

國立東華大學教學卓越中心
107-2 三創教學課程期末報告書

計畫主持人：林意雪 副教授
單位：教育與潛能開發學系

目錄

壹、107-2 期末成果報告確認-----3
貳、執行成果總報告-----4
參、附件一 活動紀錄表-----16

國立東華大學-三創教學課程
107-2 期末成果確認表

課程/學程名稱：閱讀教育
授課教師：林意雪 老師

服務單位：教育與潛能開發學系 副教授		
班級人數：林意雪老師「閱讀教育」課程，修課人數 38 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)；Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案控制在 20 MB 以內)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創教學合作社-執行成果總報告 單一課程/跨領域就業課程

一、課程內容特色

在台灣初次參與 PISA 及 PIRLS 兩項國際閱讀評比的成績失利之後，閱讀教學開始成為中小學教師的重要進修項目，雖然之後的排名大幅提昇，但是城鄉差距大，仍然是教育上一個需要突破的困境。尤其在 108 新課綱素養導向的趨勢之下，閱讀素養已然成為各個科目的關鍵能力。為了能強化師資生的就業競爭力，本系的閱讀科技學程幾位老師，每學期均定期聚會，討論並修正課程，使課程能充份反映教育脈動，並能培養學生所需要的專業知能。

本課程在貴中心的支持之下，逐步地累積了重要的教學資源及學生作品，使現階段修課的學生能夠站在巨人的肩膀上，從過去學長姊的作品之中，得到更創新的動力。現階段的教學目標，在於使學生能夠發展更貼近現場需要的桌遊教具，並且能夠同時學習到相對應的理論。我們特別想要在課程中更加著力在城鄉差距的議題上，如何用遊戲來做語文教學的微翻轉。

本課程的內容、進度及執行方式為：

1. 講述+PBL：近兩年來學生的「數位分心症」越來越嚴重，在課堂中的專注時間越來越短。短而精簡的講述，再搭配有挑戰性的 Team-Based Learning 才能充份達到學習的效果。
2. 業師工作坊：邀請現場教師（英語桌遊、國語文桌遊）在週末舉辦工作坊，分享及操作製作桌遊的經驗，如何結合語文教學內容與遊戲來達到精熟，甚至可以用桌遊來進行班級經營以及差異化教學等。

二、特殊創意/活動規劃

創意規劃：

1. 強化 TBL 的能力，許多小組的討論、實作、案例分析。
2. 強調學生做為「發展中的專家」。
3. 將 PBL 的分析能力，改以分析過去案例為主（之前學姊學長設計的桌遊，對照不同閱讀發展階段所需要的能力，分析能力及教具的對應性）。

三、教學策略/教學方法

教學模式：

教學模式(可複選)	執行方式
<input checked="" type="checkbox"/> TBL <input checked="" type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> SBL <input checked="" type="checkbox"/> Flipped classroom <input type="checkbox"/> 其他_____	<input checked="" type="checkbox"/> TBL 課程以短講搭配小組的問題解決，達成微翻轉。同時培養團隊合作的能力及問題解決的能力 <input checked="" type="checkbox"/> PBL 以關鍵的現場教學問題，做為設計遊戲桌遊的起點

四、課程/學程相關產業分析

五、整體活動執行成果效益

● 開創新穎觀念

學生於「閱讀教育工作坊—動文字」活動意見調查表的質性回饋：

激發創意、思考

1. 學到許多種桌遊設計技巧，發現其實許多知識都能利用此手法真的能增加學習動機。
2. 和同學一起製作獨一無二的桌遊！
3. 看到了中文的奧秘，與卡牌的應用。
4. 枯燥的語文也可以很好玩，甚至成為考前複習。

