

學生專業共同學習小組 成果報告書

填表日期： 109 年 6 月 30 日

小組名稱	CCSA			
學習主題	<input checked="" type="checkbox"/> 各式競賽 <input type="checkbox"/> 專業證照 <input type="checkbox"/> 科技部計畫 <input type="checkbox"/> 教師檢定 <input type="checkbox"/> 研究所考試 <input type="checkbox"/> 公職考試			
指導老師	傅濟功			
成員總人數總計__6__人 (大學部成員人數__6__人，碩士班成員人數__0__人)				
組長姓名	洪○祥	組長連絡電話		
組長電子信箱	zz2544120@gmail.com			
成員姓名	學號	系所名稱	學級	備註
1	謝○涵	華語系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
2	郭○溢	華語系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
3	劉○毅	華語系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
4	鐘○誠	華語系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
5	林○達	華語系	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
6			<input type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
7			<input type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	
8			<input type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所	

學生專業共同學習小組成果報告

成立宗旨 【註：字數需超過 200 字】

(請說明組成學習小組的起源，以及成立之宗旨、目的、特色，請詳述。)

因為大三下有專題的緣故，我們覺得，如果只是為了專題這門課，而花費許多心血去完成某件事情，實在有點不值，我們希望可以為我們投注的時間、心力創造更多的價值，因此我們決定要拿專題的成果去參加各式各樣的三創比賽。我們的專題是華語教學相關，但為了顧及比賽的性質，因此我們必須要能夠商業化我們的專題內容，我們必須要說服大家，我們的專題內容是值得被投資的，他擁有創新、創意、獨一無二的價值，而且結合我們的專長，他必定在華語教學上，是有所用途。綜上考量，我們專題最後決定做出一套完整的桌遊，它蘊含了大量的娛樂性，以達到商業化的效用，但同時也包刮了華語教學的功用。我們還編了一套教材來輔佐我們的桌遊，最後還寫了一個機器人。我們的特色就是，沒有做不到的事，只要有可能能夠去完成，只要有可能為比賽多一點勝算，我們就會去做，並且完成它。

共學時間		共學地點	預定進度	實際進度	
1	4/13	靜心書院	訂定明確工作分配、進度安排、進度檢查時辰	全部都完成，且新增進度：完成市場調查問卷表單	
2	4/24	華語系上	企劃書各項細節修改潤飾(第二次目標客群需求分析、第二次行銷企劃擬定與分析(4P五力等)、第三次市場調查與分析(供需現有相似之產品分析))	已完成原定進度，新增進度：桌遊內容已完成雛形	
3	5/6	書法教室	決賽第二階段進度檢查與修改(簡報內容完成、提案者提報	由於比賽延後，決賽準備項目跟著延後，因此不照原定計畫走。新增進度：以專心實體化專	

			手稿確認、紙本企畫書美編與輸出裝訂成冊、蒐集歷屆評審 QA 問題) ※三折頁簡章製作與否	題內容為主·企劃部分全部定案。	
4	5/21	華語系上	紙本相關資料備齊 所有組員皆做好可上台提報之準備	桌遊已告一段落·開始教材編寫·企劃書再度修正內容。	
5	6/8	華語中心	產出第一組作品 與印刷廠商接洽 市場調查-隨機街訪(拍攝成前導宣傳影片) (開會與製作過程拍攝縮時攝影)	桌遊規則·文字部分已完善·但美編部分未能趕工出來·因此和印刷廠接洽延後·市場調查已開始進行·專題發表將近·所有組員已完成各自發表準備。	
6	6/18	語文教室	第一次試玩·隨機邀請粉絲是玩並留下心得與可改進之方式 (過程拍攝成縮時攝影) ※開會檢討第一版桌遊可修改之方針	全部完成預期進度·專題發表結束·預定暑假工作。	

