通識課程 經典閱讀

遊戲式教學在生命意義體驗之效益：以「三國爭霸戰」為例

臺北醫學大學通識教育中心
韓德彥
Email: handeyan@tmu.edu.tw

報告大綱

1.研究動機
2.文獻探討
3.教學方式
4.遊戲規則
5.研究方法
6.學習成效
7.討論結論
8.類化應用

研究動機：課堂困境

- 學生上課拼命「滑手機」，教室毫無吸引力
- 62.1%教師覺得當今教育新難題是「學生上課使用手機」（許鶴齡，2017）
- 繳交手機代為保管，康寧大學特殊「停機坪」現象（曾偉旻、吳東懋，2018）
- 課堂參與度低、教學評量低
- 少子化海嘯，失去制約工具
- 教師無奈，失去熱忱

培養學生一生受用的能力

- 大學通識教師要能讓學生學到「**一輩子用得上的東西**」（錢致榕，2014）
- 與三國結緣
  - 日本光榮(KOEI)第三代「三國志」角色扮演遊戲，每天攻城掠地，享受一統江山的快感
  - 「不覺東方之既白」！
  - 電腦主機鑰匙被取走：「你在電玩裡統一中國，現實生活又能如何？」
- 關於三國演義的描述何者正確？

A.以漢室為主體，七實三虛，講述三國歷史

B.教忠教孝

C.讓讀者體會「浪花淘盡英雄」、「是非成敗轉頭空」

D.以上皆是

臨江仙

滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄

是非成敗轉頭空，青山依舊在，幾度夕陽紅

白髮漁樵江渚上，慣看秋月春風

一壺濁酒喜相逢，古今多少事，都付笑談中

以上《臨江仙》的作者是誰？

A. 曹操 B.杜甫 C.蘇軾 D.楊慎 E.羅貫中 F.金聖嘆

遊戲式學習(game-based learning)

* 提供環(情)境，參與者必須克服挑戰做出有意義的決定，實現人們在遊戲中學習的夢想，讓學習不再枯燥，充滿期待熱衷投入(Cicchino, 2015)

遊戲式學習

* 遊戲式學習的設計要素（Kiili, 2005; Smith & Mann, 2002）

1. 操作介面（ interface）：很快可以進入遊戲，容易上手。
2. 互動性（interactivity）：遊戲包含自然的互動與互動程度。
3. 故事性（story-telling）：需要有背景故事鋪陳才能引人入勝，讓學習者能夠融入其中。
4. 平衡度（balance）：遊戲時的公平性與一致性，避免學習者利用漏洞得到好處。

課程特色

- **三國故事融入現代**
  活化本國經典課程的現代意義
- **討論符合學生需求**
  針對學生關心議題，甚至提供醫療倫理與醫病互動相關議題。
- **RPG角色扮演**
  透過實際演出，充分體會三國人物內心想法
- **反思作業分享檔：**
  強化師生交流，刺激思考
  透過教師（心理師）經驗分享，推動生命教育
- **同儕互評機制**
  Zuvio進行同儕互評，提升學生參與動機與榮譽感
- **專題報告強化團隊合作**
  提升簡報技巧與溝通協調能力，進而探討如勞逸不均、學習態度等人際倫理或生命意義議題。

遊戲化（gamification）

- 定義為在非遊戲場合中使用遊戲元素，其目的是將遊戲中引人入勝的因子應用於非遊戲場合，並在過程中感受到趣味性(呂雀芬、吳淑美、徐瑩媺、葉美玉(2018)。

三國演義課程教學目標

- 喜歡三國人物故事(小說家)，洞悉人我互動之謀略(兵家)，思考人際相處的原則(儒家)，增進說服溝通的技巧(縱橫家)，培養領導統御的能力(法家)，體會人生成敗的意涵(道家)。
- 從三國故事中學會人生境遇的自處、與人互動的真諦，對現在與未來皆能有所幫助。
- 害人之心不可有，防人之心不可無。