5. 一天時間有更多機會可以玩、思考，好棒！

6. 很多收穫的一天。

激發設計教學桌遊的想法

1. 感覺不錯，對於閱讀教育課的桌遊設計滿有幫助的

2. 學到一副牌可以有不同種玩法。

3. 在示範以及試玩的環節能讓我們激勵出更有趣的玩法。

4. 讓我多了很多對學的創意，且從中知道其實製作桌遊不是一件很難的事。

5. 學到很多製作(設計)桌遊的技巧和應注意的事。

● 提高學生就業競爭力

學生於「閱讀教育工作坊—動文字」活動意見調查表的質性回饋：

對教學桌遊有更多的認識

1. 更好的理解如何製作桌遊，也提供我初步的想法。

2. 對卡牌的玩法有更多的認識。

3. 知道更多桌遊玩法和設計。

4. 原來文字桌遊可以那麼有趣。

5. 認識許多不同玩法的桌遊。

了解學科知識如何與桌遊結合

1. 在教學當中怎麼與課程做連結，和設計桌遊卡牌。

2. 了解教學桌遊的用意，及如何針對度同年紀的學生設計桌遊。

3. 學習如何把遊戲應用於學科的教學與學習

4. 平常玩的桌遊結合學科的方式看起來很簡單，但沒有想到可以結合，再多思考有很多的變化。

● 提升學生學習成效

學生於「閱讀教育期末桌遊成果發表會」活動意見調查表的質性回饋：

同儕能交流創意

1. 透過發表會了解大家的桌遊理念，也相信自己可以吸收別人的精華，增進自己的能力。

2. 認識更多助於語文領域教學的桌遊設計。

3. 可以看到各組的作品，是良好刺激！

4. 在每組的桌遊發表結束後，都會在自己的腦中構思，且會聆聽他人意見，進行腦力激盪。

5. 很正式很有真實感，別組的報告對我們也很有啟發。

6. 了解他組的桌遊設計理念，想法，令我大開眼界。

學生對設計桌遊想法的回饋

1. 設計桌遊要考量的有很多，也容易有疏失與漏洞，透過此活動更知道哪些地方是該注意的。

2. 實際製作桌遊教具，能發現許多平常沒發覺的問題。

3. 有了這樣較為正式的成果發表會，我們能夠將在給同學和學生試玩後進行較為完整的修正。

4. 知道真正的老師對桌遊的意見及看法，讓我們在設計教具時知道哪個面向較符合真正的教學現場。

5. 有許多教學遊戲，因為可以運用各種遊戲可以學習。

【質化指標】

1. 學生至現場觀察及與學習者與業師交流，發展理論與實務結合的能力。
2. 以現場教學問題做為設計桌遊之基礎，充份應用 PBL 的教學方式。
3. 發展屬於教育系學生之專業能力，打造東華特色品牌。

【量化指標】

1. 閱讀教學相關之桌遊 9 種。
2. 選出具有潛力之作品 3 項。

六、多元評量尺規

● 成績評量方式：

出席及參與	25 點
平時測驗	20 點
作業一：兒童讀物及閱讀教育的分析	15 點
作業二：識字或語詞教具、試教報告及口頭報告	30 點
自評及互評	10 點

● 作業設計：

平時作業的重點放在與理論相關的應用及分析上，使學生能精熟相關知識。期末作業與 PBL 結合，以小組方式設計語文桌遊，扣緊教學內容與教學法的應用，以競賽的方式，鼓勵學生在作業中融入語言及閱讀的教學，選出優良作品並發給獎狀及獎品。一方面讓學生瞭解到運用專業知識內容的重要性，一方面也能從中選出較好的作品，由老師後續輔導改進，成為本學程學習成果的標竿。

作業需包括桌遊名稱、適合年齡（例如適合五年級、以及六年級補救教學）、學習目標（例如練習聲調）、學習內容（包括多少個常用字、字如何擷取的）、桌遊類型及類別（請參考今天回饋單上的類別及類型說明）、以及遊戲玩法。

成果發表會則需要製作桌遊說明的海報，與桌遊擺置在會場，提供瀏覽試玩及評分之用。口頭發表則邀請業師及學程老師參與評分，以正式的評審會方式舉行，學生需著正式服裝上台發表。其他同學則需填寫以下的評分單，做為組間評分之用。

