

不斷延展的故事線，相互激盪的創意火花！

考量【說故事與腳本企劃】課程需要學生發揮創意，加上本課程為 EMI，且班級組成同時混合外籍生及本地生，【陳盈竹老師】試以【The Storymatic】卡牌遊戲融入教學情境，讓學生能依脈絡建構故事，並以【團隊分組】形式增進學生同儕互動。而為讓學生有效掌握故事內容，【陳盈竹老師】使用電子白板【miro】，讓學生有系統地記錄遊戲所要完成的故事情節。在分組部份，也讓英語程度好的同學能夠協助其他同學，在遊戲中的參與度也更好。透過兩輪遊戲的實施，外籍生及本地生對於討論參與度有所提升，故事的創意性亦同步開展！

課程基本資料

授課教師	陳盈竹	教學單位	設計學院	
課程名稱	說故事與腳本企劃 (必修) (EMI) (2 學分)		修課人數	25
欲解決的教學現場問題	教學內容為說故事與腳本企劃，希望藉由遊戲式教學讓學生們互相多一些互動因而激起創意的火花。此班級混和外籍學生及本地生，也藉由遊戲式的學習增加彼此的互動。			

遊戲導入之教學設計

第一次導入之教學設計	當週主題	故事發展與角色分析
	教學目標	<ul style="list-style-type: none"> 讓學生知道：<u>故事建構的順序</u> 讓學生能夠：<u>激發創意思考</u>
	遊戲名稱	The Storymatic (市售實體遊戲) 網址： https://www.amazon.com/Storymatic-Classic-Creative-Writing-Prompts/dp/B004PICKDS?ref=ast_sto_dp

遊戲簡介	<ol style="list-style-type: none"> 1. 大量寫作提示 – 世界各地的作家、表演者、藝術家和創意人士使用的首選寫作和教學工具。這 540 張卡片可以幫助作家的積木，並讓您的創意果汁流淌。 2. 使用方法 – 基礎非常簡單：將角色卡與複雜卡結合起來，並將您的想像力融入故事！包括一本包含提示、建議和非競爭性講故事遊戲的手冊。 3. 用講故事卡片啟動您的創造力 – 熱身您的大腦，挖掘您的想像力，激發您的創意思維。幫助作家封鎖。 			
	遊戲時間	預計 <u>60</u> 分鐘	參與方式	團隊分組
遊戲內容	人數限制	遊戲規則中限制之人數上限： <u>無上限</u>		
	故事情境	6 兆個故事發展可能性，你要說的故事是哪一個？		
	運作規則	每組/每人抽兩張主角特色卡牌以及兩張故事發展可能性因素卡牌，結合起來發展成一個有趣生動的故事。		
課程關聯	學生們將藉由卡牌的角色特色發展對於故事情節的人物，藉以訓練故事發展脈絡及原則，配合因素卡牌發展具有邏輯性的創意情節。			
當次課程 2節100min 流程安排	時間	規劃內容		
	20 min	說明遊戲與當週課程主題的連結，介紹遊戲中的情境與玩法		
	50 min	進行遊戲，同學們以分組方式在固定的時間內完成遊戲發表		
	20 min	同學們互相評比，投票選出最佳的組別並延伸討論內容		
	10 min	讓學生進行問卷回饋		

