

【附件 1】

南臺科技大學通識核心能力本位自主培育計畫書

111 學年度第 2 學期

學習主題	認識神農街街區博物館桌遊製作				計畫編號 (由中心填寫)	
申請人 (召集人)	系所	多樂系	姓名		<input type="checkbox"/> 個人執行	
	班級	四多樂四乙	學號		<input checked="" type="checkbox"/> 團隊執行 <u>2</u> 人	
	手機號碼				(檢附【附件 1-1】團隊成員一覽表)	
學習類別	<input type="checkbox"/> 自主學習類 <input checked="" type="checkbox"/> 專題學習類					
指導教師	姓名	蕭百芳	職稱	教授	單位	通識中心
擬對應課程	名稱	認識神農街街區博物館桌遊製作	類型	<input type="checkbox"/> 微型課程 <input checked="" type="checkbox"/> 正規課程 <input type="checkbox"/> 深碗課程		
學習總時數	77		申請採計學分數		3	
學習概述	<p>南臺科大神農街的 USR 團隊，為保存清代海洋文化郊商貿易，開創老街文化保存示範，以世界遺產「5Cs」的方向，建置街區博物館，達成文化永續的目標。有鑑於五條港港道貿易模式，為蘊育台灣經貿之源，是極其珍貴的文化資產，計畫團隊才會以強化資產可信度、資產維護、能力培養與訓練、促使大眾瞭解與支持與引動社區參與的「5Cs」為目標，以建置街區博物館的形式，期待既作文化保存也希望博物館的建置能達成「促使大眾瞭解與支持」，讓造訪民眾看見郊商文化，是本計畫神農街團隊建置街區博物館的緣由。</p> <p>街區博物館截至 2022 年 10 月已有十項館藏設施與展演，然缺乏整體的介紹與展示的文宣，來訪的民眾都只體驗部分的設施，並未能理解是參與一座博物館的活動。為此計畫團隊一想透過桌遊的設計與製作，讓造訪民眾先經桌遊的引導，認識老街博物館。二則認為桌遊應該是大眾所熟知的款式，不需太多的規則說明，就能上手遊玩，並在短時間內因玩桌遊而能快速的認識神農街街區博物館的格局與形式等，是本學習專題設計的課題。</p> <p>綜上，本學習專題，將採用大富翁桌遊的形制，將目前博物館的設施活動，以及特殊的文化資源等融入桌遊內，設計出老少咸宜的認識神農街街區博物館桌遊，作為民眾來博物館中心時，參觀或體驗博物館前的認識博物館的工具。</p>					
學習目標	內 容					對應之核心能力 次指標代碼
	有計畫地規劃學習五條港老街文化特質的珍貴，					F4
	透創新思維，設計五條港風采的桌遊文創作品					E3
	結合人文藝術、美學的素養，導入遊戲概念，認識街區博物館					I4
	透過小組的遊戲規劃而能有能積極服務與關懷他人的學習					J1
	經由小組討論與跨域整合，而能有表達溝通與敬業合群的學習					H5

【附件 1】

對應核心能力	項目	基本知能(A)	資訊能力(B)	本土與國際意識(C)	實務技能(D)	整合創新(E)	熱誠抗壓(F)	表達溝通(G)	敬業合群(H)	人文與倫理素養(I)	服務關懷(J)	備註
	建議權重	15%	5%	5%	5%	10%	5%	15%	15%	15%	10%	合計
	計畫權重	5%	5%	5%	5%	15%	15%	5%	15%	15%	15%	100%
學習方式	<input type="checkbox"/> a 講述、 <input checked="" type="checkbox"/> b 討論或座談、 <input checked="" type="checkbox"/> c 分組合作、 <input checked="" type="checkbox"/> d 專題學習、 <input checked="" type="checkbox"/> e 分享或發表學習、 <input checked="" type="checkbox"/> f 參觀訪問、 <input checked="" type="checkbox"/> g 實地工作或體驗、 <input checked="" type="checkbox"/> h 實習實作、 <input checked="" type="checkbox"/> i 技術練習、 <input type="checkbox"/> j 模擬情境、 <input type="checkbox"/> k 角色扮演、 <input type="checkbox"/> l 辯論或演說、 <input type="checkbox"/> m 個案研究、 <input checked="" type="checkbox"/> n 社會調查、 <input type="checkbox"/> o 服務學習、 <input checked="" type="checkbox"/> p 社會參與行動、 <input type="checkbox"/> q 其他：											
學習歷程 (總時數不得低於 10 小時，其中每 25 小時採計 1 學分)	次別	學習重點名稱、內容 (建議註明學習方式代號)						時數	備註			
	1	認識五條港、北勢港、北勢街與郊商貿易BP						2	3參考書目 范勝雄， 《半月沉江五條港》，台南：台南市政府編印，2001。			
	2	田調與體驗神農街街區博物館設施及活動FPNG						20	1.田調神農街街區博物館的範圍 2.拜訪博物館的服務中心 3.參與博物館的社會學堂的講座、手作與走讀等各項活動 4.體驗博物館的街區遊戲活動與 AR 設施 5.田調博物館的復育海安街道美術館的鐵之牆，以及北勢港遺址畫廊 6.田調與體驗博物館的老屋故事掃碼，與老屋故事動畫 7.田調神農街花燈展的後續路燈展演情況與觀賞每年燈展紀錄片 8.體驗神農街線上遊戲 9.田調神農街光雕設施			

