

臺北市民族實驗國民中學 110 學年度第三學季 自然領域工作坊紀錄

※研習類別：☐有效教學 ☐差異化教學 ☐協同教學 ☒創新教學 ☐補救教學

☐多元評量 ☐試題分析與應用 ☐學期工作分配

壹、時間：111 年 2 月 8 日(星期二) 14:30 - 16:30

貳、地點：研發處

參、主席：陳慧欣

記錄：陳慧欣

肆、出席：

簽到表

簽名處	簽名處
陳慧欣	莊斗時
徐靜娟	

教學組長：

代理教師兼
教學組長 陳乃榕

0226/0803

教務主任：

教務處教師
兼教務主任 詹琦斌

0226/0803

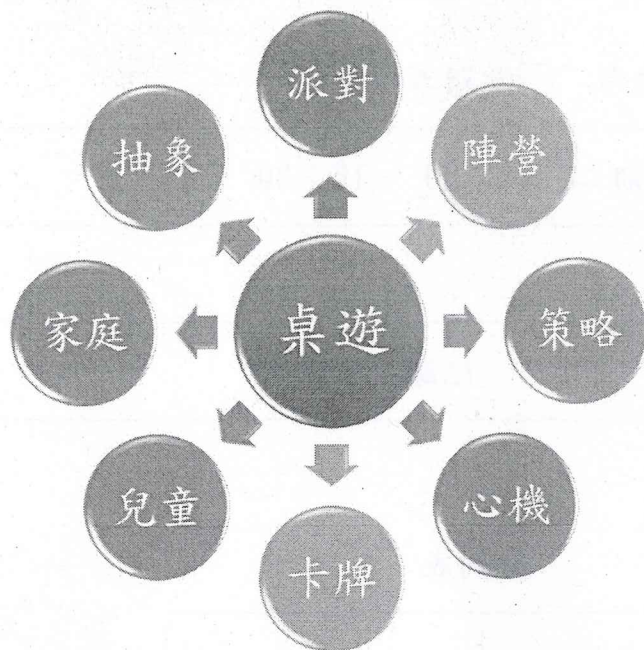
校長：

臺北市民族實驗國民中學
校長 洪錫璿

0226/0803

伍、工作坊紀錄：

一、桌遊的類型



二、預計對象與特質

對象為八年級，

“心機競爭”與“策略合作”哪一種適合八年級的學生？

三、桌遊設計目標

目標是水質源的認識，搭配領域 8-2 生態課程。

四、桌遊設計可分為：發想、原型、製作、商業階段。

發想測試：

可能只會有一個非常單一的概念或者機制，可以嘗試跟其他人透過機制描述的方法，就能夠很快確定是不是這些發想可行。

原型測試：

確定遊戲大概核心架構，可能重新回到發想階段，(通常會不停地砍掉重練，往往是沒有做好紀錄)。在這個階段要確定核心架構是否穩固。這個階段不需加入太多的變數，像是事件卡、或者角色能力、玩家之間的差異化還不是這麼重要，遊戲盡可能讓人看懂架構。

製作測試：

新增更多的內容，來讓遊戲豐富，更貼近遊戲主題，細節或有更多，例如事件卡、角色能力，讓玩家之間有更多元的差異跟挑戰性，通常到了這個階段就不會在回到上一個階段了，所有的修改更動是以打磨、精進為主。

商業測試：

有完整的美術介面，測試跟更多人溝通，看看反應，來調整方向，這個階段通常是調整遊戲難度、使用者介面，這個時候遇到的測試者。

陸、工作坊照片



基本桌類型說明



嘗試玩”台北大空襲”體驗策略合作型桌遊



嘗試玩”台北大空襲”體驗策略合作型桌遊，比較競爭型桌遊的差異。



嘗試玩”台北大空襲”體驗策略合作型桌遊

備註：