臺北市立信義國民中學110學年度七年級彈性學習課程計畫

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | | 我是遊戲設計師 | | | | 課程  類別 | 🗹統整性主題/專題/議題探究課程  □社團活動與技藝課程  □特殊需求領域課程  □其他類課程 | |
| 實施年級 | | 🗹7年級 □8年級 □9年級  🗹上學期 🗹下學期 | | | | 節數 | 上學期 每週 1 節共 20 節  下學期 每週 1 節共 20 節 | |
| 設計理念 | | 十二年國民基本教育之課程發展本於全人教育的精神，以「自發」、「互動」及「共好」為理念，強調學生是自發主動的學習者，學校教育應善誘學生的學習動機與熱情，提升學生學習的渴望與創新的勇氣，協助學生應用及實踐所學，成為具有社會適應力與應變力的終身學習者。  呼應總綱的教育理念，本課程以桌遊設計最終目標，在與桌遊互動的過程中發現桌遊迷人有趣之處，在介紹桌遊的過程中掌握桌遊設計的主要項度，在桌遊的改編過程中學習從現有條件中找出不同的連結與發想，在桌遊的創造過程中學會統整想法、討論分析、具體落實，讓學生從體驗桌遊到創造桌遊，逐步建構觀察、學習、創新及行動的學習歷程，奠定學習思考的邏輯與創新實踐的基礎。 | | | | | | |
| 核心素養  具體內涵 | | J-A2 具備理解情境全貌，並做獨立思考與分析的知能，運用適當的策略處理解決生活及生命議題。  J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。  J-B2 具備善用科技、資訊與媒體以增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、訊、媒體的互動關係。  J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。 | | | | | | |
| 學習重點 | | 學習  表現 | 1. 能理解桌遊的遊戲機制。 2. 能完整介紹一套桌遊的遊戲規則。 3. 能進行遊戲改編。 4. 能設計一套桌遊。 | | | | | |
| 學習  內容 | 1. 桌遊分類原則。 2. 桌遊遊戲機制制定原則。 3. 遊戲心理學(邊際效應、門檻效應、選擇效應)。 4. 遊戲設計與應用原理。 5. 桌遊盒設計技巧教學。 | | | | | |
| 課程目標 | | 1. 能理解桌遊的規則與遊戲過程、遊戲設計機制與製作的過程。  2. 了解設計桌遊所要包含的遊戲機制與製作項目，並進行桌遊創作，或進行部分規則調整與改編。  3. 能完整的介紹一套桌遊的遊戲機制，並進行桌遊開箱說明影片拍攝。  4. 從桌遊的體驗中提高學習興趣，並運用適切的溝通方式與同儕和諧互動。  5. 能進行桌遊創作發表，分享自己的創意及創造過程，並在觀摩學習的過程中找出修正調整再進步的空間。 | | | | | | |
| 表現任務  (總結性評量) | | 上學期  1. 桌遊介紹   1. 包含桌遊文字介紹(個人)及口頭發表(小組)兩部分。 2. 桌遊文字介紹部分以學習單為主，以個人書寫內容為計分標準。 3. 口頭發表以小組簡報方式進行，每組3~5人，小組發表5分鐘。發表內容包括：桌遊名稱、遊戲人數、桌遊盒內容介紹、遊戲規則、遊戲範例、遊戲結束及計分。此部分以小組表現情形為計分標準。   2. 桌遊改編計畫書   1. 包括書面資料及口頭發表。 2. 小組口頭發表部分，每組每組3~5人，小組發表8分鐘。 3. 發表內容包括：所選定桌遊之介紹、想要進行改編的項目、改編方式、改編後的規則及成果、同儕試玩回饋、修正建議等。 4. 書面資料部分，完成桌遊改編計畫書，小組繳交書面資料一份。   