

仁德醫護管理專科學

108 年度高等教育深耕計畫執行成果

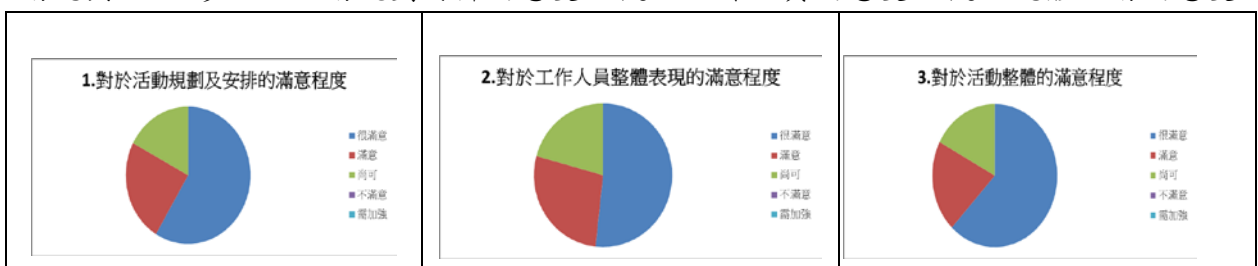
108 學年度上學期

- 一 分項計畫：分項 2_2.1 提升實務課程質量
- 二 活動主題：「桌遊產業與手作活動」課程主題演講及課堂活動
- 三 活動地點：10/23(三)B1 會議室、10/31(四)5C101 教室，幼保科桌遊課程學生
- 四 活動內容：葛昌倫老師 海水零桌上遊戲專賣店(台北)
- 五 活動花絮：

執行單位：幼兒保育科	活動日期：108 年 10 月 23 日
參加人數：27 人	活動滿意度：83%
活動花絮	
	
拍照日期：10/23 照片說明：主任介紹主講人	拍照日期：10/23 照片說明：主任介紹主講人
	
拍照日期：10/23 照片說明：介紹桌遊的型態及桌遊	拍照日期：10/23 照片說明：分享經營桌遊店的心路歷程

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

本活動主要在讓學生認識近幾年台灣的桌遊產業及桌遊創新設計的現況。10 月 23 日活動總共 29 位參加，活動規劃安排滿意度 83%，工作人員滿意度 79%，總體活動滿意度



83%，對學生學習有相當的幫助。透過學生心得感想來看，學生共提出三點心得表達，一是介紹有關桌遊產業現況相當清楚，以及目前桌遊店如何經營及面臨狀況有更多認識，同時桌遊的認識也更加清楚。其次，有關桌遊的開發與創新，學生對桌遊設計較不感覺熱衷，如何玩桌遊及帶桌遊活動有很大興趣，目前在市場上會有安親班與幼兒園的桌遊活動。其三，對進入桌遊市場是否有興趣，學生多表示沒想到那麼多，對演講老師所提需投入資金開店興趣缺缺，成為帶桌遊老師較感興趣。

仁德醫護管理專科學

108 年度高等教育深耕計畫執行成果

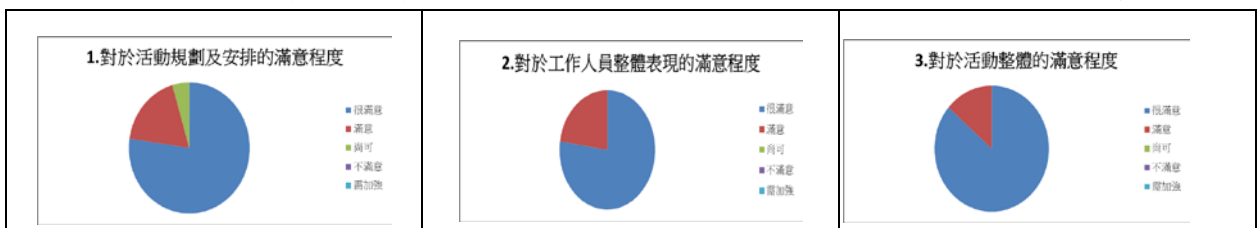
108 學年度上學期

- 一 分項計畫：分項 2_2.1 提升實務課程質量
- 二 活動主題：「桌遊產業與手作活動」課堂活動—帶動桌遊活動指導
- 三 活動地點：10/23(三)B1 會議室、10/31(四)5C101 教室，幼保科桌遊課程學生
- 四 活動內容：葛昌倫老師 海水零桌上遊戲專賣店(台北)
- 五 活動花絮：

執行單位：幼兒保育科	活動日期：108 年 10 月 31 日
參加人數：22 人	活動滿意度：100%
活動花絮	
	
拍照日期：10/31 照片說明：分組及遊戲說明時間	拍照日期：10/31 照片說明：第一組說明及遊戲進行
	
拍照日期：10/31 照片說明：第二組說明及初步進行	拍照日期：10/231 照片說明：第三組遊戲進行過程

六 成效分析(含質化成果及量化成果)：

本活動主要在讓學生實際進行桌遊活動，由專業老師講解並行遊戲操作。10 月 31 日活動總共 22 位(課程學生)同學參加，活動規劃安排滿意度 95%，工作人員及老師安排滿



意度 100%，總體活動滿意度 100%，學生一致認為對學習有相當的幫助。透過學生心得感想來看，學生共提出 2 點心得表達，一是希望多多辦理這樣活動，有實際練習的活動，對相關領域知識有很大幫助。二是活動中可增進同學間互動，加強感情交流。協助帶課程活動葛老師提出，帶這種活動人數 20 人左右，分成 3-4 組最好，一般桌遊店經營較可兼顧，一位桌遊店員大致兼顧 2-4 桌左右，大型桌遊店則需更多員工。綜合分享，同學皆提出這樣的桌遊遊戲過程中，有助同學之間增進情感交流，培養默契。