

國立中興大學 微型課程 教學大綱

課程名稱	情境遊戲學—做場遊戲很簡單			課程編號	1092-5361
規劃教師	江孝昇	系所/單位	精遊趣工作坊	職 稱	教育訓練長
課程目標	透過”資訊化的邏輯訓練”，以主題構想進行模擬創作，採用實際問題，做為資料的轉化，在培養邏輯思維的運作過程中，藉由淺顯易懂的生活化情境，讓參與者可以運用抽象化、演算法設計觀念、問題拆解、模式辨識、樣式一般化、自動化...等運算思維 (Computational Thinking) 核心能力，嘗試透過自我挑戰，來解決生活中面對的問題和尋找新的脈絡。				
教學進度	<p>第一堂</p> <p>1.蒐集與分析遊戲化應用族群資訊—了解遊戲應用在實際問題中扮演的角色</p> <p>2.擬定各類型遊戲化活動企劃—挑選主題</p> <p>第二堂</p> <p>3.活動前的準備事項—設計模組</p> <p>4.設計程式的格式—語言與資料的構造</p> <p>第三堂</p> <p>5.未來程式設計—多一些思維在改變世界，大型情境體驗</p>				
教學方法			學習評量方式		
以投影片引導討論， 配合桌上遊戲製造情境實際操作。 採取分組式學習，小組共創。			<input type="checkbox"/> 考核，分別項目為 1.基礎能力：文書理解、問題解決； 2.表達能力：個人模組、臨場應變 <input type="checkbox"/> 採表現行為計分；評分依據為： 1.參與度、2.表現度、3.完整性、創意性		
核心能力 (合計 100%，請選擇相關性最高的幾項即可，無需六項都配分)					
人文素養	科學素養	溝通能力	創新能力	國際視野	社會關懷
20 %	20 %	30 %	30 %	_____ %	_____ %