

遊戲化設計與教學桌遊

課堂導入之經驗分享



NTNU
GBL Lab



臺師大 陳志洪

內容大綱

1

桌遊體驗

2

設計框架

3

桌遊實例

陳志洪



● 經歷

- 臺師大 資訊教育所
- 元智大學 資訊傳播系
- 中央大學 網路學習科技所
- 中央大學 資訊工程系

● 研究興趣

- 遊戲式學習、科技強化語文學習、電腦科學教育

什麼是遊戲化？

Game(遊戲)

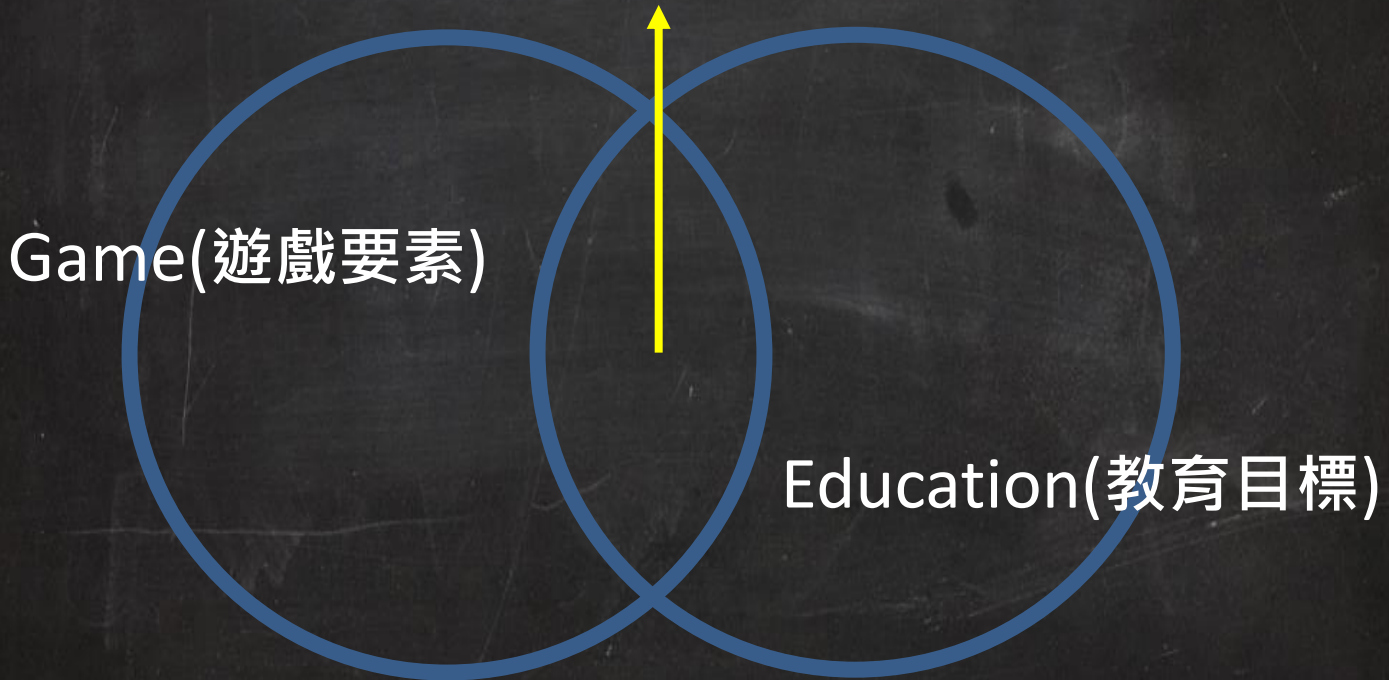
Education(教育)

Gamification(遊戲化)



