

設計理念

培

以遊戲切入·引 起學生的興趣 結合遊戲互動, 培養自主學習, 體認家庭醫師的

重要性

延伸融入教學,

一套卡牌多種玩 法,活絡多元教 學 課後親子共學,

深化教學效果

設計脈絡

轉化

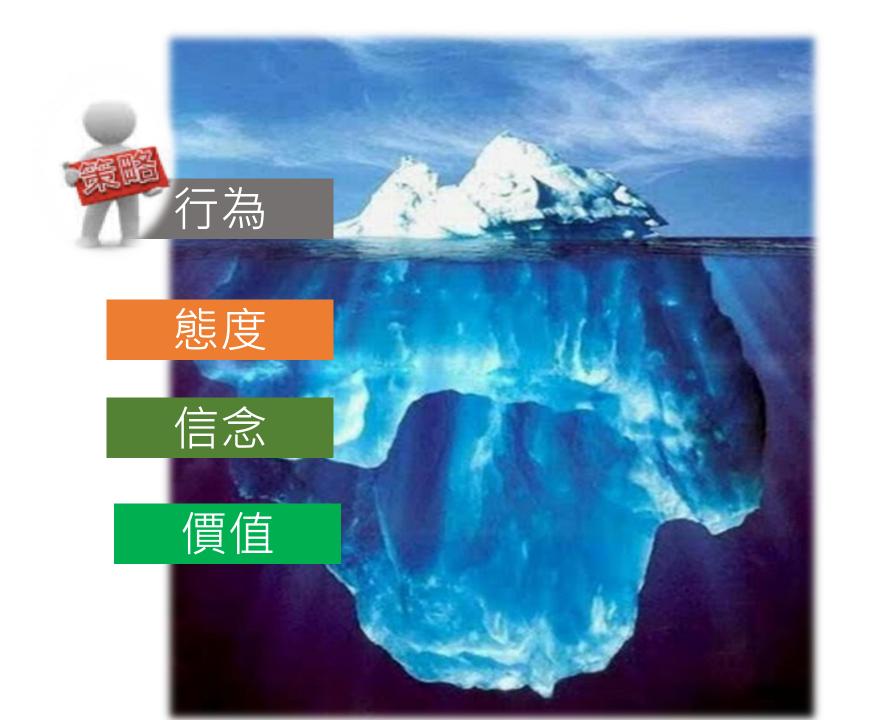
簡單

應用

觀念

明瞭

正確





健康總動員

融入全民健保教學示例說明



教學架構

個人行為

卡牌概念

外在因素

- 聽信迷思催眠術:
 - 直奔醫院,越級就醫
- 自行誤診閃光彈:
 - 掛錯科別,延誤治療
- 四處求醫洣魂煙:

重複就醫,浪費資源

【覺察卡】正確就醫行為

- ▶ 拒絕謠言耳罩:
 - 目標設定,尋找基層醫療就醫
- 就醫導航墨鏡:
 - 資訊評估,尋求專業醫療協助
- 固定就醫牌淨化口罩:

自我管理,珍惜醫療資源

- ▶ 迷思卡:列舉一般民眾常見的錯誤就醫行為,如:越級 就醫、自行誤診、重複就醫等
- ▶ 覺察卡:正確就醫的能力,其能力依據生活技能發展,如:目標設定、資訊評估、自我管理等。