下面附上成果發表會評分單：

成果發表會評分單

填表人：_____

第_____組 教具名稱：_____

功能 從遊戲中學習 精熟用 評量 不確定

類別 注音及聲韻類 識字類 部件類 詞語類 句型 其他 _____

口頭發表

	每項 1~5 分
1. 口條的清晰	得分 _____
2. 學習目標的重要性	得分 _____
3. 趣味性及吸引力	得分 _____
	總分 _____

桌遊展示區

	每項 1~5 分
1. 說明書內容清楚	得分 _____
2. 包裝及整體感	得分 _____
3. 試玩後的滿意度	得分 _____
	總分 _____

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

以下為學生對於「閱讀教育期末桌遊成果發表會」的活動調查表：

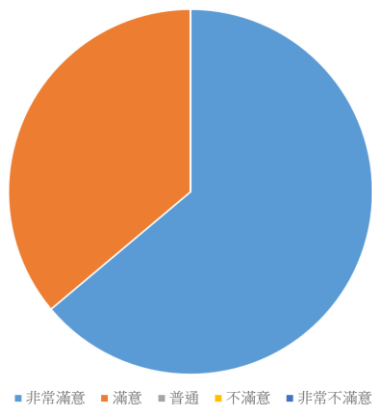
● 量化回饋

學生依其感覺從五個強弱不同的同程度選項中選擇一個答案勾選，5 非常滿意~1 非常不滿意。

題目為「本次活動對我設計桌遊有所助益」得分：4.63

如下圖所示：

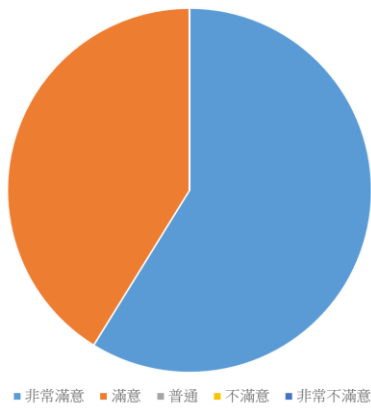
本次活動對我設計桌遊有所助益



題目為「評審給予的建議是有益的」得分：4.58

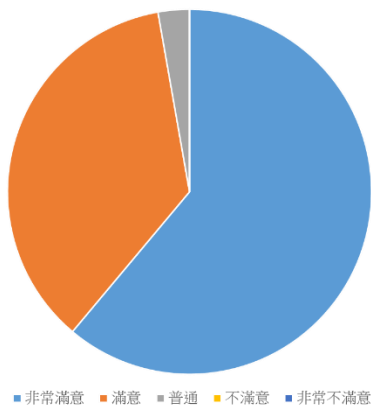
如下圖所示：

評審給予的建議是有益的



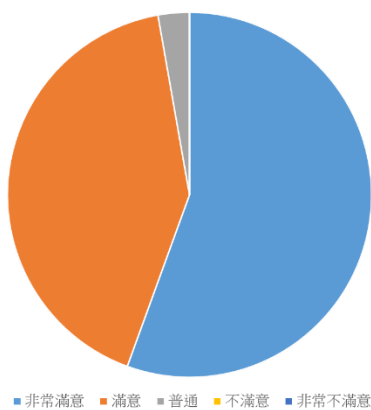
題目為「我很用心參與本次活動」得分：4.58
如下圖所示：

我很用心參與本次活動



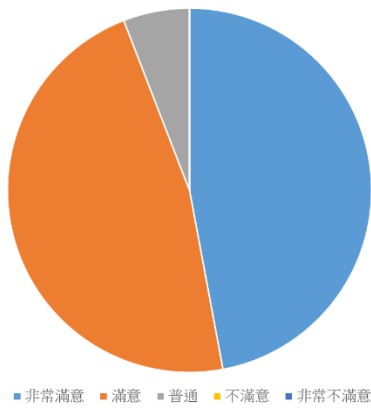
題目為「本次活動使強化我設計閱讀教具之能力」得分：4.52
如下圖所示：

本次活動使強化我設計閱讀教具之能力



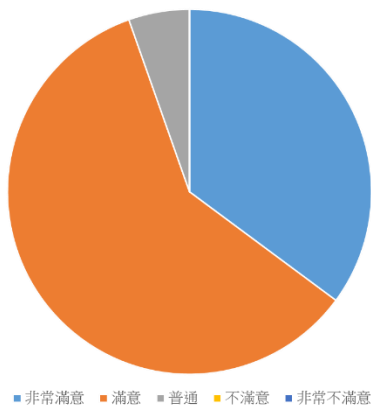
題目為「同儕互評是有益的」得分：4.4
如下圖所示：

同儕互評是有益的



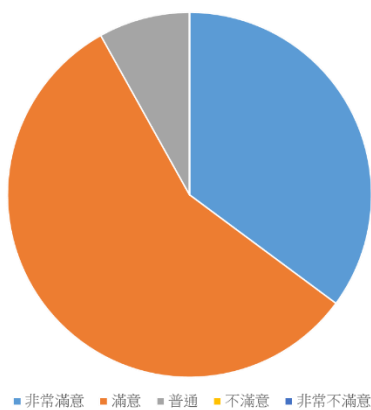