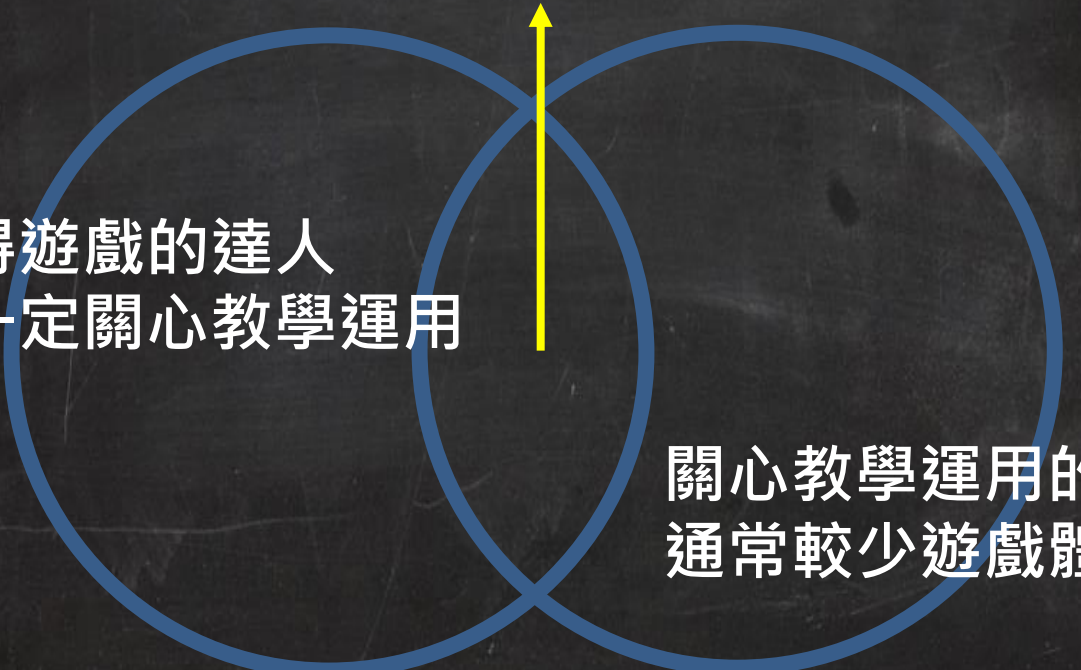
遊戲化設計

遊戲要素和教育目標之間的設計妥協



遊戲化設計

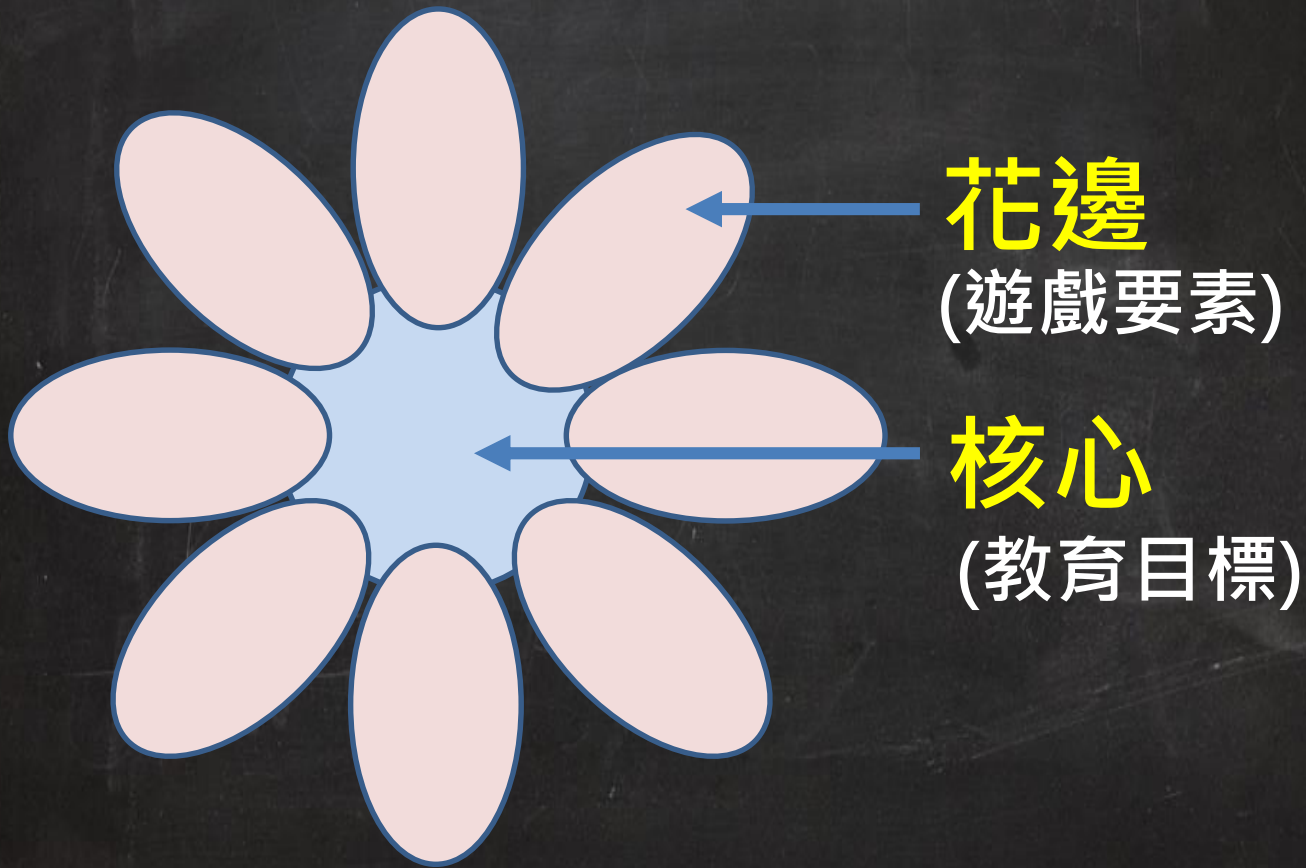
遊戲要素和教育目標之間的設計妥協



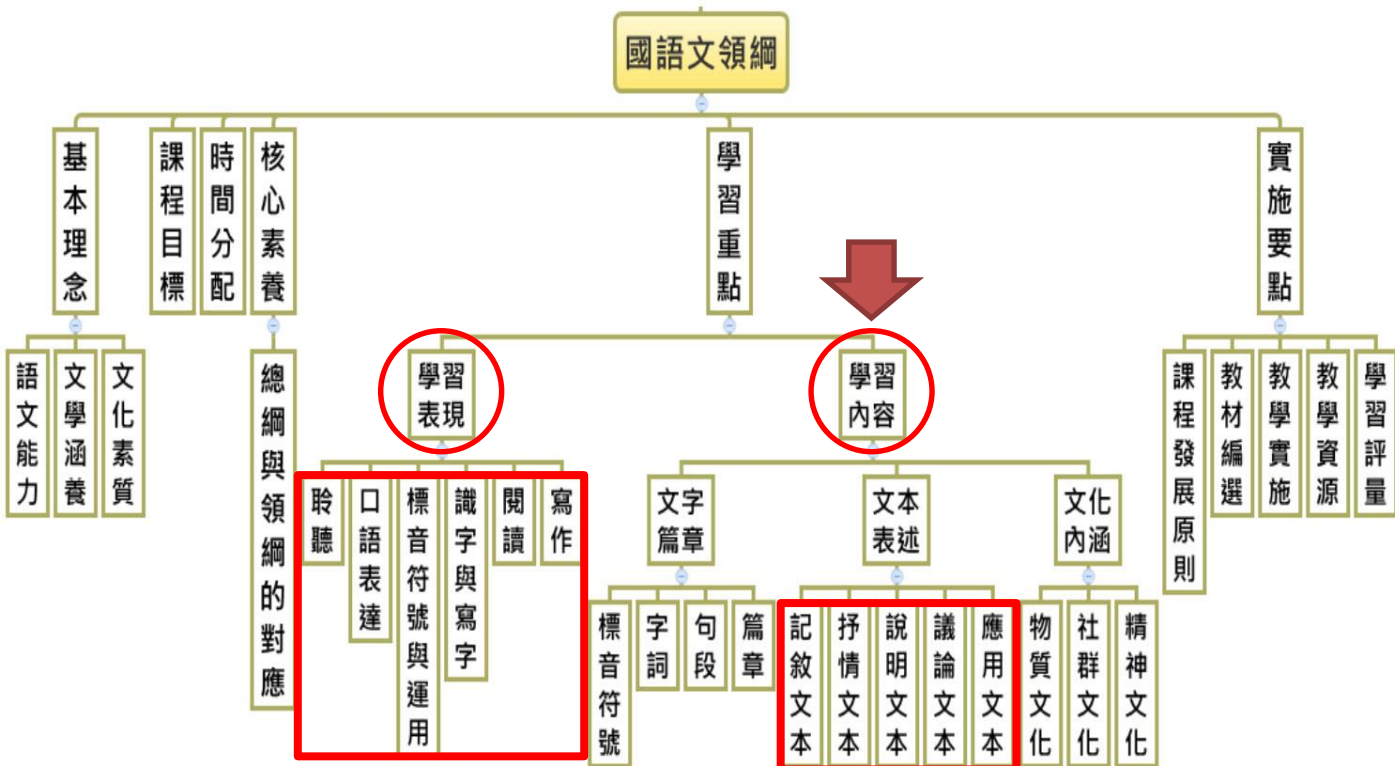
懂得遊戲的達人
不一定關心教學運用

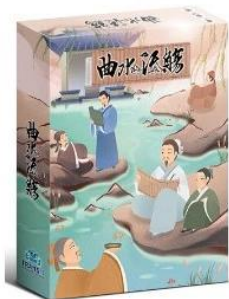
關心教學運用的教師
通常較少遊戲體驗

教育桌遊：核心 & 花邊



國語文領綱





記敘文本

以人、事、時、地、物
為敘寫對象

抒情文本

由主體出發，抒發對
人、事、物、景之情感

說明文本

以邏輯、客觀、理性的
