

## 臺東縣立知本國民中學 111 年度原住民教育資源中心計畫 子計畫名稱：「射馬干部落導覽桌遊設計營」教師研習計畫

壹、依據：臺東縣原住民族教育資源中心整體推動方案。

貳、目的：

- 一、能運用建和部落現有的部落資源（族語、木雕、傳說故事、傳統建築、民族植物、社區營造發展協會），設計出可吸引學生或遊客走入部落，主動認識原住民文化的實境解謎桌遊。
- 二、教師或地方創生者能學習桌遊設計原理，應用在其他教學活動設計上。
- 三、透過本次研習，激發教師的教學設計創意，並主動了解學區部落的原住民文化。

參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：臺東縣政府教育處
- 三、承辦單位：臺東縣立知本國中

肆、活動時間：111 年 7 月 1 日~7 月 2 日

伍、活動地點：知本國中原住民資源教室

陸、參加對象：對部落導覽桌遊有興趣的國中小教師(知本國中學區優先)、地方創生工作者(20名)

柒、研習報名：請至全國教師進修網登入，課程編號：3469102。

捌、研習規劃

### 【第一天】

時間	活動名稱	活動內容	備註
09:30 10:20	桌遊不只很好玩	課程將透過帶領遊玩「凸槌偵探」教育微桌遊，帶領老師們從微桌遊的角度看待學習，以及微桌遊所能為認識文化帶來的效益。	使用便利貼進行課程互動
10:30 11:20	桌遊設計思維工具	透過「九宮格思考法」與「桌遊機制組合練習」等工具，培養在設計桌遊之前，所必備的相關思維能力。	使用便利貼進行課程互動
11:30 12:20	如何說好一個故事	一個好的故事能引起聽眾的興趣，一個好的桌遊故事能引起孩子們的學習動機，讓我們一起剖析故事的架構，以及思考如何創造一個好故事吧！	使用豆點城市出版之「桌遊故事學習單」，進行課程互動。
12:20 13:30	午餐時間		
13:30 14:20	機制扭蛋機練習	我們將使用「桌遊藍圖卡」來進行一場隨機的桌遊設計活動，讓我們用五大架構的設計流程，挑戰50分鐘設計一款桌遊吧！	使用豆點城市出版之「桌遊藍圖學習單」，進行課程互

			動。
14:30 15:20	桌遊設計： 發想	在設計桌遊之前，我們必須明確定義自己設計的緣由，簡單來說就是預期的學習目標與成效，讓我們思考看看你希望這款教具能帶來的效益吧！	使用豆點城市工作室設計之「桌遊設計模板」進行課程。
15:30 16:20	桌遊設計： 架構	一款桌遊就只有三個架構：開始、進行與結束，讓我們跟著模板卡來設計一款桌遊的架構吧！	使用豆點城市工作室設計之「桌遊設計模板」進行課程。
賦歸			

### 【第二天】

時間	活動名稱	活動內容	備註
09:30 11:20	部落踏查	透過建和部落導覽員的帶領，以及我們對於遊戲的設計需求，在部落裡搜集我們的素材與靈感。	四組各需要一位導覽員
11:30 12:20	桌遊設計： 遊戲玩法	在這一個步驟，我們將會開始發展遊戲玩法規則，也就是說經過這一個階段後，你的遊戲就可以初步遊完一遍囉！	使用《我的第一套桌遊設計書》進行遊戲設計
午餐時間			
13:30 14:20	桌遊設計： 卡片製作	到目前為止，我們都只有發展抽象的遊戲規則而已，因此我們就要開始根據你的遊戲規則，去繪製一張一張的桌遊卡牌囉！	使用《我的第一套桌遊設計書》進行遊戲設計
14:30 15:20	最佳設計 票選	各組分享自己的設計內容，講師將以專業的角度給予回饋，並由學員票選出最佳設計，進行試玩。	
15:30 16:20	試玩與回饋	試玩後各組提供回饋，大家一起創造出最佳版本，進行印刷，並將成為禮物寄給學員。	
賦歸			

### ■ 注意事項 ■

📍 防疫要求：

- (1) 請學員研習當天提供三劑疫苗施打小黃卡
- (2) 研習前一天，提供快篩陰性證明，傳送至研習群組

📍 本活動遵守基本防疫原則

全國教師進修網課程編號：3469102