題目為「您對本次活動進行方式的滿意程度」得分：4.29
如下圖所示：

您對本次活動進行方式的滿意程度



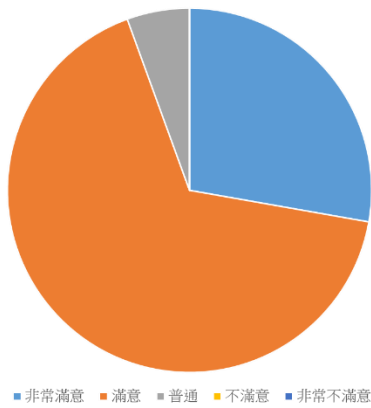
題目為「您對本次活動內容切合需求的滿意程度」得分：4.27
如下圖所示：

您對本次活動內容切合需求的滿意程度



題目為「您對本次活動內容符合期望的滿意程度」得分：4.24
如下圖所示：

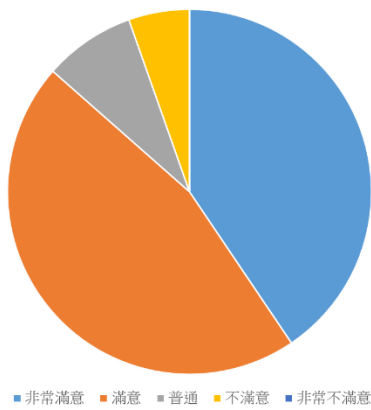
您對本次活動內容符合期望的滿意程度



題目為「活動時間的安排」得分：4.21

如下圖所示：

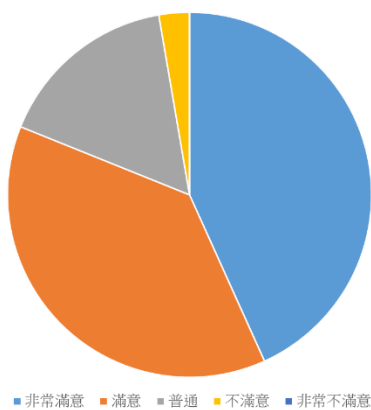
活動時間的安排



題目為「活動場地（地點）的安排」得分：4.21

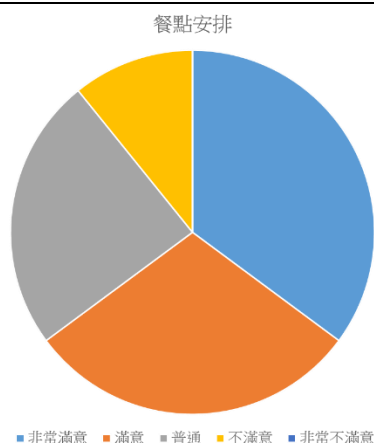
如下圖所示：

活動場地（地點）的安排



題目為「餐點安排」得分：3.89

如下圖所示：



下表為量化資料的排列順序（由高分排至低分）：

項目	項目得分
本次活動對我設計桌遊有所助益	4.63
評審給予的建議是有益的	4.58
我很用心參與本次活動	4.58
本次活動使強化我設計閱讀教具之能力	4.52
同儕互評是有益的	4.4
您對本次活動進行方式的滿意程度	4.29
您對本次活動內容切合需求的滿意程度	4.27
您對本次活動內容符合期望的滿意程度	4.24
活動時間的安排	4.21
活動場地（地點）的安排	4.21
餐點安排	3.89

● 質性回饋

(一) 您覺得本次教具成果展發表會對您最有幫助的地方？為什麼？

啟發學生創意及思考

1. 讓我們發揮創意，不再是傳統的教學。
2. 嘗試思考桌遊的製作過程及如何表達其重點。
3. 認識更多助於語文領域教學的桌遊設計。
4. 得到更多製作桌遊的靈感與啟發。
5. 很正式很有真實感，別組的報告對我們也很有啟發。
6. 學習如何設計桌遊，也懂得取捨，在一開始總有許多想法，想做的很多，但時間有限，很開心我們能做出美觀又具教育意義的桌遊。
7. 讓我腦袋大開，想了解很多方式讓遊戲變好。