執行成果 【註：字數需超過 1000 字】

(請說明參與共學小組在規畫下的分享討論過程·對於成員之實際裨益·及能提供其他學生觀摩之處。)

一、 構想由來

日益發達的網路世代及社會變遷，學習方法變的多元，而五花八門的電子產品誘惑卻降低了學生對於學習的熱忱與專注，如何有效又有趣的教學變成新興老師面臨的一大考驗。當熱愛桌遊的學生遇上教材設計，天馬行空的想像不再只是空想，「如果設計一套符合全等級，可以玩又可以上課的桌遊，感覺真的蠻厲害的!」，於是我們把夢的情節拉到現實，開始做一回腳踏實地的實踐家。回想起來小時候的教具，不是巨型時鐘就是超大三角板，只有一個，老師在台上示範而我們坐在台下，這套桌遊不但可以當成教材，多種玩法可開放多位玩家，除了拉近學習的距離也拉近學伴的距離，動手操作的吸收可以加深學生的記憶，而有趣的玩法觸發學生主動學習的機會，輕鬆玩遊戲輕鬆複習。「Learn smart , paly smart.」，學生樂在其中，老師樂在輕鬆，我們樂見其成。

在整套桌遊的發想過程中，不同喜好的組員有不同的想法，多次的討論與磨合歸納出多樣化的玩法。喜歡簡單反應類型遊戲的或是喜歡推理、策略型遊戲的，什麼玩法都可以；不管是初級學者、中級、進階級甚至母語人士，什麼語言程度都可以；不論是少年、青少年甚至是成年，什麼年齡層都可以上手。

二、 創意貢獻性

一位華語老師可能也要同時教導程度不同的學生，此時在教材、教案的設計上便會相對勞累。在課前備課的同時，老師有許多問題需要考量，諸如教學的方式學生是否能夠吸收、教具的製作、更甚至是如何抓住學生的注意，讓他們能夠更享受在學習的課程等等，而我們創造的這套教材桌遊正是能夠解決這些問題。

我們的設計主旨便是希望不管是誰，都能夠使用我們的產品，並且我們也希望它不僅只是桌遊，同時也是一份教材，可以只使用我們的產品，就能夠拿來上一堂課，為此，除了精美的桌遊卡牌可以拿來遊玩之外，同時我們也會設計一份教材，讓老師也能夠使用這份教材上課，更甚者，就算老師不用我們編寫的教材上課，同樣也能使用桌遊的卡牌來當教具使用，一舉解決了大多數華語老師備課時的難題。

最後，我們的桌遊同樣也為母語人士服務。這套產品不只是只能拿來教學，經過我們巧妙的設計，一系列的創新玩法同樣也能夠讓母語人士能在其中找到樂趣。我們這份產品，不但能夠輔助華語老師的工作業務，也能夠讓單純想享受桌遊的人滿載而歸，不論是教育者也好、學習者也罷，只是想玩桌遊者亦可，同時整合了所有人的需求並且精煉成一份桌遊，這是我們這份創意最大了價值。

三、 工作分配

我們的工作分配非常的明確，發揮每個人的專長，各司其職，也因為我們彼此都很信任彼此在自己工作崗位上的專業，因此其他人很少會去質疑其他人的成品。舉例來說，

桌遊的所有遊玩規則、企劃全部都是由一個人完成的，教材課文的編寫又是另一人獨力編寫。主視覺設計亦然，我們的討論工作從一開始的工作分配完後，基本就結束了，此後每個人按照進度完成各自的工作，在定時回報，修正彼此的進度，看哪邊還需要修改等等。在這個過程中，除了歷練了大家的工作能力、專長之外，我覺得更難的可貴的是合作的經驗。在整個過程中，我們完全沒有任何的紛爭，其原因就是因為分工明確，所有工作可以很明顯知道誰負責，沒有任何模糊地帶，因此也免去了爭吵的可能性，我們認為這是一個可以給其他同學觀摩的地方，也是我們最自豪的地方。

