


仁德醫護管理專科學

109年度高等教育深耕計畫執行成果

109學年度第一學期

- 一 分項計畫：USR-HUB-在地文化與多元文化的教學與教材成長
- 二 活動主題：在地文化與環境教育融入桌遊活動
- 三 活動地點：幼職大樓 C203教室
- 四 活動內容：加強幼保科學習桌遊與環境教育在地文化結合，透過講者分享在地經驗與桌遊規劃過程，讓旅客透過桌遊融入環境與在地文化情境，透過玩的過程讓教育過程更有趣。因此，由李業興老師先進行環境與在地文化的社區再興歷程，以及如何透過導覽發展出遊戲、桌遊的過程。第二階段則讓學生實際經驗李老師所設計的「蜥蜴大冒險」桌遊，透過不同階段遊戲的歷程，感受桌遊創造的轉變與思考的奧妙，獲益甚多。
- 五 活動花絮：

執行單位：幼兒保育科	活動日期：109年11月09日
參加人數：30人	活動滿意度：100%
活動花絮	
	
拍照日期：11/09 照片說明：分享投入社造的過程與經驗的累積。	拍照日期：11/09 照片說明：分享投入社造的過程與經驗的累積。
	
拍照日期：11/09 照片說明：分享及邀請學生進行教育互動。	拍照日期：11/09 照片說明：分享如何透過導覽教學轉化成桌遊思考的歷程。
	
拍照日期：11/09 照片說明：蜥蜴大冒險初版玩法。	拍照日期：11/09 照片說明：二版進階玩法。

	
<p>拍照日期：11/09 照片說明：二版玩法。</p>	<p>拍照日期：11/09 照片說明：正式桌遊玩法。</p>
	
<p>拍照日期：11/09 照片說明：老師分享桌遊設計的再思考歷程。</p>	<p>拍照日期：11/09 照片說明：巨大版2m*2m 玩法。</p>

六、成效分析(含質化成果及量化成果)：

(一)質化成果：

1. 學生透過老師的經驗分享，如何透過實際經驗與知識的累積，思考將環境教育與在地文化融入現場活動遊戲，再從現場活動遊戲逐漸轉化成桌上遊戲，遊戲再不斷進化成適合的知識性桌遊，讓學生學習到很多經驗。
2. 學生覺得這樣的經驗再加上實際參與不同階段遊戲思考及玩法的轉變，有助設計桌遊的思考。同時，玩過再加上設計者的分析解說，更是能讓學生更能越位思考，想得更多。

(二)量化成果：

本次研習參與學生共30位，活動滿意度達100%。其中活動規劃與講師表現皆有97%的滿意度，整體活動滿意度更是100%。透過學生回饋訊息，有研習分享又有不同於一般活動的遊戲，學生覺得深刻又刺激，同時促進同學間的感情。

