

我的學習經驗反思

碩一 112127007 林慈媛

(一)自我介紹

1. 我的個性

有時候了解與展現真實的自己是最困難的工作，在必須偽裝和演戲的成人世界，保有初心是最難得的事，但我自認我的個性在與人相處上是直來直往的，不喜歡拐彎抹角，喜歡有話直說，看待事情也比較有彈性，但缺點就是比較優柔寡斷，難以做出判斷跟決策，或者會不小心忽略他人的感受，傷害到其他人。

2. 我的思考習慣

在過去的思考模式中，多半會希望從既有的模式中尋找突破的框架，以桌遊設計來說，要從無到有可能太過困難，不如從既有模式與框架中去尋求突破與創新。所以在課程前測中，我們多半從既有的角色扮演、各項數值（名氣、財富）等切入思考。所以當時算是絞盡腦汁生出的實作作品，如果能有一些與其他組別交流的環節，或許可以從互相交流中找到更好的突破點，因此我覺得這一塊是比較可惜的。

若是遇到一個爭議性的議題，會從既有的資料去區分支持或反對的立場去思考，從需要性、根屬性、解決力跟損益比較這些問題

去幫助自己思考的更為深入，例如：教育現場最需要甚麼？這個解決方式與問題產生的原因是否具有直接的因果關係，那麼這樣的作法又可以解決多少的問題，這個作法本身的成本與帶來的效益是否有利大於弊。

3. 學習風格

這學期老師本來有指定兩篇閱讀文章，但因為大家都卡在自己的桌遊設計流程中出不來，所以在文章閱讀上可能就被省略了，或許業師的實戰經驗對於我們這些生手而言，可能一下子跳太快跳太高，我自己覺得業師的精彩分享讓我學到很多不同的角度，但似乎反而讓我不知道該從何下手？是該模仿業師，還是要從自己熟悉的教案設計下手？模仿業師，設計遊戲或各種參數的底子不夠，在實踐化的過程就遇到了難關，而從自己熟悉的教案設計切入，似乎又顯得這個桌遊設計是可有可無的。

或許對於從無到有的新手而言，可能還是需要更多紮實的基礎訓練，理解教育桌遊的運作機制、理論、型態，或許更能幫助我們長出自己的東西。

所以我的學習風格，或許在不同的領域有不同的習慣，但在這門課中，我原先的期許是希望可以先有充分的學理基礎、給予相對應充分的實際案例（畢竟我真的比較少玩遊戲）、與不同成員的分享與

討論，最後慢慢形成自己的學習成果，我覺得這門課較為可惜的，是老師沒有指定時間與回饋問題讓大家彼此交流，讓我們彼此學習成長、激盪出不同的火花。

4. 與他人合作的經驗和偏好

過去與他人的合作經驗，比較偏向把將一件事情拆解成不同的部分，各自為政之後再將各自的成果合併，比較像分工。或者是為了比賽或活動，大家要一起長時間密集開會來產出內容，而這次的合作，是需要從無到有共同創造出一個桌遊，從目的、型態、規則、流程等，都需要尋求共識，所以需要很多的討論，但是在一個三小時的課程中，大家對於成果應該做到怎樣的程度或許有不同的想像，或許在與他人的合作經驗中，更偏好建立好團隊對於目標希望做到甚麼程度的共識，且在有明確目標要求下，進行密集的合作，而不是團隊成員有不同的期許下，有些人覺得某些人太緊繃、有些人覺得某些人太放鬆。因此越到後期，越知道有明確的繳交期限後，大家更齊心協力、花費額外時間去進行桌遊製作，所以非常感謝我的組員，總是原諒我在兼顧工作與學業的身不由己，也包容我的各種意見。

（二）個人成長與改變反思

在這門課裡我的成長可以分成幾個面向：

第一是對於既定的教學內容與方法多了開放與包容性：

過去對於議題的教學，從沒有想過可以透過桌遊的部分做到知識性的傳授，但是在與老師、助教、業師、同學互動的過程、實際體驗的過程，我對於桌遊來取代教學，有更大的信心，因為比聽講，學生更需要的是親身去體驗與感受，才能更進一步掌握老師想要傳達給學生的教學內容、透過遊戲，教師也可以用更多元的方式去評量學生的學習表現。而遊戲的型態與規則多元，在思考要用什麼樣的方式去做假新聞議題桌遊的時候，同時也讓自己對於多元意見的包容性與開放性有所增長。

第二是面對創新與挑戰應有的態度與做法

對於一個玩遊戲也常常輸、很少玩桌遊的玩家而言，要進一步成為遊戲設計師，對我來說是莫大的挑戰，更何況是挑戰具有教育性質的教育桌遊，但活到老，學到老，知道自己永遠都還有進步的空間，這堂課對我而言從無到有的創新與挑戰，因此做為在假新聞議題上略為知曉的組員，更知道要創造一個友善的發言空間，讓不同想法都有機會表達，進一步從中激盪出更好的火花與想法。並透過多方閱讀與體驗，在這個領域中既有的文章或遊戲模組，從中去挖掘可以更好或是找到更合乎自己主題與目標的作法，或許從舒適圈出發，延伸自己的專業，讓

我們不是只有滿滿的挫敗，而是在熟悉的地方站穩腳步，透過老師引導、知識與經驗的累積，幫助自己走的更高更遠。

第三是把握放棄的機會

人生能有幾次放棄與重來的機會？

基本上，許多的選擇、許多的決策、許多的時間，要繼續還是換個角度，其實都卡在自己一念之間的執著，那些對沉沒成本的不甘心與執念，反而是讓自己更無止境地鑽著牛角尖，走進死胡同。但在桌遊設計的這門課中，當在實際操作上遇到了困境，當真的已經確定走不下去了，勇敢的砍掉重練，才能浴火重生。

（三）課堂參與經驗

這門「教育桌遊理論與設計」，我非常喜歡其初玩遊戲、以及期末互相交流的體驗階段，因為實際的體驗讓我更了解教育桌遊的差異，所以希望在體驗遊戲上可以多進行一點，因為大家對於教育桌遊的起始點有很大的差異，而在設計的主題上，或許也不一定要限縮一個主題，而期末的成果發表時，看到不同主題也可以如何融入，也很有趣，但我也可以理解從評量者的角度而言，這樣或許可以更好評價學生在假新聞議題掌握深入程度、對於教育桌遊與議題

的結合程度。

在這邊要感謝老師還有我的組員，包容我常常因為中午有會議所以會遲到的行徑，非常抱歉，也非常感謝。

過往的自己，已經習慣單打獨鬥完成學習上的任務，也覺得這樣的學習方式自己才能夠獲益更多，但在這門課中，我發現我是喜歡跟別人一起合作的，當找到能夠互相支援、互相包容、對彼此信賴的夥伴時，真的可以發揮 $1 + 1 + 1 > 3$ 的效果，也能從中更能體會到合作的挑戰與好處。