



基隆市立八斗高中

創遊課程分享

分享者：黃玉如老師
陳冠翊老師
葉嘉茗老師



1 基隆市立八斗高級中學
KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

報告大綱

- 課程簡介
- 共備社群
- 教學目標
- 教學課程脈絡
- 學生學習表現
- 挑戰
- 未來



共備社群

教師社群共備目標

1. 遊戲探索與設計
2. 跨領域學科共備
3. 跨校學科共備

台科大
NTUST
MEG微翻
轉團隊

八斗中創遊
微翻轉
教師成長
社群

基隆區
跨校共
備社群

八斗中
課程核
心小組

國二
戀上桌遊課程

高一
桌遊設計課程

自主學習
小論文寫作
AR遊戲討論



課程團隊....

臺灣科技大學 微翻轉團隊
八斗高中師生 創遊團隊



高級中學
BAODU SENIOR HIGH SCHOOL

桌遊設計團隊

八斗高中
數學科 羿董老師



八斗高中
國文科 冠焱老師



八斗高中
國文科 昭儀老師



八斗高中
自然科 易瓏老師



八斗高中 英文科 玉如老師



八斗高中
物理科 嘉茗老師



八斗高中
美術科 妍直老師



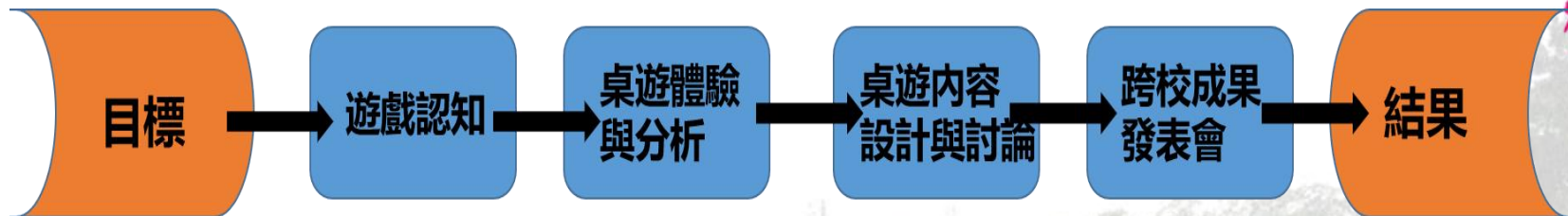
課程開始....

課程 教材

由創遊教師PLC的社群教師們共同備課，研發以學習者(學生)為中心的課程架構與內容，並透過每週授課主題，設計搭配的學習單或作業，讓學生落實學習成效，且透過一堂堂強調體驗與實作的課程開啟師生間的對話，進而引發學生對教育學科的關注，及其對合作討論能力的培養。



桌遊設計教學課程脈絡



透過問題導向教學，引導學生能正確、流暢地利用口語或文字表達想法並設計桌遊，進而培養表達、探究學科、創造和解決問題之能力。

知識初探課程

桌遊機制討論

桌遊機制確認

桌遊測試與修正

桌遊試玩與體驗

桌遊主題確認

桌遊製作

跨校發表與分享

體驗及探索不同類型之桌遊遊戲機制，而設計於自己的學科遊戲上，並期末完成一個教育桌遊作品進行成果發表，藉此培養及訓練學生表達之能力。



課程參考資料....



教育遊戲設計課程 @ 八斗高中 By 黃玉如、顏彥儒、陳冠磊、蔡嘉茗老師

附三. 遊戲機制參考(46種機制資料來源：劉力君老師提供)

擲骰 隨機擲骰中產生數字 得到對應國家機制的 配件等類，獲得優勢	手牌管理 抽牌、出牌、組合手牌 或手牌數量增加減少 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	收集成套 收集物品、不同種類 或一整套的配件或 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	玩家特殊能力 以家數牌內角色 或配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	挑選卡片 藉由十個抽牌指示 符號來決定抽牌 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢
機智問答 以百科全書、事實資訊 或各種類型問答題 等配件等類，獲得優勢	團隊合作 所有玩家在手中選擇 配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	板塊拼放 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	組合式圖板 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	動作技巧 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢

格子移動 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	談判 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	拼字、組詞 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	推理 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	卡牌構築 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢
圖像建立 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	陣營夥伴合作 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	角色扮演 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	圖像識別 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	淘汰玩家 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢

表演 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	投機、炒作品 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	圈取區域 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	畫線、塗圖 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	時間軌跡 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢
蠟燭鐵道系統 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢				

分配行動點數 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	模擬 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	記憶、回想 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	競速 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	點對點移動 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢
同時選擇行動 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	區域控制 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	競標 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	交易 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	吹牛、虛張聲勢 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢

風險評估 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	接招 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	放故事 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	拿取與運送 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	工人安置 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢
下注 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	秘密部署 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	紙筆 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	投票 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢	建設路線 抽牌或購買遊戲機 制配件等類，獲得優勢 通常用於管理資源或 配件等類，獲得優勢

