

《設計思考 X 教育桌遊》工作坊

壹、辦理依據

1. 109 學年度師資培育之大學辦理地方教育輔導工作計畫--大「嘉」動起來：嘉義大學與夥伴學校共創中小學教師心新視界
2. 中華民國 109 年 4 月 6 日教育部臺教師(三)字第 1090050153 號。
3. 109 學年度國民中小學活化教學與多元學習計畫之教育部國民及學前教育署補助國民小學及國民中學活化教學與多元學習作業要點。
4. 中華民國 109 年 7 月 30 日教育部國教署臺教國署國字第 1090083830 號。

貳、辦理單位及支援事項

指導單位：教育部

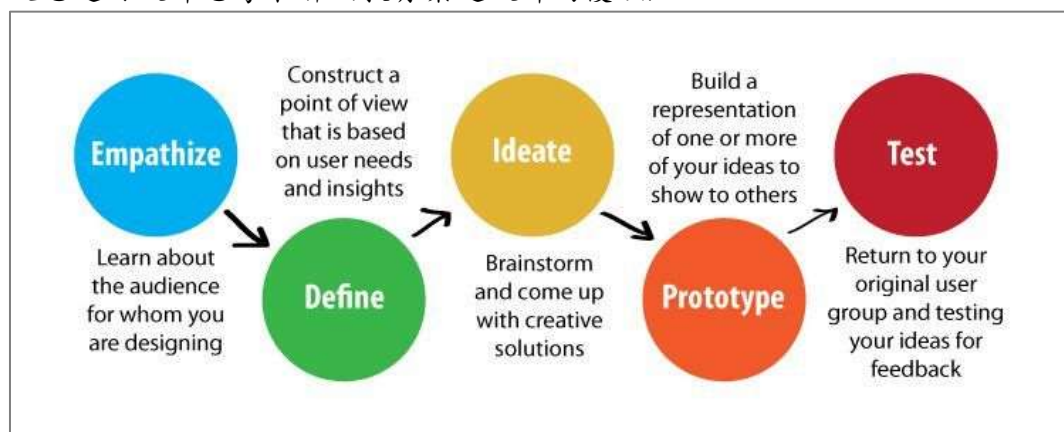
承辦單位：國立嘉義大學師資培育中心

協辦單位：國立嘉義大學實驗教育研究中心

國民中小學活化教學與多元學習計畫之生涯輔導與桌遊共備社群

參、辦理目的

1. 了解設計思考(design thinking)的五個步驟：同理(empathize)、需求定義(define)、創意發想(ideate)、製作原型(prototype)、測試(test)。
2. 透過體會與反思設計思考解決問題的重點。
3. 了解設計「教育桌遊」設計的關鍵元素，發想出教育桌遊遊戲機制。
4. 反思運用設計思考來解決教育桌遊設計的優缺點。



圖示：設計思考的五個步驟，和本工作坊的焦點

肆、辦理期程

1. 日期：110 年 1 月 26 日(二)至 110 年 1 月 27 日(三)，為期二天。
每日上午 9:00 至下午 4:30。
2. 預計年度計畫辦理期程規劃：

日期規劃	內容說明
109/08	工作小組籌備期
109/09	專家講師邀約及課程需求討論
109/10	專家講師邀約及課程需求討論

109/11	工作坊預備期
109/12	辦理初階工作坊(12/5-6 及 12/19-20 擇一梯次參與)
110/01	1. 辦理回訓工作坊(1/16 或 1/17 擇一天參與) 2. 辦理《設計思考 X 教育桌遊》工作坊(1/26-1/27 共二日)
110/02	1. 設計之桌遊修正及安排入校日期 2. 課程共備(依小組需求)
110/03	1. 安排入校教學及觀議課 2. 課程共備(依小組需求)
110/04	1. 安排入校教學及觀議課 2. 課程共備(依小組需求)
110/05	1. 安排入校教學及觀議課 2. 課程共備(依小組需求) 3. 各組設計成果整理及進行核銷作業
110/06	1. 預計於六月中進行年度計畫執行成果發表會 2. 年度計畫總成果彙整
110/7~	1. 入選之桌遊成品後續美編及印刷製作 2. 七月完成核銷作業結算

伍、辦理內容(項目)

1. 本次工作坊課程簡介

這是一個兩日的工作坊，在這兩天中，可以體會到設計師慣用思維方式——設計思考，並藉由幾次演練來讓體驗更加深刻。設計思考是合作解決問題的方法，很適合用來解決和人相關的問題，比方說服務的設計和產品的設計，也適合用來作為設計教育桌遊的方法。在體驗完設計思考歷程之後，期許各位設計師，能夠戴上設計思考的眼鏡，開啟教育桌遊設計的起點。