教學方式

* 三國小學堂
* 1分鐘章回心得報告
* 小組討論
* 三國RPG
* 三國爭霸戰
* 小組專題報告

本課程103學年度起採用ZUVIO互動系統，同學需攜帶智慧手機、平板或筆電上課

《三國演義》的操作方式

課前

要求學生每週閱讀十回《三國演義》。開課前將重要情節設計為單選題，上課時開放Zuvio作答。

課中

每題作答時間30 ~ 60秒，教師說明題目背後的意涵。作答完畢後，教師即時呈現作答情形與正確率

課後

教師藉作答情形瞭解學生完成當週閱讀進度，學生也可以得知自己與班上同學相較下的閱讀吸收狀況。

線上即時測驗例題

1. 三國演義中，何人首次施展借箭奇謀？**A**孫堅；B魯肅；C諸葛亮；D孫權。
2. 「今天下英雄，唯使君與操耳」。猜一詞。A維他命；B維大力；C維生素；**D**維吾爾。
3. 「虎女安肯嫁犬子乎」。犬子是指？**A**孫權的兒子；B我的兒子；C大喬的兒子；D劉備的兒子。
4. 三顧茅廬孔明不出，張飛欲如何?
   A放聲大叫；B以煙燻人；**C**放火燒屋；D進屋拉人
5. 85回，「勿以惡小而為之，勿以善小而不為」。出自何人之語？A孔明； **B**劉備； C陸遜； D孫權

ZUVIO三國小學堂測驗

- 那人不好讀書，性寬和，寡言語，喜怒不行於色，素有大志，專好結交天下豪傑。是在形容誰？A劉備；B曹操；C關羽；D：張飛。」
- 趙子龍單騎救主歸來，劉備有何反應？A嘆曰幾損我一員大將；B詢問夫人何在；C哭；D抱住子龍。

3. 第23回，曹操初患頭風，醫者何人欲予毒藥加害？

排程

隨機抽點 | 顯示資訊 | 答案管理 | 自訂快捷鍵 | 下載數據

自訂快捷鍵 | 顯示資訊 票數統計 作答人名 正確答案 還原預設

全班人數：33 人 作答人數：30 人 已作答 未作答

顏子又 徐子淳 廖紫安 黃薏璇 余孟倢 許紜嘉 范雁宜 郭臻穎 楊東霖 蘇子奇 張家綺 蔡?璇 歐陽宇萱
陳怡葶 陳 萱 劉玟彤 陳銘鍵 林晟彰 黃詩雅 楊喻淇 神保碧 王宗宇 林麗人 黃楷哲 簡郁芬 孫有
王梓軒 李?珊 張皓翔 張庭綠 郭羿岑 楊詠筑 連元誌

1	A.華佗	0票(0.00%)
2	B.于吉	4票 (13.33%)
3	C.董承	2票(6.67%)
4	D.吉平	24票 (80.00%)

小組討論例題

1. 79回糜芳說：**「劉備寬人厚德，阿斗太子是我外甥，但念國戚之情，必不肯加害。」**為何劉備卻還是以刀剮之，殺了糜芳？若你是糜芳，要如何依照劉備的性格與過去為人，去判斷如何行事？

2. 華佗要如何進行醫病溝通，方能免除被殺命運 ？

3. 張飛脾氣暴躁，鞭笞下屬，最後反被刺殺，你是否也有「江山易改，本性難移」的問題？

4. 55回，劉備在江邊想起在吳繁華之事，不覺淒然淚下。他到底在哭什麼

小組討論例題

1. 為何董卓不以禮待劉？說明你生活中容易疏忽禮數之處

   ~提醒大學生們注意待人處事的基本，同學們的討論也確實頗值得他人參考。

2. 第16回末曹操說呂布『饑則為用，飽則颺去』；殺他前劉備亦言『公不見丁建陽、董卓之事乎？』試評呂布為何會死，並反思自己貪利或忘恩的經驗？

3. 以仁義為本的劉備竟耍賴不還荊州，間接害死兩個義弟，自己也丟了性命，對你來說有沒有什麼提醒？

4. 42回，你認為劉禪有被**摔筝**嗎？

5. 曹操覺得自己的**儀態外貌**如何？

1. 第十四回末劉備失了徐州，嘆曰：「oooo，oooo」；第十五回初，劉備還屯小沛住紮，關張不悅，玄德曰：「oooo，oooo，ooooooo。」試查出空缺字眼，並以生活事例闡述之