【附件 1】

				10 上述參與體驗的整理 整座神農街街區博物館的各項設施活動內容與特色
	3	桌遊的資料收集與模仿學習的討論 BE	4	1.各類大富翁桌遊試玩 2.討論試玩哪一款大富翁桌遊較為適合模仿與改造 4.決定出模仿的 1 至 2 款大富翁桌遊
	4	桌遊的發想 1-架構與情境 BCE	6	1.就神農街街區博物館的重點發想情境故事 2.透過情境故事與選定的 1 至 2 款模仿的大富翁桌遊該如何做結合 3.討論大富翁桌遊該如何將博物館的內容融入桌遊內 4.認識街區博物館大富翁桌遊架構的初擬 5.與老師討論初擬架構的可行性 6.再次修正架構與定稿
	5	桌遊的發想 2-卡牌、角色、物件等細部規畫 BCE	6	1.從定稿的故事與架構討論所需的玩家角色 2.就達到認識街區博物館目標，討論需要怎樣的底盤或地圖內容 3.就整體架構而言，需要那些卡牌，每一種卡牌各自的功用為何 4.每張卡牌的內容文字撰寫，或圖案內容的整理 5.桌遊其他物件細部的討論與規劃
	6	桌遊的設計 1-規則與使用物件整理	6	1.就「桌遊發想 1&2」

【附件 1】

		BCE	<p>撰寫桌遊的說明書與規則</p> <p>2.為桌遊取名稱</p> <p>3.就「桌遊的發想 2」詳細整理與列出所有所需物件名稱</p> <p>4.就 1 與 3 討論出每一種物件的所需內容與數量</p> <p>5.找老師確認說明書與所有物件的規劃是否可行</p> <p>6.老師的建議之修正與整理</p>
	7	<p>桌遊的設計 2-風格與美術圖像等的確立</p> <p>BCDE</p>	<p>6</p> <p>1.討論整體美術設計的風格</p> <p>2.討論各種卡牌的大小尺寸與圖案內容設計</p> <p>3.討論地圖或底盤的尺寸、內容的美術設計</p> <p>4.其他指示物、各種道具、盒子、記分板等等各種所需物件的美術設計討論</p> <p>5.讓玩家更認識博物館各項設施的影像腳本規劃</p>
	8	<p>桌遊的製作、測試與修正</p> <p>BCDEHI</p>	<p>25</p> <p>1 各種卡牌的製作</p> <p>2.地圖或底盤的製作</p> <p>3.指示物的製作</p> <p>4.各種道具與小物的製作</p> <p>5.各種博物館設施的體驗影像製作</p> <p>6.說明書的製作</p> <p>7.記分板的製作</p> <p>8.骰子的製作</p> <p>9.桌遊盒子的製作</p> <p>10.討論輸出製作的各種物件的材質</p> <p>11.桌遊的試玩</p> <p>12 與老師討論修正的</p>

【附件 1】

				方向 13. 桌遊的修正直到定稿
	9	成果報告		2
學習成果展現	預計辦理日期		112.6.30	
	展現方式及特色		以剪報及影片介紹桌遊與桌遊實體	
需要協助事項	1.因為大四畢業生，6月底已經搬回家，線上報告無法玩桌遊，因此申請以介紹桌遊與試玩的影片、及桌遊實體，作書面審查 2. 本課程為實作類型課程，故歷程除第一次認識五條港外，其他次歷程改採貼圖式的紀錄製作桌遊過程			
其他或建議事項				
備註：				
1.對應課程之學習目標應具通識核心能力，其中微型課程學習目標應對應至少3項核心能力，正規課程至少應對應4項核心能力，深碗課程應對應至少5項核心能力。 2.學習目標至少要列4~6項以上，對應的核心能力(F)至(J)項權重總和以60%為原則，其中某項核心能力權重達10%以上時，要列出至少1個對應的學習目標，達30%以上時，要列出至少2個對應的學習目標。 3.學習過程中應填寫學習歷程紀錄表，詳見【附件4-1-1】(個人課程)或【附件4-2-1】(團隊課程)，其中除以照片呈現外，亦可以動態方式記錄，以利成果的彙整。 4.執行完畢應填寫學習成果表單，詳見【附件4-1-2】(個人課程)或【附件4-2-3】(團隊課程)。其中以團隊課程成員須個別填寫學習成果心得分享表單，詳見【附件4-2-2】。學習成果另須以縮時攝影、結合PPT或照片等動態方式，並搭配字幕與背景音樂的影片(片長至少3分鐘)來呈現。 5.指導教師須將此計畫研擬對應科目之課程大綱。學習評量由指導教師與自主學習團隊研議後，納入課程大綱之學習評量欄內。				