執行檢討與建議（優、缺點） 【註：字數需超過 500 字】

談論優缺點前，先說明現況。由於原本要參加兩個三創比賽，但由於疫情緣故，全部延期，也因此打亂了我們的所有計畫，因此轉而將重心從比賽，改為將專題內容實體化。

優點：

- 一、 小組分工明確，因此減少了不必要的討論，可以各自完成就各自完成，所以在執行效率方面，非常優良，往往能超越原先的進度。
- 二、 呈上，因為分工明確，減少了過多的討論，因此整個學期並沒有發生任何的爭吵，沒有爭吵就意味著，大家可以將心力投注在更有意義的地方上。
- 三、 必要討論時，效率依然優秀，只要偏離主題，會有人拉回來，所有的討論環節沒有浪費時間的部分。
- 四、 大家都有一定程度的責任感，都能在時限內完成各自的工作。
- 五、 遇到突發狀況，組員們都能乾脆的放棄己見，尋找新的解決方式，不專牛角尖，例如企劃書已經寫完了，但發現盲點，可以乾脆地捨棄原本完成的企畫書內容，重新書寫一遍等等。

缺點：

- 一、 因為疫情緣故，導致比賽延期，導致我們三月份時沒有方向。雖然最後確立目標，將注意力轉變到實體化專題內容，但不夠果斷。
- 二、 大家想做的事情太多，通常我們解決的分歧的模式是，如果都可以做到，那就都做，小孩子才做選擇，但也因此導致，我們要做的事情越來越多，往往超出計畫，雖然後面都有如期完成，但也導致我們做的事情有些雜亂。

預期共學目標達成情形 【註：字數需超過 500 字】

本計畫總計會有一套桌遊與一本教材，教材總共十課。本學期已完成進度為桌遊架構與初步實體化、教材課文五課。

而桌遊的設計無法一次到位，因此目前仍在反覆測試，藉由試玩找出更多不夠完善的地

方；教材則會在編寫的過程中，反覆校稿以確保內容符合專業的教材水準。

在暑假，我們會將課文的完成篇數達到八篇，並對前面的內容進行再次校稿；桌遊卡片上的圖畫，畫師將在暑假完成一半的作業；桌遊內容也將反覆測試，將內容更進一步完善化。

下個學期，我們會完成所有的課文內容、教材排版，並將桌遊正式實體化。且開始宣傳我們完整的成套產品，希望最終能正式出版我們的這套產品。

我們這份產品，不但能夠輔助華語老師的工作業務，也能夠讓單純想享受桌遊的人滿載而歸，不論是教育者、學習者、純粹桌遊玩家，都能在這裡找到需要的東西，這即是我們這份創意最大的價值。

我們更進一步的期待，這次專題不僅是一份為了畢業而進行的作業，而是可以真實打入市場，讓華語教師、學生可以真實運用這套教材而在課堂中得到更好的教學、學習感受。其他以中文為母語的桌遊玩家，也可以不用把它當成一套教材，而是單純視其為一套遊戲，並享受這套遊戲帶來的遊玩樂趣。

當這套教材近趨完成時，我們會以網路等管道對其進行宣傳。首先會從時下最流行的社交軟體著手，例如「Instagram」、「Facebook」等等。具體執行步驟為：開創一個宣傳用的粉絲專頁，並由自身人脈開始，將這套產品打入我們的朋友圈，再藉由朋友的朋友、朋友的朋友的朋友，讓這套產品進入更多人的眼中。

除了社交媒體，我們也將製作介紹影片、文宣，發布於「嘖嘖」等募資平台上，期許能讓更多人喜歡我們的產品，進而實際資助我們。如果募資能順利達到預期目標，我們便會與出版社接洽，望能將這套教材推廣至人們的眼中！