遊戲的三個組成元素(MDA)

美感 Aesthetics 動態 Dynamics 機制 Mechanics

玩家在體驗中的感受 玩家和機制的互動 制定規則，玩家可以如何讓遊戲更好玩？ 精靈的邏輯和反應 看什麼、做什麼？

Guess What 猜測運作機制

玩完您想要的桌遊後
這一款遊戲適合於
誰出題制約的機制類型
獲得Board Game Geek網站
針對作者和玩家的配譯列表

有哪個您沒有注意到的機制？
有哪個您紀錄沒有設計到的？

Replace & Change 更換與置換

設定遊戲使用的機制
分以下三個類別
1. 3GG網站上主體的
獲得Board Game Geek網站
針對作者和玩家的配譯列表

增加、減少、替換、修正
根據出牌的遊戲設計靈感

Life Puzzle 幸運神技

即日常生活中有關於的小事
這件要用遊戲呈現的主題
例如：資源回收、垃圾分類

寫下這件事件中的流程
列出在遊戲中可觸發的行動
選一對應對可觸發的機制的
智慧是否能夠創造挑戰性

Lucky Draw 幸運神技

在牌中抽取一個遊戲主題
例如：電影、電影選角
快速製成一張機制卡
快速製成4-8張機制卡

或每次抽4張機制卡
選一張最有趣的、熱烈的
實機出6張後進行修整

遊戲機制夢想

Designer: 南瓜妹
Date: 2018.09.28

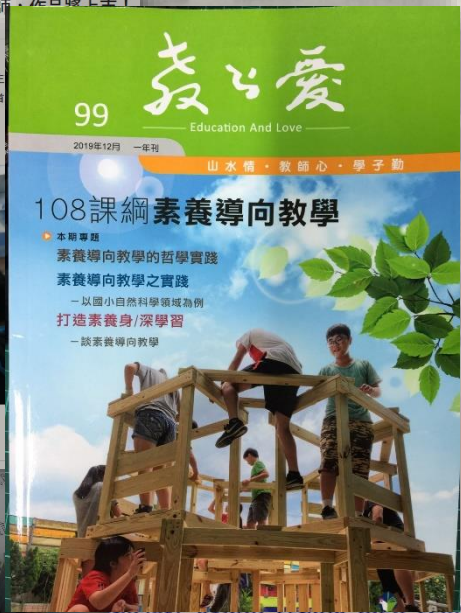
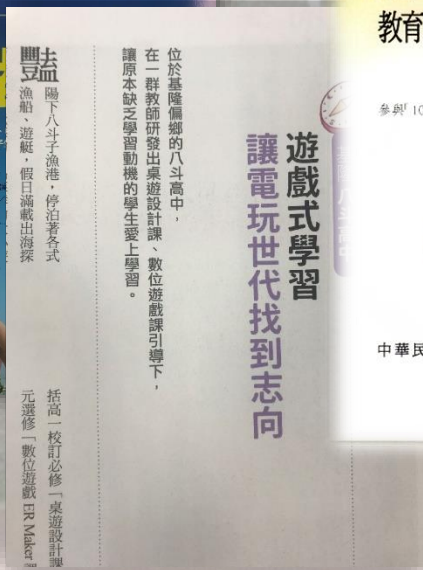
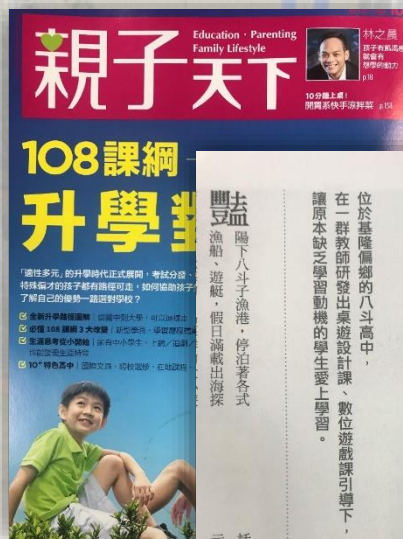
<http://jumpkinney.weebly.com/>

感謝中華遊戲協會劉力君講師

陣營佇仗	無	無	行
競爭對象	其他玩家	任務阻礙	其他陣營玩家

高中部桌遊設計、數位遊戲課程、 國中部戀上桌遊 (108/7月號)

1. 高中優質化學校榮獲連續三年(107,108,109)推薦「亮點課程」
2. 高中優質化學校「桌遊設計」課程與教學創新教案甄選，榮獲優等
3. 基隆教與愛市刊~遊戲式學習~一堂讓學生愛上學習的創遊課程
4. 未來Family週刊報導 八斗高中開「桌遊設計」課，學生從玩家變設計師，作品將上市！
5. 泰宇UP誌~遊戲式學習的創遊課程



桌遊設計作品成果....



