

中臺科技大學課程介紹 (中英文)

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	112-2	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(博學)
學分數 Credit Hour	2	授課時間 Hour (s)	2
辦公地點	2805	請益時間	
聯絡電話	0912610560		
電子信箱	crlin@ctust.edu.tw		
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，以作為參考範例，進而培養學生建構模組，訓練創意思考，語文力表達，並聯結文化與生活的跨領域觀察，設計主題桌遊，達到自發學習，團隊合作，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			

<input type="checkbox"/> 期中考試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期中分組提案 15 %	<input type="checkbox"/> 平時考 _____ %
<input type="checkbox"/> 期末未試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 _____ 30 %	<input type="checkbox"/> 上課參與度 _____ %
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 出席 _____ 15 %	<input checked="" type="checkbox"/> 實測桌遊與討論 _____ 40 %	<input type="checkbox"/> 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	
上課講義/投影片	林青蓉	自編講義	歷屆實作成品觀摩

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
《就是愛玩桌遊！：精選全球最暢銷 35 種桌上遊戲規則·贏家秘技·必備知識》	黑豬	高寶出版:201	
逸馬的桌遊小教室		https://www.youtube.com/channel/UCrTXSmSiUVSrLrK5FZ16BGA	

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 (填寫 4-6 項主題)	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	實測桌遊/機制學習設計
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/桌遊拆解與試作
7	桌遊跨領域應用	PBL/多媒體	桌遊融入教學創意發想/桌遊拆解與試作
8	桌遊模組與機制	PBL/多媒體	妙語說書人和文字運用
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
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
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

- 認知：能建立人文、社會科學的基本概念與理論。
- 情意：能培養欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。
- 技能：能以人文社會學的知識，建構多元文化理念。

二、內省與關懷

- 認知：能建立具有創意性的思維與表現。
- 情意：能建構創意美感與溝通表達的思維。
- 技能：能開發富創意性的表現方式，運用於生活與工作之中。

三、創意與表達

- 認知：能檢視自己與群我、環境的關係，進行自我省思。
- 情意：能形成對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。
- 技能：能統合內觀反省，建立對群己、環境主動關懷的行為。

四、科學與邏輯

- 認知：能評析對事物的思維與表述內容結構是否完整。
- 情意：能養成具有科學邏輯思維的學習方法，進行有效的溝通與表達。
- 技能：能建立適當工具與方式表述，清楚表達自己的想法。

科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率（填寫說明）

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 (Course Subjec)	一般能力% (每項合計 100%) General
-------------------------	------------------------------

(填寫 4-6 項主題)	1 人文與思維	2 內省與關懷	3 創意與表達	4 科學與邏輯	合計
中文：桌遊創想與翻轉 英文：Board game and Flipping learning	40		30	30	100%
中文：桌遊跨領域應用 英文：Cross-Disciplinary Application of Board game	25	15	30	30	100%
中文：桌遊模組與機制 英文：Modules and mechanisms	20	15	30	35	100%
中文：桌遊企劃與實作 英文：Plan and implementation	30	10	30	30	100%
中文： 英文：					100%
中文： 英文：					100%