

112-2 教育桌遊理論與設計

劉秀蕙的學習歷程檔案集-11_我的學習經驗反思

11. 我的學習 經驗反思

1. 自我介紹：請聚焦說明你的「個性」(比如說，內向、害羞、勇於表達看法)、「思考習慣」與「學習風格」、「與他人合作的經驗和偏好」。

◇ 個性

我的個性是比較慢熱的，跟我不熟的人會覺得我冷冷的，但是經過一段時間相處會發現我其實可以很熱情、很搞笑，不過就通常需要蠻長一段時間，在工作之前都是這樣的個性，熱情跟搞笑大概只出現在家裡，有一點點會出現在一起生活的宿舍室友，在外頭的樣子是比較內向跟害羞的，也經常會被認為是冷漠，不過在開始工作之後，由於教師工作必須要每天和學生互動，也必須和同事互動與合作，開始有了非常多開口面對學生跟家長的經驗，在多年的累積下來，也漸漸學會了如何和初相識或不熟悉的人互動，雖然難免還是會帶著一定的距離感，在我的角度是保持禮貌，在學生或家長的眼中也許就會感受到嚴肅。

這兩年回到校園讀書，很珍惜可以再次當學生的機會，站在學生的角度，當老師在提問的時候，如果沒有人回答問題，我會為了減少空白的時間而舉手先當第一個回答問題的人，就很像是綜藝節目主持人沒辦法接受冷場的感覺，需要一直炒熱氣氛，這樣子的情境會讓我回想起兩種曾經經歷過學習場合，第一種是我當老師的課堂上，如果問了問題沒有學生回答，就會有一段空白時間，最後也只能抽籤找人回答問題，或是要祭出加分的殺手鐮才會有人主動回答問題，另一個是在大學的課堂上，英文系

的小班制上課，老師也常常問出開放式的問題，這個時候常常沒有人回答，如果被指定的同學回答不出來，老師就一直等一直等，等得大家都很尷尬，老師也面無表情沒有要為我們解圍的意思，每週 3 小時就這樣在尷尬的氣氛下結束了。因此現在的我無論是當老師還是當學生，都很希望能填補上課的空白，讓上課的氣氛很活絡，讓學生做活動保持忙碌，或是主動積極回答問題。

當我自己一個人相處的時候，是很安靜，喜歡一個人靜靜的想一些事情，可能是在跑步的時候，可能是在做家事的時候，可能是一個人開車的時候，我也很珍惜可以獨處的時光，會有許多的靈感跟想法，生活中遇到的一些想法上的困境，也通常在此刻可以獲得一些紓解。

因此總結我的個性，在不同的人面前，在獨處的時候，都有不同的呈現，也深知一個人本來就有許多面向，會在不同場合展現不同的個性以適應當下的情境。

◇ 思考習慣與學習風格

我的思考習慣通常會是花很多時間看清楚問題到底是什麼，並尋求實際的解決方法，太過夢幻或太不切實際的想法在有時間壓力要解決問題的時候常常會沒有時間跟空間繼續發展下去，也因此我在解決問題時，大多時候是沒有什麼創意的，中規中矩，不出錯，也不出采，心中的信念是問題一定會被解決，付出時間和心力一定可以達成。學習的風格比較偏好從基礎學起，追根究底的從最根源處開始研究，確認自己了解問題的核心，具備足夠的背景知識來建構解決問題的思考脈絡，當我想清楚了整條路，

接下來就是按部就班驗證自己的想法，喜歡透過閱讀和讀書，上網收集資料，試著拼出問題或可能的解決方式全貌，有可能會是土法煉鋼，會花很多時間跟力氣，但也透過所花的時間和精力中，心靈感到更加的踏實。