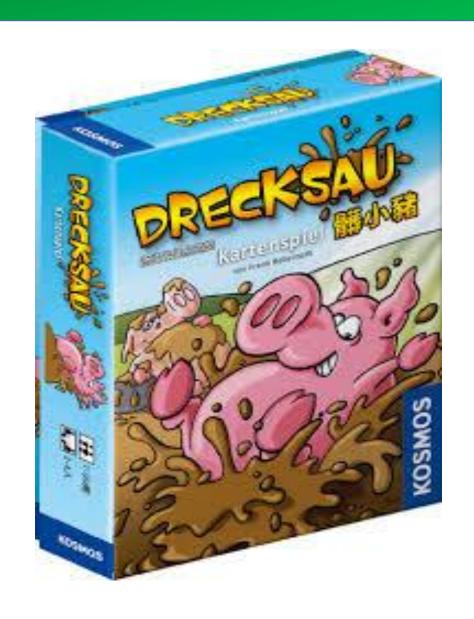
【疾病卡】

- 漫天霾害
- 寒流感冒潮
- 水痘大流行
- 盛夏熱中暑
- 陽病毒肆虐
- 流感大爆發

【保護卡】

- 熟知病史時光機
- 醫病互信小愛心
- 雙向轉診指南針
- 分級醫療任意門
- 固定就醫磁吸力
- 珍惜資源存錢筒
- ▶ 疾病卡:象徵生活中各種風險環境
- ▶ 保護卡:為抵禦各種危害健康的傳染病,須知悉象徵家庭醫師功能的保護卡內容,了解擁有一個固定基層醫療角色(家庭醫師)當健康守門員的好處。

教具設計的原來...



遊戲目標



要

不要

把自己變髒 小電片

讓別人變髒

把別人的農舍打掉



避雷針牌: 防止閃電把把農舍打壞



不要

讓自己變乾淨

小豬被抓走 上鎖就不、



農舍牌: 躲在農舍裡不怕下雨了



要

讓別人變乾淨

猪牌 脬 直接把自己的一隻小豬 保護

進攻





下雨牌: 將全部的小豬洗乾淨









Winner











故事的開始...

每個動物農莊中,有各自的兔子、貓咪、小狗快樂地生活,然而,生活中不免有各種天災、疾病可能隨時侵害動物們的健康...



快來保護你的小動物,學習著瞭解並體會遇到各種災害時,可以找到什麼樣的方式保護動物們的健康,成為一個健康的模範農莊...







生病的原因有可能是哪些?





寒流感冒潮





腸病毒肆虐



生病時你需要什麼? (個人行為)





聽信迷思催眠術

▶ 直奔醫院 越級就醫





拒絕謠言耳罩

▶ 目標確定 尋找基層醫療就





自行誤診閃光彈

▶ 掛錯科別 延誤治療





就醫導航墨鏡

》 資訊評估 尋找專業醫療協助





四處求醫迷魂煙

▶ 重複就醫 浪費資源



> 自我管理 珍惜醫療資





生病時需要的家醫功能 (外在因素)

健康動物園的守護神











美賣金鶴醫師



熟知病史時光機

> 熟知病史,對症下藥



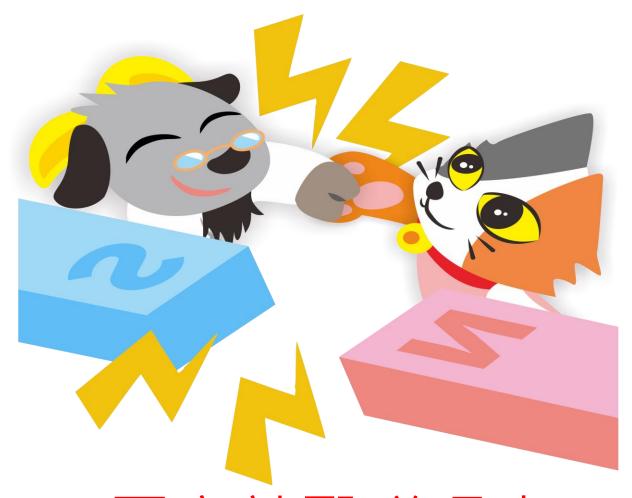
醫病互信小愛心

▶ 醫病信賴,提升醫療品質



雙向轉診指南針

> 雙向轉診,溝通協調皆滿意



固定就醫磁吸力

> 固定就醫好習慣,良好醫療品質



分級醫療任意門

> 善用醫療資源,落實分級制度



珍惜資源存錢筒

▶ 善用基層醫療,珍惜醫療成本

教學架構



- ▶ 迷思卡:列舉一般民眾常見的錯誤就醫行為,如:越級就醫、自行誤診、重複就醫等
- 覺察卡:正確就醫的能力,其能力依據生活技能發展,如:目標設定、資訊評估、自我管理等。

外在因素 不用 對應 保護卡 熟知病史時光機 漫天霾害 寒流感冒潮 醫病互信小愛心 水痘大流行 雙向轉診指南針 盛夏熱中暑 分級醫療任意門 陽病毒肆虐 固定就醫磁吸力 流感大爆發 珍惜資源存錢筒

- ▶ 疾病卡:象徵生活中各種風險環境
- ▶ 保護卡:為抵禦各種危害健康的傳染病,須知悉象徵家庭醫師功能的保護卡內容,了解擁有一個固定基層醫療角色(家庭醫師)當健康守門員的好處。