   得何足喜，失何足憂?屈身守分，以待天時，不可與命爭也。
2. 若你是劉備，是否騎的盧？遇到難處理的病患，你願意處理？
3. 為何司馬懿認為孔明活不久?
4. 57回，試評龐統求仕歷程之是非對錯。
5. 若你為關公，釋曹乎？若你為法官，曾有人對你恩重如山卻犯罪，你會網開一面？
6. 為何東吳文官多主降，武將多主戰？
7. 曹操死前遺囑說了些什麼事情？隨後長嘆一聲，淚如雨下，氣絕而死。
8. 普淨法師給予關公什麼開示？對我們有何意義？

周瑜的計謀,每次都被諸葛亮識破， 一連三次終把自己給氣死了， 歸咎原因，應該是……

評量方式

- 章回測驗（15% ）：Zuvio教學反饋系統
- 章回故事摘述與心得報告（0%）
- 11次課堂分組討論（15%）
- 個人課堂及課外活動參與（15%）：提問、搶答、RPG角色扮演、參與課外活動可獲得加分
- 反思週誌（35% ）：每次佔2分，若上課當天請假則依據反思作業精華檔撰寫心得
- 專題報告（20%）

三國爭霸戰遊戲規則

1. 總共分成10組，每組4人。
2. 計分方式：章回小學堂每1個正確答案相當1單位**士兵**；反思成績超過80分時，超過部分每1分相當1單位**糧食**；上台報告Rubric同儕互評(滿分為30)，每分相當1單位**兵器**；RPG (1~4分)、快問快答回應(0~2分)、參加課外活動（2分）時，每1分相當3單位**魅力**。以上四種分數皆以組員人數為分母計算平均數。
3. 第6周起，下課前15分鐘可向鄰國發動戰爭，先抽取【機會卡】回答問題，決定糧食、兵器、兵力、魅力的增減幅度，再決定對決四項採累積方式或雙方四項中最少者，攻守雙方意見相左時猜拳決定。
4. 每周一組發動戰爭，大約10週後會產生出統一天下的主公，原始組可獲贈教師提供的多項特殊紀念品。

每周累積分數呈現

第一組	糧食 54	兵器 43
國力值 412	兵力 277	領導力 38

第二組	糧食 22	兵器 29
國力值 263	兵力 210	領導力 2

第三組	糧食 44	兵器 38
國力值 327	兵力 232	領導力 13

第四組	糧食 50	兵器 32
國力值 312	兵力 218	領導力 12

第五組 (ft. 第一組)	糧食 130	兵器 96
國力值 814	兵力 498	領導力 90

第六組	糧食 51	兵器 46
國力值 337	兵力 208	領導力 32

第七組	糧食 65	兵器 61
國力值 455	兵力 303	領導力 25

第八組	糧食 63	兵器 38
國力值 351	兵力 242	領導力 8

01 曹操向程官__王旻__借頭· 程食 ± 1/3

02

03

04

05

06

07

08

09

10

01		
02	歇後語：周瑜打黃蓋，一個願打一個願捱。	兵力 ± 1/4
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		

01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08	草船借箭__?__支。	兵器 ± 1/4
09		
10		

方法

參與者

- 108學年度第1學期，有40位學生修習課程。
- 女性10人，男性30人
- 大一31人，大二8人，大三1人
- 醫學系19人，藥學系7人，其餘14人

工具

學生每週所寫反思作業，期末焦點訪談作為分析文本，了解線上反饋系統對課程的效益。

- **反思作業**

設計專用格式，表格左欄讓同學們仔細描述上課過程的感受、想法；右欄則是針對左欄所寫內容，再以what, when, who, how, why, what if等問題進行進一步的自我提問，以強化學生反思能力。大部分同學每次撰寫字數約在600至1,200字之間。

學生撰寫7次反思作業，第8次為親友回應

學習歷程紀錄與自我提問

上 課 日 期		上課地點	
描述上課事件，自由寫作（依課堂進行的程序，盡可能詳細的描述課堂上發生的事件，如課程內容、教室中老師在做什麼、自己在做什麼、自己的感受及想法。）			自我提問練習（閱讀左邊的描述，練習提問並寫下問題及回應。如 what,when,who,how, why,what if等問題。）
預習下次章回內容的相關提問一個（簡要即可）： Q： 文章心得：從《怪獸大學》談如何念大學 http://my2.tmu.edu.tw/handeyan/doc/116477			