方式，說明事理或事物

議論文本

以論點、論據、論證方式
表達對人、事、物的看法

應用文本

因應日常生活、人際往來
與學習的需要靈活運用



每回合選鏢師出任務→若成功→獲得銀兩，擲骰前進



有人抵達商行，遊戲結束，銀兩最多者獲勝
(根據抵達排名，再獲得20、15、10、5兩)



鏢師卡



文物卡



順序

階層

統計

表格



青銅

玉器

瓷器

書法

鏢師卡

四

武松

依下圖，按照先後順序排列，運送不同朝代的文物共3件。

銅 玉 瓷 書

秦瓊

依下圖，按用途分類，運送青銅器2件。

銅

九

項羽

依下圖，比較朝代和字體，運送書法2件。

	書法1	書法2
朝代	?	?
字體	?	?

書

四

孫武

依下圖，運送擁有文物數量最少那人的所有文物。

甲	乙
2	1
4	2

瓷 書

文物卡

銅



祖丁鼎

· 最大鼎器 ·

商朝，鼎用來烹煮，是現存中最重最大的，但銘文只有3字，是為紀念某人祖父(丁)所鑄。

玉



翠玉白菜

· 超高人氣 ·

清朝，翠玉是綠色的翡翠(硬玉)，相傳為清朝瑾妃的嫁妝，菜葉上兩隻昆蟲，寓意多子多孫。

瓷



蓮花式溫碗

· 獨特汝窯 ·

宋朝，汝窯青瓷，燒窯過程常會出現裂紋，但此碗佈滿裂紋，將製程缺點，變成舉世知名的獨特美麗。

書



快雪時情帖

· 乾隆最愛 ·

晉朝，王羲之，行書，下雪後寫給朋友的一封信問候短信，全文28字，乾隆稱神乎技矣，視為「三希」之首。

1 走鏢版

(地圖 + 擲骰)

(鏢師卡X3 + 文物卡x5)

向右輪抽
(先2再1)

