

臺北市立第一女子高級中學生自主學習成果報告書(範例)

撰寫日期： 年 月 日

班級	座號	姓名
1. 自主學習主題	歷史類桌遊設計研究 (小組)	
2. 對應之能力指標	1. <input type="checkbox"/> 全球參與 3. <input checked="" type="checkbox"/> 語文溝通 5. <input checked="" type="checkbox"/> 創意思考 2. <input type="checkbox"/> 美感賞析 4. <input checked="" type="checkbox"/> 團隊合作 6. <input checked="" type="checkbox"/> 邏輯思辨	
3. 計畫執行期程	年 月 日至 年 月 日	
4. 計畫執行狀況描述	1. 前兩週跟小組成員分著讀遊戲設計相關書籍/資料，再互相分享、討論。 2. 兩次的桌遊體驗都發生了一點小狀況，我們研究規則就花了一點時間，但有些地方好像還是玩錯.....。 3. 為了進行桌遊分析，詢問了歷史老師是否有相關的書籍材料可以閱讀，因此得到了不少推薦讀物。 4. 經過對相關歷史背景的了解後，再跟小組成員討論、分析遊戲設計，討論的狀況還蠻不錯的。	
5. 學習歷程與心得	1. 每週的自主學習時間，跟一群對桌遊有興趣的同學一起討論、研究、玩桌遊，感覺真的很棒。 2. 不過前兩週的閱讀分享，因為是與組員分著讀材料的關係，每個人都只熟悉一部份的內容，而僅透過討論分享理解其他人負責的內容重點，進而有一整體概念，感覺有點困難。 3. 我覺得先玩桌遊，再去研究其所根據的歷史，最後回過頭來分析桌遊的設計，除了讓我對遊戲機制如何安排、作用更加了解外，也讓我對該段歷史有了更深的理解。	
6. 結論與建議	1. 以 6 週的自主學習時間研究歷史桌遊的設計，我覺得雖然因為時間有點短，使得閱讀、討論的時間有點不太夠外，這個計畫的運作模式還蠻不錯的(玩桌遊>了解歷史>分析桌遊)。之後還想以這樣的方式，再分析更多歷史類桌遊。 2. 感謝我的小組同學還有協助過我們小組自主學習的老師們，希望未來能有機會一起設計桌遊。	

3. 附加檔案 (可附加照片等)	無
---------------------	---

(本表格長度可依內容呈現自由延伸)