以上....故事的元素

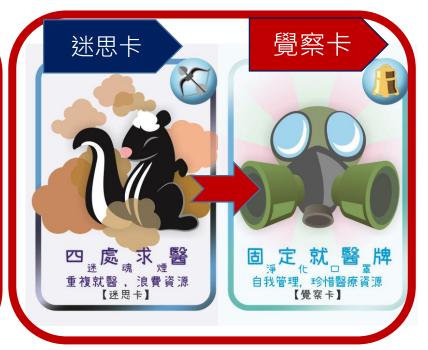
接下來...遊戲的魔法是這樣的...



個人行為







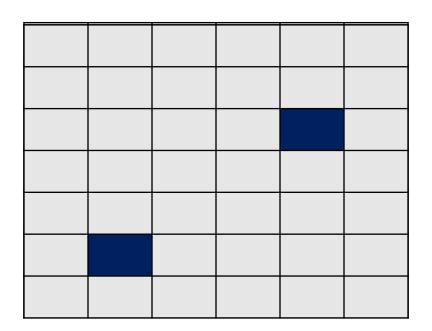
迷思卡 ── 覺察卡 ──

除了注意弓箭與金鐘罩,還需同底色角標才能互相銷除。

健康守護對對碰1

- 規則說明
- 1.共18張迷思卡與18張覺察卡亂序排列並蓋住圖案
- 2.一次翻兩張,翻牌配對正確即可得分,而且可繼續翻牌,看誰可 判斷並記憶正確位置最多配對數量者獲勝

(配對方式:迷思卡↔ 覺察卡)

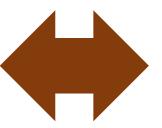


外在因素











































































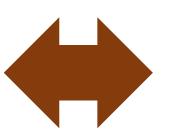






























健康守護對對碰2



- 規則說明
- 1.每組學生將遊戲卡(抽出 4 張家醫卡以外,其餘 60 張,含疾病卡、保護卡、迷思卡,及覺察卡)混合洗勻, 平均分給 4 位玩家(以下以甲乙丙丁生表示),每位玩家分得 15 張不要被其他玩家看到, 角色卡暫時用不到保管於桌中央。
- 2.自己手牌中的配對牌不能消除,僅能抽入別人手牌來配對消除自己的手牌,玩法如: 由甲生起手,從乙生手上 15 張當中抽一張(甲抽乙、乙抽丙、丙抽丁、丁抽甲), 若抽入乙生卡牌可以對應消除甲生的手牌,則成對丟出於桌中央; 反之,若抽入卡牌無法配對消除,甲生則留置此牌於自己手牌,待被人抽走或之後抽入對應牌相銷。









小試身手





迷思卡與覺察卡 才有對應關係







or?









迷思卡與覺察卡 還有配對關係













疾病卡與保護卡 才有對應關係





or?









疾病卡與保護卡 沒有對應關係















健康總動員

- 規則說明
- 1.[角色卡]每組 2-4 位玩家,每位玩家抽取 3 張動物卡,放置於玩家各自桌面前,皆以生病動物卡為起手狀態。
- 2.[遊戲卡]依據玩家數量,將家醫卡(金卡)放入卡堆(2 位 2 張金卡、3 位 3 張金卡、4 位 4 張金卡)。
- 3.將遊戲卡堆洗勻,每位玩家抽取 5 張當手牌(玩家可看自己的手牌),其餘卡片覆蓋於桌中央作牌庫。
- 4.每個人輪流出一張手牌,依據遊戲卡功能,指定自己或對方的一隻動物進行攻擊或保護。
- 5.每位玩家出完手牌並進行攻擊或保護的動作後,從牌庫抽回一張手牌結束回合,輪到下一位玩家。
- 6.獲勝條件:一位玩家最先將桌前三隻動物卡皆轉為健康狀態即獲勝,結束遊戲。



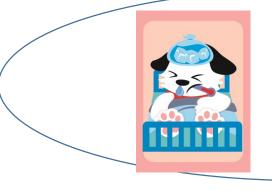
健康動物園桌遊 教具設計說明

遊戲目標









生病狀態







健康狀態





迷思

病情加重

自我覺察

變成健康

情境生病

病情加重

家醫功能

變成健康

迷思

自我覺察

情境生病

家醫功能

變成生病

加級保護

變成生病

加級保護

生病的就醫選擇























醫,病 互 信 醫病信任,提升醫療品質 【保護卡】



























健康的情境可能1(健康→生病)