A計畫

盤點：寧靜閱讀 1分鐘

派鏢師：威望高低決定順序

B行動

運鏢（朗讀任務，公開文物） / 公休（PASS）

C領賞

翻牌檢核，領賞 (=文物卡張數)，擲骰前進

D補牌

每人棄任意張卡牌，再補齊 (3+5)

2 機關版

(鏢師卡X3 + 文物卡x5)

向右輪抽
(先2再1)

A計畫

盤點：寧靜閱讀 1分鐘

派鏢師：威望高低決定順序

前2名，擺機關

B行動

運鏢（朗讀任務，公開文物） / 公休（PASS）

C領賞

翻牌檢核，領賞 (=文物卡張數)，擲骰前進

擺放者：驛站→走一格 / 劫鏢→收1兩

D補牌

每人棄任意張卡牌，再補齊 (3+5)

收機關

AR→高清图檔

瓷



蓮花式溫碗

· 獨特汝窯 ·

宋朝，汝窯青瓷，燒窯過程常會出現裂紋，但此碗佈滿裂紋，將製程缺點，變成舉世知名的獨特美麗。

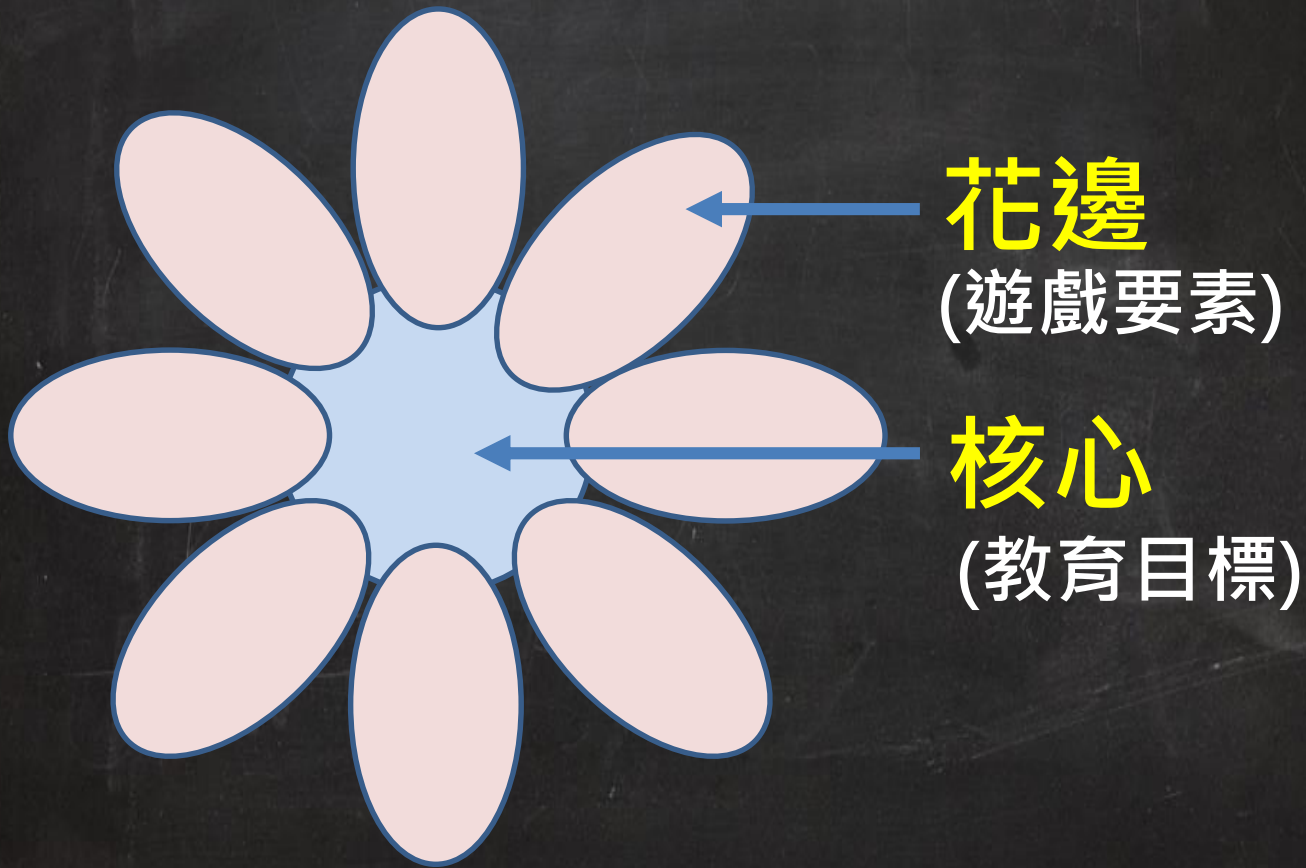


2

設計框架



教育桌遊：核心 & 花邊



遊戲化，為什麼？



→ 從學生觀點看待學習（教/學的差異）

「新手」與「專家」的距離

(Chi & Glaser, 1980. Naveh-Benjamin et al., 1986)