✧ 與他人合作的經驗和偏好

過去與他人合作的經驗雖然不少，例如教師社群的運作、全英計畫的執行，不過像是分工，拼裝出一份成果，並沒有水乳交融般的合作經驗，大多時候都是大家分配工作後各自去完成最後有一個成果，就結束了，因此會覺得若是只是分工、沒有合作，那跟一個人完成有什麼差別，除了工作量的多寡，單打獨鬥一個人完成掌控性更高，更能呈現自己想要的樣子，不需要跟任何人妥協。

在教室裡帶領學生更是如此，師生關係雖然在合作的時候依然保有彈性的討論空間，不過大多數時候，還是老師扮演主導的角色，與學生相互配合。

因此，與他人真正合作的經驗在我的標準裡是不多的，在上這一門教育桌遊的課程之前，還是習慣單打獨鬥一人完成工作居多。

2.個人成長與改變反思：

在經過一整個學期的磨練，小組合作討論經驗的累積，我覺得我在自主學習、遊戲的設計、與人合作的成長最多。

從設計遊戲的門外漢，經過每一次課堂上不同主題的討論，從認識假新聞開始，深入去挖掘跟討論我們的小組對於學習或者是假新聞背後真正想關注的議題，一層又

一層的去揭開小組討論的累積所形成的共識跟默契，更有意識的去處理遊戲機制教學內容的比例拿捏，不偏廢。

卡關時，也主動找書來看，跟 ChatGPT 對話，尋找靈感，因為自己若肚子裡沒有東西，要怎麼跟組員討論呢？沒有新的想法注入，會變成只是在攪動一池死水。於是我找了遊戲化實戰全書 這本書來看，作者是周郁凱，印象中有聽老師提起過，也有可能是在某一堂書報課，在書中擷取了一些可以吸引玩家玩遊戲的因子，像是依據人類喜歡收集寶物的心理、設置關卡獎勵與物品收集已達成遊戲目標、為了維持所有玩家的投入度，就算是陣營遊戲也要有一個最贏的人、設置一些運氣取向的關卡，讓落後的玩家能依舊保持希望。

當我再帶一些新想法回到課堂小組討論時，也發現組員們之間的溝通又更推進了一些，當有一些新鮮的從未想過的可能性出現時，大家的想法會被激發出來，討論的層次跟深度也不同以往了，當然，我們可能也隨著時間與課程成長了，更有默契了。

不過，卡關絕對不會只卡一次，我印象很深的一次卡關是，有一次在課堂上，組員們的腦力已消耗殆盡，討論眼看著是又要沒結果了，十分氣餒地回家去，回到家不死心，打開電腦，開了 ChatGPT，想跟 AI 繼續討論，於是便像跟組員討論一般，開始問問題，沒想到，ChatGPT 的回答出乎我預料的詳細，並且給我許多不同的想法，我還記得我當時非常想用一個譬喻來敘述人們身處假新聞的處境，當時的我只想到迷霧森林，但沒能很全盤的將所有意象都描繪出來，不過這一點 ChatGPT 能在數秒內就做到，給了我許多譬喻的畫面，其中，我很喜歡沙漠這個意象，便更深入請 ChatGPT

用沙漠主題勾勒現代人身處真假訊息之中，該如何積極主動透過觀察看清楚著世界，並且了解這件事的重要性，於是出現了海市蜃樓、沙塵暴、沙漠蠍子、綠洲、指南針等意象，分別代表人們看不清楚的世界，表面與真實的譬喻，身處風暴的中心，卻毫不知覺，要如何應對有毒的蠍子，面對四面八方的訊息迷失時，需要方向。這些意象後來也成為我們這組的主題，運用在我們的教育桌遊之中，有了這個開頭，大家便開始有信心地往下討論，更有方向，更有共識與默契。

這次小組合作的經驗非常特別，是以往所未能體驗的，長達一個學期的相處，每週的討論與互動，為著要在時間內要產出一個教育桌遊的目標，這不是單純分工就可以解決的問題，真的需要大家有共識，真心投入參與討論才能有一點點進展，砍掉重練也是常有的事，久了之後也就習慣了，習慣重新再來過，習慣就算重新再來過也沒關係，健康的心態來面對尚未看清楚真正想做的議題前的事前準備，雖然看起來像是砍掉重練，但這都將成為之後作品的養份，也是個人心態成長的養分。

