

## 自訂角色扮演遊戲， 讓課堂不再 BORING 又能接地氣！

感於【進階專業英文】課程若持續使用傳統教學，可能無法吸引具有高級程度的學生，且無提供學生實用英文之情境。【蔡老師】以「龍與地下城」以及「大富翁」遊戲規則為基礎，設計角色扮演遊戲，讓學生分組成立公司，並設定不同商業情境（如金融風暴突發，所有貨幣通貨膨脹 10%），讓學生在模擬營運過程的互動討論之中，自然地使用專業管理之英語。在遊戲的過程中，學生學習動機明顯有所提升，也開始期待下一次上課，並能有效掌握專業英語的使用情境。以此也展現適當的遊戲能讓課堂不 BORING 同時也能接地氣！

### 課程基本資料

授課教師	蔡坦欣	教學單位	外語中心	
課程名稱	進階專業英文-管理 (一) (必修) (2 學分)		修課人數	33
欲解決的 教學現場問題	傳統授課形式在已經具有高級程度的學生中已經屬於略顯無趣，無法吸引學生專注投入課程內容。同時，由於學生多半為中文使用者，缺乏實用情境，難以增加使用課程字彙及句型的機會。			

### 遊戲導入之教學設計

第一次導入之教學設計	當週主題	<b>New Product development in practice</b>
	教學目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 讓學生知道：<u>如何運用主題相關字彙</u></li> <li>■ 讓學生能夠：<u>因應教學情境活用</u></li> </ul>
	遊戲名稱	<b>Dungeon &amp; Dragon in Management</b> (自製實體遊戲)
	遊戲簡介	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根據美式桌上遊戲「龍與地下城」規則以及「大富翁」遊戲規則為基礎，設計一個教學型角色扮演的遊戲，作為「管理英語」課程的課堂形式。</li> <li>2. 在學期初的課堂中，學生會分組，組成一家自己的公司，主要販售或提供特定一種商品或服務。</li> <li>3. 遊戲過程以擲骰增加成本、花費、比例以及特定行動成功與否的不確定性，增加遊戲張力以吸引學生投入。</li> <li>4. 課程目標在營造公司營運情境，並透過描述、討論等商務情境令學生自然使用專業管理之英語。</li> </ol>

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>5</u> 人。	
	故事情境	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 金融風暴突發，所有貨幣通貨膨脹 10%。</li> <li>2. 學生組別須繼續設計產品、服務以繼續營運公司，但也需平衡收支。(實際情境依當日抽取一張狀況卡決定)</li> </ol>	
	運作規則	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲目標將以在結束時營收最高的公司為贏家。各公司目前有以下三種盈利方式： <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 每週有初始資本額(一百萬美元)百分之三的數量作為固定營收。</li> <li>(2) 每週推出一個新產品、服務(需消耗特定數額之資本額，其比例以一個 20 面骰子決定，每一點代表總資本額的百分之五)，供其它組別(公司)購買、合作銷售。</li> <li>(3) 與其他公司談合作；合作進行中的雙方每週期可增加百分之二的營收。合作通過與否由老師擲 1 到兩顆 20 面骰子決定。</li> </ul> </li> <li>2. 每週各組(各公司)可以從以下幾個動作中挑選其中一個進行： <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) releasing negative information 釋出一家公司負面資訊：受負面資訊影響的公司盈收減少依擲骰子(一個六面骰子)結果減少，每一點減少百分之一，減到零為止。</li> <li>(2) 起訴其它公司：該公司暫停營運。</li> <li>(3) 貸款：以百分之一至六的利息比例向大銀行(老師)貸款，貸款數額自行決定，由老師擲骰子核定，核定通過的門檻由所有組別公定。</li> <li>(4) 募資：向各組或是組內成員募資。</li> <li>(5) 併購/獨立：出資購買其它公司；被成功併購者與併購者進入不平等營收狀態，兩者每月營收計算方法為兩家公司的初始資本額的兩倍。但是其中百分之 70 歸併購者所有。</li> </ul> </li> <li>3. 資金耗盡、無法繳付債款的組別(公司)將會倒閉。</li> </ol>	
課程關聯	<p>利用模擬建構的商戰情境，幫助學生理解管理經營各用詞應用的情境，進而內化之。</p> <p>如本周活動，教師提供情境條件：<b>金融風暴突發，所有貨幣通貨膨脹 10%</b>。學生組別須繼續設計產品、服務以繼續營運公司，但也需平衡收支。學生將學會如何運用課文字彙所提及的 <b>identifying the target</b> 以及 <b>make a profit</b> 的實際情境，並分派組員擔任各式各樣的 <b>managerial roles</b>，以分工達成目標。</p>		
當次課程 2節100min 流程安排	時間	規劃內容 (以國際貿易課程為例)	
	20 min	複習前週課程中，與 screening ideas, Feasibility studies 以及本周 New product development in practice 有關的概念及字彙	

