

中臺科技大學課程介紹 (中英文)

附件 3

Course Syllabus

| | | | |
|--------------------------------|--|--|---|
| 開課學期 Academic Year/Semester | 109-1 | 部 別 Day/Night School | <input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部 |
| 系 科 Department | 通識教育中心 | 學 制 Program | 大學部 |
| 課程名稱 Course Title | 中文：桌遊創意與設計 英文：Board Game Creativity and Design | 授 課 教 師 Instructor | 林青蓉 |
| 課程類別 Course type | 選修 | 開 課 班 級 Class | 博學涵養 <input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 自然 |
| 學 分 數 Credit Hour | 2 | 授 課 時 間 Hour (s) | 2 |
| 科目代碼 | | 辦 公 地 點 | 2805 |
| 開課代號 | | 請 益 時 間 | |
| 課程描述 Course Description | 中文 | 英文 | |
| | 以桌遊融入跨領域教學，是創造自主學習的教學輔助利器，更能實踐自發、互動與共好的教育目標。本課程以做中學，遊戲化概念為主，融入人文素養的議題導向，透過各式桌遊操作實務，並作為模組範例，進而培養學生創意思考，語文力表達，與聯結文化與生活的跨領域觀察，達到自發學習，團隊合作，設計主題桌遊，以發展多元能力。 | The board games can promote attention and motivation in learning. and create autonomous learning, also it can better implement the goals of spontaneity, interaction, and common good. This course focuses on the concept of learning and gamification. It integrates humanistic literacy into the topic orientation. Through various board game operation practices, it is used as a model example to further cultivate students' creative thinking, language skills, and the connection between culture and life. Observation in the field, to achieve spontaneous learning, teamwork, design themed board games to develop multiple capabilities. | |
| 課程目標 Course Objectives | 中文 | 英文 | |
| | 認知： 透過不同類型桌遊，進而體驗，覺知語文與文化情境的聯結與應用。 情意： 能培養美感鑑賞與語文敘事的轉化能力。 技能： 能完成專題，開發作品，達到行動學習。 | Cognition： Through different types of board games, and then experience, be aware of the connection and application of language and cultural context. affection： Can cultivate the ability to transform aesthetic appreciation and Chinese narrative skill： Be able to complete projects, develop works, and achieve action learning | |
| 評量標準 | | | |

Assessment standards

- 期中考試 _____ % 歷程(個人)報告 __25_____ % 平時考 _____ %
 期末未試 _____ % 期末成果(分組)報告 __35_____ % 上課參與度 20__ %
 出席 _____ % 工作日記(分組) __20_____ % 其它 _____ %

教科書 (書名、作者、出版社、備註)

Textbook (Title, Author, Publisher, Remarks)

| 書名 Title | 作者 Author | 出版社 Publisher | 備註 Remarks |
|----------------------|--------------|------------------|---------------|
| 《桌遊課：原來我玩的不只是桌遊，是人生》 | 許榮哲，歐陽立中 | 台北：遠流， 2016 | |
| 自編講義 | 林青蓉 | | |

參考書目 (書名、作者、出版社、期刊、備註)

Reference Materials (Title, Author, Publisher/Journal, Remarks)

| 書名 Title | 作者 Author | 出版社/期刊 Publisher/Journal | 備註 Remarks |
|-------------|--|-----------------------------|---------------|
| 嘖嘖平台 | 網址： https://www.zeczec.com/projects/taipei1945 | | |
| 台灣桌遊教育推廣協會 | 網址： http://www.tbgea.org/product.html | | |

授課進度

Course Schedule

「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題)，「授課進度」為每週上課之小單元名稱

| 週次 Week | 科目主題 Course Subject | 教學方式 Teaching Method | 授課進度 Course Schedule |
|------------|------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 1 | 桌遊創想與翻轉 | 講述/投影片 | 課程介紹/上課與作業規定 |
| 2 | 桌遊創想與翻轉 | 講述/投影片 | 教學轉化型桌遊介紹/基本概念討論 |
| 3 | 桌遊創想與翻轉 | 講述/多媒體 | 桌遊機制學習設計/符號與故事元素 |
| 4 | 桌遊跨領域應用 | PBL | 各類型桌遊體驗/文史領域桌遊認識 |
| 5 | 桌遊跨領域應用 | PBL | 各類型桌遊體驗/自然領域桌遊認識 |
| 6 | 桌遊跨領域應用 | PBL/多媒體 | 桌遊融入教學創意發想/遇見小說桌遊試作 |
| 7 | 桌遊跨領域應用 | PBL/多媒體 | 各式桌遊跨領域應用/遇見小說桌遊試作 |
| 8 | 桌遊模組與機制 | PBL/多媒體 | 桌遊仿作，創作，改作設計/遊戲心理與形象思維 |
| 9 | 桌遊模組與機制 | 口頭報告 | 期中提案/範本分享 |
| 10 | 桌遊模組與機制 | PBL/多媒體 | 教案規劃 |
| 11 | 桌遊模組與機制 | PBL/多媒體 | 教案規劃 |
| 12 | 桌遊企劃與實作 | PBL/實作/評述 | 分組知識分享、現場體驗、策略回顧/逛夜市和尋寶 |