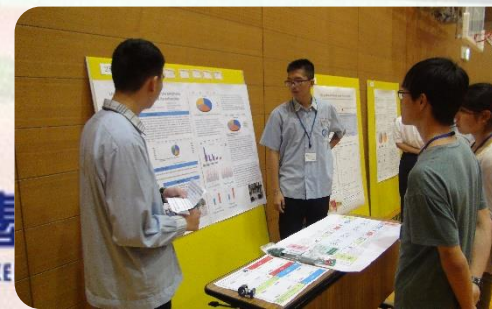
- 第一屆作品名稱：
 - 自然科 Fisherman
 - 自然科 從零開始的海洋冒險
 - 數學科 Catch Fish



- 第二屆作品名稱：
 - 英文科 Dos
 - 家政科 美食獵人
 - 歷史科 煮酒論英雄
 - 歷史科 大君主行動



- 日本專題作品名稱：
 - 自然科 「塑」命對絕
(日本發表研究)



桌遊設計作品成果

- 第三屆作品名稱：
 - 海洋主題 一網打盡
 - 海洋主題 四海神廚
 - 海洋主題 海洋保衛戰
 - 海洋主題 動物暗殺
 - 海洋主題 寶島魚很大

- 第四屆作品名稱：
 - 歷史主題 基隆記憶：一九四七(出版)
 - 歷史主題 WWII
 - 歷史主題 英倫大轟炸
 - 歷史主題 逃出本能寺
 - 歷史主題 逃離斷頭台

歷史主題 路易十六



桌遊設計作品成果



- 第五屆作品名稱：
 - 國文主題 花心你個鬼
 - 國文主題 隱娘傳奇
 - 國文主題 七王爭霸
 - 國文主題 洗冤奇案
 - 國文主題 神獸話山海

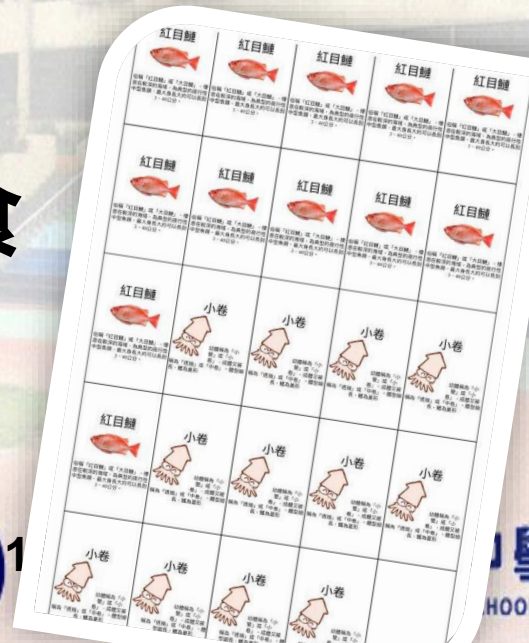


- 第六屆作品名稱：
 - 文史主題 埃及文化 黑死病
 - 海洋文學 亞瑟王
 - 宋代鬥茶☯文化 菸草製程



桌遊設計作品成果

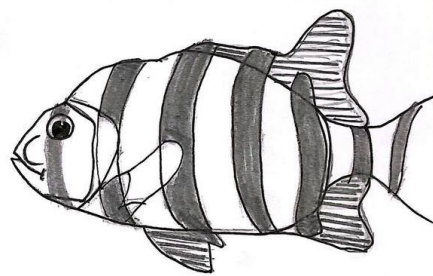
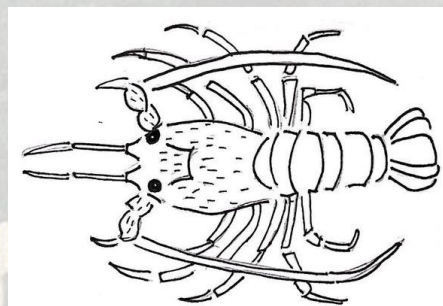
- 第七屆作品名稱：**基隆在地文化**
麻花世家
深夜食堂
旗魚世家
北管釘孤枝
基隆夜市美食



桌遊設計作品成果



- 第八屆作品名稱：**大船入港**
礦都風華
漁標
海上之爭



榮幸獲邀文化部資策會國史館合作



14 基隆市立八斗高級中學

KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

桌遊設計作品競賽成果



★ 全國創遊嘉年華大賽：（高中部）

優等：《 Fisherman 》 《大君主行動》 《動物暗殺》
《基隆記憶：一九四七》 《麻花世家》

佳作：《從零開始的海洋冒險》 《 Catch Fish 》 《美食獵人》
《 Dos 》 《煮酒論英雄》 《一網打盡》 《四海神廚 》
《海洋保衛戰》 《寶島魚很大》 《基隆記憶：一九四七》
《洗冤奇案》 《北管釘孤枝》