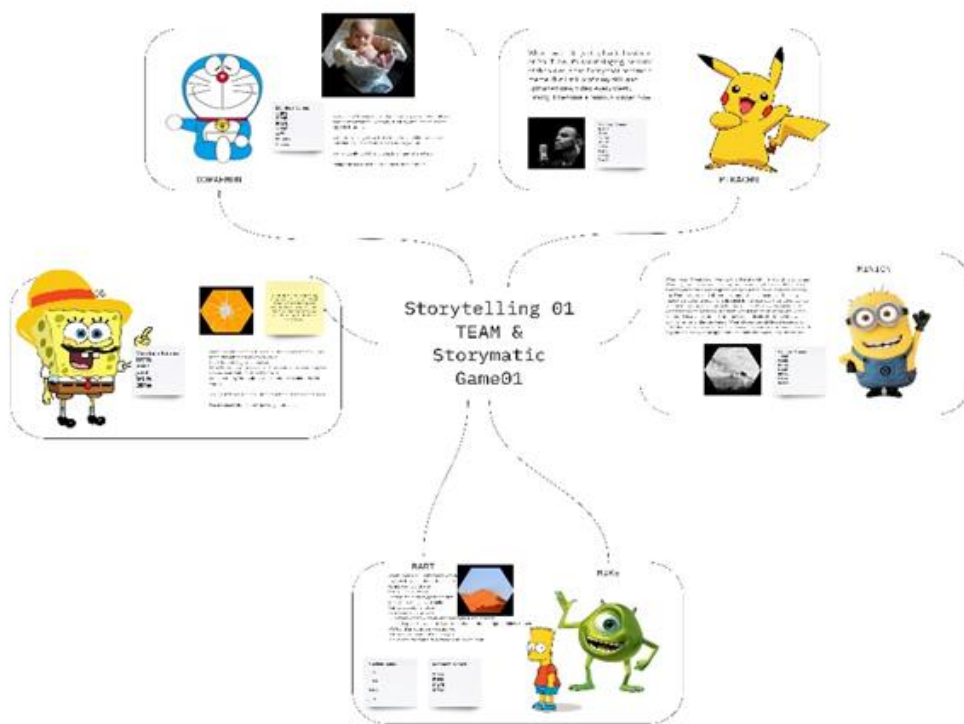
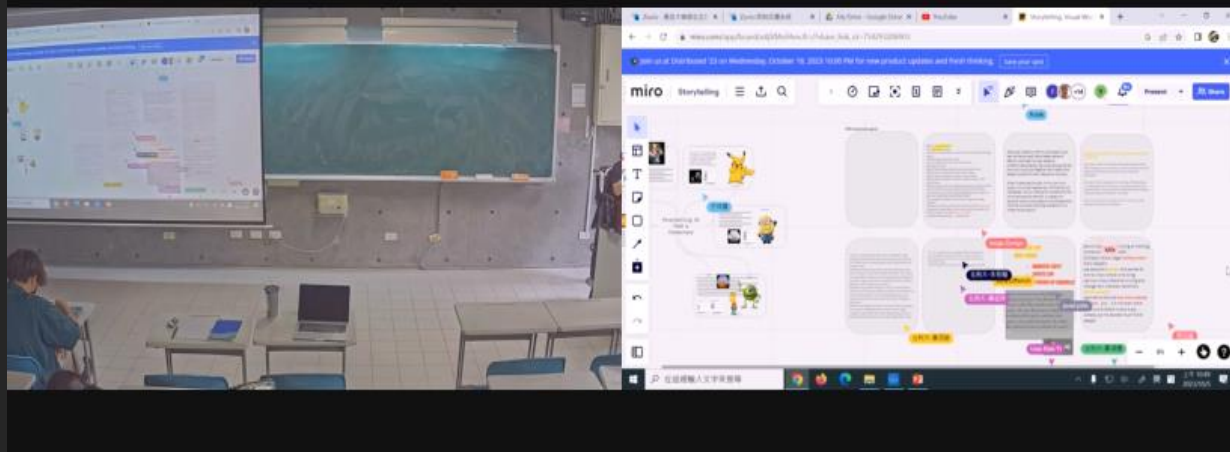
第一次導入之教學設計	當週主題	故事發展脈絡分析		
	教學目標	<ul style="list-style-type: none"> 讓學生知道：<u>如何發展延伸有趣的故事情節</u> 讓學生能夠：<u>以邏輯性的思考發展創意</u> 		
	遊戲名稱	The Storymatic Advance (市售實體遊戲) 網址： https://www.amazon.com/Storymatic-Classic-Creative-Writing-Prompts/dp/B004PICKDS?ref=ast_sto_dp		
	遊戲簡介	同第一次遊戲		
	遊戲時間	預計 <u>100</u> 分鐘	參與方式	團隊分組
	遊戲內容	人數限制	遊戲規則中限制之人數上限： <u>無上限</u>	
		故事情境	故事會怎麼發展下去由你決定!	
		運作規則	由第一組同學抽兩張主角特色卡牌以及兩張故事發展可能性因素卡牌，結合起來發展成一個有趣生動的故事，接下來下一組再抽因素卡牌接續上一位的故事情節接續發展下去。由此類推到下一組。	
	課程關聯	學生們將藉由已發展的部分故事內容加以衍生創作延續故事，訓練接續故事脈絡邏輯以及激發創意。		
	當次課程 2節100min 流程安排	時間	規劃內容	
20 min		說明遊戲與當週課程主題的連結，介紹遊戲中的情境與玩法		
50 min		進行遊戲，同學們以分組方式在固定的時間內完成遊戲發表		
20 min		同學們互相評比，投票選出最佳的組別並延伸討論內容		
	10 min	讓學生進行問卷回饋		
學生回饋 與 教學優化				
	第 1 次		第 2 次	
課後學生反饋	由於是 EMI 課程，有部分同學的英語程度不及其他同學，因此在遊戲中較無法參與。		遊戲中需要將故事情節做接龍的遊戲，在口語化的遊戲中由於不是英語為第一母語的關係，較無法記憶之前的故事情節。	