下學期  以下兩項擇一進行即可  1. 桌遊開箱介紹影片  (1) 以影片介紹一套桌遊，內容包括：桌遊名稱、遊戲人數、桌遊盒內容介紹、遊戲規則、牌卡或元件介紹、遊戲範例、遊戲結束及計分、其它內容說明等。  (2) 每組每組3~5人。  (3) 小組繳交桌遊開箱影片一支。  2. 桌遊製作  (1) 以書面資料呈現所設計的桌遊，內容包括：桌遊名稱、遊戲人數、桌遊盒內容介紹、遊戲規則、牌卡或元件介紹、遊戲範例、遊戲結束及計分、其它內容說明等。  (2) 能設定桌遊故事情境，並製作符合遊戲內容的道具及元件。  (3) 能製作桌遊規則說明書。  (4) 能製作完整的桌遊盒。 | | | | | | |
| 教學進度  週次/節數 | | 單元/子題 | | 單元內容與學習活動 | | | | [檢核點]  (形成性評量) |
| 第  1  學期 | 第  1-7  週 | 桌遊分類與體驗 | | 1. 桌遊是什麼 2. 桌遊的種類與分類依據 3. 五款暢銷桌遊介紹與體驗(抽象類、派對類) 4. 遊戲心理學對桌遊設計的影響 5. 遊戲機制的意義 | | | | 1. 能完成桌遊介紹學習單 2. 能進行桌遊體驗活動 3. 能完成遊戲機制學習單 4. 能說出一套完整的桌遊所具備的項目 |
| 第  8-14  週 | 桌遊介紹與發表 | | 1. 能以簡報介紹一套桌遊 2. 選定所要改編的桌遊 3. 設定所要改編的項目 4. 改編與製作桌遊 5. 分組測試 6. 回饋與修正 | | | | 1. 能以書面資料及口頭報告方式介紹一套桌遊 2. 能設定改編項度及具體做法，並依據且彙整測試結果並進行詳細紀錄 3. 提出修正內容 |
| 第  15-20週 | 展示與發表 | | 1. 桌遊改編計畫書 2. 期末簡報製作 3. 期末小組發表 | | | | 1. 能以簡報說明改編計畫 2. 能上台發表 3. 同儕回饋與修正 |
| 第  2  學期 | 第  1-7  週 | 體驗與遊戲機制 | | 1. 桌遊體驗 2. 桌遊遊戲機制設計討論 3. 創新桌遊設計機制 4. 桌遊開箱影片分享 | | | | 1. 能理解桌遊規則 2. 能進行遊戲機制討論 3. 遊戲機制的合理性 4. 桌遊開箱影片製作情形 |
| 第  8-15  週 | 桌遊發想與創作 | | 1. 桌遊設計 2. 測試與修正 3. 配件製作 4. 製作說明書 | | | | 1. 桌遊設計合理性 2. 配件設計情形 3. 說明書的陳述情形 |
| 第  16-20週 | 桌遊新品發表會 | | 1. 桌遊設計計畫書 2. 期末簡報製作 3. 桌遊新品發表會 | | | | 1. 能以簡報介紹桌遊作品 2. 能呈現桌遊作品 3. 能介紹所設計的桌遊 |
| 教育議題 | | 性J4認識身體自主權相關議題，維護自己與尊重他人的身體自主權。  性J11去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。  性J12省思與他人的性別權力關係，促進平等與良好的互動。  涯J3覺察自己的能力與興趣。  涯J4了解自己的人格特質與價值觀。 | | | | | | |
| 評量方式 | | 第一學期   1. 課堂學習單 30% 2. 桌遊改編成果 20% 3. 課堂發表 20% 4. 期末簡報製作與發表 30%   第二學期   1. 課堂學習單 20% 2. 桌遊盒製作成果 30% 3. 桌遊開箱影片或桌遊製作 30% 4. 期末簡報製作分享或發表 20% | | | | | | |
| 教學設施  設備需求 | | 投影機、平板、電腦 | | | | | | |
| 師資來源 | | 校內師資 | | | 🗹跨領域/科目協同教學 | | | |
| 備註 | |  | | | | | | |