桌遊設計作品競賽成果



2020 EGDA全球華人教育遊戲設計大賞比賽：

佳作：《大君主行動》

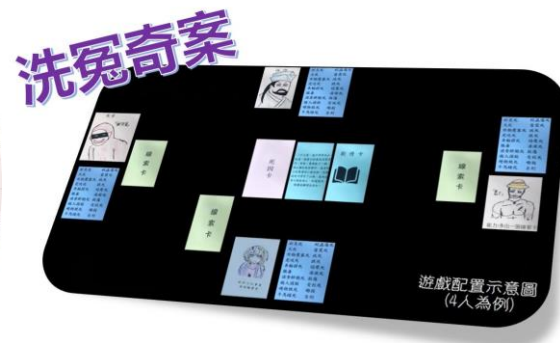
2021 EGDA全球華人教育遊戲設計大賞比賽：

佳作：《洗冤奇案》 《環我家》

人氣獎：《洗冤奇案》

2022 EGDA全球華人教育遊戲設計大賞比賽：

銀獎：《AR線上數位解謎遊戲~~基隆記憶：一九四七》



新課程產生....AR 桌遊編輯器



宏觀百信 不斷

Unity程式：Unity 是一套跨平台的遊戲引擎，可用於開發 Windows、MacOS、Linux 電腦單機遊戲，或是 iOS、Android 行動裝置的遊戲



基隆市立八斗高級中學

KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

新課程產生....AR 桌遊編輯器



宏觀百信 不斷

卡片四大機制

配對 Matching

- 專注觀察、概念核對、類別結構...

