

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
	綜二2	27	張杏孺	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	綜二1-劉芯妤、綜二2-陳佩仔			
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.專業技能精進 <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，並擔任副社長，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>			

## 8 種桌遊類型，你最愛哪一類？

### 【桌遊類型】有哪些？6 款經典桌遊類型分類！

(三) 看過哪些資料？

桌遊的類型大致上分成:派對遊戲、策略遊戲、陣營遊戲、兒童遊戲、家庭遊戲、紙牌遊戲、主題遊戲、戰爭遊戲。

(四) 經由資料查找、老師建議後，是否想法與作法有所改變？

沒有改變。

(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。

剛開始發想的過程就花費很多時間，都有一些小小的想法(例如:戲說台灣、土地公以展現台灣之特色)但很快就因為對如何繼續發展及延伸沒有頭緒而從頭來過。

後來我們決定從桌遊的類型發想，我選擇的是「派對遊戲」，靈感來自於其中一次討論中小時候疑惑的問題「無名指為甚麼這麼難比」浮現在腦中，這個簡單的想法為出發點意外地順利發想出一款結合心臟病及各種動作指令的反應力桌遊。

但是由於我們是要合力創造一款桌遊，所以要從我們三人各自的初步構想選一個作深部發想，經過桌遊社幹們依照未來的可發展性及吸引程度的票選，最後我們要做的是「偷鳳梨」。

偷鳳梨這款桌遊我們前前後後修改很多，因為是陣營遊戲，要讓兩方贏

的機率平衡，不斷增加遊戲的豐富性及挑戰性，也找了朋友試玩，但因疫情的緣故，我們只能想出線上試玩的應對方式，一定跟面對面玩有所落差，當務之急也只能將就，線上試玩後發現邏輯線太多難理清，整個遊戲比想像中來的困難，陣營的其中一方贏的機率較另一方高出許多等問題，最後修改了地圖的複雜路線、功能牌的張數，使雙方勝負機率接近，不過遊戲好玩之處就是人的不同，人的變數影響勝負極大。

自己發想的桌遊最後並未被採納，但是為了齊心完成一款桌遊，我們仍共同努力做好一款桌遊，用盡洪荒之力、絞盡腦汁不斷改進，這是我喜歡的合作模式與氛圍。

(六) 經由自主學習達到以下哪些指標？

A 自主行動	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ A1 身心素質與自我精進</li> <li>■ A2 系統思考與解決問題</li> <li>■ A3 規畫執行與創新應變</li> </ul>
B 溝通互動	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ B1 符號運用與溝通表達</li> <li>■ B2 科技資訊與媒體素養</li> <li>■ B3 藝術涵養與美感素養</li> </ul>
C 社會參與	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ C1 道德實踐與公民意識</li> <li>■ C2 人際關係與團隊合作</li> <li>□ C3 多元文化與國際理解</li> </ul>

(七) 知識上獲得了甚麼？

對各類桌遊有更深的認識，了解各種類型之桌遊背景、人數、難易度等，以設定我們想創造之類型方向。

(八) 技術能力方面增進了甚麼？

- ✓ 溝通的技巧更精進
- ✓ 思考更加周密、嚴謹
- ✓ 保持疑問的態度
- ✓ 反覆試驗的耐心
- ✓ 文字表達簡明扼要

(九) 體悟覺察了甚麼？

想像力固然重要，但光有想像力是不夠的，桌遊之所以能出版，是因為有前人一次次推翻再改進，試玩上百甚至上千次的結晶，這次嘗試自創桌遊後，嚐盡各種苦頭，讓我更尊敬那些出版桌遊的人。

(十) 其他記事

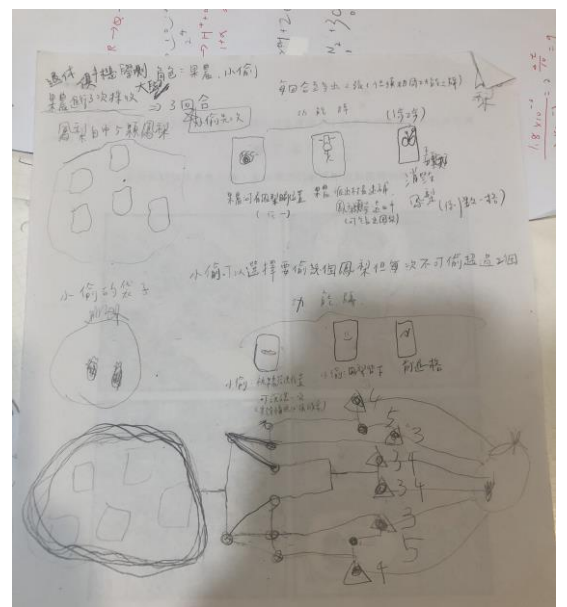
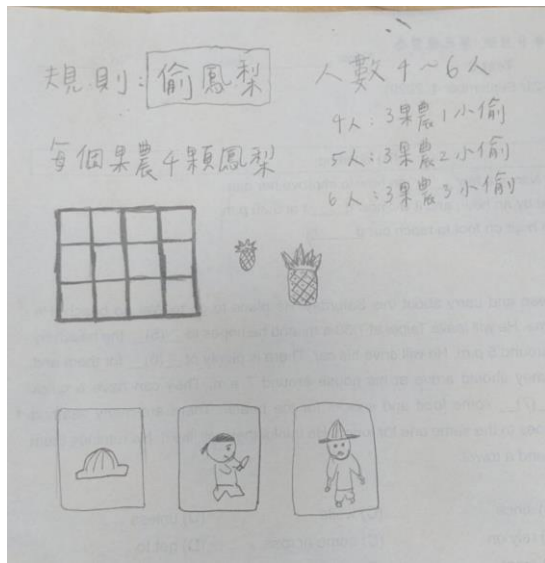
做了才發現比想像中困難許多，但我們還是一步一步慢慢走向目標，即使現在無法做出實體的桌遊，我們日後也會繼續做下去將它完成。

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)

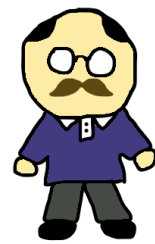
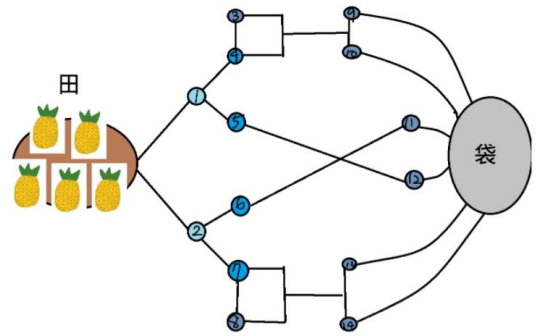
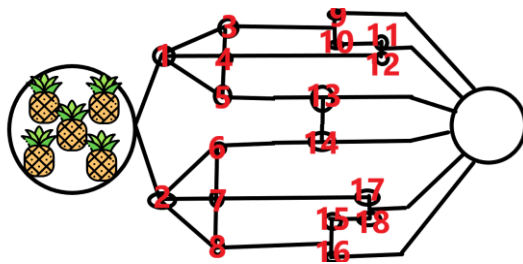
成果如附件。


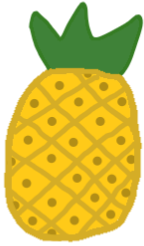
四、未來可延伸的學習方向、後續計畫。

做出實體的桌遊，並往出版邁進。



學習歷程  
 相關照片  
 (8張)



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

