

附件三

● 指導老師專長資格

姓名：李敏誠

個人身分資料及教育背景：文藻外語大學外語教學系(副修英文)畢業

經歷：中原國民小學英語代理教師 2 年，機器人教室講師 1 年

★請務必檢附資格證明，如相關科系之畢業證書、全國競賽獎狀、教練證、教學證……等，或其他足以證明具專業資格之證照

	
相關證書或得獎證明	相關證書或得獎證明
	
教學成果照	教學成果照
	
教學成果照	教學成果照

附件四

桃園市中壢區中原國小 114 學年度上學期【玩中學，做來玩-孩子的第一門桌遊設計】社團課程設計表

堂次	教學內容	備 註
1	認識桌遊設計之旅： 桌遊是什麼？有哪些類型？介紹課程流程與目標，暖身桌遊遊玩 (如《UNO》、《Dixit》)	
2	運氣與策略-擲骰與行動選擇： 體驗擲骰與簡單策略型遊戲，討論隨機 vs. 選擇 (如《Can't Stop》、《Qwixx》)	
3	派對遊戲與角色互動： 體驗社交互動型桌遊，感受「資訊隱藏」、「角色分工」等設計(如 《Who's the Spy》、《狼人殺》)	
4	卡牌機制初探： 認識手牌管理、抽牌、組合效果等概念 (如《Sushi Go》、《Skyjo》)	
5	建構與資源管理： 體驗建立與經營的遊戲機制 (如《Kingdomino》、《Draftosaurus》)	
6	機制分析工作坊 I： 從學生最喜歡的遊戲中挑一款進行機制拆解(遊戲流程、勝負條件、 玩家互動)；學生分組進行圖表整理	
7	機制分析工作坊 II： 介紹遊戲設計的六大要素：目標、資源、行動、限制、回饋、進程； 小組練習套用於熟悉遊戲	
8	核心機制介紹 I-工人放置與資源交換： 講解並簡單試玩具有代表性的設計機制； 迷你工人放置遊戲設計挑戰	
9	核心機制介紹 II-區域控制與卡牌組合： 從學生最喜歡的遊戲中挑一款進行機制拆解(遊戲流程、勝負條件、 玩家互動)；學生分組進行圖表整理	
10	遊戲發想與企劃草圖： 發想主題、機制雛形，設定遊戲目標與流程； 小組發想、填寫遊戲企劃單	
11	核心規則與卡片設計： 設計資源、回合流程與卡牌功能； 完成原型設計草圖	
12	打樣與試玩調整： 製作簡易紙本版本，進行內部試玩與調整； 收集回饋、修正機制	
13	對外試玩與改進： 小組互相試玩並提供建議； 改良設計，完成成品	
14	桌遊發表會： 成果發表、小組簡報與桌遊展示； 邀請同儕老師或家長參觀	

※上課日期若逢指導教師參賽或其他請假事項等，請與學務處聯繫討論後，自行與學生家長聯繫並以紙本通知順延補課日；停補課以一次為限，補課日期為 114.12.29~115.01.02。

※因上課次數不同，請依次數設計課程內容。

材料費明細

★需額外加收材料費務必填寫，以為審核參考，若無須加收材料費免填

品 名	單位	數量	估 價		用 途 說 明
			單 價	總 價	
桌遊製作材料包【A4 紙紙數張、米寶(桌遊指示物)、骰子數顆、象牙卡雙面彩印 A3】	包	1	100	100	桌遊製作
合 計				100	

(表格不足部分，請自行增刪)

※需檢附材料費撥款入帳帳戶之影本(無材料費者免填)

※請依據上課次數衡量材料費。