- **知識點數量與連結**
 - 特定領域知識
 - 較好的概念理解
 - 自動化思考歷程
 - 較多的知識塊(Chunk)
 -



遊戲化，為什麼？



→ 從**互動體驗**幫助學習（多感官學習）

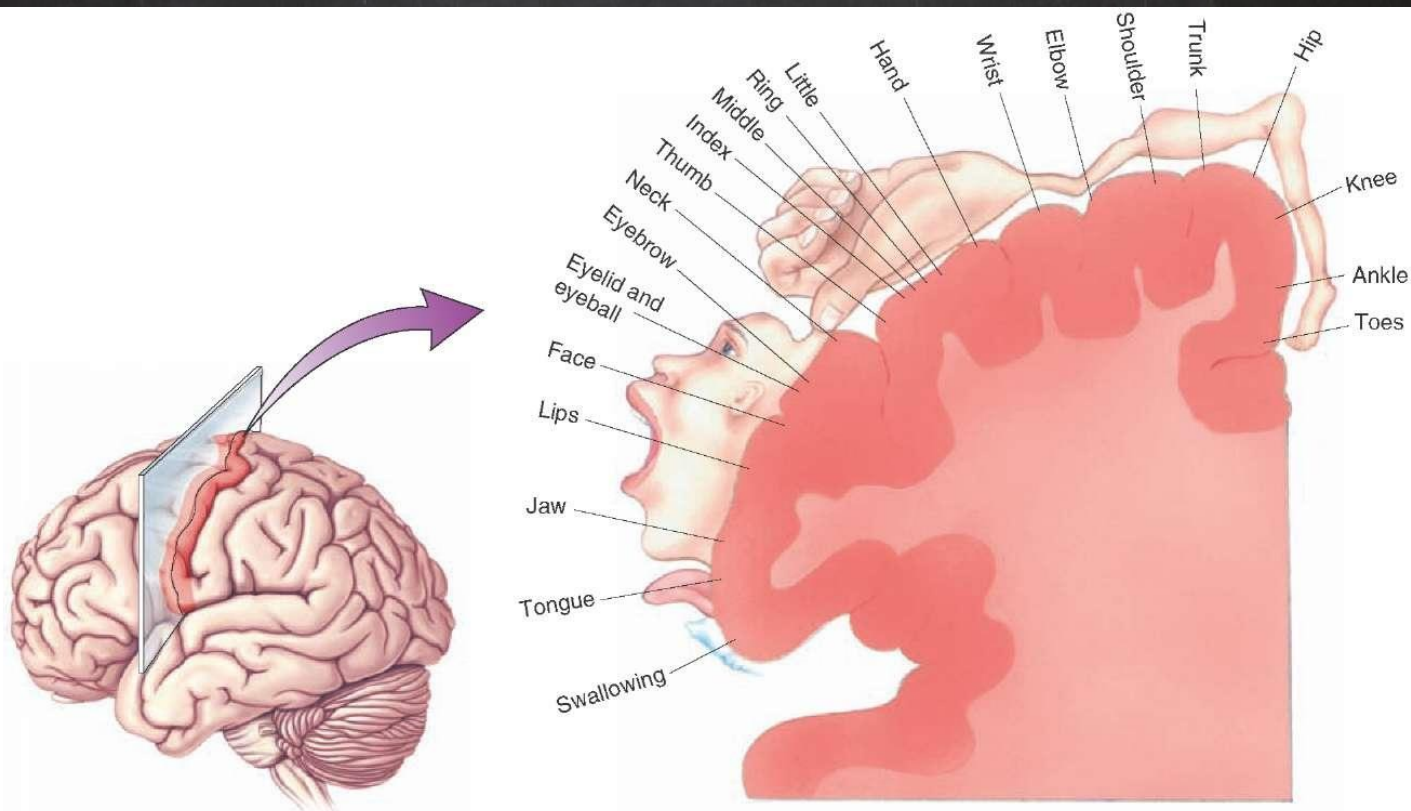
讀書四到→眼到、口到、心到、手到



滑世代→手到、眼到、心到、口到



多感官學習 = 助大腦一臂之力



手到 (拆解原則)
Card



眼到 (情境原則)
Context



心到 (建構原則)
Construction



口到 (溝通原則)
(耳到)
Communication



3

桌遊實例



實例 I：議起上奏



兩種卡牌



說理卡

事例卡

夾敘夾議

投票獎勵：3顆骰子



議敘議

投票獎勵：2顆骰子



先敘後議

投票獎勵：1顆骰子



(音樂家與籃球巨星)

(為學一首示子姪)

(諫逐客書)



