

國立新竹高級商業職業學校學生自主學習成果報告書 2021/2/20修正

計畫執行者資料	班級	座號	姓名	計畫施行期程
	綜二一	41	劉芯妤	110年 2月 26日 至 110年 6月 18日
計畫名稱	自創一款桌遊			
共學同學	張杏孺、陳珮仔			
學科屬性	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 英文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 公民 <input checked="" type="checkbox"/> 美術 <input type="checkbox"/> 音樂 <input type="checkbox"/> 家政 <input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 生活科技 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術生活 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 生涯 <input type="checkbox"/> 健康護理 <input type="checkbox"/> 國防 <input type="checkbox"/> 其他_____			
計畫類型	<input type="checkbox"/> 1. 專業知能精進 <input type="checkbox"/> 2. 專題研究報告 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 創意作品研發 <input type="checkbox"/> 4. 志工服務 <input type="checkbox"/> 5. 競賽準備 <input type="checkbox"/> 6. 活動企劃舉辦 <input type="checkbox"/> 7. 多元文化參與 <input type="checkbox"/> 8. 其他_____			
學習歷程	<p>一、我的自主學習主題設定緣起</p> <p>因對桌上遊戲充滿愛好，進而在高二上時成功創立桌遊社，並擔任活動一職，遊戲過程中，總在享受休閒娛樂之餘，同時也能訓練邏輯思考能力。透過自主學習，希望能藉此興趣，發想創意，自行設計一款桌遊，並將成品、歷程公開發表。</p> <p>二、我的自主學習過程</p> <p>(一)從哪裡找資料？</p> <p>Google</p> <p>(二)找到哪些資料？</p> <p>桌遊八大類型</p> <p>http://203.72.185.5/~21538/website/kind.htm</p> <p>戲說台灣</p> <p>https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%88%B2%E8%AA%AA%E5%8F%B0%E7%81%A3</p>			

(三)看過那些資料？

桌遊八大類型

<http://203.72.185.5/~21538/website/kind.htm>

戲說台灣-土地公失蹤記

<https://youtu.be/1jCQN4yTpnY>

(四)經由資料查找、老師建議後，是否想法與作法有所改變？

對桌遊設計更有概念，知道桌遊的分類，讓我們更容易訂定主題，也多了一些方向

(五)自學過程中是否曾經歷過一些挫折，談談你的經歷與想法。

剛開始設計時沒有方向，所以前期耗費了很多時間在訂主題，進度有些耽擱，當時很擔心無法成功製作，經過我們不斷討論，最後選定了偷鳳梨這個主題

(六)經由自主學習達到以下哪些指標？

A 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變
B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養
C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解

(七)知識上獲得了甚麼？

對各類桌遊有更深的認識，知道桌遊的分類，選好類型讓我們更容易訂定主題

(八)技術能力方面增進了甚麼？

卡牌及角色的設計能力

邏輯思考變好

(九)體悟覺察了甚麼？

要設計一個作品是相當不容易的，不僅從零開始，更要是吸引人的

(十)其他記事

無

三、我的自主學習成果(若成果附於後，請直接填「成果如附件」，線上連結請附上連結或QR Code)

成果如附件

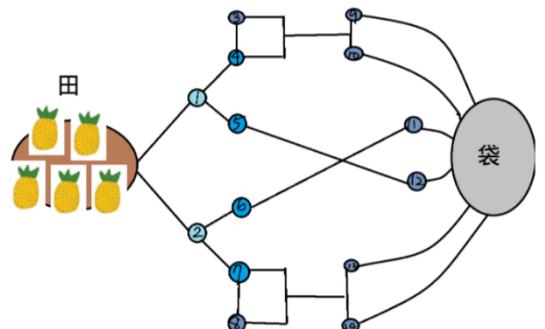
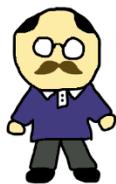
四、未來可延伸的學習方向、後續計畫。

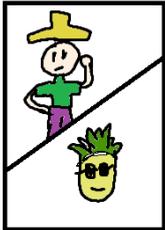
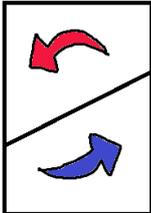
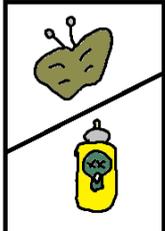
將實體桌遊製作的更完整，朝出版邁進

學習歷程相關

照片

(8張)



		
		
<p>成果發表 形式</p>	<p><input type="checkbox"/> 1. 靜態展：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 海報陳列 <input type="checkbox"/> A4書面報告陳列 <input type="checkbox"/> 手作品陳列 <p><input type="checkbox"/> 2. 動態展：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 公開發表會(口頭發表或表演-需備ppt) <p><input checked="" type="checkbox"/> 3. 線上輪播展：</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 繳交pdf檔 <input type="checkbox"/> 將影音檔上傳至youtube，提供網址連結) 	
<p>指導老師 核章與意見</p>		<p>圖書館 核章與意見</p>

1. 成果發表會需連同此報告書一同展出，請同學一律以電腦打字排版。
2. 成果發表會將舉辦簡報比賽，績優者另有激勵獎金與獎狀！