8. 激發創意，從別人的成果中自我省思。

9. 教具桌遊的設計構想有更多的想法！

同儕交流彼此切磋

1. 透過發表會了解大家的桌遊理念，也相信自己可以吸收別人的精華，增進自己的能力。

2. 聽到更多回饋，有益於我們改進。

3. 除了有介紹自己組內的桌遊外，亦能聽到其他組的桌遊設計，讓多種創意彼此分享。

4. 觀看別組的桌遊報告，也可以想想有什麼要改進的。

5. 可以看到各組的作品，是良好刺激！

6. 了解他組的桌遊設計理念，想法，令我大開眼界。

7. 同儕互相試玩有助有助於桌遊設計的改良。

8. 因為發現別人的桌遊有哪些問題，再反思自己是否有避免。

9. 聆聽各組分享的過程中思考對方優點的同時，也會想想自己組內有哪些可以改進之處。

10. 聽到很多人的意見，也看到很多人設計的創意。

學到設計教學桌遊的技巧

1. 設計桌遊要考量的有很多，也容易有疏失與漏洞，透過此活動更知道哪些地方是該注意的。

2. 實際製作桌遊教具，能發現許多平常沒發覺的問題。

3. 更熟悉自己所設計的桌遊及其理念。

4. 讓我可以對設計桌遊有更進一步的認識。

5. 讓我更明白教具的製作技巧。

6. 有許多教學遊戲，因為可以運用各種遊戲可以學習。

學生對於評審回饋的想法

1. 能有來自專業老師的看法和建議，這樣能知道自己桌遊的不足。

2. 評審的講評對於我來說很有幫助。

3. 有專業老師能給予建議，不必自己不斷猜測。

4. 知道真正的老師對桌遊的意見及看法，讓我們在設計教具時知道哪個面向較符合真正的教學現場。

完成教學桌遊的心得

1. 像是真的做完一個很大的成品，很有成就感。

發表會給予學生展現成果的機會

1. 有了這樣較為正式的成果發表會，我們能夠將在給同學和學生試玩後進行較為完整的修正。

2. 能展示小組的努力成果。

3. 桌遊成果發表會能參考別人所設計的優缺點。

4. 這個活動讓我們這一組有機會修改桌遊；大家給予的回饋（可做桌遊修正）和各組的 PPT（我們組 PPT 不夠吸引人），報告時舉例少了一些（忘了拿字卡）。

5. 體驗製作教具的能力，很符合日後專題發表訓練，也了解到不同組員的桌遊想法。

教學桌遊對於未來教育現場有益

1. 看到大家設計的桌遊，很多對於未來教學現場是很有用的。

(二) 您覺得本次成果發表會有沒有哪些可以再改進的地方？

上台的報告方面

1. 雖知時間有限，但仍希望可以多一些報告時間，其他都超棒！

2. 組別上台容易受場地影響，而不流暢。

3. 發問時間有些尷尬。

4. 一組 6 分鐘的報告時間真的很短。

5. 說不定簡報可以請大家用「推銷產品」的方式，不一定要求玩法，會更有趣。
6. 時間過於緊迫，無法做更多深入的介紹。

活動流程的建議

1. 我認為可以先讓同學互相觀摩桌遊，再讓各小組上台發表，有助於同學的理解程度。
2. 活動時間太早，大致都不錯！

活動時間的建議

1. 靜態展可以放久一點。
2. 可以再讓學生更早開始準備並及時給予具體建議。
3. 整體流程順暢，不過因為時間因素，並沒有每組桌遊都玩到，有點小可惜。
4. 可以早點請評審，早點讓同學討論，讓同學能有充裕的時間準備。
5. 桌遊展示區的評分時間被壓迫。

想知曉評審的回饋

1. 很好奇評審對每一組的評論，希望能知道個別評論。

餐點方面的建議

1. 期待吃熱的餐點。
2. 可以麵包可以換掉，不愛吃，其他都很讚！
3. 餐盒可以有點心。
4. 不應估用到午餐時間，有點趕。
5. 比較喜歡吃便當，便當比較好吃。
6. 麵包餐盒可以放入米飯類的，因為想吃飯。
7. 想吃飯，因為吃麵包很空虛。