起點

秀才

舉人
解元

貢士
會元

進士
狀元

文人

縣丞

知縣

知府

提督

文人

軍機處

內閣

兵部

總督

戶部

吏部

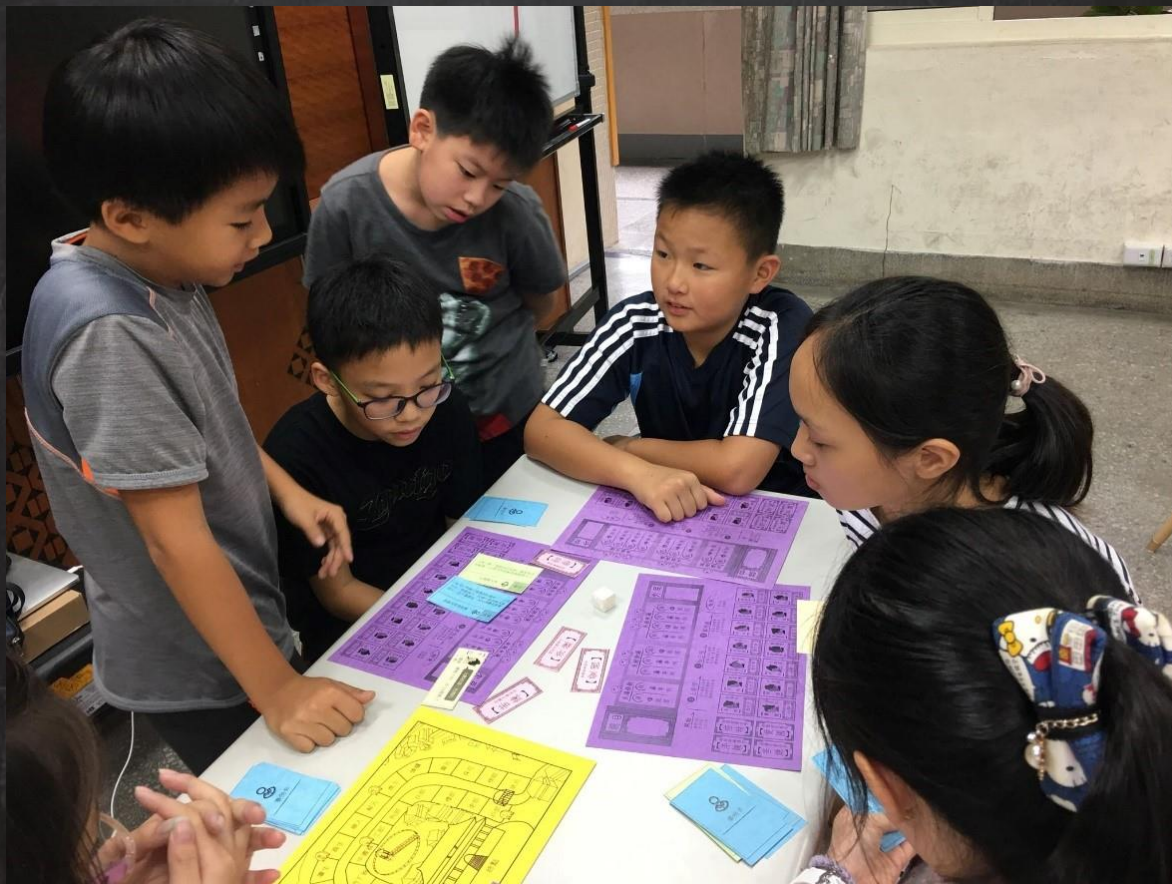
禮部

文人

終點

兵部

課堂風景



實例 I：曲水流觴



三種卡牌



景物卡

特寫卡

情感卡

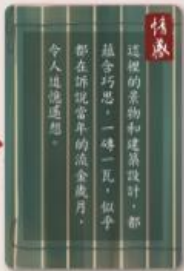
基本

● 景物 - 情感



進階

● 景物 - 特寫 - 情感



挑戰

● 景物 - 特寫 - 特寫 - 情感



情境遊戲 → 蘭亭集序 (文青派對)

永和九年歲在癸丑暮春之初會
于會稽山陰之蘭亭脩禊事
也羣賢畢至少長咸集此地
有峻領茂林脩竹又有清流激
湍映帶左右引以為流觴曲水
列坐其次雖無絲竹管絃之
盛一觴一詠一足以暢叙幽情
是日也天朗氣清惠風和暢仰
觀宇宙之大俯察品類之盛
所以遊目騁懷足以極視聽之
娛信可樂也夫人之相與俯仰
一世或取諸懷抱悟言一室之內
或因寄所託放浪形骸之外雖
趣舍萬殊靜躁不同當其欣
於所遇暫得於己快然自足不
知老之將至及其所之既倦情
隨事遷感慨係之矣向之所欣
俯仰之間以為陳迹猶不能不以之興懷况脩短隨化終
期於盡古人之死生之大矣豈
不痛哉每攬昔人興感之由