程序

1. 教師構思三國爭霸戰遊戲主要規則。
2. 教師設計機會卡，TA協助製作excel計分程式。
3. 逐次進行第2~13週課程，包括測驗、章回摘要、討論、RPG。
4. 每周課程結束後，學生撰寫並繳交反思作業。
5. 教師每週課後批改反思作業，彙整精華語句、段落於word文書處理檔，並於下次上課時講解精華檔內容約15分鐘。
6. 學期第6周起，課程結束前15分鐘進行三國爭霸戰遊戲。
7. 研究者分析反思作業質性文本資料，並撰寫成論文。

資料分析

1. 閱讀學生反思作業，並依照主要表述意涵拆解成節。
2. 將每節與三國爭霸戰有關的內容概念用簡單字句予以命名。
3. 將相似的命名概念初步分類。
4. 形成主要分類項目後，再次檢視各項命名概念成為最後分類結果。
5. 依據進階分類結果，分成小段落呈現。
6. 說明各個小段落主旨，給予小標題說明。

1. 提升學習動機

- 我發現這堂真的很好玩，學到的東西也很多，分數看起來也不錯。
- 老實說，我從沒想過以三國演義為名的大學通識課程可以設計得這麼多采多姿又有趣。
- 三國爭霸戰進入白熱化的階段，連續兩次好像都是進攻者反而被反噬，不得不佩服此遊戲設計，因有懸念而刺激！
- 我們很幸運抽到簡單的題目，還剛好加到我們分數較高的項目。三國爭霸，越來越有趣了呢！
- 我覺得老師的遊戲設計很具巧思，為了成為最後的霸者贏得獎品，大家必須卯足全力，在各方面都更加投入課堂之中，真是傑出的一手！

2.增進團隊合作與互助情誼

- 在一次次的你死我活的競爭仍然存活下來，讓人慢慢地開始對其產好奇，也是因為這個活動，我和我們組員們感情才會這麼好，這也算是一種收穫吧！
- 過程中，有別組的一直給我們各種策略，像是可以攻打別組，說不定勝算比較大，感覺他們比我們更在意我們的存亡，真的很謝謝他們。亂世之中有人看到落水狗還願意搭救，實在很難能可貴。

3.體會現實殘酷

- 我已經大概知道社會有多黑暗、人心有多險惡，我能告誡自己出社會時要處處小心應對，以免自己吃虧。
- 藉由「三國爭霸戰」的課程安排，我們體會現實的殘酷，也讓我們瞭解為人處事應有的態度，讓我們成長許多。[**記住，這只是個遊戲，輸贏不重要，體會到什麼才是重點；同樣的，人生不過是齣戲，成敗不重要，學習到什麼才是關鍵！**]
- 三國爭霸戰，雖然只是個遊戲，但仔細想確有幾分像似於弱肉強食的社會。各國依據組員的努力所形成國力，在戰鬥時卻又會遇到許多不確定因素，但這些因素又可以藉由平時對於細節的觀察，或素養的累積所克服。這些特點都切實符合現實的社會！

4.學習積極處世態度

- 三國爭霸戰，讓我深刻體會到「驕兵必敗」的道理，唯有謹言慎行、穩扎穩打、勝不驕敗不餒，才是成功之道。
- 只要走的踏實，即便是最不起眼的付出也有可能成為致勝的關鍵。縱使前期無法叱吒風雲、呼風喚雨又如何？我們蟄伏在一旁，養精蓄銳，時機一到，出手收割，同樣能將勝利納入囊中。說到這，我發現我們跟司馬家族還真有幾分類似呢~

5.練習施展謀略

在「三國爭霸戰」中，若想要併吞其他國家，該怎麼做？

1.厚植國力:

（1）停損：反思作業有組員因故遲交，造成國力下降，我們採取互相提醒的方式，避免日後再次損失。

（2）搶攻：上課多參與回答，並爭取表演機會，以獲取國力

2.策略擬定:

（1）觀敵情勢、誘敵深入

（2）善用優勢、攻其不備

（3）權衡利弊、因勢利導

（4）團結互助、集思廣益

* 我們會選擇不斷提升我們的魅力值以拉高總國力。但是到後期我們發現當我們的兵力有落後別人的情況時，我們甚至因此督促同組的組員反思的部分要認真打，因為兵力的部分一直是我們的弱項，但卻萬萬沒想到最後還是輸在運氣的部分，連續猜輸4次拳。(這樣的機率偷偷算了一下是1.2%，如果再加上最後的抽籤沒有抽中兵力而對手抽中的話，這樣的機率是0.2%，也就是1000次裡面只會發生2次……)正所謂：機關算盡太聰明！最後還是輸給天意！

6.體悟人生運勢跌宕起伏

* 原先第六組爆冷擊敗了萬全準備的第三組，再來卻是由蹲了整個學期的第五組勝出了這場戰爭，連兩週戲劇化的結果增添了不少三國爭霸戰的趣味。第三組的敗戰感言坦承他們組員在各項分數都精打細算，誰要去演RPG、反思要得幾分都算的清清楚楚，結果仍因時運不濟意外中箭落馬；也沒有人料到清淨無為的第五組因為三戰兩勝的猜拳猜贏獲得戰局的主導權，進而獲得勝利。天有不測風雲，人有旦夕禍福，沒有人能料到司馬懿被火攻後天降甘霖，也沒有人能預測出真正稱霸「十組」的一方之霸，三國爭霸戰真的有如三國的縮影，也是我這堂課難忘的一個部分。
* 讓我瞭解世道並不會一成不變，亦不會按照我們所定的規則續行，因此我們要學習的是～在變動的世界裡找出最適合自己的生存之道。

7.學習面對失敗、接納失落

* 天要亡我，不得不死啊！從一開始，一直領先的春風得意，到中期被別人玩自爆玩得心驚膽顫，到最後的敗北，簡直就把三國演義詮釋的淋漓盡致
* 三國演義那種群雄割據的局面，竟然在老師設計的「三國爭霸戰」中寫實上演，每組的策略都不大相同，有些組選擇以老莊思想治國，有些組則是韜光養晦，不斷累積自己的資本，但最公平的是，誰都無法預知笑到最後的是誰
* 人活一是何必斤斤計較？爭到最後都是一抔黃土，生不帶來，死不帶去的，開心就好，別把自己搞得太狼狽。
* 先前，我認為成功的條件唯有不斷努力，但在讀完三國演義以及體驗過這款真正的戰爭遊戲之後，就覺得呂蒙正云：「時也，運也，命也」果真有其道理。
* 這也讓我發現我自己漸漸的沒辦法從生活中大多數發生的事得到什麼情緒上太大的波動，這並非是壞事，讓我遇到很多事都能看的很開

* 「時勢造英雄」，回溯到三國，要是東漢末年這樣的世態，曹操該如何討伐董卓，後來又挾天子以令諸侯?劉備又如何能夠先取荊州，後取益州，形成之後三國鼎立的局面?一切的一切上天都自有安排不到最後，又怎能知道最後的贏家是誰呢?所以如果他已經做了最大的努力了，已經足以面對自己的良心了，這樣安慰自己也許心裡會舒服一點。**[雖然只是個遊戲，但可以讓我們學習如何面對幾乎不可能的失敗!]**
* 回想最初，我曾因幾堂課輸了而不開心，但此刻想想，從失敗中成長，卻可讓自己更加的沉穩，「不經一番寒徹骨，焉得梅花撲鼻香」，就是這個含意了。
* 如果是過去的我，一定會很氣很氣，無法在一時之間釋懷，畢竟我都有放心思在這件事上了，而也真的得到很高的國力值跟分項值，卻被一組數值差距那麼大的組別隨隨便便滅國了，他們甚至沒演過RPG