最後由於疫情的緣故，因此本學期的所有比賽都延期到下一個學期才開始，不過這不代表我們進度就因此停擺，我們仍然依照原定的行程規劃持續進行著，將來在下學期，除了原定的兩個比賽以外，我們希望也可以拿這套專題的內容，去參加更多的比賽、計畫。

成員心得分享

【註：每位成員均需有心得分享，總字數需超過 2000 字】

這學期很開心參與共學小組，也算因為共學小組，有不得不聚在一起討論專題的原因，雖然原訂的比賽因為疫情的關係，延後舉辦，不過因為共學小組的凝聚力，我們這學期專題的完成度超出原本預計的很多。

經過每個禮拜固定的討論與作業時間，以及事前必須繳交的進度安排表、甘特圖等等，我們也更有效率的完成預計要完成的內容，甚至更多。我覺得共學小組真的是很棒的計畫，經由每個月的進度追蹤，以及資料收集，有點壓力的狀況下，讓我們不得不追著進度完成，而我們也順利完成了，甚至決定繼續按照這樣的模式，繼續我們的暑假集合，期望在下學期疫情減緩時，能夠順利參賽，並且能參加更多種類的比賽，更廣的比賽路線。

經過一個學期的共學小組，我想帶給我的最大啟示莫過於「事前安排」，在事前，有了明

確的預定事項與目標，做起事情會更起勁，看著一項項進度目標完成，就會更認真的想繼續進行，甚至提早完成就會希望更進一步，達成更多的目標。這學期幾乎沒有空窗期，每天都有新的進度要完成，節奏剛剛好，默默的到了學期末，看著身邊的有些同學突然的開始進行專題而不眠不休的趕進度，而我們早就已經完成超越大家的進度，就莫名其妙的有點開心。尤其特別感謝給力的組員，在學期中完全沒有爭吵，我覺得這是非常難能可貴的一件事，往往在這種需要互助合作的時候，大家你一言我一語的意見容易不合，但這次的專題，除了分工明確，整體也從來沒有吵架過，大家各司其職，配合起來恰如其分。我想，雖然這學期因為疫情的關係沒辦法比賽，但下學期的我們，一定可以以更完整的內容走上更高的殿堂！

—謝思涵

經由這學期的專題才發現，原來實現想法並沒有那麼困難，以前的我總是會想得太多，以為這個不行、那個不可能實現等等的。但現在有所改變了，我與我們的組員推翻了我對於不可能的看法，從有想法到實際做這之間沒有花費太多的討論，我也一直保持給組員們做看看，自己為協助的做法。隨著東西越做越完整，也漸漸發現大家更加投入，當大家玩著我們的桌遊的同時，更能加入自己的想法並協助修改遊戲內容。再來說說我在整個桌遊與課文改寫的部分想法，先說桌遊的部分，桌遊的想法大部分設計內容以組員洪啟祥作為主要構想的啟發，可說整體有六成是由他所設計，其餘的部分由大家憶起修改及增建。作為一款新的桌遊當然不能抄襲，我們為了增加遊戲樂趣也加入了一些大富翁的想法，如不動產的設定，但我們的主軸以經濟交易遊戲為主。再來說明一下課文，我們的課文為教材，所以內容會跟山海經有關，課文主要就是由山海經作為改寫而成，這部份多由組員郭恩溢所寫，我主要為幫助生詞的彙整和加上詞性等等。除了以上的桌遊、教材，還有一個非常重要的工作，那就是美編，我們組的美編由組員謝思涵著手操刀，如果沒有她我們設計還有機器人就沒辦法生出來。最後還是非常感謝各位，如果沒有大家的協助和用心，這學期真的就會涼掉了，還好大家沒有放棄，謝謝大家。—劉品毅

在專題製作過程當中，我們也在同時一邊準備比賽，這使我覺得我們不管做任何事情的時候，都應當保有開闊的眼界，如果我們從一開始，就單純的注意專題這件事，那也就不會發現有一些比賽機會，更不可能為了參加比賽，而投入更多的心力在專題裡面。