其他回饋

1. 很 good !
2. 很棒！
3. 辛苦大家了！
4. Good !
5. 原來遊戲可以更好玩，還可以創新。

八、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

九、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



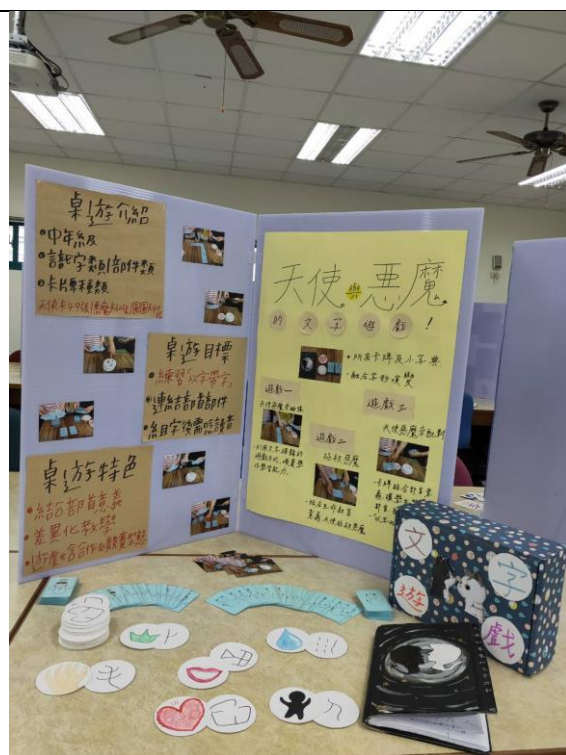
組員與桌遊的合照



評審給予學生講評



學生上台報告桌遊的設計理念、遊戲玩法與試玩狀況等...。



桌遊成果發表會展示桌遊的擺設。

活動紀錄表

活動主題	閱讀教育工作坊—動文字
活動時間	108年4月13日(六) 14時30分至21時30分
活動地點	國立東華大學 花師教育學院 B304 教室
主講人	高雄市新上國小 賴秋江老師
參與人數	43人
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>*活動講題：閱讀教育工作坊—動文字 *活動講師：高雄市新上國小 賴秋江老師 *活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀教育」修課學生) *活動時間：108年04月13日(六) 14：30~21：30(供餐) *活動地點：花師教育學院B304 *活動聯絡人：教育三 宋文涵 410588023@gms.ndhu.edu.tw</p>  <p>◆活動講題：閱讀教育工作坊—動文字 ◆活動講師：高雄市新上國小 賴秋江老師 ◆活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀教育」修課學生) ◆活動時間：108年04月13日(六) 14：30~21：30 (供餐) ◆活動地點：花師教育學院B304</p> <p>教學卓越中心 協辦</p> <p>活動聯絡人：教育三 宋文涵 410588023@gms.ndhu.edu.tw</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 設計教學桌遊須知 (2) 認識各類教學桌遊 (3) 了解教學桌遊的可變性 (4) 了解教學可以有各種可能性 (5) 使參與者獲得設計教學桌遊的靈感