線索 Clues exchange

- 脈絡分析、推論思考、線索交換



組合 Combination

- 選擇資源、系統思考、情境決策

排序 Sequence

- 流程思考、因果分析、時空脈絡



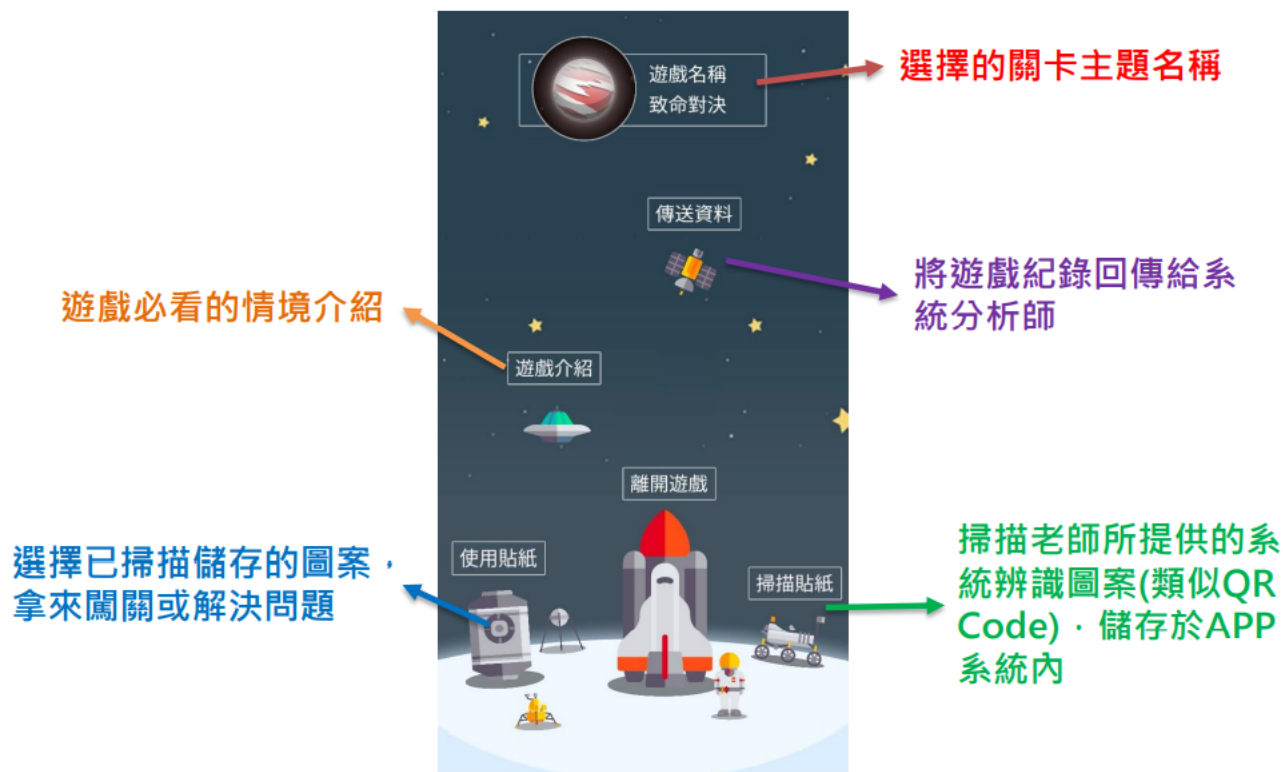
基隆市立八斗高級中學

KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

新課程產生...AR 桌遊編輯器



星球 介面教學



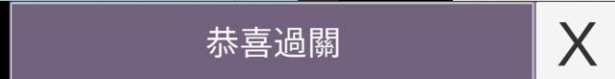
新課程產生....AR 桌遊編輯器



宏觀百信 不斷行



1947年3月初，為
隊開始在基隆與
無辜民眾。其中
包括台灣民眾，
屍體，



那些照片讓你找到了社寮島，你腦中閃過了軍隊在這裡隨意掃射的場景，但你仍然不明白到底發生了什麼，所以帶著困惑在這裡漫無目的的遊走.....。「[啪嚓！]」走著走著，你意外的踩到了另一個信封。(打開第二個信封)

新課程產生....

《AR線上數位解謎遊戲~~基隆記憶：一九四七》



學生成果展能



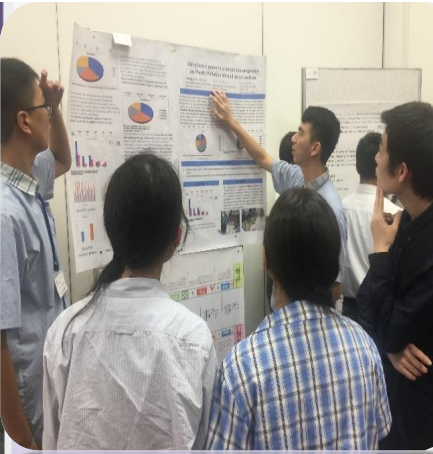
《AR線上數位解謎遊戲~~基隆記憶：一九四七》
參與「2022全球華人教育遊戲設計大獎」，
榮獲《銀獎》殊榮



課程結束後....

另一階段的開始!!! 怎麼開始? 要做什麼?

→ 參與小論文寫作106~



透過數位遊戲加深學生對 CPR 的重視
因此，本研究嘗試自製研發了一款關於 CPR 內容的數位教育遊戲，遊戲內容中加入真實情境可能會發生的案例，以貼近學生生活情境外，遊戲中有關 CPR 知識、流程與觀念，希望可以將正確的知識與觀念傳達給學生，遊戲內容說明如下：

- (一)【遊戲名稱】SILENT HILL 寂靜嶺
- (二)【學習目標】學習到 CPR 的正確觀念、流程與步驟
- (三)【遊戲時間】4 分鐘~6 分鐘 (急救的黃金時間)
- (四)【背景故事】一天，一種 H-virus 入侵了校園，當小宇和小明在收拾東西回家時，小宇因為太緊張所以昏倒了，此時小明突然想到健教課時老師曾經教過 CPR 的步驟，所以小明要在校園內尋找急救步驟，但此時校園內危機重重.....
- (五)【認知設計特色】遊戲內美工製圖為最大的亮點，讓玩家在遊戲中學到 CPR 的正確步驟外，更希望能應用在日常生活中。遊戲介面放置 CPR 的相關物品，讓玩家判斷如何在遊戲中正確的運用並達用教育意義，此遊戲需玩家有正確的急救判斷、思考能力以及觀察能力。
- (六)【遊戲任務/規則】打敗馬頭怪，收集 CPR 正確 6 個步驟，救出主角小宇。



圖二：數位教育遊戲封面



圖三：CPR 急救步驟之一(玩家須檢集)



圖四：主角小

獎狀 AWARD NATIONAL SENIOR HIGH SCHOOLS SHORT ESSAY COMPETITION

全國高級中等學校小論文寫作比賽

區域別：基隆
學校名稱：市立八斗高中
姓名：楊沛庭
梯次組別：1100315
獲獎名次：二年級 優等
獲獎作品：《基隆記憶：一九四七》！透過學生自製桌遊探討數位化對學習成效和心情的影響

特頒此狀 以資鼓勵
全國高級中等學校
圖書館輔導團
中華民國一〇九年五月

獎狀 AWARD NATIONAL SENIOR HIGH SCHOOLS SHORT ESSAY COMPETITION

全國高級中等學校小論文寫作比賽

區域別：基隆
學校名稱：市立八斗高中
姓名：徐瑞沁
梯次組別：1090325
獲獎名次：二年級 優等
獲獎作品：透過數位遊戲加深學生對 CPR 的重視

特頒此狀 以資鼓勵
全國高級中等學校
圖書館輔導團
中華民國一〇九年五月

學生作品的挑戰....



★ 小論文寫作：

《**桌遊**遊戲化：用桌遊遊戲推廣對特殊魚種的重視》

《透過教育**桌遊**促進對塑膠汙染的重視及最佳處理方式》

《透過**數位遊戲**加深學生對CPR的重視》

《放對「邊」，「緣」份自然來—探討校園學生對邊緣型人格的認識》

《基隆記憶：一九四七》！透過學生自製**桌遊**探討遊戲化對學習成效和心流的影響



課程結束後....

