

## 11. 我的學習經驗反思

我深刻體會到學習與反思在學術研究和教學實踐中的重要性。設計假新聞防治桌遊的經歷，不僅讓我在專業知識和技能上有所提升，更在面對挑戰和解決問題的過程中積累了寶貴的經驗。

在整個設計過程中，我學著如何將理論與實踐緊密結合。以往，我認為其主要功能是娛樂。然而，實際的設計過程讓我意識到，遊戲可以成為一種強大的教育工具。透過玩家角色扮演和情境模擬，學生能夠親身體驗信息的傳播過程，並學會辨別假新聞的方法與策略。將教育目標融入遊戲機制中，確保學生在享受遊戲的同時也能獲得知識，這一過程讓我對教育遊戲有了全新的理解和認知。就像這次 Stella 統整的《沙漠迷霧：綠洲的呼喚》Oasis Quest，其實當時我們有點絕望了，但夥伴們都能換位思考，解決彼此遇到的難題，也就成就了我們的作品「《沙漠迷霧：綠洲的呼喚》Oasis Quest」。

團隊合作在這一過程中起到了關鍵作用。我們每個人都有各自專長，如何將這些多元的智慧凝聚成一個高效的團隊，是我們成功的關鍵。在設計假新聞防治桌遊時，我們小組的每一位成員都發揮了自己的特長，貢獻了獨特的見解。透過反復的討論和實踐，我們逐漸完善了遊戲的設計。在這一過程中，我學會了如何有效地溝通與協作，如何傾聽和尊重不同的觀點，並在必要時達成共識。這樣的創作精神不僅提升了我們的項目質量，也增強了團隊的凝聚力。

面對設計過程中遇到的種種挑戰，我逐漸培養了冷靜分析和解決問題的能力。無論是提高遊戲的可玩性，還是平衡角色卡牌和真假新聞卡上的信息量，抑或是將虛擬情境與現實生活相結合，這些問題都需要我們不斷地探索和嘗試。透過逐步調整和改進，我深刻體會到，在面對複雜問題時，只有通過不斷的反思和調整，才能找到最佳的解決方案。

反思是我在這段學習經歷中最大的收穫之一。每次設計和試玩後，我都會仔細回顧和總結自己和團隊的表現，思考改進的方向。這種反思不僅幫助我在具體項目中不斷進步，也培養了我在學術研究和教學中的批判性思維能力。我意識到，反思是學術研究中的重要環節，透過反思，我們能夠更好地理解自己的不足，並找到前進的方向。

總結這段經歷，我感到無比充實與燒腦，這不僅僅是一次遊戲設計的實踐，更是一段深入學習和自我提升的旅程。

感恩我最敬愛的夥伴們\_Ashley, Stella, and Jonathan