

課程名稱 | 桌上遊戲-早班

課程屬性 | 社會與生活

課程編號 | 1051-1051S01

授課老師 | 許永清

最高學歷/ 嘉義國立中正大學成人及繼續教育系研究生

相關學經歷/ *專業認證*

- ➡美國正向教養協會(PDA)家長課程認證講師
- ➡財團法人中華民國圖板遊戲推廣協會專業認證講師

授課課程

- 『Board game專業師資認證課』
- ➡中華民國圖板遊戲推廣協會
- ➡中華民國遊戲教育協會
- ➡中華民國桌遊共學推廣協會
- 『親職教養暨親子桌遊講座』
- ➡南海實驗幼兒園親職講座
- ➡各級幼兒園親職講座暨親子桌遊課程
- ➡國小、國中、高中職親職講座暨親子桌遊課程
- 『教師研習』
- ➡各級幼兒園教師增能研習
- ➡各級國小、國中、高中職教師增能研習
- ➡各級專科大學教師增能研習
- ➡台南市幼教公會幼教師增能研習
- 『師培中心』
- ➡國立成功大學師培中心
- ➡國立中央大學師培中心
- ➡各級大學師培中心桌上遊戲講座活動
- 『資優班桌遊課程』
- ➡高雄市東光國小資優班
- ➡高雄市陽明國小資優班
- ➡高雄市鼓山國小資優班
- ➡高師大附小獨立研究班
- 『桌遊社團』
- ➡各級國中桌遊社團指導
- ➡各級高中職桌遊社團指導
- *樂齡桌遊*
- ➡各級樂齡學習活動中心桌遊課程
- ➡各級樂齡大學桌遊課程
- *桌遊公益活動*
- ➡國小晨光時間桌遊公益活動
- ➡長濱忠勇國小桌遊公益活動
- *網路社群媒體*
- ➡Facebook粉絲專頁：許奶爸的《Fun 4 Kids親子桌遊工作坊》

➡ 部落格：【Fun 4 Kids親子桌遊遊樂園】 <http://myfun4kids.blogspot.tw>

➡ Youtube頻道：<https://bit.ly/2K5opmj>

* 影音節目 *

➡ 新竹地區環宇廣播電台-爸爸同學會錄音：

玩出家庭凝聚力（上）<https://bit.ly/2M9yxg0>

玩出家庭凝聚力（下）<https://bit.ly/2W38Y1Z>

➡ 非讀Book：與作家許永清有約 玩出家庭凝聚力，第333集&第334集

現職/ 美國正向教養協會家長課程認證講師

上課時間 每週一上午09:00-11:50 第一次上課日期 2016年04月11日（星期一）

課程理念



關於這一門課：

1. 為什麼想開這門課？希望帶領學員共同學習甚麼

為何想開這門課：

「頭殼嘛愛做運動喔！」，對待大腦，也應像對待其他肢體一樣，應持續”做運動”，不斷刺激，這是防止記憶衰退的良方，老人癡呆症更有可能也問因此而不敢靠近喔！

桌上遊戲可以讓妳的頭腦有充分的運動量喔！跟桌上遊戲來一場「金頭腦運動」吧！

不曉得該用何種方式跟小朋友溝通嗎？不知道可以用何種方式快樂的陪伴小孩嗎？小朋友每天下課後回到家，小朋友就只能看電視嗎？

到了假日，想要帶小朋友出外踏青，小孩卻寧願在電腦前玩on line game？

每天下班回家，只能看犀利人妻、愛上女主播等偶像劇放鬆心情嗎？

每天晚上8點一到，只能跟爸爸、媽媽、家人一起看夜市人生嗎？

家庭生活中產生的諸多問號，都可以由家庭歡樂製造機~桌上遊戲找到出口，上完課，將會獲得嶄新的家庭生活！

希望憑藉著對桌上遊戲活動的一股熱情，盡情的將桌上遊戲推廣給社會大眾認識，讓大家除了知道桌上遊戲的各種風貌及其魅力所在之外，並親身體驗桌上遊戲活動。

希望共同學習：

將體認到的核心價值，傳達給各位學員，進而將核心價值運用在日常生活，透過每天十分鐘的桌上遊戲活動，製造歡樂的家庭氣氛、良好親子溝通管道。

2. 修此門課需具備什麼條件？

1. 有玩過大富翁、撿紅點、排七、心臟病、象棋、跳棋任一款遊戲的人。

2. 喜歡跟家人或陪小朋友玩遊戲，卻不得其門而入的人。

3. 想要讓小朋友有歡樂學習模式的家長。

4. 想要讓家庭每天都有歡樂氣氛的人。

3. 上課的方式是怎麼進行的？學生可以有什麼收穫？ □

Part 1怎麼進行：

依每週主題性的不同，先以講座分享方式呈現給學員，並陸續介紹相關遊戲，最後讓學員進行相

關遊戲的實際操作，讓學員實際體會桌上遊戲的魅力。

Part 2學生的收穫：

1. 讓大家認識桌上遊戲-Board Game活動？一同重溫兒時的歡樂時光。
2. 了解桌上遊戲在各層面的運用情況。
3. 了解桌上遊戲&附加價值、核心價值，為家中幼兒提供不同學習模式。
4. 了解桌上遊戲在家庭生活中所扮演的角色，可以帶給家庭的歡樂。
5. 了解成人角色對於遊戲的界定、影響及介入方式。
6. 持續的「金頭腦運動」，給予大腦刺激，使大腦獲得適量的運動，擁有清晰思緒、延緩腦部老化。