		10 min	說明遊戲與當週課程主題的連結，介紹遊戲中的情境、規則與玩法		
		20 min	進行遊戲，教師為引導者，協助學生模擬設計產品的流程以及運用的語彙。		
		20 min	請學生至台前公布自己談成的合作，並在台前以線上骰子進行擲骰，決定消耗的成本額度比例		
		15 min	完成學習單，引導學生依據遊戲後進行延伸討論		
		5 min	教師總結此次遊戲式教學目的，並對遊戲與課程關聯做補充		
		10 min	讓學生進行問卷回饋，檢核學生是否掌握產品設計的專業英語如何使用		
第一次導入之教學設計	當週主題	Process			
	教學目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>讓學生知道：<u>如何運用主題相關字彙</u></li> <li>讓學生能夠：<u>因應教學情境活用</u></li> </ul>			
	遊戲名稱	Dungeon & Dragon in Management (自製實體遊戲)			
	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>6</u> 人。		
		故事情境	生成式 AI 一夜成名，服務型產業受挫，收益減少百分之五 (實際情境依當日抽取一張狀況卡決定)		
		運作規則	同第一次遊戲		
	課程關聯	<p>利用模擬建構的商戰情境，幫助學生理解管理經營各用詞應用的情境，進而內化之。</p> <p>如本周活動，教師提供情境條件：<b>生成式 AI 一夜成名，服務型產業受挫，次一周收益減少百分之五</b>。特定組別的收益將受到影響。學生組別須繼續設計產品、服務以繼續營運公司，但也需平衡收支。強調描述 <b>global risk</b> 的概念，以及 <b>manager</b> 需要 <b>assess, deal with risk</b> 的現象。促進學生在情境中運用該課單字及用語。</p>			
	當次課程 2節100min 流程安排	時間	規劃內容 (以國際貿易課程為例)		
20 min		介紹本周主題 <b>Porter's Value Chain</b> 的有關概念及字彙			
10 min		說明遊戲與當週課程主題的連結，介紹遊戲中的情境、規則與玩法			
20 min		進行遊戲，教師為引導者，協助學生模擬設計產品的流程，並學習運用 <b>Value chain</b> 解決問題以及運用的語彙。			
20 min		請學生至台前公布自己談成的合作，並在台前以線上骰子進行擲骰，決定消耗的成本額度比例			
15 min		完成學習單，引導學生依據遊戲後進行延伸討論			

5 min	教師總結此次遊戲式教學目的，並對遊戲與課程關聯做補充
10 min	學生進行問卷回饋，檢核學生是否掌握 Value Chain 的專業英語如何使用

### 學生回饋 與 教學優化

	第 1 次	第 2 次
課後學生反饋	遊戲非常有趣，且可以激發學生創意，但遊戲方式進行到後面與課程所授的知識開始有些脫節。	學生已然可以理解由系的進行方式以及教學意義。學生認為可以有更多樣化的遊戲內容，避免重覆的遊戲進行方式。
對應教學優化策略	我製作了更多的相關遊戲教具：產品卡，要求學生在產品發展的描述中不只需要詳述產品，也需要明確標示出該週次所教授的課程單字。	在下學期的課程中，將會預先訂定每週活動的主軸，以及遊戲進行的方式，並且盡可能參考其他遊戲的進行方式，在避免複雜化的前提下，豐富遊戲以及教學元素。

### 課程實況



在課程第一小時先傳授學生該單元的內容字彙，其中包含了一些前一單元的複習。

在設計完成產品後，學生被要求上台發表產品內容，並且會在完成發表後，擲骰決定該產品消耗了多少比例的資本。

### 建議與回饋

遊戲導入課程後 教師及學生的 教與學之歷程變化	教師	我最初有感於學生認為課程內容以及傳統授課形式有些無趣，因此突發奇想引入角色扮演遊戲，以避免學生在熱忱低下的狀況下逐漸失去學習動機。在收穫學生好評後，我感到非常的有信心，因此考慮引入完整的遊戲規則，但是隨後發現我對於要如何將原有的授課內容完整引入感到非常迷惘，是而開始花費大量時間重新整理課程單字，並且歸納出新的研發活動，以避免重複的遊戲活動。
	學生	初次導入該遊戲時，學生感到非常的驚喜，也非常地喜歡沉浸式且可以發揮自己創意的活動過程。然而隨著遊戲及課程進行，學生開始感覺到疲憊，並且因

	<p>為遊戲本身尚未完善，對於某些遊戲的內容與課程脫節之處感到有些迷惘。在遊戲開始改善、老師引入更多元素聚焦教學之後，學生的熱情開始回升。</p>
<p>應用「遊戲式教學法」後，是否解決【申請表】上設定教學現場問題？</p>	<p>在應用了遊戲式學習後，學生明顯提升了學習動機，也開始期待下一次的上課。學生不再因為課程內容和傳統授課形式感到枯燥乏味，開始會在課外討論下次上課中要做些甚麼。</p>
<p>是否持續以「遊戲式學習」優化後續課程教學？</p>	<p>是的。該遊戲式教學可以有效的減少傳統授課的痛苦和學生的無聊感覺，俾有效提升應用所學的能力。</p>
<p>未來是否想用「遊戲式學習」申請教育部教學實踐研究計畫？</p>	<p>是，我考慮將該遊戲發展成如著名美式 RPG 龍與地下城的進行方式，根據課程字彙內容，撰寫明確的劇本和各式各樣的狀況規則書，並且強調學生應該應用該內容進行自由地發揮。為了順暢進行，將會需要兩名以上的助教協助製作教具、紀錄各組別的發展狀況以及應用遊戲內容。</p>