另一階段的開始!!!

怎麼開始? 要做什麼?

校內開始出發 → 成立桌遊競技社108~



基隆市立八斗高級中學
KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

課程結束後....

另一階段的開始!!!

怎麼開始? 要做什麼?

1. 校內開始出發 → 延續發表的舞台105~



高級中學
MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

桌競社~比賽平台

另一階段的開始!!!

怎麼開始? 要做什麼?



2. 校外參展

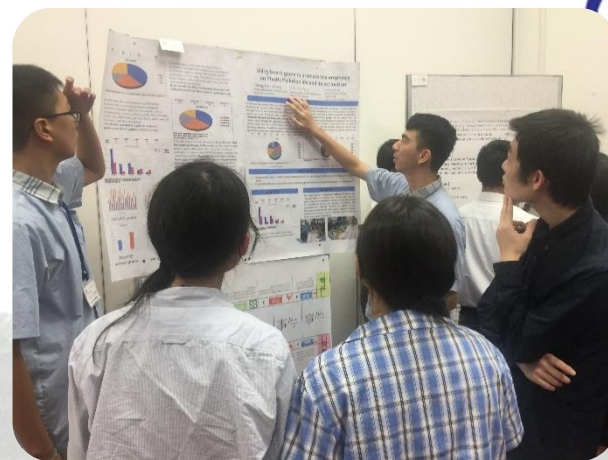
→ 建立自信的舞台105~



桌競社~成長舞台

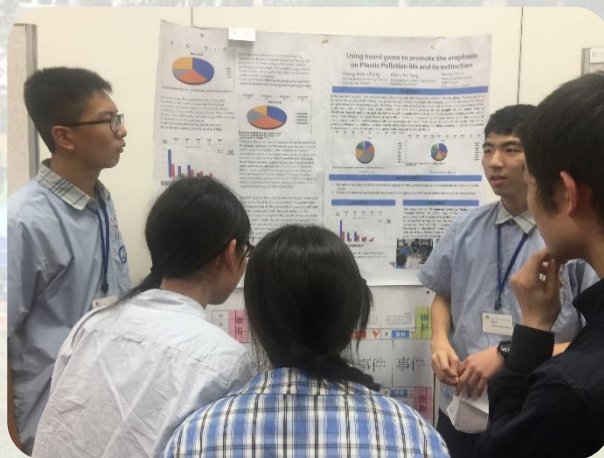
另一階段的開始!!!

怎麼開始? 要做什麼?



3. 國際舞台

→ 激發潛能的機會107~



桌競社~成長舞台

另一階段的開始!!!

怎麼開始? 要做什麼?



4. 作品結合教師教學推動

→ 開啟校外合作的機會107~



學生作品的挑戰....



★ 國際交流赴日專題發表：2019「塑」命對絕



★ 國際交流 專題發表：

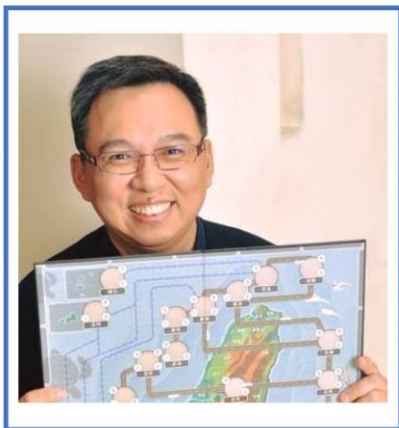
IIAI AAI 2020 Streaming Congress (數位遊戲)

IIAI AAI 2021 Streaming Congress (AR桌遊)

Designing an Escape Room Educational Game for Cardiopulmonary Resuscitation Training : The Evaluation of Learning Achievement and Flow State

¹Li, Cheng-Tai, ²Huang, Ya-Ju, ³Yeh, Chia-Ming, ⁴Chen, Wen-Lin, ⁵Chen, Guan-Yu, ⁶Gai, He-Tsun, ⁷Xu, Wan-Qin, & ⁸Hou, Hsuei-Tse

¹National Taiwan University of Science and Technology, Taiwan
²Keelung Municipal Badou Senior High School, Taiwan



IIAI AAI 2020
Streaming Congress
Keelung Municipal
Badou Senior
High School
基隆市立
八斗高級中學



“學生” 改變...課程後



宏觀自信 不斷

曾經的她，是位害羞害怕，不知道自己在桌遊設計課程所作為何的一位學生，在年會中盡可能地分享自己的作品，我想她進步了！希望每一位學生在求學生涯中因為某件事而找到自信！老師替你感到開心！

1. 「老師，謝謝你，讓我們這組有機會拿我們自己設計的桌遊出來招生，這兩天帶國中生，真的很好玩！帶完都還會捨不得，**還想繼續帶他們玩**，昨天還有我帶的百福中來密我，他們都說很喜歡我，**也還想來找我玩桌遊**，覺得昨天玩的不夠，**那時候心裡真的很感動也很開心**，昨天帶的兩組也都玩的很嗨，在前面講解也比較不會緊張了，謝謝老師~~」

