

107學年教具競賽優勝實體教具作品與教學心得

傑出

互動設計：錯視的奇妙世界-1 視覺傳達計學系 陸蕙萍 老師

課程名稱:基本設計(二)

● 教具特色

本教具透過互動的方式，讓學習者透過動手操作來了解錯視的種類及現象，在操作的過程中，除了能觀察不同階段互動的效果之外，還能同時理解不同的互動機關適用於何種原理。其中光柵片之錯視原理具有詳細之操作說明，可透過互動圖卡配合PPT之講解，更易達成預期之學習功效。

● 教師教學心得

本教具包含了可互動之特性，學生可透過動手操作的過程，真實體驗這些互動機關的實際效果。此教具為一種錯視一張互動圖卡的方式，可在教師與學生進行一對一討論的同時，將其分散予其他未參與討論的同學同時觀看及操作，減少傳閱及等待教師的時間，因此能節省時間及提昇學習效率。其中光柵片的錯視部分有列入作業之中，學生必須理解其原理才能精確的完成。而具體可互動的教具，可協助學生在反覆操作的過程中逐漸理解其原理，並模仿該手法完成自己的作品。

● 學生學習回饋

以往的教材大多以簡報及圖片的方式來呈現應用範例，學生無法洞析結構的細節，而此教具具有基礎互動結構及視覺設計應用之內容，學生可以動手玩這些機關，再配合影片及PPT之解釋，更能了解設計的細節及問題所在，同時也具有遊戲玩樂等功能，能增強學生的學習動機。其中屬錯視原理之光柵片動畫被列入作業中，在製作的過程中，學生們不斷的嘗試錯誤，但在教師及助教的輔導之下，大部分同學皆能完成指定的作業並製作出能互動的光柵片動畫，並對此技巧感到興趣。

傑出

ANA人體解剖學桌遊教具 護理學系 邵佩琳 老師

課程名稱:生理學實驗

● 教具特色

ANA人體解剖學桌遊教具符合三項桌遊特性：資訊充足的環境、計分方法及相稱之主題，將此三項特性應用得宜，便可對學生之學習產生幫助

● 教師教學心得

依據往年教學經驗得知：有半數以上學生認為解剖學並不難，但是要記的解剖名稱及部位太多了，是學生學習解剖學最主要的痛點。這成為本人設計解剖學桌遊最重要的利基。牌卡設計及遊戲規則皆為了解決學生要記的解剖名稱及部位太多這個問題而設計。83~89%學生表示，若桌上遊戲融入解剖學課程會提高學習興趣及效果，這使得本人對於“發展解剖學桌遊是對學生有幫助的”這件事充滿信心。86%學生表示玩ANA桌遊時，不會對解剖學名詞感到混亂，這使本人確定ANA桌遊的牌卡及遊戲規則設計得宜且遊戲目標方向正確。感謝評審委員及學校給予ANA桌遊教具肯定及獎助，未來可繼續往此正確的方向發展更成熟及精進的創意桌遊教具。

● 學生學習回饋

問卷結果顯示100%學生表示玩ANA桌遊能讓學生本人更清楚辨別各個部位的肌肉、神經及骨骼。97%學生表示ANA桌遊幫助學生本人更為理解解剖學課程及幫助學生本人記得解剖學名詞。玩完桌遊立即訪談，學生表示可在增加較細部的解剖部位牌卡，增加遊戲困難度，挑戰成功就會很有成就感。由以上回饋可知，學生樂於經常使用此套教具來測試自己對於解剖名稱及部位的熟悉程度，如此一來，便達到提升學生複習解剖學的動機之目標。

特優

褲子立體結構設計與應用 時尚設計學系 林卿慧 老師

課程名稱:服裝構成與製作(二)

● 教具特色

本教具以各式不同型態之褲子搭配不同結構之細節，進行1/2樣版與實體概念呈現，將看似複雜的樣版，拆解成一個清楚的結構圖，透過實體教具，幫助學生瞭解各式褲子樣版設計與縫製之結構概念，進而提升學習成效。

● 教師教學心得

本教具使用課程為「服裝構成與製作(二)」，熟練褲子各式樣版設計與瞭解褲子縫製技巧為課程重要教學目標之一，因此上課除了運用講述教學外，另外以實務操作教學方式示範縫製步驟，然而在教學現場中發現學生較難快速建立褲子的版型結構與縫製概念，因此，透過教具設計建立六個模板，共計六款褲子式樣，內部依據腰帶、口袋、外型輪廓與褲口設計等進行不同結構細節之設計，並以顏色進行分類識別，經由教具使用說明，學生能依據自己的學習進度，探究與瞭解褲子之樣版原理，並針對不同細節之探究進而強化學生對於褲子樣版圖例及縫製之概念，以提升教學之成效。

● 學生學習回饋

- 1.透過老師製作的教具較容易了解褲子與樣版之間的關係，看到實體的作品也比較清楚縫製的結構。
- 2.褲子教具超有用，可以比較各款式版型的不同。
- 3.上課看著老師在操作並說明教具的內容，感覺挺有趣的，講到的部位有實品可看，可以更加深對褲子各部位認識。

特優

《左傳·鄭伯克段於鄆》桌遊 通識教育中心 陳峻誌 老師

課程名稱:文學賞析

● 教具特色

遊戲只是敲門磚，誘使學生對學習產生興趣才是關鍵。

文言文對學生是一道巨牆，因此本教具以遊戲鼓勵同學閱讀。其後更鼓勵同學自行設計桌遊，自行深入理解與發揮文章深層內涵，藉此達成更高層的教學目的。

● 教師教學心得

文言文的教學，對師生都是一道牆，讓學生樂於學習，並援以為己用，是這時代的重要議題。

多數學生對教具感到滿意，過程中還有不少同學給予一些修正的意見，最後才重新製作了一份更完整的教具，在此感謝同學們的支持。當然也有人認為浪費時間、不上正課，尺度的拿捏還需要再斟酌。

我相信只要能明確讓學生理解教學理念以及活動目的，一定會有所收穫，只要這顆種子能在學生心裡慢慢發芽，必能長成適應多變未來的大樹！

● 學生學習回饋

題目：你對於「桌遊創作」活動的感想是什麼？

第一類：創新是一件「痛並快樂」的事

- 1.要想出新的遊戲很難，很容易就遭到之前的舊遊戲所影響
- 2.要創造出一個大家有興趣又前後有連貫沒漏洞的桌遊真的很難
- 3.有好的思維才能設計出遊戲的從頭到尾
- 4.創作過程中才發現原來自己蠻有才的（?!）收穫很多 因為以前都沒有接觸過 很機車 但很好玩

第二類：課文結合桌遊讓學生更投入

- 1.能在國文課上接觸到桌遊的創作也是一種經驗
- 2.蠻酷的，針對課文變化，創造出前所未有的遊戲，總比呆板的講課好多了
- 3.覺得這個活動很新鮮，用這樣的方式來上課讓我更投入在課程中

第三類：其他成長

- 1.小組合作很重要，選組長要謹慎
- 2.可以讓組員一起做事

學生預習課文

透過桌遊深入了解課文

自行設計桌遊

綜合檢討

