

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
料	綜二2	34	陳珮仔	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、劉芯妤			
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> <p>市面上已出版的實體桌遊</p> <p>BoardGameGeek</p> <p>八大類型桌遊之核心元素</p> <p>(三)看過那些資料？</p> <p>桌遊類型分為:派對遊戲、策略遊戲、主題遊戲、戰爭遊戲、家庭遊戲、兒童遊戲、陣營遊戲、紙牌遊戲</p> <p>(四)經由資料查找、老師建議後，是否想法與作法有所改變？</p>			

無

(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。

在一開始的啟發完全沒有頭緒，不知道要從何下手，但靈感這類的東西也沒辦法強求，我只能盡量放鬆心靈，不能讓自己處在高壓焦慮的環境，很幸運的過了幾周，便有了偷鳳梨這款桌遊的想法，這也是看到那時瘋狂報導的新聞而產生。第二個難關就是規則的設計了，要從一張空白的紙變成條列式的文字令我覺得十分困難，我們也花了許多時間去修正其中不合邏輯的地方，大致完成後請同學們試玩，雖然在說明規則時，同學們感覺非常生疏，一頭霧水，但經過我們耐心的解說下，同學們逐漸上手，遊玩後也獲得一致好評，讓我們很有成就感，這次自創桌遊計畫大成功！

(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？

桌遊各類的深入認識

(八)技術能力方面增進了甚麼？

邏輯思考進步

繪圖的能力提升

(九)體悟覺察了甚麼？

經過這學期的自主學習，除了使我們能靈活創意思想並邏輯性的運用，更重要的是我們團結合作的精神，哪怕只是缺少了一位夥伴，即使做出來，也會缺少其核心精髓。共同努力出的成品見證了我們用盡心思的態度，雖然過程中經歷過毫無頭緒的卡關，邏輯不順的問題，種種挫折打

擊過我們的信心，但絕不是成功道路上的阻礙，我們互相打氣，重拾信心總算將理想變成現實，隨著桌遊社下幹，也完成了一份極具意義的大禮，訂製出桌遊的成品，將乘載著這段珍貴的回憶，流淌在遊玩的歡笑聲中。

(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

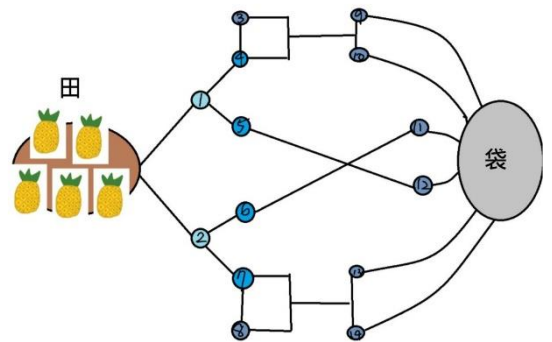
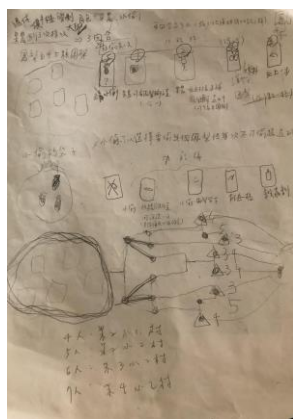
四、未來可延伸的學習方向、後續計畫。



將設計好之成品訂製出來，投稿至各大桌遊經銷商，朝出版邁進

學習歷程相關

照片

(6~8張)



	 <div data-bbox="636 221 890 607" style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 20px; font-size: 24px;">小偷</div>	 <div data-bbox="1200 203 1466 607" style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 20px; font-size: 24px;">果農</div>	
<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！