疾病卡





























健康的情境可能2(健康→保護加級)

































層數.對應規則說明









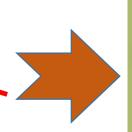




























健康無敵卡1

















健康無敵卡 2

健康素養無敵防護罩

自發



覺察卡

(個人:健康技能)



目標設定

尋找基層醫療就醫



資訊評估

尋求專業醫療協助



自我管理

珍惜醫療資源

互動



保護卡

(人際:醫病互動)



熟知病史

對症下藥,快速痊癒



醫病互信

提升醫療品質



雙向轉診

溝通協調皆滿意

共好



保護卡

(社會:共享資源)



善用基層醫療

落實分級制度



固定就醫好習慣

善化醫病關係



善用基層醫療

珍惜醫療資源

若某一隻動物卡能順利湊齊:

「自發:覺察卡」」、「互動:保護卡 🕑」,及「共好:保護卡 🕑」,則具備健康素養能力之無敵防護罩,該動物卡可永久免疫任何攻擊。



僵局與PASS

- 1.玩家一開始為了獲勝皆只想保護自己、攻擊別人(會有扣牌情形),
- 玩家可選擇 PASS(不出牌、不抽牌)並輪到下家,
- 2.若持續一整輪皆為 PASS 則為初部僵局,這種情形唯有透過出牌助人(解除他人負面狀態)也幫助自己(抽牌機會),才能打破僵局,作為一種「共好」的概念。

















教學延伸活動 一拍集合

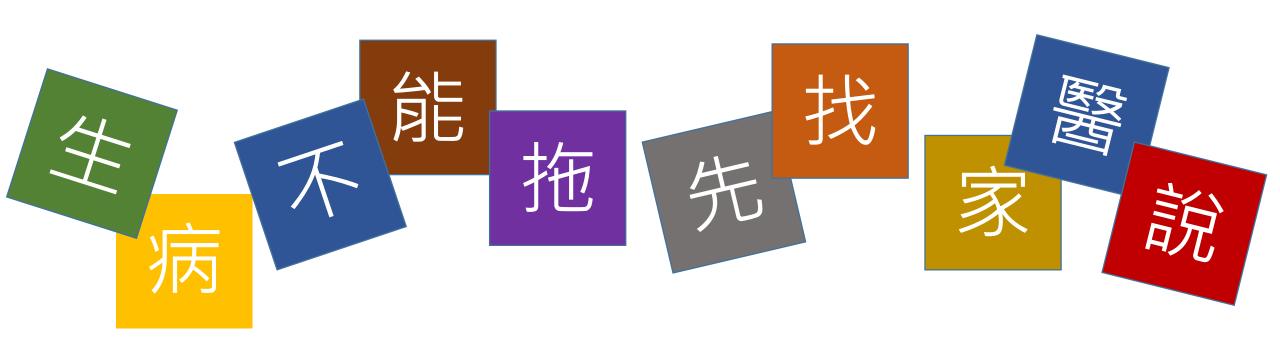








- 1. 4 位玩家任一位開始,輪流逐字喊標語「生病不能拖;先找家醫說」,並逐次 翻出一張手牌
- 2. 若為家醫卡(金卡)則所有玩家盡速拍下,最慢拍下的玩家須收回場上牌堆





討論與分享

請同學分享在遊戲中自己的動物卡變成健康狀態或是生病狀態的過程及原因。

討論家裡周遭,是否有像遊戲中家醫卡(金卡)概念的人物?這些人提供哪些功能也和保護卡的內容類似?

討論在這節課之後,如果之後自己若是生病了,會選擇什麼樣的就醫途徑?



有趣

- 遊戲設計融入 提高學習動機
- 牌卡多樣性運用使用融入遊戲(對對碰、 健康動物園、 心臟病)

有效

- 功能卡內容設 計及發展脈絡 深化學習目標 的設定
- 規則連結完整 與減少誤差

有感

- 遊戲設計能融 入生活情境
- 學生願意與家 長同樂





看過會 記得住



做過才能 **掌握住**

體驗操作