2. 本次工作坊議程

110 年 01 月 26 日(二)		
第一天：設計思考與教育桌遊設計		
時間	活動內容	活動焦點
9:00	學員報到	互相認識，了解背景、教育桌遊（設計）經驗、參加工作坊動機、分組。
9:30	設計思考挑戰#1： 購物車設計	在解決問題的過程中察覺自我與他人合作解決問題的慣性
10:30	休息時間	享用茶點、充電
10:40	設計思考解析： 設計思考經典案例	專家如何運用設計思考來合作解決問題
11:40	設計思考統整(1)	統整早上的問題解決過程與心得
12:00	午餐休息時間	
13:00	設計思考挑戰#2： 環保飲料杯設計	應用設計思考來解決問題
14:10	設計思考統整(2)	統整下午的問題解決過程與心得

14:40	休息時間	享用茶點、充電
15:00	小組討論	如何用設計思考來設計教育桌遊？
15:30	教育桌遊設計流程	用設計思考來設計教育桌遊的過程解析
16:30	賦歸	
110 年 01 月 27 日(三)		
第二天：兩種教育桌遊的體驗與機制發想		
時間	活動內容	活動焦點
9:00	學員報到	第一天工作坊經驗分享。
9:30	前情提要	工作坊第一天回顧
9:40	教育桌遊體驗#1	學科知識遊戲化/測驗遊戲化
10:30	休息時間	享用茶點、充電
10:40	教育桌遊體驗#2	情境體驗遊戲化
12:00	午餐時間	
13:00	兩種教育桌遊設計取向	- 學科知識遊戲化/測驗遊戲化 - 情境體驗遊戲化
14:00	小組討論	- 我要解決什麼樣的學習問題？ - 我要設計哪種教育桌遊
14:30	休息時間	享用茶點、充電
15:00	遊戲機制發想	依據小組討論的成果發想遊戲機制
16:00	遊戲機制分享	分享小組討論成果
16:30	賦歸	帶著喜悅與收穫回家

陸、辦理方式（請對應工作項目，具體說明辦理方式）

1. 透過專家學者之帶領，強化跨學科統整取向課程之社群運作，並藉由對話分享、工作坊及腦力激盪，冀希在課程設計及執行的面向及廣度可以更完整。
2. 透過協作社群的運作、任務導向，掌握桌遊融入課程設計脈絡，以服膺新課綱提升學生學習的興趣與創新的勇氣為導向。
3. 將理論結合設計之桌遊成品進行修正，於回訓後選出六組於下學期至高中及國中小進行試驗（師資生可核發服務學習時數），並於試驗後進行討論與修正。
4. 於109學年下學期三～五月進行設計之教育桌遊模組試驗教學活動與公開觀議課共備，並在六月中參與執行成果發表會及設計成品展示。
5. 參與工作坊依實際簽到核給研習時數，惟須全程參與工作坊培訓及回訓方給予完訓證明。
6. 全計畫將於最後階段依照教師組及師資生組選出共五組，給予獎狀、獎品，及桌遊出版權。

柒、參加說明

1. 參加對象：以嘉義市、嘉義縣、雲林縣之中、小、特、幼 各類科教師，或其他有興趣之其他縣市教師及本校師資生及本校學生。並以能參與二日及有參與初階設計思考工作坊者優先錄取。
2. 預計人數：本場次預計錄取現職教師 30 名(含代理代課)，師資生 20 名(本校中、小、特、幼 各類科師資生優先)，依序及資格錄取，額滿為止。
3. 報名時間：即日起至 110 年 01 月 10 日星期日晚上 12 時截止。

4. 報名方式：填妥本 Google 報名表單後，按「提交」送出(確認報名提交後，email 收到填寫副本才算報名完成)，報名海報如附件三。
5. 報名公告：錄取名單將於額滿後公告於國立嘉義大學師資培育中心網站，亦會進行 EMail 通知，請留意填寫之 mail 是否填寫正確，若填寫有誤以致無法寄送須自行負責。
6. 報名連結：<https://forms.gle/6aYzAjsVcve9kDV16>
7. 辦理地點：國立嘉義大學民雄校區科學館 I101 教室(62103 嘉義縣民雄鄉文隆村 85 號)
8. 時數核發：教師參與核給研習時數，師資生及其他學生發給研習證明，惟須全程參與方可發給完訓證明。
9. 其他未述說明事項，若有疑問請洽：s1070774@g.ncyu.edu.tw 張小姐