若合一契未嘗不臨文嗟悼不
能喻之於懷固知一死生為虛
誕齊彭殤為妄作後之視今
亦猶今之視昔悲夫故列
敘時人錄其所述雖世殊事
異所以興懷其致一也後之攬
者亦將有感於斯文

指示物



起點

終點



先抵達
獲勝！

課堂風景



FB社團

facebook.com/groups/466737707499170/?multi_permalink=879651459541124

搜尋 Facebook



Zhi-Hong Chen



管理社團

夢想盒子@教育桌遊
公開社團

首頁

管理員工具

- 社團加入申請
- 自動批准成員加入
- 入社必答問題
- 待審貼文
- 貼文主題
- 排定發佈的貼文
- 活動紀錄
- 社團規則



夢想盒子@教育桌遊

公開社團 · 702 位成員



+ 邀請

關於 討論 包廂 成員 活動 影音內容 檔案



建立公開貼文.....



直播視訊



相片 / 影片



票選活動

關於

「講起上秦」「曲水流觴」「鏢行天下」教育桌遊的實踐分享



回顧

1

桌遊體驗

- 遊戲要素 X 教育目標
- 鏢行天下(圖文閱讀)

2

設計框架

- 核心 VS 花邊
- 多感官學習/設計

3

桌遊實例

- 議論文桌遊
- 記敘兼抒情文桌遊

謝謝大家!