8.思考生命意義

- 在短時間中體會一次世間冷暖，感受一次跌宕起伏的人生；同時也能**讓人思考自己到底要什麼？自己想過哪種人生？**原本懵懂的自己可以變得略為成熟，對事物也能有更多不同的看法。
- 看似穩操勝券的大國卻因時運不濟而功虧一簣。這好比人生一向有起有落，挫折猝不及防，我們都必須看淡得失，甚至在生命終點時回過頭來探究一生，也只是空無一物。
- 遙想當年各路好漢所創造出來的盛世，某種程度上，我想他們亦是真正活過了一生，才留下了如今種種使我們一再回味
- 不論勝敗終究敵不過歲月，若我兢兢業業在這偌大世界闖蕩幾十年，卻只換來生命的消逝，那我為何努力呢？
- 人算不如天算？如果一切皆已注定，那汲汲營營的我們又能改變什麼？

9.體會人生道理

- 我們被一題魔王題擊倒，原本勝算高的第三組也不幸被翻轉。在戰前不要太鐵齒，在戰後不要太執著，我想課堂上的同學們大多都領悟到了。
- 浪花並未淘盡英雄，我們在課程中見證了如此戲劇性的大起大落，想必未來在面對人生成敗時，一定能化經驗為養分，以更為坦然的態度來面對。
- 我們也不主動出擊，就只是靜靜的韜光養晦，徹底貫徹了老子所說的無為而治，可同時我們面對該做的事也不馬虎，所謂治國若烹小鮮嘛~每一次的小考、反思、問題討論、RPG與搶答，我們都在自己能做到的範圍內盡力做到最好，而終於，被我們等到機會了。
- 三國演義到了後段，該死的、不該死的，幾乎都已經死光，縱然生前有再多的豐功偉業，美女環繞，財富權勢，一命嗚呼之後，卻也是甚麼也帶不走，這樣看來卻也讓人不禁思考，到底生前追求的權勢，機關算盡讓自己成為最強的王者，但之後呢？留名千史，後來的文字卻也與你無關了。

10.重視過程而非結果

- 我身為三國爭霸戰裡最弱的一組，在面對併吞第一名的驚奇與最後的落敗並沒有感到過多的喜悅或沉重。正如三國演義中楊慎的卷首言；臨江仙：滾滾長江東逝水，浪花掏盡英雄。是非成敗轉頭空。青山依舊在，幾度夕陽紅。勝敗乃兵家之常事，如果稍微思索「三國爭霸戰」裡的規則就能理解，其實不一定國力強者就一定能取勝。所以我們這組從來沒有抱持著放棄比賽，或會輸的念頭。雖然最後我們不是最後的贏家，但我認為真正可貴的不是勝利的喜悅及獎賞。而是因為我們一直秉持著這個念頭，我們組員在面臨各自生活上，或課業上的困難時，都願意花大把心力在三國演義這堂課裡，都願意貢獻自己的智慧，在三國演義課程裡做出令人驚羨的創新
- 每一次戰爭都充滿著變數，不只要盡力，也要能夠適實的接受結果。所謂人生如戲，不必太過執著。而大家在結束後也沒感到太多沮喪，如三國演義的卷頭詞：是非成敗轉頭空。有精采的回憶就好

家長讀過反思後的回應

- 以全新的角度，去思考三國演義裏，各個角色的所作所為。這對於學習獨立思考能力的人來說，是很有助益的。希望你在這一門課裏能夠有所收穫，也不枉費教授的一片苦心。
- OO已跳脫了臺灣孩子的學習框架了。我想這是當初OO選擇這門課所始料未及的吧！
  [感動! 一個學期就能達到這樣的成長，難得!!欣慰!!]
- 感謝韓教授有這樣的課程，增加孩子表達內心的感受！
  [看到媽媽情感躍然紙上的回應，我也十分感動呢!祝福你們長長久久，快快樂樂!]
- 很感謝教授用心的教這門課程，更感謝我的孩子願意花時間每個禮拜讀三國，每個禮拜去聽教授上課。
  [您的回應真讓我感動! 我把您的孩子當自己的孩子在調教，但我一樣感恩小孩願意投入，願意接受挑戰，願意花心思提升自己，唯有如此，才會真正長大、成熟、有智慧!]