捌、預期效益（應提出質量化預期效益）

1. 學員參與工作坊滿意度達 80%以上。
2. 設計不同領域及生涯輔導相關議題桌遊初型(含教案產出)共五組。
3. 強化社群教師專業能力，提升共備社群及參與教師設計思考能力與技巧。
4. 以夥伴學校之中小學生為對象，試驗與修正桌遊教學媒材，期能同時達成寓教於樂與翻轉教學，進一步陶冶教師及師資生創新教學能力和跨域整合能力。

玖、專家講師介紹

1. 詹明峰副教授

經歷—

國立中央大學|學習與教學研究所暨師資培育中心副教授

教育部設計思考跨域人才培育計畫(苗圃計畫)種子講師

中央大學 106 學年度教學傑出獎

教育研究中心 (Office of Education Research) 學門召集人

學習科學 (Learning Sciences&Pedagogy) 與遊戲學習 (遊戲和基於遊戲的學習) 學門召集人

新加坡未來學校 (未來學校) 遊戲學習顧問

威斯康辛大學遊戲學習與社會 (遊戲，學習與社會) 社群的創始成員

教育研究方向—

(1) 設計符合以下條件的「遊戲」與「遊戲學習環境」

- a. 促進二十一世紀學習素養與內容習得
- b. 適於課室內與課室外使用
- c. 價格適中，方便且可重複使用

(2) 培養教師運用遊戲學習來促進二十一世紀學習素養的能力，特別是

- a. 教師運用遊戲的方式
- b. 遊戲與課室活動的關係
- c. 教師訓練的方法

(3) 研究方法上有所突破，特別是運用「設計研究法」來解決以下的問題

- a. 瞭解遊戲學習的機制瞭解遊戲學習的設計過程
- b. 開發遊戲學習的設計法則
- c. 發展設計研究法的理論

代表作—

新加坡教師刊物 SingTeach：主題「遊戲學習」

<http://singteach.nie.edu.sg/tag/game-based-learning/>

相關研究 <http://lrn.ncu.edu.tw/mj-jan/>

2. 張鐵懷博士

經歷—

現為教育部設計思考跨域人才培育計畫苗圃計畫總辦公室博士後研究員

國立中央大學學習與教學研究所博士

曾任臺北醫學大學/你說故事我行銷課程兼任助理教授、國立中央大學/國際科技人才培育課程講師、教育部苗圃計畫/教育桌遊工作坊及設計思考課程助理講師、博幼基金會/教育心理學、教育概論講師、文化大學/桌遊教學應用講師

曾任國立暨南國際大學/教育心理學、教學原理講師

教育研究方向—

投入與開設創意思考與教學、教育心理學、國際科技人才培育、教育桌遊設計思維等課程。研究領域：遊戲學習、電玩研究、玩家社群研究、創造力研究、學習學。

壹拾、防疫作為

為因應「2019 新型冠狀病毒 COVID-19」，研習應注意事項如下列說明，敬請參與師長配合。

- (1)所有人員入場前皆須配合體溫量測，耳溫攝氏 38、額溫 37.5 度以上者、有嚴重咳嗽或呼吸急促等呼吸道症狀者，請勿進入研習場域，建議參與人員於家中先自行量測，以防有至報到處而得知體溫超標不能入場之情形。
- (2)若有咳嗽、流鼻水等呼吸道症狀或身體不適者，或符合衛福部公告需居家隔離、居家檢疫、自主健康管理者，請勿參與本次研習活動。
- (3)參與人員於報到時除須配合體溫量測亦須填寫「健康關懷問卷」(附件一)，敬請參與師長如實填寫，並於繳交予工作人員。
- (4)研習場域因屬較密閉式空間，建議全程配戴口罩(口罩請自備)。
- (5)請參與師長於每次進場前清洗雙手。
- (6)校內有停車空間，教室位置請依附圖路線前行(附件二)。

壹拾壹、編列經費(包括自籌款)：公告版免附。

附件一

國立嘉義大學校園嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)健康關懷問卷

您好，由於 2019 新型冠狀病毒(武漢肺炎)迅速蔓延，因應疫情「健康關懷問卷」調查」對象為本校教職員工生及進入校園之訪客，需每 2 週調查一次(非本校正式教職員工及非正式學籍學生，身份請點選訪客)。為配合政府協助防疫，也為了維護校園師生的健康，請您協助填寫以下表單，非常感謝您的配合。

Due to the rapid spread of Coronavirus disease 2019 (Wuhan Pneumonia), the target of the Healthcare Survey in response to the epidemic is NCYU faculty, students and visitors who enter the campus. Those who mentioned should be investigated every 2 weeks. For non-regular faculty and students, please click "Visitor" and fill it out. In order to cooperate with Taiwan government's epidemic prevention and keep NCYU teachers and students healthy, the date of this survey will be started from March 2nd to 13th, 2020. Thanks for your cooperation.

