲設計轉化為學術論文，提升教育遊戲研究與實踐能力。具體而言，教學目標有三： 一、理解學習產業與遊戲式學習的理論基礎與應用 二、培養遊戲設計與學習評估的能力 三、設計並發表具學習價值的教育遊戲					
課程目標 Course Objectives					
一、深化理論與實務的結合：理解學習理論、遊戲機制與設計，並將理論應用於實際教育遊戲中。 二、創新教育遊戲開發：鼓勵學生發揮創新思維，結合當前教育技術的發展趨勢，設計與開發原創教育遊戲，並能具備實際教學應用價值，實現預定的學習目標。 三、整合學習評量機制：設計學習評量機制，以分析遊戲使用者的學習成果，確保教育遊戲達到預期的教學效果。					
系專業能力 Basic Learning Outcomes					課程目標與系專業能力相關性 Correlation between Course Objectives and Dept.'s Education Objectives
A	問題分析解決與決策的能力To prepare students to have the ability of demonstrating problem solving and decision making.				○
B	創新思維及資訊處理的能力To prepare students to have the ability of demonstrating innovative thinking and information processing.				●
C	教育行政與管理之研究能力To prepare students to have the ability of doing research on educational administration and management.				
圖示說明Illustration：● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately correlated					
授課進度表 Teaching Schedule & Content					
週次Week	內容 Subject/Topics				備註Remarks
1	課程簡介、學習產業與遊戲式學習概要				
2	遊戲式學習設計理論I				
3	遊戲式學習設計理論II				
4	文獻閱讀與討論：遊戲與學習動機				

5	文獻閱讀與討論：遊戲、認知、創造力	
6	文獻閱讀與討論：遊戲與社會互動	
7	文獻閱讀與討論：遊戲與教育應用I	
8	文獻閱讀與討論：遊戲與教育應用II	
9	文獻閱讀與討論：遊戲式學習評估I	
10	文獻閱讀與討論：遊戲式學習評估II	
11	遊戲工具介紹I	
12	遊戲工具介紹II	
13	教育遊戲設計與實作	
14	教育遊戲工作坊（試玩與迭代）	
15	教育遊戲發表會（說明遊戲設計理念、理論基礎與教育應用）	
16	教育遊戲發表會（說明遊戲設計理念、理論基礎與教育應用）	
17	遊戲化學習、數位、跨域學習相關論文評析	
18	發展教育遊戲學術論文	

教學策略 Teaching Strategies

- ☒ 課堂講授 Lecture
 ☒ 分組討論 Group Discussion
 ☐ 參觀實習 Field Trip
 ☐ 其他 Miscellaneous:

教學創新自評 Teaching Self-Evaluation

創新教學(Innovative Teaching)

- ☐ 問題導向學習(PBL)
 ☒ 團體合作學習(TBL)
 ☒ 解決導向學習(SBL)
 ☐ 翻轉教室 Flipped Classroom
 ☐ 磨課師 Moocs

社會責任(Social Responsibility)

- ☐ 在地實踐 Community Practice
 ☐ 產學合作 Industry-Academia Cooperation

跨域合作(Transdisciplinary Projects)

- ☐ 跨界教學 Transdisciplinary Teaching
 ☐ 跨院系教學 Inter-collegiate Teaching

- ☐ 業師合授 Courses Co-taught with Industry Practitioners

其它 other:

學期成績計算及多元評量方式 Grading & Assessments									
配分項目 Items	配分比例 Percentage	多元評量方式 Assessments							
		測驗 會考	實作 觀察	口頭 發表	專題 研究	創作 展演	卷宗 評量	證照 檢定	其他
平時成績(含出席) General Performance (Attendance Record)									
期中考成績 Midterm Exam									
期末考成績 Final Exam									
作業成績 Homework and/or Assignments									
其他 Miscellaneous ()									
評量方式補充說明 Grading & Assessments Supplemental instructions 課程評量方式、標準及占比說明如下： 1. 平時成績 (25%)：閱讀指定論文參與討論的深度與積極度 2. 教育遊戲設計與實作 (30%)：兩人一組進行教育遊戲設計與開發，評分內容包含創新性與教育理論的應用、遊戲測試與迭代過程 3. 個人論文評閱報告 (25%)：自選五年內 (2020~) 有關「遊戲化學習」或「數位跨域」的英文實徵研究一篇，針對研究動機、目的、問題、理論與實證根基、研究方法、重要研究發現與個人評論等面向進行評閱。 4. 學習自評與課堂觀察 (20%)：以學習態度自評表，綜合教師課室觀察學習態度與表現進行評定。 教科書與參考書目 (書名、作者、書局、代理商、說明) Textbook & Other References (Title, Author, Publisher, Agents, Remarks, etc.) 林昱廷、林長信、施如齡、曾家俊 (2017)。歷史文化學習之數位體感遊戲開發與成效評估。數位學習科技期刊, 9 (4), 109-131. https://doi.org/10.3966/2071260X2017100904005 周郁凱 (2017)。遊戲化實戰全書。商業周刊。 張基成、林冠佑 (2016)。從傳統數位學習到遊戲式數位學習—學習成效、心流體驗與認知負荷。科學教育學刊, 24 (3), 221-248. https://doi.org/10.6173/CJSE.2016.2403.01 陳喬蓉、許雯綾、許玉敏、蕭鈺穎 (2023)。線上遊戲輔助程式學習之文獻回顧。科學教育學刊, 31(4), 335-356. https://doi.org/10.6173/CJSE.202312_31(4).0002 蔡仕瑩、蔡銘修 (2018)。淺談數位遊戲式學習與APP設計應用實施。臺灣教育評論月刊, 7 (5), 229-233。 賴建宏 (2024)。適性化學生知識程度的遊戲式學習模式—以單人、競爭和協作模式為例。教育學報, 52 (1), 107-129。 Chang, W. - L. (2023)。Improving Learning Motivation and Engagement Through Gamification。教育研究與發展期刊, 19 (3), 63-88. https://doi.org/10.6925/SCJ.202309_19(3).0003 Jan, M. & Yang, W. -L. (2018). Understanding teachers' design thinking in designing game-based activities, 2018 7th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI), Yonago, Japan, 2018, pp. 312-317, doi: 10.1109/IIAI-AAI.2018.00066. Lakhonmoon, T., Rutanatarntong, Y., Noisombut, T. (2025). Developing the Kid-Bright board for controlling lamps and fans as game-based learning for twelfth-grade students. Journal of Education and Learning, 19(2), 1074-1082 Lin, Y. - C., Chien, S. - Y. & Hou, H. -T. (2024). A multi-dimensional scaffolding-based virtual reality educational board game design framework for service skills training. Educ Inf Technol. https://doi.org/10.1007/s10639-024-13243-4 https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21060 Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. Teaching and Teacher Education, 155, 1-14. https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915. 課程教材網址(含線上教學資訊, 教師個人網址請列位於本校內之網址) Teaching Aids & Teacher's Website(Including online teaching information. Personal website can be listed here.)									

其他補充說明 (Supplemental instructions)