討論與結論

- 提升課程趣味性
- 體諒學生困境
- 發展多元評量與獎勵
- 增加師生互動

很榮幸的，這門課結束後，可以獲得老師的”反思達人”扇子和一本書及獎狀。看到老師親筆寫的字跡，真的忍不住很感動。

本課程設計之優點

（一）教材本身深具生命教育意涵

（二）課程設計著重遊戲式學習的實際體驗

（三）加入反思作業，促進自我覺察與省思

（四）教師引導、回饋，帶動「強強滾」的班級氛圍

遊戲設計之缺點

（一）缺乏友善的操作介面

（二）遊戲的計分規則訂立不明確，導致公平性不足

（三）課程結束前，未闡明遊戲為何刻意讓機運主導結果

類化與應用

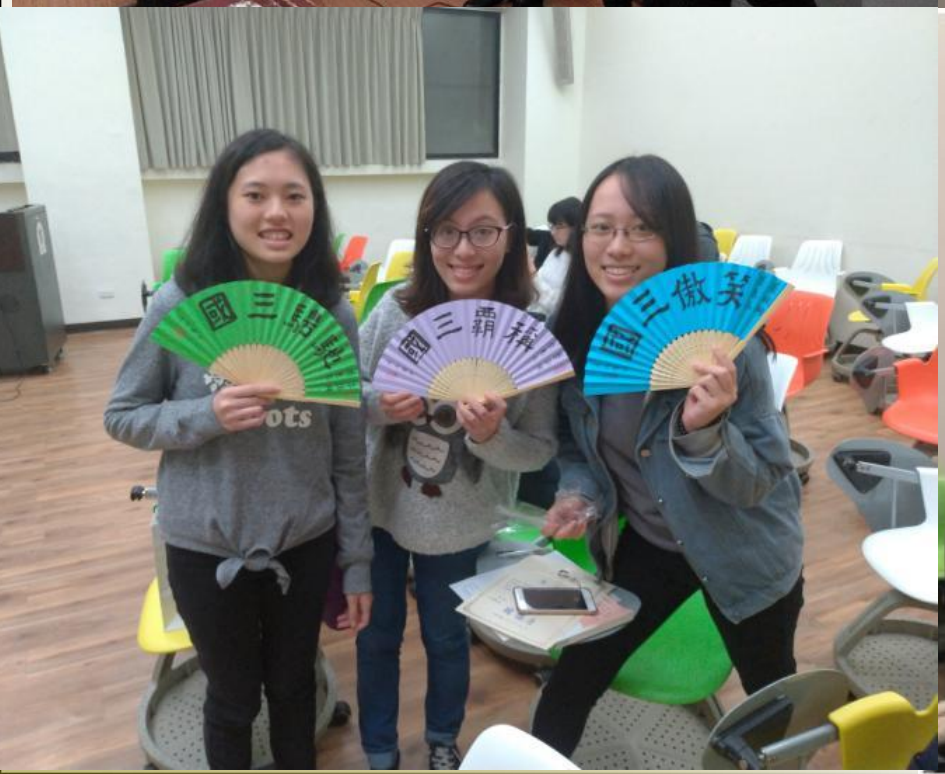
1. 教師須了解學生特性與需求(如三國電玩)
2. 教師可帶領學生進入課程主題時代故事之中
3. 教師可將各項配分設計為競爭項目
4. 教師須注意遊戲公平性
5. 教師可善用ZUVIO各項功能
6. 教師須留意跟不太上的小組
7. 教師應致力於讓學生的生命得到啟發
8. 可考慮納入反思教學設計

總結

- 三國爭霸戰，讓經典絕不枯燥無趣
- 遊戲融入課程各項評量配分，讓學生重視各項分數表現，亦增進團隊合作(桃園三結義)
- 帶領學生投入三國時代逐鹿中原的氣氛，幫助學生在知情意行方面有所整合
  - 當生命教育的意涵不在只是教條式的教學，而是整合在學生的生活當中，方可將之應用在未來充滿未知與挑戰的人生中！(電影：萬萬沒想到)
- 提升生命有關的反思與內化的涵養，深化生命的厚度與拓展生命的廣度

角色功能

人能告穀
TAIPEI MEDICAL UNIVERSITY
獎狀
韓德彥


三霸精
三傲笑

三國演義

adidas

謝謝聆聽