

Dr. PLAY 遊戲師證書課程(12 小時)

卓玉詠詩博士 (Dr. PLAY 創辦人兼執行總監)

winnie@dr-play.com.hk

A. 課程簡介：

本課程介紹遊戲，包括歷史、理論、趨勢和機遇。

B.課程目標：

成功完成課程後，每位參加者將能夠通過問題、評論、作業和遊戲展示：

1. 了解孩子需要及身心靈發展
2. 設計多元化的遊戲活動
3. 引入海外遊戲及相關工具，建立本土化遊戲
4. 建立參加者遊戲資料庫

C. 課程設計：

課堂主要以老師講授和同學匯報及討論兩種形式進行。不設考試。

D. 科目要求與評核：

1. 閱讀 (25%)

於最後一堂繳交「閱讀記錄回條」(見附頁)，顯示你已完成：

- 了解你孩子的內在動機
- 啟動孩子的自學模式
- 將內在動機轉化成學習
- 培養喜愛閱讀的孩子
- 遊戲學習法

2. 匯報 (50%)

- a. 兩人一組，設計遊戲及帶領並列明所用的遊戲理論 (40%) 及
- b. 評論其他組別設計的遊戲及帶領技巧 (10%)。

3. 反省文章 (25%)

整合及反省本科所學，透過4次反思筆記了解學生想法。評分標準：個人反省的深度

日期/時間	主題	內容	功課
第 1 節	遊戲理論	課程和教學大綱介紹 休閒，娛樂和遊戲：基本概念 遊戲理論:古典學派	
第 2 節	發掘你孩子的內在動機	遊戲理論:現代學派 遊戲目的、特徵、功能、種類、形色及主題 孩子內在動機、內在動機與學習的關係、玩遊戲 溫功課	反省筆記1
第 3 節	活動帶領者的特質及技巧	活動帶領者的特質及技巧 培養創意、遊戲設計、解說簡介	反省筆記2
第 4 節	備課	備課 透過共同備課會進行商討，如何應用不同理論， 為服務對象設計遊戲，帶出目的及解說	反省筆記3
第 5 節	遊戲實習	觀課 a. 從理論出發： 驗證教學理論、教學方法的成效 b. 從教師出發： 評價教師的表現，分享優秀教學方法，檢討不足 c. 從學生出發： 檢視學習成果，評估能否達到學習目標，找出學生的學習的難點，改善教學	反省筆記4
第 6 節	回饋及畢業禮	回饋 畢業禮(孩子參與)	