宜蘭縣政府原教中心115年度推動全民原教
【原繪創遊】原民文化繪本桌遊開發主題工作坊實施計畫

壹、 依據

一、 原住民族教育法推動全民原住民族教育之規定持續辦理。

二、 宜蘭縣政府115-119年度推動原住民族教育整體規劃計畫。

三、 宜蘭縣原住民族教育資源中心（以下簡稱本中心）115年度工作計畫。

貳、 目的

一、 **文本深耕與轉譯**：深化參訓學員對本中心發行之 24 本族語文化繪本之理解，透過遊戲化設計將靜態文字轉化為互動性桌遊教具。

二、 **跨界合作與開發**：引進專業桌遊開發設計團隊與族語文化顧問進行協同教學，培育本縣教職員及大專院校生原民文化轉譯與桌遊研發能力。

三、 **確保文化正確性**：建立嚴謹之文化校驗機制，產出兼具遊戲趣味、教育功能與文化正確實體桌遊原型（Prototype）及遊戲規則書（Rulebook）

四、 **落實全民原教**：透過桌遊提供各級學校推廣全民原教之優質教學資源。

參、 辦理單位

一、 **主辦單位**：宜蘭縣政府

二、 **承辦單位**：宜蘭縣原住民族教育資源中心

三、 **協辦單位**：金岳國小

肆、 辦理時間與地點

一、 **辦理日期**：115年11月7日（六）、11月8日（日）及11月21日（六），共計3天（18 小時）09；00-16；00。

二、 **辦理地點**：1.[玩太郎]宜蘭縣羅東鎮西安里純精路一段97號(羅東農會旁)。
2.停車自理，羅東農會旁停收費車場、路邊收費停車格。
3.若遇特殊狀況更改日程與地點則另行公告。

伍、 參與對象與名額

一、 **對象**：

（一） 宜蘭縣高級中等以下學校現職教職員（含代理代課教師、教學支援人員）。

（二） 大專院校在學學生（以設籍宜蘭縣或於宜蘭縣就讀者優先）。

二、 **名額**：預計招收 **20 名**（額滿為止）。錄取者需能全程參與3天課程，並配合小組完成桌遊原型開發作業。

陸、 報名與研習時數

一、 報名方式：宜蘭縣內教師請至 EIP 教師研習 2.0 報名；大專院校學生請至「宜蘭縣原教中心 Google 表單」報名 https://forms.gle/fcKkqJrvhE5U7NTg8

二、 研習時數：全程參與之教職員，每場次核予 6 小時研習時數，三場共計 18 小時；大專院校學生依需求核發 **18 小時學習時數證明**。

三、 本案聯絡人：原教中心游兆安副召集人 9255761 分機 11

柒、 實施方式與課程規劃

採雙講師協同教學（專業桌遊設計團隊講師+族語文化顧問），課程分為三個階段：

Day 1：繪本拆解與機制對接 ——▶ Day 2：原型製作與機制作測試

（間隔兩週自主測試）

成果發表與行政核銷準備◀—— Day 3：文化檢核與規則書撰寫

【課程表】

【Day 1】11 月 7 日（六）			
時間	**課程單元**	**課程內容與實作重點**	**授課與協同人員**
08:30 09:00	報到與始業式	計畫說明、參訓學員分組 （每組 4-5 人）	本中心工作團隊
09:00 12:00	**桌遊玩法 大解密**	1. 分享桌遊創作經驗，以及與學生共創作品。 2. 現代桌遊機制與四大類型（卡牌構建、資源管理、版塊放置）解析。	桌遊設計講師
12:00 13:00	午餐與休息	交流時間	
13:00 16:00	**文化繪本 創遊轉譯**	1. 族語繪本核心故事、神話與歲時祭儀導讀。 2. 文化符號與繪本素材拆解。 3. 選定目標繪本，確立勝負條件與核心遊戲機制。 4. 進行第一版遊戲規劃與討論。	桌遊設計講師 族語文化顧問

【Day 2】11 月 8 日（日）			
09:00 12:00	**桌遊原型 Paper Prototype 實作**	1. 利用空白卡牌、紙模、棋子進行桌遊原型組件繪製與製作。 2. Paper Prototype 與遊戲規則建立，遊戲初始數據與卡牌設定。	桌遊設計講師