對應教學優化
策略

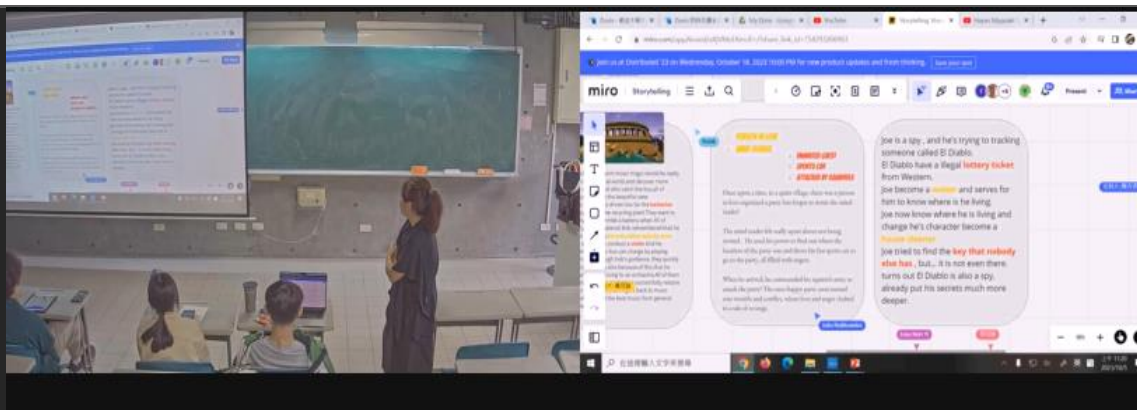
在分組上做調整，讓有些英語程度好的同學能夠協助其他同學，在遊戲中的參與度也更好。也利用不同的卡通腳色讓同學們更有參與度。(如照片一)

在課堂上使用電子白板 miro，讓同學們寫下遊戲所要完成的情事情節，這樣在分享時也能更能掌握內容。(如照片二)

課程實況



照片一：使用動畫腳色進行分組，在遊戲中完成故事接龍，藉由此遊戲不僅破冰更能增進對彼此的了解。



1005 Storynetic game 02

The board contains the following text sections:

- Joe is a spy, and he's trying to tracking someone called El Diablo. El Diablo have a illegal lottery ticket from Western.**
- Joe become a waiter and serves for him to know where he is living and change he's character become a waiter because...**
- Joe tried to find the key that nobody else has, but... it is not even there. turns out El Diablo is also a spy, already put his secrets much more deeper.**
- When it becomes time for him to go on a supply, run to one nearest city, he finds an old newspaper with a missing girl's poster and the child looks awfully familiar. It makes him become more curious about this child and find out some shocking revelations in a hidden photo album.**
- When it comes time for him to go on a supply, run to one nearest city, he finds an old newspaper with a missing girl's poster and the child looks awfully familiar. It makes him become more curious about this child and find out some shocking revelations in a hidden photo album.**
- Joe is a spy, and he's trying to tracking someone called El Diablo. El Diablo have a illegal lottery ticket from Western.**
- Joe become a waiter and serves for him to know where he is living and change he's character become a waiter because...**
- Joe tried to find the key that nobody else has, but... it is not even there. turns out El Diablo is also a spy, already put his secrets much more deeper.**

照片二：讓每組有同學代表使用電子白板 Miro，將遊戲內容故事接龍寫下來，讓每位同學皆能藉由文字更清楚的參與遊戲。

建議與回饋

<p>遊戲導入課程後 教師及學生的 教與學之歷程變化</p>	<p>教師</p>	<p>一開始導入遊戲時由於是 EMI 課程，同學們英語程度不一，造成對於遊戲的理解度及參與度就會有不同程度的反應，在重新調整組別以及方法(如利用 miro 寫下來)，就可以提升參與程度。</p>
	<p>學生</p>	<p>同學們對於需要參與討論更為習慣，可藉由互相協助及遊戲的成果呈現方式相互給予建議及討論，藉此之後課程中的討論就更為熱絡。</p>
<p>應用遊戲式學習後， 是否解決申請表上設定的教學現場問題？</p>		<p>是。藉由遊戲及分組，讓英語程度不一的同學們可以共同討論，可使課堂討論更為熱絡及有效率。</p>
<p>是否持續以 「遊戲式學習」 優化後續課程教學？</p>		<p>會，但會搭配不同的 IRS 或其他軟體(如此次使用 miro)，讓遊戲的過程及成果可以在課堂中同時呈現及互動。</p>