

臺北市立第一女子中學生自主學習計畫書(草案)

撰寫日期： 年 月 日

班級		座號		姓名	
一、自主學習主題	歷史類桌遊設計研究(小組)				
二、對應之能力指標	1. ☐ 全球參與 3. ☒ 語文溝通 5. ☒ 創意思考 2. ☐ 美感賞析 4. ☒ 團隊合作 6. ☒ 邏輯思辨				
三、計畫執行期程					
四、計畫動機與目的	因為未來想要嘗試設計以歷史為主題的桌遊，所以欲透過此計畫，先了解桌遊設計機制，再分析、討論市面上的歷史類桌遊是如何融入歷史元素的，以對這類桌遊的設計更有概念。				
五、計畫進度與內容 請依週次撰寫	第 1 週	了解「遊戲是什麼」 • 觀看相關書籍、影音資料 - 《遊戲改變世界，讓現實更美好》 - TED 演講： Jane McGonigal: 電玩讓世界更美好 • 與組員摘要、討論重點			
	第 2 週	了解桌遊設計機制 • 閱讀相關書籍、網路資料 - 《桌遊課：原來我玩的不只是桌遊，是人生》 - 部落格： ZZAS 桌遊小徑 • 與組員歸納、整理重點			
	第 3 週	桌遊體驗 1 • 試玩桌遊：《臺北大空襲》 • 分享、撰寫體驗心得			
	第 4 週	桌遊分析 1 • 閱讀相關歷史資料/書籍 - 《空襲福爾摩沙：二戰盟軍飛機攻擊台灣紀實》 - 《米機襲來：二戰台灣空襲寫真集》 • 分析《臺北大空襲》遊戲設計			
	第 5 週	桌遊體驗 2 • 試玩桌遊：《馬可波羅》 • 分享、撰寫體驗心得			
	第 6 週	桌遊分析 2 • 閱讀相關歷史資料/書籍 - 《馬可波羅遊記》 - 《蒙古帝國的漫長遺緒：後蒙古時代與世界史的重新			

		構圖》 • 分析《馬可波羅》遊戲設計
六、執行方式 (可複選)	1. ☒ 閱讀及整理文獻 2. ☒ 撰寫心得或報告 3. ☐ 進行設計與實驗	4. ☐ 自訂學習方式： _____
七、執行地點	1. ☒ 本校圖書館 2. ☐ 至善樓 2F 會議室	3. ☐ 學校安排之空間 4. ☐ 學珠樓 B1 自習室
八、成果呈現	成果報告書，包含： 1. 閱讀心得摘要 2 份 2. 桌遊試玩心得 2 份 3. 桌遊主題及遊戲設計分析報告 2 份	

(本表格長度可依內容呈現自由延伸)

備註：

* 表格內提及的書籍是可參考閱讀的相關讀物，可以代換成其他適合的館藏

* 選擇《臺北大空襲》與《馬可波羅》兩款桌遊的原因，是因為這兩款桌遊的歷史主題課本皆曾提到，並分別為合作類與競爭類兩種不同類型的遊戲設計。

學生：_____ (簽章)

監護人：_____ (簽章)

審核老師：_____ (簽章)