最後想給這門課的建議是，也是我之後選課的考量，太燒腦的課我會選擇在早上上課，我早上已經上了半天班，其他同學早上應該也有其他課程或工作，中午用完午餐血糖升高昏昏欲睡之際，必須進入極度燒腦的小組討論，實在是常常腦袋一片空白，腦筋打結，運算速度相對慢，下次我想我還是會選擇早上精神飽滿地來修課，下午再回工作學校繼續上班。

3. 課堂參與經驗：參與「教育桌遊理論與設計」這堂課的你，和參與其他課堂的你有何不同？(比 如說，多說了很多話，或者是變得沈默，更享受討論、真正體會到合作的好處與困難、更了解自己的某些人格特質等等)

➤ 跟其他課堂的我有何不同？

主導性更強

在其他課堂，閱讀的教材、教學的走向通常是已由老師決定，課堂上的討論大多也是在一定的範圍，甚至是要說出一些大家都有共識的答案，雖然說是討論，不如說是讀書成果大會，要展現更高深的見解，就必須在課前獨自下苦功。但是在這門課，每次討論都是從無到有，有討論就一定會有一些進展，不知道最後會到哪裡，不過可以感受到討論的主導性在小組手中，雖然有點沒有安全感，有時還是會害怕自己是否走在正確的方向上，但同時也擁有絕對的自由，在修課時獲得覺得的主導權的確是很特別的經驗。

與同學互動的比例大幅增加

由於是小組合作，每堂課都需要不斷地互動跟討論，組員之間也越來越熟，像是也交到了三個朋友，有群組可聯繫，下課時間也會互相閒聊，觀察大家的個性，思考著怎樣的溝通方式能最有效，與同學之間的互動深度確實是大過於其他課堂，其他課堂無論是讀書、寫作業、口頭或書面報告大多數時候是自己一個人就可以完成，課堂討論通常也是跟老師的問答互動，其他同學在旁邊聽，有時能稍稍表達意見，但也真的只是有時，情況並不多，在老師主導的情況下，很難深入對話，討論不聚焦時，大多時候會草草結束，或是老師會引導回主題上，同學間在學術上的交流很難深入。

更了解自己學習的不同潛能

經過這學期的洗禮，我發現自己可以踏出與人深入互動的一步，也發現自己以不同的方式展現認真的態度。

之前的修課經驗，與同學的互動不多，大都以禮相待，沒有什麼意見衝突或需要確認彼此認知的機會，期刊或書本的內容看過了就過去了，至多化成作業上尚能有文字的保存，不過大概沒什麼機會再回去看了，當然也不會對同學報告過的主題留下太多的印象。這學期跟組員的互動頻繁，而且必須討論出共識，還需要產出一個作品，這需要極大的溝通與討論的智慧，我會發現每週的討論都會有不同人主導，依當週誰的精神狀態最好，頭腦最清楚，就說多一點，帶領大家釐清小組目前的困境，這樣子輪流下來，也有了一些沒說出口的默契，而這樣的經驗是前所未有的。

以往會覺得要看深入很多文獻，寫出自己的一番見解，就是知識的累積，提升自己的主要方式，理解的過程中很痛苦，透過課堂的討論能有一些釐清或不同切入點的新視野，不過這學期雖然指定文章看得不多，情境教學理論跟認知師徒制這兩篇還是有閱讀完畢的，學期中會覺得自己好像這學期不夠努力，沒讀什麼書，不過現在回頭看，我認為努力的面向跟獲得的東西是截然不同的，因此才會覺得一種說不出的奇異感，身歷其境地直接去實作一款教育桌遊所獲得的，合作的感受也好，設計過程的感受也好，都是單純讀書無法做到的，因此這學期的修課經驗喚出我以前所未使用過的學習模式，也使我有機會挖掘出自己在學習的不同潛能。