活動回饋
與
成效

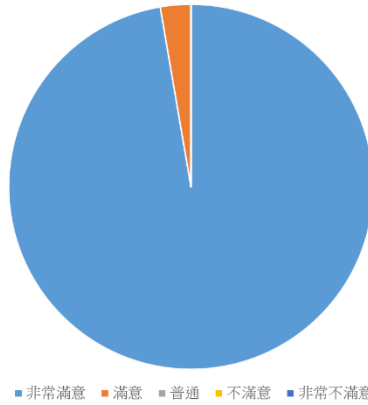
● 意見與回饋

壹、量化回饋

學生對於「閱讀教育工作坊—動文字」活動意見調查表，依其感覺從五個強弱不同的同程度選項中選擇一個答案勾選，5 非常滿意~1 非常不滿意。

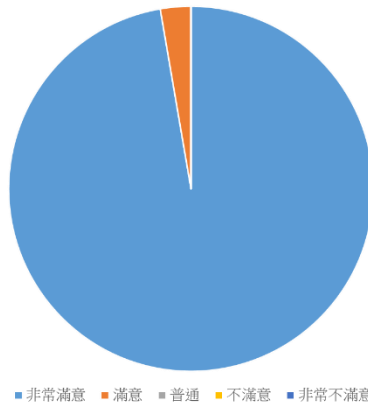
題目為「您對本次活動內容切合需求的滿意程度」得分：4.97
如下圖所示：

您對本次活動內容切合需求的滿意程度



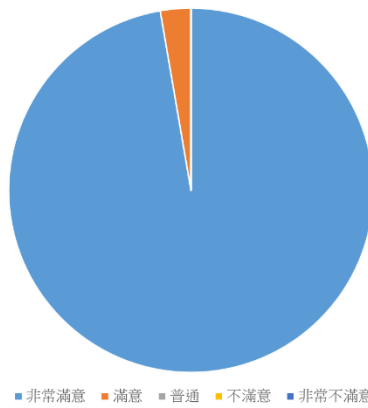
題目為「您對本次活動內容符合期望的滿意程度」得分：4.97
如下圖所示：

您對本次活動內容符合期望的滿意程度



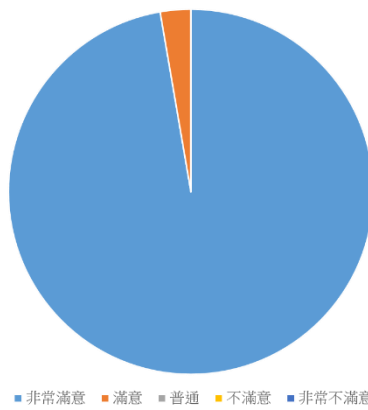
題目為「您對講師整體表現的滿意程度」得分：4.97
如下圖所示：

您對講師整體表現的滿意程度



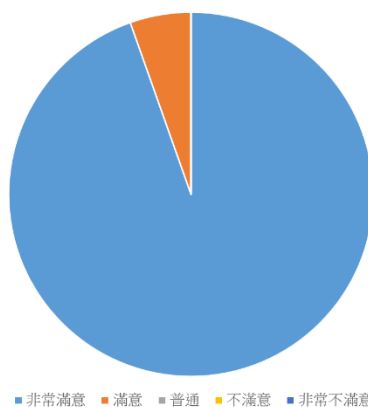
題目為「本次活動對我設計桌遊有所助益」得分：4.97
如下圖所示：

本次活動對我設計桌遊有所助益



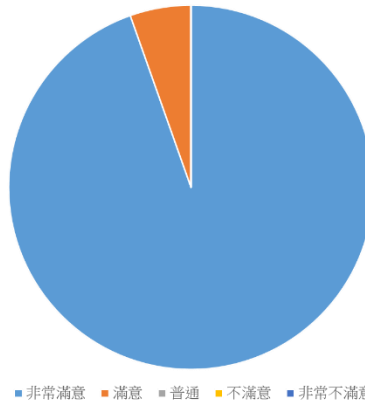
題目為「您對本次活動進行方式的滿意程度」得分：4.94
如下圖所示：

您對本次活動進行方式的滿意程度



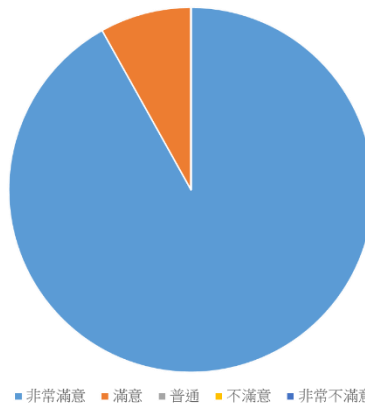
題目為「本次活動使我對桌遊設計與運用更加瞭解」得分：4.94
如下圖所示：

本次活動使我對桌遊設計與運用更加瞭解



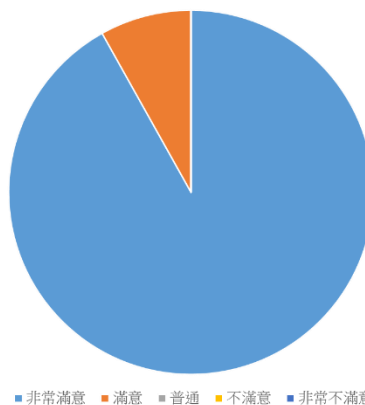
題目為「我很用心參與本次活動」得分：4.91
如下圖所示：

我很用心參與本次活動

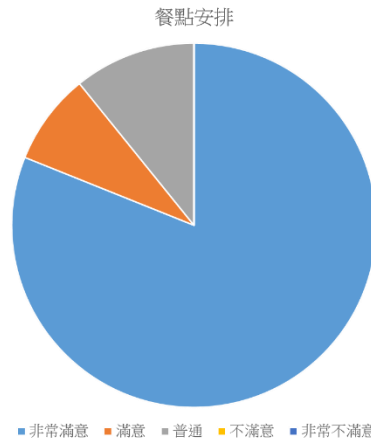


題目為「活動場地（地點）的安排」得分：4.91
如下圖所示：

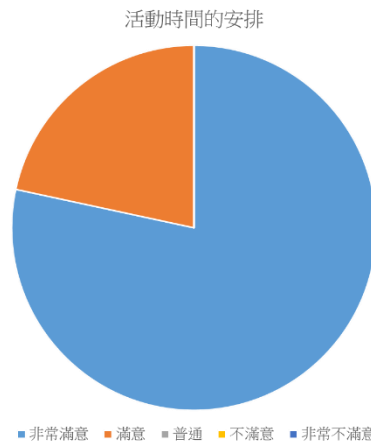
活動場地（地點）的安排



題目為「餐點安排」得分：4.70
如下圖所示：



題目為「活動時間的安排」得分：4.59
如下圖所示：



下表為量化資料的排列順序（由高分排至低分）：

項目	項目得分
您對本次活動內容切合需求的滿意程度	4.97
您對本次活動內容符合期望的滿意程度	4.97
您對講師整體表現的滿意程度	4.97
本次活動對我設計桌遊有所助益	4.97
您對本次活動進行方式的滿意程度	4.94
本次活動使我對桌遊設計與運	4.94

