

2023 年研華「ACT 夢想家」期中報告~國語實小

計畫主題	名稱	語人遨遊～桌遊 DIY				
	說明	學生透過改編小說的內容，進行桌遊的創作，並邀請同學擔任測試員，期待能展現學生跨領域的學習能力，並推廣閱讀與桌遊的樂趣。				
	對應 SDGS	SDG 4 優質教育				
參與學生	班級	601	601	601	604	605
	姓名	呂沂展	吳侑謙	陳妍廷	李敏菲	童政霖
	班級	606	607	607	607	608
	姓名	楊洵翔	張宥心	王禹涵	許妤安	李言
	班級	509				
	姓名	張羽妍				
指導老師		李奇展				
期中成果		1. 準備階段：112 年 10 月 (1) 有挑戰性的問題：召集學生參與計畫，介紹活動目的和流程，由學生對創作桌遊的動機出發。 (2) 由學生討論適合進行改編的小說，並進行閱讀分享。 2. 桌遊創作：112 年 11 月～113 年 2 月 (1) 持續探究：學習桌遊的機制規劃，並思考討論包含遊戲設置、行動方式、遊戲玩法、遊戲目標及卡面設計。 (2) 真實性：學生依照個人興趣、專長與所學，進行遊戲說明、角色人物設計、桌遊素材的創作，並結合 AI 繪圖技術的使用。 學生的聲音：學生對於創作的過程有決定權，包括怎麼做、做什麼，並表達自己的想法。				

活動剪影



透過小說內容提取靈感與故事發展



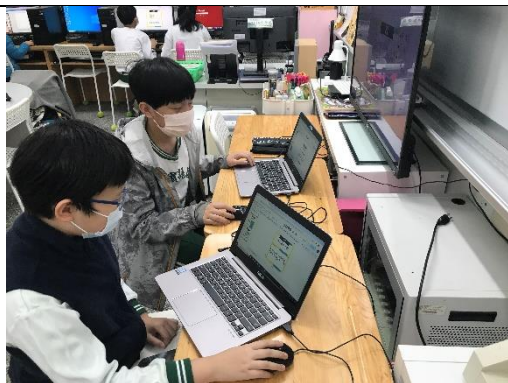
從其他桌遊中學習遊戲機制



結合平板、卡牌與解謎的多元體驗



學習「生成式 AI 繪圖」的技巧



透過雲端簡報共作即時討論內容



邀請五年級有興趣的學妹加入團隊



透過競圖方式決定小組卡牌模版



小組成員分析彼此卡牌模版優缺點



研究解謎型桌遊之題型



討論排版之差異



熟練「生成式 AI 繪圖」的技巧



以 procreat APP 進行創作



以黑白 A4 紙張列印進行測試



製作實際卡牌尺寸進行測試



不同小組成員測試並給予回饋



從測試中獲得靈感與學習的樂趣

後續行動	桌遊測試與改進：113 年 2 月～113 年 3 月 (1) 反思：將初步設計的桌遊進行測試，邀請同儕擔任測試員。可分為「沉默陪打」：審視遊戲的核心架構與設計目標；及「加鬼點子」：在既定核心下，加入更多亮點，讓遊戲更為豐富。 (2) 批評與修正：修正遊戲漏洞及平衡遊戲數值，避免優勢策略。優化遊戲說明、人物角色與素材。 (3) 成果展示與分享：113 年 3 月～113 年 4 月 (1) 作品送印：將製作的桌遊進行實體成品印製。 (2) 公開作品：學生公開發表、解說作品，並帶領桌遊體驗。
------	--