也就是說，隨時保持開闊的心胸，可以讓自己注意到更多的機會，如果單純的執著在目標上，當然也可以很努力的朝著目標前進，但是當我們可以注意到更多機會，也才更有可能得到這些以前沒注意到的機會，當我們有可能得到更多的時候，就說明我們的並不會被目標侷限住，要是我們發現，自己好像會受到目標的侷限，那就說明我們需要調整我們目前的規劃態度了。

除此之外，我也認為團隊合作是我在這學期當中學到最多的，當我們可以完全信任自己的隊友的時候，做起事來將可以事半功倍，反之，如果我們沒辦法完全的信任隊友，就還要

分神額外注意組員的進度，當我們額外費神注意別人的進度時，自己的工作效率就會被拉低，因此可以換個角度想，我們自己在執行工作的時候，也應該謹慎的完成每件事情，絕對不要讓其他的組員也來分神擔心我這個部分的工作，要學習替別人思考，如果一個團隊中的每個人都願意替別人多想一點，最後的成效自然是會讓所有人都滿意的。——郭恩溢

原本是為了想要玩桌遊才和組員們有了共鳴，沒有想到一個桌遊的製作過程這麼的複雜，非常的耗腦力，大家絞盡腦汁為了能讓最後呈現的東西是完美的，我很幸運能有這麼給力的組員。——鐘偉誠

這次討論桌遊的過程，雖然我沒有表達太多意見，但看到大家的想法慢慢地具體化，一個概念延伸到最後成為一套規則完整的桌遊，心中還是非常感動的。相信只要勇往直前，就可以完成一件大事。——林旻達

這學期會參加共學，應該也算是誤打誤撞吧，不過現在回想起來，應該算是個美麗的意外。一開學時，我們就面臨專題課，到底要做什麼的問題，想了半天，我們最後決定，要製作一款桌遊，並且拿去賣。

打從一開始，我們就覺得自己的組員都是一群比自己還厲害的人，像我佩服著其他人有很厲害的美編能力，但她可能又佩服其他人有著厲害的文書處理能力等等。總之，一群各自覺得自己很弱，但各自又是別人眼中的大腿的人，就這麼組合起來，並憶起完成專題。

後來，組員們都是一群野心很大的家伙，我們不能忍受花費大量心血的成品就僅僅只是拿來交作業，因此我們決定參加比賽，也因此契機，才讓我們加入了共學小組。

在整個參與專題製作的過程中，我是感到非常開心的，因為分工明確，我被分配到的工作，和我的適性非常的合，根本就是我的領域以及興趣，因此雖然繁忙，但因為是做著自己喜歡的事情，因此非常的開心。我覺得人過得開心不是因為有娛樂，而是因為有意義的繁忙，且在繁忙中不認為自己在忙，這才是最令人開心的事情。

最後，雖然因為疫情的緣故，我們原本的計畫完全被打亂，原本要參加的比賽全部延期，但是，我們並沒有因此停擺下來，依然持續的完成我們該完成的工作，希望可以在下學期，拿著我們的成品，在參加更多的比賽。——洪啟祥

未來是否會再參與專業共同學習小組之申請 (組長填寫)

- 是 會以目前成員為主，再選讀其他主題 會再邀請其他成員，選讀其他主題 否
 會以目前成員為主，選讀相同主題 會再邀請其他成員，選讀相同主題

學生專業共同學習小組 共學紀錄



共學日期：109/04/24

地點：俗離居

照片敘述：老師邀請業師修正我們的企劃



共學日期：109/05/13

地點：麥當勞

照片敘述：專題內容測試

學生專業共同學習小組 共學紀錄



共學日期：109/06/18

地點：語文教室

照片敘述：正式專題發表



共學日期：109/05/06

地點：書法教室

照片敘述：專題內容測試