2. 「這兩天年會雖然很累 但是真的很開心，能把自己設計的桌遊拿出來展示給大家看，**還得到了很多的讚美**，有些老師還會問說有沒有考慮要拿出去賣之類的，活動開始的時候很多人都會在我這桌停下來，然後拍照，也會來問我可不可以解說這套桌遊，其實**心裡真的很感動、很有成就感**，能被大家肯定，真的很開心，**我永遠忘不掉老師們臉上開心的表情以及對我的讚美**，我想我已經不害怕在大家面前發言了，**反而是一種享受**，謝謝老師，讓我有機會帶著自己的作品參展，老師謝謝你♡！」

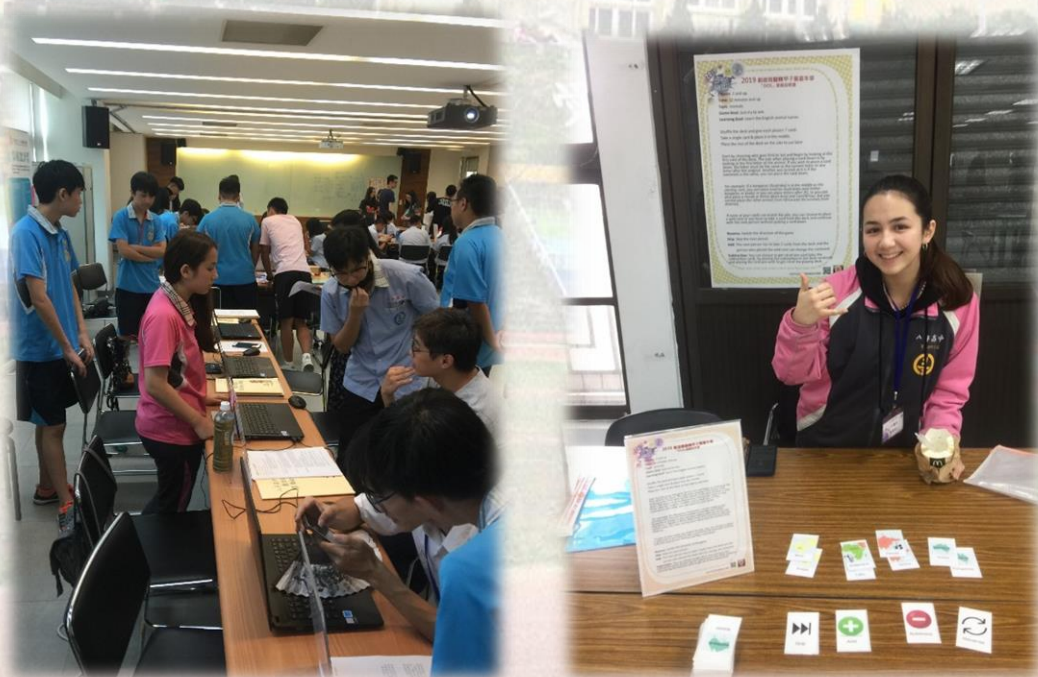


“學生” 改變...課程後



帶在身邊陪伴一年的學生，終於有進展了！從桌遊設計到數位遊戲課程，她的**改變和成長，好多**！因為她**相信自己**，也相信老師的陪伴是真的，更相信創遊的魅力！

- @ 曾經是什麼事都自己來的人，如今體悟有伴真好！
 - @ 曾經是不想麻煩任何人的人，如今學長帶著她闖出很讚的作品
 - @ 曾經是每每都pass的一位，這次她沒有say No！
- 師生互動中，學到許多事！若學生有目標，老師都相信學生一定做得到！**



“學生” 課程...讓學生找到興趣



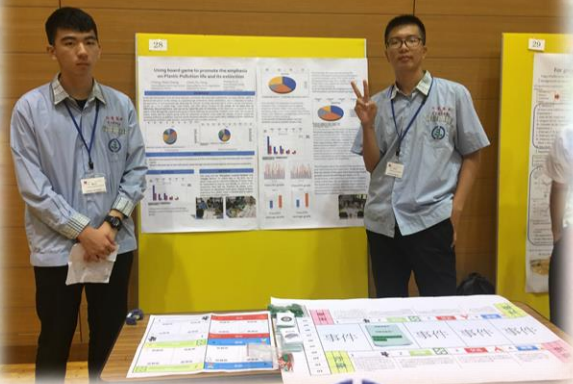
東華大學英美文學系

課程與學習過程中也不斷地展現出個人的特質與優點，除了想法多元，對於邏輯思考、問題解決的跨領域能力展現也不錯，再加上其在團隊中與同組的默契與合作，都盡力做到最好！

其在本校各項課程和學習舞台中，累積了許多作品和舞台的試煉，參與了小論文寫作《桌遊遊戲化：用桌遊遊戲推廣對特殊魚種的重視》，以及其在課程中程式設計能力的強項而繼續完成一套數位遊戲《鏞劫》，再者更參與跨校國際學術交流學習計畫中，繼續研發第二套桌遊設計作品《找回消逝的希望》，一起參與遊戲化教學減塑行動，成功在日本高校做近距離的交流與分享。