12:00 13:00	午餐與休息	交流時間	
13:00 16:00	**一邊玩一邊修**	1. 小組內部試玩，測試遊戲流暢度與數值平衡。 2. 課後作業：間隔兩週期間帶回學校/社團進行試玩與紀錄。	桌遊設計講師

【Day 3】11 月 21 日（六）			
09:00 11:00	**跨組盲測 大體驗**	1. 各組桌遊原型交叉試玩體驗。 2. 桌遊專家與其他組別給予機制修訂建議。 3. 實體原型製作。	桌遊設計講師
11:00 12:00	**文化審查 與校驗**	1. 針對桌遊用語、族語單字、圖騰紋樣及祭儀禁忌嚴格審查 2. 文化顧問指導與修正。	族語文化顧問 桌遊設計講師
12:00 13:00	午餐與休息	交流時間	
13:00 16:00	**成果展示 與結業式**	1. 桌遊成果展示與發表 -文化轉譯：遊戲中的文化元素 -遊戲機制：玩法、勝負條件。 -規則書撰寫（準備流程、回合步驟、勝負條件）。 2. 開發過程的分享。	桌遊設計講師
		1. 3-4 款實體桌遊原型與規則書成果展示。 2. 綜合座談與核發研習時數。	本中心召集人/ 副召集人 全體講師與學員

捌、 預期效益與成果運用

一、**產出實體成果**：預計開發 **2 至 4 款**以本中心 24 本族語繪本為主題之實體桌遊原型（Prototype），並配套產出完整之「遊戲規則書（Rulebook）」。

二、**培育專業人才**：培訓本縣 30 名教職員與大專生具備原民文化轉譯與桌遊設計能力。

三、**後續推廣規劃**：成果將作為本中心 116 年度向中央（教育部國教署/原民會）申請進一步「優化印刷量產」與「分發本縣各中小學推廣」。

玖、 備註

一、參加研習人員在不影響課務原則下，請各校惠予公（差）假登記。

二、本計畫奉核定後實施，修正時亦同。

附件一、桌遊設計主創學員稿費及設計完稿費進度規畫表

適用對象：各組選定之桌遊設計主創學員（預計產出 2–4 套桌遊）

工作時間：下班後時段實施

工作費用：依實際桌遊成品支給(每套 12000 元)，給主創學員設計發想、規劃、撰稿與桌遊使用。

桌遊編創工作任務規劃表

核心任務	工作內容與實作重點	預期成果 與交付項目
架構深化 與原型發想	1. 繪本文本與元素彙整：整理選定繪本之核心故事軸線、關鍵角色及民族文化符號。 2. 核心機制與流程定案：確立遊戲勝負條件、玩家回合流程（Turn/Phase）及玩家互動機制。 3. 元件需求清單擬定：列出實體原型所需卡牌數量、版塊、棋子及數據數值需求	1. 繪本文化轉譯表 2. 遊戲核心機制與勝負條件設定文稿 3. Paper Prototype 元件需求清單
實體原型 組裝與 自主測試	1. Paper Prototype 實體化彙整：將繪製之卡牌、紙模及數據進行結構化整合與美化修飾。 2. 兩週自主測試計畫擬定：設計「試玩紀錄與意見回饋表」，定案帶回學校/社團試玩的測試目標與流程。 3. 文化元素自我檢核：對照族語文化顧問建議，確認繪本文化轉譯內容無明顯禁忌或錯誤。	1. 初版實體桌遊原型 Paper Prototype 2. 兩週自主測試紀錄表 3. 文化元素檢核清單
盲測意見彙整 規則書定稿 與成果準備	1. 盲測與文化審查修訂：整合專家盲測與文化顧問校驗建議，進行遊戲數值與文字最終修正。 2. 遊戲規則書完稿：包含遊戲配件清單、設置步驟、回合流程、範例說明及勝負判定）之電子檔與紙本整理。 3. 成果交付與工作費核銷準備：整理實體桌遊原型（含組件盒裝/袋裝）與規則書完稿檔案，繳交承辦單位。	1. 完整修訂版實體桌遊原型（1 套/組） 2. 完整遊戲規則書（Rulebook）電子檔 3. 成果交付與工作費領據核銷文件