

【我的學習反思經驗】報告

1. 自我介紹：請說明你的「個性」、「思考習慣」與「學習風格」。

個性上來說，我其實偏保守一點，即使自己心中有想法，在不算太熟悉或肯定的情形大多數選擇自己琢磨，比較不會開口表達自己的想法。但是在對環境比較熟悉或有安全感後，我算是會主動表達自己想法的人，也願意參與甚至帶動團體討論。我習慣做好一定的規畫再出手，喜歡按部就班與安全感，但有另一個層面是會在沒有後援、有壓力的情況下才會有意願最大程度驅使自己的能力。我也喜歡同儕群體互相拉抬的感覺，在幫忙別人的事情時有時甚至會比作自己的事情更賣力。

在思考習慣與學習風格上，比較傾向使用情境式思考跟作後設分析。學習概念性知識時，我多半會嘗試自行嫁接脈絡、想像這樣的概念是怎麼樣在現實中被應用的，以及有哪些相關的知識、經驗與這樣的知識相關，彼此串接之後能否自圓其說。在這樣的過程中我會試圖尋找「可信的」參考點，並嘗試用多角度的觀點反覆琢磨，使這樣的脈絡能夠定錨在自己的思考體系中。我常自比腦中的結構像是一個書架，知識習得之後只要能夠分門別類放到各自該去的地方，就很容易能夠為己所用。同時我也喜歡從多面向的角度去觀察現象，覺得要能夠以他人的角度來看事情，會比較能夠掌握現實的全貌和預判未來其他人的行為。這樣的思考方式在開始設計遊戲之後也更為強化。

2. 個人成長與改變反思

● 對於遊戲性與教育性的取舍(來自設定目標之後的討論與迭代)

如前【我的改變】所述，遊戲性原本是我所認為能夠引領學生學習的輔助，然而在實際定位學習目標的過程中發現，過多的機制與策略設計，有時反而會對學生的學習造成干擾，同時也干擾教師的引導。以這次進行假新聞的教育桌遊設計為例，其實「假新聞」、「媒體識讀」本身就涵蓋了許多面向，包含警覺性、查證的方法、造成的危害、協助阻止散播的重要性等等，如果是要在課室內（這是我們小組的目標，因為離開課室的環境，要能有系統的學習機會較低）以桌遊進行體驗與教學，那勢必需要精準定位「學習目標」。單純的學習目標可能會導致較為單一的遊戲策略或是減少玩家反覆探索的趣味，但若重點是「學習明確的知識」，較少的干擾反而更能夠達成目標。就像我們的遊戲一開始比較像是以「資訊不對等」作猜心及反覆查驗的操作，但在確立了以「對假新聞的警覺性以及查證的重要性」為核心學習目標後，就在迭代測試中發現必須犧牲掉原本遊戲中諸如

「刻意說謊」、「數字計算」等遊戲策略，全力建立一個以「查證是需要成本的社會保險行為」的脈絡。即使最後的遊戲性對我自己而言還不算過關，但至少體驗過的玩家都能很清楚的感受到「查證行為的珍貴」及「查證是保障自身權益的重要手段」這兩項知識。

- 如何透過遊戲模擬，貫徹認知師徒制。

關於認知師徒制如何應用在遊戲活動中，是我最大的成長之一。體驗→統整→反思→應用的流程是認知師徒制在活動教學中的體現，而在進行遊戲設計時，我也嘗試如何在規則中融入 **coaching** 的精神。遊戲提供情境，而規則提供可依循的框架規範活動，構成了 **apprenticeship**。我們在設計的遊戲中，透過規則的引導明確的告訴玩家「查證機會是珍貴的」以及「查證有可能使結果翻轉」（讓假新聞不會以訛傳訛），這樣能更快速的讓學習者在遊玩的過程中意識到「查證是需要成本的社會保險行為」。當然，如此簡單的架構或許會減損了遊戲性、降低反覆練習的動機，但我相信是能夠達到主要學習目標的，只是在目前的遊戲之後要如何深化關於柱個主題的學習，以及這樣的時間、硬體成本是否值得投資，那或許又是另個需要思考的問題。我會覺得在成人教育中，教育性桌遊應該還是需要具備更多挑戰性、遊戲性、策略性，才能引導學習者建立更完整的認知架構。

3.課堂參與經驗

坦白說我在這堂課上的定位算是半個助教，而我是到課程的後半段才開始建立起這樣的自我身分認同。在直到進入製作桌遊的階段之前，我會有點不確定我該分享多少我自己的知識以及我的觀察給同學，生怕會干擾到其他人的學習。我也意外的發現修課的同學本身對於遊戲的熱誠並沒有想像中的高，這也導致了大家在最終製作遊戲的階段發生一些困難，而我自己似乎也太過喜歡分享自己覺得好用的做法給其他同學。當然，能發現我使用的手法原來是有理論依據的，我也很開心，希望有時間能好好來研究到底相關理論是如何建立的。

過程中我最有收穫的是反覆在各個階段上體驗了「情境認知理論」如何在桌遊上運作，並且在與其他同學的互動中慢慢發覺不同階段、年齡的學習者有什麼樣不同的需求，進而思考什麼樣的教學內容適合以遊戲的方式呈現。最後，這堂課的作品大概是我做過最簡單的桌遊了（史萊姆認證），主因是因為要將受眾目標下降到國小層級，然而我自己在反思的時候不免覺得這個遊戲為了凸顯學習目標，在遊戲性上還是有相當明顯的缺陷，如果將來有機會將這個遊戲出版，我會希望能夠在針對不同的年齡層與使用時機，再拿出來詳加打磨。