信心舞台
來自於
國際交流
舞台建立



“學生” 課程...讓學生找到興趣



宏觀百傳 不斷

實踐大學服飾設計與經營學習系



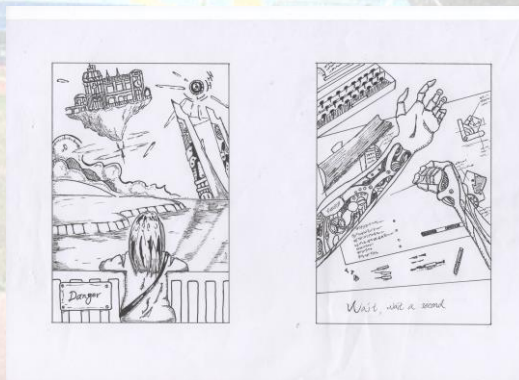
桌遊設計作品：《Fisherman》



桌遊競技社團Logo



數位遊戲作品：《鍍劫》



“學生” 課程...讓學生找到興趣

佛光大學資訊應用學系



在這兩年多的日子裡，我學到了許多，也成長了許多。不論是學習經驗或是課程參與，都成了我在八斗高中珍貴的回憶，有歡笑、淚水和無數熬夜的夜晚。高一上學期時，選修了桌遊設計課程，在這一學期的過程，每一堂課都是經驗的累積，從認識遊戲心理學開始，到每一週和同組的同學討論、修正、調整、測試到製作，甚而課後討論與調整，許多血與淚的交織和不分晝夜地討論，才誕生出《Fisherman》 這款桌遊作品。其後也累積了許多作品和舞台的試煉，參與了小論文寫作《桌遊遊戲化：用桌遊遊戲推廣對特殊魚種的重視》 並獲得甲等殊榮。



高一下學期則是選修數位遊戲課程(ER Maker)，由於自身對於程式語言的掌握度高，再加上團隊間默契十足，故大大的降低設計遊戲的難度，也讓我對程式語言越來越熱衷。同年，也參加了國立海洋大學大學先修程式設計課程，而在課程中程式設計能力的強項而繼續完成一套數位遊戲《鏞劫》，也協助高二學妹的數位遊戲課程作品《The Conqueror》，再者更參與跨校國際學術交流學習計畫中，繼續研發第二套桌遊設計作品《找回消逝的希望》，一起參與遊戲化教學減塑行動，成功在日本高校做近距離的交流與分享，感恩學校給予我許多發表與分享作品的舞台，而更加燃起我對創遊相關科系的熱愛！



“學生” 課程...讓學生找到興趣



宏觀百信 不斷

亞洲大學幼兒教育系



「不要讓別人告訴你，你做不到，就算是我也不能。你有一個夢想，你得去保護它。別人自己做不到的事，就會告訴你，你也做不到，你想要什麼就去做，就是這樣！」，這句讓我有非常多的啟發，若我決定要做，我就要豁出去！不管有多艱辛、有多坎坷、有多崎嶇，我一定要做好，自己比不上別人的地方就用**更多的時間去努力，重複練習**，儘管結果在這樣的不盡人意，最起碼不愧對於自身，從中的傷痕是刻畫著成功的紀錄，不要畏懼任何事，**做就對了**。



基隆市立八斗高級中學
KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

因為課程而成長... ..

- 一個人可能可以走得很快，但是一**群人**可以走的長久！！
- 第一年...有**夥伴**！開課沒問題
- 第二年...有**信任的夥伴**！重要
- 第三年...有**熱誠的夥伴**！很重要
- 第四年...有**共識的夥伴**！非常重要
- 第五年...有一群**合作夥伴**
- 第六年...有一群**彼此信賴的夥伴**，
就會有不同的教學成長與改變！



37

基隆市立八斗高級中學

KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL



課程困境與突破... ..



- 一個人可能可以走得很快，但是一**群人**可以走的長久！！有相同興趣的**合作夥伴**就會有不同的教學成長與改變！
- 教學成長起因於只要願意「**陪伴**」學生，相信可以看到教與學的新面向！更可以從學生身上發現許多的「**可能**」！



38

基隆市立八斗高級中學

KEELUNG MUNICIPAL BADOU SENIOR HIGH SCHOOL

自我的突破... ..

- 相信自己可以看到**學習歷程的新面貌**！
- 懂得發覺身上**許多的「可能」**！

• Impossible~~

I' m possible! !



謝謝您的聆聽