請詳細閱讀以下注意事項，於嘉義大學活動期間配合防疫措施：

Please read the following information in detail and cooperate with Chiayi University epidemic prevention measures during these period:

1. 維持手部清潔，保持經常性洗手，原則上可使用肥皂或酒精性洗手液進行手部衛生。儘量不要用手直接碰觸眼睛、鼻子和嘴巴。

Keep hands clean and wash hands regularly. In principle, soap or alcoholic dry cleaner can be used to keep hands tidy. Do not touch eyes, nose or mouth directly with hands.

2. 校方為保護您的健康，將提供住宿給予需要的學生集中檢疫管理 14 天，管理期間倘若有發燒($\geq 38^{\circ}\text{C}$)、咳嗽、喉嚨痛、呼吸道症狀(呼吸急促、呼吸困難)、流鼻水、肌肉酸痛或關節等不適症狀，請立即戴口罩，主動通報校安中心 271-7373。

For protecting your health, NCYU will provide accommodation to the students who need to do quarantine management for 14 days. If you have a symptom as fever, cough, throat pain shortness of breath, runny nose, muscle pain or joint pain during the quarantine period, please wear surgical mask immediately and contact School Security Center (271-7373).

1. 近三個月出入境台灣史 ☐無 ☐有
2. 最近 14 天內是否出現下列症狀(可複選)
☐無 ☐發燒($\geq 38^{\circ}\text{C}$) ☐咳嗽 ☐喉嚨痛 ☐流鼻水 ☐肌肉痠痛 ☐關節痠痛
☐其他症狀
3. 您或您家屬是否曾與感染嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)病患有接觸?
☐是，若選此選項請於下方留下相關資訊 ☐否
4. 承第 3 題，與您的關係是?接觸日期為? ex: 媽媽，109 年 04 月 27 日。

-
5. 您是否為衛生主管機關列管之嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)居家隔離、居家檢疫或自我健康管理個案?

☐是 ☐否

6. 承第 4 題，居家隔離、居家檢疫或自我健康管理日期為，ex: 居家隔離，日期為 109 年 03 月 15 日至 109 年 03 月 28 日 (共 14 天)

本人_____性別_____所填資料無誤，且已詳細閱讀以上之說明並且願意配合防護措施。

I confirm that the information given in this survey is true, complete and accurate. I also acknowledge that I have read, understand, and will abide by the above named policies, procedures, codes, and instructions.

附件二

國立嘉義大學民雄校區校內研習場地路線指引圖



汽車校門進入、機車請停入口左側車棚



將會辨識「車牌」進入校區

行政大樓左轉



過橋直行



科學館正門一樓內左側 I109 教室



科學館外停車空間



《設計思考X教育桌遊》工作坊

計畫依據：

109學年度師資培育之大學辦理地方教育輔導工作計畫-大「嘉」動起來：
嘉義大學與夥伴學校共創中小學教師心新視界

課程講師：

國立中央大學學習與教學研究所 詹明峰 副教授

國立台灣大學設計思考苗圃計畫總辦公室 張鐵懷 博士後研究員

工作坊目標：

- 1.了解設計思考(design thinking)的五個步驟：
同理(empathize)、需求定義(define)、創意發想(ideate)、製作原型(prototype)、測試(test)
- 2.透過體會與反思設計思考解決問題的重點
- 3.了解設計「教育桌遊」設計的關鍵元素，發想出教育桌遊遊戲機制
- 4.反思運用設計思考來解決教育桌遊設計的優缺點

地點：國立嘉義大學民雄校區科學館 1101教室

時間：110年1月26日至109年1月27日，為期二天

報名期限：自公告日起至1月10截止，若人數未滿則順延。

預計人數：現職教師30名(含代理代課)

師資生20名(本校中/小/特/幼各類科師資生優先)依序及資格錄取，額滿為止

參加對象：招募對象為嘉義市、嘉義縣、雲林縣之中、小、特、幼 各類科教師，或其他有興趣之其他縣市教師及本校師資生及本校學生。
有參與初階工作坊：大「嘉」的桌遊咖啡者優先錄取。

名單公告：將於國立嘉義大學師資培育中心網站公告
並以EMAIL進行通知

更多資訊or報名



指導單位：教育部

主辦單位：國立嘉義大學師資培育中心

協辦單位：國立嘉義大學實驗教育研究中心、生涯輔導與桌遊共備社群