※【課程中老師可視學員的需要與學習進度，保有調整課程的權力】

4. 如何取得學分？（評量方式）

出席率、課堂參與度、團隊合作默契、期末呈現

5. 備註&推薦書目

1. 《兒童遊戲與發展》，吳幸玲著，揚智文化事業出版社
2. 《幼兒團體遊戲》，Constance Kamii著，高敬文、幸曼玲等譯，光佑文化事業出版社
3. 《Boardgame Education》，Jeffrey P. Hinebaugh著，ROWMAN & LITTLEFIELD EDUCATION出版社

【停課公告】以下國定假日停課一堂，課程順延！

105年4月2日(六)-4月4日(一)清明節連續假期

105年6月9日(四)-6月12日(日)端午節連續假期

招生人數 | 30 人（若非課程特殊需求，每班招收人數至少 35 人。）

學分收費 | 1 學分 1000 元（6 週課程/一次上課 3 小時）

週次	上課日期	課程主題	課程內容
1	2016-04-11 上午09:00~11:50	我愛上了桌上遊戲	1. 這就是桌遊-自我介紹&怎麼接觸桌遊。 2. 桌遊的簡易歷史。 3. 桌遊的種類(BGG)-大致上的分類、現況。 4. 玩美式風格的卡片遊戲： ☐醜娃娃(Ugly Doll觀察、反應、數量) ☐私家偵探(Sherlock記憶) 5. 玩德式風味的精緻配件遊戲： ☐閃靈快手(G觀察、反應)
2	2016-04-18 上午09:00~11:50	桌遊的核心價值 重塑家庭凝聚力	1. 親子天下的文章-數據、八八想要參與家庭生活。 2. 重塑家庭凝聚力-每天十分鐘，跟培養閱讀一樣，持續。 3. 仔細分析後續介紹的遊戲，並於最後第二週票選Top10遊戲，於期末成果展與家人一起同樂。 4. 適合家庭同樂的Party Game： ☐德國心臟病(Halli Galli數量、觀察、反應)： ☐拉密(Rummikub數學、邏輯思考)：
3	2016-04-25 上午09:00~11:50	桌遊的附加價值 玩出好多力	1. 遊戲的附加價值~八大智能。 2. 不怕輸的觀念培養。 3. 輪流觀念的培養，去除自我中心化、專注力的培養。 4. 要玩的遊戲： ☐德國心臟病(Halli Galli數量、觀察、反應)：

			<p>☐企鵝對對碰(Match of the Penguins觀察、反應)：</p> <p>☐啐(Mow數序邏輯思考)：</p> <p>☐7吃9(7 ATE 9數學邏輯、反應)：</p> <p>☐SET(邏輯思考、觀察)：</p> <p>5. 討論與回饋：</p>
4	2016-05-02 上午09:00~11:50	桌上遊戲類型&運用	<p>PART 1桌上遊戲的類型：。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 全球最大桌遊資訊平台、獎項介紹。 2. 產品資訊。 3. 紙牌、盤面遊戲的認知價值&遊戲介紹。 <p>PART 2桌上遊戲的運用：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 國內的運用-3C3Q、幼稚園課後活動、國小社團活動、中央大學「教學媒體與設計課程」 2. 國外的運用-Gamewright圖書館之夜、美國小學數學之夜、德國幼稚園課程、家庭生活遊戲、大學課程。 3. 要玩的遊戲：下列清單選3款遊戲。 <p>☐吸血鬼之夜(觀察、反應)</p> <p>☐罪犯三人組(Three of A Crime邏輯推理)</p> <p>☐7吃9(7 ATE 9數學邏輯、反應)</p> <p>☐睡皇后(Sleeping Queens數學基礎加法、策略)</p> <p>☐推倒提基(Tiki Topple基礎策略)</p> <p>☐醜娃娃(Ugly Doll觀察、反應、數量)</p> <p>☐閃靈快手(GeistesBlitz觀察、反應)</p> <p>☐烏邦果(Ubungo形感、空間)</p>
5	2016-05-09 上午09:00~11:50	樂齡教育(長輩、休閒活動(上班族、青少年)的遊戲應用	<ol style="list-style-type: none"> 1. 因應對象的不同如何挑選遊戲的原則。 2. 從遊戲活動中更認識自己。 3. 與家庭成員玩遊戲的方式、心得分享。 4. 樂齡遊戲分享-Ugly Doll、閃靈快手、拉密。 5. 與老人玩遊戲的心得分享-75歲阿公與孫子喜歡玩配對、觀察遊戲、60的阿伯喜歡玩動腦的遊戲。 6. 要玩的遊戲：下列清單選3款遊戲。 <p>☐推倒提基(Tiki Topple基礎策略)</p> <p>☐醜娃娃(Ugly Doll觀察、反應、數量)：</p> <p>☐閃靈快手(觀察、反應)：</p> <p>☐7吃9(7 ATE 9數學邏輯、反應)：</p> <p>☐烏邦果(Ubungo形感、空間)：</p>
6	2016-05-16 上午09:00~11:50	家庭同樂體驗 玩出家庭凝聚力	<ol style="list-style-type: none"> 1. 期末成果，邀請家人一同參加桌上遊戲活動。 2. 這樣的歡樂氣氛，是大家所嚮往的氛圍，有誰不喜歡的呢？ 3. 玩的遊戲：由上一堂課票選出來的Top 5遊戲來玩！