| | | | |
|----|-----------------|-----------|-------------------------|
| 13 | 桌遊企劃與實作 | PBL/實作/評述 | 分組知識分享、現場體驗、策略回顧/撲克牌大改造 |
| 14 | 桌遊模組與機制/桌遊企劃與實作 | PBL/實作/評述 | 模組化設計/妙語說書人和文字運用 |
| 15 | 桌遊模組與機制/桌遊企劃與實作 | PBL/實作/評述 | 議題融入設計討論/從前從前說個好故事 |
| 16 | 桌遊跨領域應用/桌遊企劃與實作 | 口頭發表 | 成果發表/成品博覽會 |
| 17 | 桌遊跨領域應用/桌遊企劃與實作 | 口頭發表 | 成果發表/成品博覽會 |
| 18 | 桌遊跨領域應用/桌遊企劃與實作 | 口頭發表 | 成績結算 |

「科目主題」為整門課程之大單元名稱(填寫約4-6項主題),「授課進度」為每週上課之小單元名稱

一般能力指標
General Learning Outcomes

一般能力

一、人文與思維

- 1、能瞭解人文、社會科學的基本概念與理論。
- 2、能基於人文、社會學的基礎認識,將此知識解釋人文社會的現象,並舉例說明。
- 3、能在生活中運用人文、社會學的知識,思辨、分析、批判探討人類與社會現象。
- 4、能覺知人文涵養教育所引發的心靈感動,欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。

二、內省與關懷

- 1、能進行內觀反省,了解自己的優、缺點,並據此作出適當的行為。
- 2、能藉由內觀反省,了解周遭人的感受,對群己、環境主動表現出關懷。
- 3、能對群己、環境的關懷產生價值感,成為態度。
- 4、能具有持久且一致主動關懷環境、群己,推己及人的品格。

三、創意與表達

- 1、能有效運用口頭語言、書面文書清楚表達自己的想法和他人的意見。
- 2、能運用適當工具與方式表述資料,且表述的內容論述與結構皆完整。
- 3、能有創意性的表述,並清楚傳達自己的想法。
- 4、表述的內容具有獨創見解,並與接收者可以進行有效的溝通與論辯。

四、科學與邏輯

- 1、能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵。
- 2、能運用多種思考方法,思索事務變化的因果和形式,探討事物間邏輯性關聯。
- 3、能依據邏輯推理原則,進行批判性思考。
- 4、能運用邏輯推理、批判性思辨能力,運用於生活與工作之中。

科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率

Coverage Rate of the Course Subject Correspond to the Ordinary Ability and Professional Ability

「科目主題/單元」之能力百分比計算方法依據上方一般能力指標說明,依符合項次累積總百分比,每一科目主題(列)能力上限為100%。

| 科目主題 | 核心能力 | | | | 人文與思維 | | | | 內省與關懷 | | | | 創意與表達 | | | | 科學與邏輯 | | | | 合計 |
|---------|------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|-------|--|--|--|----|
| | 1-1 | 1-2 | 1-3 | 1-4 | 2-1 | 2-2 | 2-3 | 2-4 | 3-1 | 3-2 | 3-3 | 3-4 | 4-1 | 4-2 | 4-3 | 4-4 | | | | | |
| 中文：桌遊創想 | 10 | 10 | 10 | 10 | | | | | 5 | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 | 5 | 5 | 100% | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|--|--|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|------|
| 與翻轉 英文:Board game and Flipping learning | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 中文：桌遊跨領 域應用 英文： Cross-Discipli nary Application of Board game | 10 | 10 | 10 | 10 | | | | | 5 | 5 | 5 | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100% |
| 中文：桌遊模組 與機制 英文：Modules and mechanisms | 10 | 10 | 10 | 10 | | | | | | | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 100% |
| 中文：桌遊企劃 與實作 英文：Plan and implementation | 10 | 10 | 5 | 5 | | | 5 | 5 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | | | 100% |