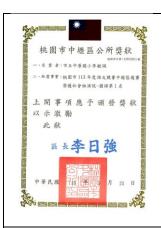
● 指導老師專長資格

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





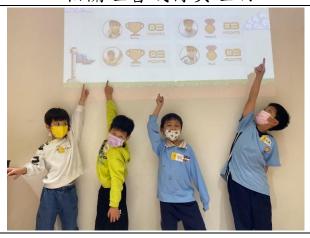


相關證書或得獎證明

相關證書或得獎證明



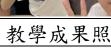




教學成果照

教學成果照







教學成果照

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 [:		
	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		
	核心機制介紹 II-區域控制與卡牌組合:		
9	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		
J	件、玩家互動);學生分組進行圖表整理		
	遊戲發想與企劃草圖:		
10	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		
	山地北海北海南东路,北南南西南部山地南部山地山		

※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。 附件五

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

材料費明細

★需額外加收材料費<u>務必填寫,以為審核參考</u>,若無須加收材料費免填

品名	單位	數量	估	價	用途説明
四 石	平位	数 里	單價	總 價	用逐就奶
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。