

# 課程名稱 | Fun心玩桌遊

課程屬性 | 社會與生活

課程編號 | 1091-1091S01

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 2020年03月02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、家人一起看炮仔聲嗎？

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. 「桌住親子好關係」，許永清著，東雨出版社
2. 「兒童遊戲與發展」，吳幸玲著，揚智文化事業出版社
3. 「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
4. 「遊戲治療～建立關係的藝術」，Garry L. Landreth，自然就好心理諮商所

#### 【周一早上選課建議】

9/2(一)~10/7(一)「Fun心玩桌遊」/一學分6週/許永清老師

10/14(一)~12/2(一)「人生下半場安可生活學」/一學分7週/黃玉雲等師資群

12/9(一)~12/23(一)「民歌年代-吉他與青春對話」/3週/張鳳琴、劉建志老師

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  | 2020-03-02<br>上午09:00~11:50 | 我愛上了桌上遊戲           | <b>【講述內容】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 這就是桌遊-介紹什麼是桌上遊戲。</li> <li>2. 為什麼要玩桌遊？</li> <li>3. 形塑中的桌上遊戲文化。</li> <li>4. 討論與回饋。</li> </ol><br><b>【桌上遊戲操作】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 反應類遊戲。</li> </ol> |
| 2  | 2020-03-09<br>上午09:00~11:50 | 桌遊的核心價值<br>重塑家庭凝聚力 | <b>【講述內容】</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 親子天下的文章-數據、八八也想要參與家庭生活。</li> <li>2. 重塑家庭凝聚力-每天十分鐘，跟培養閱讀一樣，持續。</li> <li>3. 桌遊的簡易歷史。</li> <li>4. 全球最大桌上遊戲資料庫Board Game Geek (BGG)</li> <li>5. 台灣桌上遊戲部落客簡介。</li> </ol>        |

|   |                             |                                 |                                                                                                                                                               |
|---|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                             |                                 | 6. 討論與回饋。<br><br><b>【桌上遊戲操作】</b><br>1. 適合家庭同樂的派對遊戲Party Game。<br>2. 適合家庭共玩的家庭遊戲Family Game。<br>3. 重量1.5以上的遊戲。                                                 |
| 3 | 2020-03-16<br>上午09:00~11:50 | 桌遊的附加價值<br>玩出好多力                | <b>【講述內容】</b><br>1. 遊戲的附加價值~八大智能。<br>2. 不怕輸的觀念培養。<br>3. 輪流觀念的培養，去除自我中心化、專注力的培養。<br>4. 桌遊的種類(BGG)大致上的分類、現況。<br>5. 討論與回饋。<br><br><b>【桌上遊戲操作】</b><br>1. 邏輯推理類遊戲。 |
| 4 | 2020-03-23<br>上午09:00~11:50 | 桌上遊戲類型&運用                       | <b>【講述內容】</b><br>1. 桌上遊戲的各種運用<br>>國內的運用<br>>國外的運用<br>2. 台灣桌上遊戲介紹。<br>3. 討論與回饋。<br><br><b>【桌上遊戲操作】</b><br>1. 輕策略遊戲。                                            |
| 5 | 2020-03-30<br>上午09:00~11:50 | 樂齡教育(長輩)<br>、休閒活動(上班族、青少年)的遊戲應用 | <b>【講述內容】</b><br>1. 因應對象的不同如何挑選遊戲的原則。<br>2. 與家庭成員玩遊戲的方式、心得分享。<br>3. 樂齡桌遊介紹與心得分享<br>4. 桌上遊戲與社區服務概念。<br>5. 討論與回饋。<br><br><b>【桌上遊戲操作】</b><br>1. 適合樂齡長輩玩的桌遊。      |
| 6 | 2020-04-06<br>上午09:00~11:50 | 桌遊派對<br>玩出家庭凝聚力                 | <b>【講述內容】</b><br>1. 玩出家庭凝聚力：家庭同樂對家庭的影響。<br>2. 桌上遊戲與社區服務實踐。<br>3. 討論與回饋。<br><br><b>【桌上遊戲操作】</b>                                                                |