用更加瞭解	
我很用心參與本次活動	4.91
活動場地（地點）的安排	4.91
餐點安排	4.70
活動時間的安排	4.59

貳、質性回饋

(一)對於這次工作坊的收穫是？

1. 講師提供許多桌遊範例
 - (1) 因為遊戲規則都很簡單易操作，今天所學的都很容易上手。
 - (2) 很多不可思議的字卡桌遊玩法，還可以自己動手做，黑有趣~
 - (3) 動手做桌遊，並玩了很多種。
 - (4) 文字組合很基本，但是因為規則不同就有不同的玩法。
 - (5) 原來教學結合桌遊有那麼多種變化。
2. 激發桌遊設計的創意
 - (1) 更好的理解如何製作桌遊，也提供我初步的想法。
 - (2) 學到許多種桌遊設計技巧，發現其實許多知識都能利用此手法真的能增加學習動機。
 - (3) 知道更多桌遊玩法和設計。
 - (4) 學到很多製作(設計)桌遊的技巧和應注意的事。
 - (5) 對桌遊(撲克牌)玩法有更多了解，對小朋友能做出不的玩法感到神奇。
 - (6) 對卡牌的玩法有更多的認識。
3. 同儕交流創意
 - (1) 大家一起做桌遊，且一起思考。
 - (2) 和同學一起製作獨一無二的桌遊！
 - (3) 桌遊創作，小組合作。
 - (4) 大家一起動手做桌遊。
4. 了解桌遊背後的设计概念
 - (1) 玩到很多桌遊，看到了中文的奧秘，與卡牌的應用。
 - (2) 讓我多了很多對教學的創意，且從中知道其實製作桌遊不是一件很難的事。
 - (3) 聲符和設計目的很重要！
 - (4) 了解桌遊在文字上的應用。
 - (5) 了解如何活用語文的分類來設計多樣化的桌遊類型。
5. 了解學科知識如何與桌遊結合
 - (1) 真的對現場各科用於桌遊授課方式有很多的收穫。
 - (2) 在教學當中怎麼與課程做連結，和設計桌遊卡牌。

(3) 了解枯燥的語文也可以很好玩，甚至成為考前複習。

6. 了解如何應用教學桌遊提升學生的學習成效

(1) 了解教學桌遊的用意，及如何針對度同年紀的學生設計桌遊。

(二)今日工作坊中最喜歡的環節為何？

1. 小組一起試做桌遊

(1) 做自己組的卡牌時：分工合作、做自己可以幫忙的部分，這樣有伙伴，共同學習的感覺很好。

(2) 自己動手做桌遊。

(3) 自己創作一組桌遊，並共同討論玩法。

(4) 自己設計桌遊和實際試玩的時候。

(5) 一起做一份桌遊，和一起玩桌遊。

2. 玩到不同種類的桌遊

(1) 不斷的嘗試新玩法。

(2) 用同一種牌玩出各種遊戲。

(3) 學到一副牌可以有不同種玩法。

(4) 在示範以及試玩的環節能讓我們激勵出更有趣的玩法。

3. 試玩桌遊

(1) 玩記憶卡牌。

(2) 注音接龍，大家一起同心協力接出很多組合。

(3) 玩自己設計的桌遊。

(4) 桌遊實際操作，更好了解每個遊戲。

(5) 最喜歡晚上的試玩桌遊時間。

4. 體會桌遊的魅力

(1) 最喜歡讓我們操作各種 Board Games；也喜歡成為 Board Game Makers。

5. 便當美味

(1) 便當很好吃。

(三)對於工作坊的回饋與建議

1. 講師豐富的課程內容

(1) 今天的分享讓我對教室中的班級經營、氣氛營造，有了更多的想像和希望。

(2) 謝謝講師跟我們分享桌遊內容。

(3) 會想要多聽講師分享其他教學經驗(例如：班級經營等...)

(4) 很希望未來有機會可以再聽講師的演講。

(5) 實作的上課方式很喜歡，講師的表達方式也很簡潔扼要，讚！

	<p>(6) 很好玩！老師謝謝您！</p> <p>2. 講師的個人魅力</p> <p>(1) 老師很有氣質，麥克風壞了，仍能聽清楚。</p> <p>(2) 講師講解超清楚又有趣，很吸引人！</p> <p>(3) 講師講解用心，生動活潑。</p> <p>(4) 講師很棒。</p> <p>(5) 嗨~老師！很開心能參與今天的活動，希望未來自己也能成為這麼棒的老師！</p> <p>3. 值得參加的工作坊</p> <p>(1) 老師辛苦囉！今天真的讓我覺得很值得！</p> <p>(2) 很多收穫的一天。</p> <p>4. 工作坊的時間不夠</p> <p>(1) 上課時間太短了！想再和老師學更多有關文字桌遊的技巧。</p> <p>5. 工作坊的結束時間晚</p> <p>(1) 結束時間太晚了。</p>
--	---

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



講師請學生回答問題



小組討論後，一同設計桌遊



小組一同試玩桌遊



講師說明桌遊玩法

● 以上表格不敷使用時請自行增減