

[返回](#)

## 程綉雅\_11. (個人) 我的學習經驗反思

by 程綉雅, 2024-06-24 10:58:31

### 1. 自我介紹

一直以來都覺得自己是比較勇於發表看法的人，也很樂意嘗試新領域的事物，會感到很新奇、興奮，卻同時很仰賴他人在專業上的協助，常常需要專業領域人士的建議才能自行進行下一步，對於自己的步伐感到比較不自信，很害怕嘗試獲得錯誤的結果。

思考習慣上，我覺得自己是跳躍式思考，想到什麼就去做什麼，或是將想法積累到最後一刻才進行腦力激盪，較少將思考歷程以有系統的方式記錄下來，導致有時候許多細節應該可以更臻完美，卻礙於時間管理及思考邏輯而無法有更加進步的空間，或是需要花費更多心力才能發現事物的盲點。

之前常常位於領導者的角色，習慣獨立工作，會先確認好所有事物細節再分派任務給其他人。因為覺得分工無法掌握所有資訊，需要經歷等待及修正，所以有時候對於需要分工的任務感到有些不安，會擔心或質疑他人能力，以前的合作經驗常會因為不想做無意義的來回核對修正，而自己一手完成任務。

### 2. 個人成長與改變反思

#### • 成為自己的專家

峰哥在這堂課中不斷提到，希望我們成為假新聞議題的專家，或是遊戲設計師（教育桌遊的專家），為了成為專家，我們都必須為此付出努力。我經常在事情開始前就先為自己進行錯誤的自我效能評估，覺得「我不是這行的，我一定不會做得比別人好」。在假新聞議題報告、業師分享，以及每次的討論中查找資料後都是加深理解的歷程，我更有方向去應用工具來獲取自己想要的資訊，也更有底氣能應對未知，增加了我對於新事物嘗試的信心，理解到自身的恐懼是源於準備不夠充足，成為專家不只是為了有成熟結果，更是戰勝自己的心魔的過程。

#### • 為自己準備工具箱

從期初課程峰哥就帶領我們使用便利貼，輔助我們具象思考歷程，剛開始還有些不理解這樣的做法，覺得在腦中構想即可，為什麼要寫下來呢？而後才發現是我輕忽了書寫帶來的力量，有時候遲遲無法作出行動，是因為缺乏慎密的規劃，空想是想不出來的，因此「紙上談兵」還是必要的。從便利貼上，可以看見組員想法的差異、思考歷程等重要的抽象概念，看見自己的思考在哪部分遺漏了。而便利貼的隨撕隨黏，讓彼此的想法可以隨時進行整合或梳理，讓合作變成更簡單的事，而不覺得棘手。便利貼影響了我對團體合作的想法，也改變了我的跳躍思考習慣，是個很好上手的工具，果然「工欲善其事，必先利其器」！

### 3. 課堂參與經驗

這是進入研究所後第一堂需要高度團隊合作課程，其實蠻驚喜的，原本以為研究所的課程大部分會是深入且獨立的思考，合作的學習成為其次，或是這是一項在社會化後慢慢練得的技能，不過這堂課是合作經驗最扎實也有意義的一次。在這堂課中，峰哥給予我們很多的空白時間思考，但沒有因為這樣而比較輕鬆喔！我們的課堂參與角色常常居於主動的位置，這些時間真的都是在進行團隊內的澄清觀念、遊戲修正、凝聚共識，讓我覺得是我們構成了這堂課，每個人、每個想法都是這堂課很重要的地基，而不是被這堂課侷限了。

同時，我覺得自己變得更願意開口求助，以前如果碰到問題很容易就此打住，也沒有更多信心能捲土重來，不過在業師及老師、助教的鼓勵下，以及自己在這堂課中對於桌遊設計的認識，知道了遊戲的設計的確就是需要不斷經歷這樣的修正，當前的暫停並非永遠的失敗。對我來說，這堂課除了獲得珍貴且獨特的遊戲設計經驗，收穫最大的是我面對事物挑戰的挫折度增廣了，影響的不只是教育與遊戲，更影響了我對生活的態度。

謝謝老師們總是願意相信我們，也很高興在這堂課裡有很多人願意傾囊相授，一同互相幫助，共享成果的喜悅。最後能製作出教育桌遊，真的有很大一部分是源於峰哥和助教的信任，在懷疑不安之時還是鼓勵著我們踏著自己的步伐持續邁進，讓我相信組員、相信老師，更是相信自己是能做到的，我們永遠遠比自己想得更強大。

附件