



鐸聲響起

教學旅程的嚐鮮 2-- 《照界傳說：五路對決—— 從破冰遊戲到教學創新》

● 駱育萱*

這學期在 5/16 和機械系新工程計畫許藝菊老師合作，以苗圃計畫授證教練的身份來協助帶領長照先鋒者工作坊的破冰遊戲，這是一場以設計思考為核心理念的結合機械系和高福系的跨領域工作坊，在這場長照*3D 列印工作坊中，我設計導入了一款以情境導入與角色扮演為基礎的破冰桌遊——《照界傳說：五路對決》。這款桌遊遊戲融合了數位遊戲語彙與長照場域情境，促進學生破冰與小組凝聚，更有效開啟了設計思考中「同理（Empathize）」階段的關鍵思維。本篇教學省思將從遊戲設計理念、與傳統破冰法的比較、教師與 AI 的協作過程三個層面來反思此一創新嘗試。

一、設計初衷：從破冰到同理的跨界連結

在過去的設計思考課程中，苗圃教練們常使用「123 自我介紹」、「你的名字」、「白報紙高塔」等經典破冰遊戲來啟動學員互動，雖能快速炒熱氣氛，但往往與課程主題聯繫較少。一開始，我本來也想用傳統的方式，但那天開共備會議時，這場工作坊的主導教師璟璿老師突然拉著我說他好想帶學生玩一場傳說，在他心中一直覺得跨領域合作就像傳說對決中的遊戲團隊一樣，於是點燃我想要創造一個從工作坊一開始就能

* 駱育萱，南臺科技大學通識教育中心人文藝術組副教授

「引導學生進入長照情境」的策略型破冰方法。

這樣的想法源於我長期對教學設計的思辨。每次破冰完後，我總會想：「剛才那 10-15 分鐘的熱鬧，真的可以幫助學生走進我們今天的課程嗎？在老師們的場次沒話講，但如果是大學生們，他們真的會配合嗎？」這個疑問成為我重新思考破冰意義的契機。在一個禮拜的時間壓力下，準備教案的過程中，我心血來潮地對 ChatGPT 說：「我想做一個像《傳說對決》的破冰遊戲，但和長照有關，你覺得怎麼開始比較好？」這一問，展開了我們將近一週的深度對話與共創歷程。

二、與傳統破冰法的比較：從個人認識到角色導入的策略轉變

傳統的破冰遊戲多著重個人表達與團隊默契建構，像是「你的名字」著重連結，要把對方的特徵興趣記起來傳下去，「白報紙高塔」強調團隊合作與創意空間發揮。然而在本次工作坊，我希望破冰的同時，也能實現以下三個目的：

1. 與主題緊密結合：每張任務卡皆對應長照現場的實際挑戰（如失智初篩、臥床翻身、跌倒預防等），讓學生在一開始就意識到問題核心。

2. 情境式角色扮演的同理誘發：透過選角、技能組合與任務配置，學生逐漸建立對照顧任務的結構理解，並在討論中練習同理思考。

3. 團隊策略合作與角色認知的結合：限定只能出動三位角色，迫使學生必須做出取捨，模擬真實照護資源分配的困境。

這樣的設計比起傳統破冰更具「策略性、教育性與主題導向性」，也更容易過渡到設計思考的後續階段：定義問題與構思解法。

其他教師當天活動結束後回饋：「駱老師有準備更多題目，但受限時間，沒有全部進行牌卡角色分享，但同學參與度良好，開場活動與長照主題扣上，增加融入感。」其實我就是抓住同學們喜歡解任務的心理，讓破冰好像真的進入了某種任務世界，而且更容易記住長照的挑戰點。讓我更加確信這場創新的破冰不是一時的嚐鮮炫技，而是學習路徑的一種預先鋪陳。



三、AI 協作下的創新與修正：教學省思的幕後故事

在這次破冰遊戲的設計與呈現過程中，我與 ChatGPT 的協作歷程，正是一場人機共創的深刻實驗。我願稱它為「伴走式設計對話」，既有高效也有曲折，既有創意也不乏挑戰。

1. 遊戲任務設計的優化

一開始，我們(我和 ChatGPT)並沒有想到把角色與長照議題結合的想法，最早時我是想到團隊中的五種角色，就像跨領域組隊的概念：

【快速版】5角色小隊任務活動（約10分鐘）

項目	說明
活動目標	促進團隊合作與角色互動，讓成員認識彼此、發揮角色特長
參與方式	每小組 5 人（每人扮演一個角色：坦克、戰士、刺客、法師、射手）
活動道具	一張問題卡（含3個關卡題目）+ 答案卡 + 時間卡 + 道具小卡（可選）
總時長	約 10 分鐘（7 分鐘任務 + 3 分鐘小組簡短分享）

任務內容：「守護者試煉」快速三關卡

關卡	題目類型	指定角色參與	說明
第1關：觀察力	找出桌上7個物件中「唯一不成對的東西」	刺客（敏銳）	必須由刺客作答，其他人可提示但不能代答
第2關：策略思考	三人排隊，誰站中間？（如：A比B高，C最矮）	法師（智慧）	法師讀題並引導小組解答
第3關：團隊默契	全組在30秒內同時指出1~5中一個數字，看是 否有至少3人選同一數字	所有人	測試默契，無法事先討論，只能感覺

但我進一步思考這和長照議題沒有關連，這樣的破冰可以再更好一些，於是我要他能
把遊戲角色和長照對應角色的關連建立起來。



遊戲角色	長照對應角色/象徵	任務說明	特質比喻
坦克 (Tank)	照顧服務員 / 家屬保護者，第一線照護	「安全守門人」協助判斷居家空間中可能造成跌倒的 3 個風險點	穩重、有耐心，擋在最前線守護長者安全
戰士 (Fighter)	物理/職能治療師強化功能，幫助復健	「行動力推手」從三種輔具中挑出最適合協助阿嬤走路的那一個	積極、實幹，陪伴長者一步步恢復
刺客 (Assassin)	居家照服員 / 志工靈活執行照護任務	「日常任務達人」快速找出 5 樣長者出門需要攜帶的重要物品（記憶力與敏捷測試）	靈巧敏銳、快速反應、任務處理專家
法師 (Mage)	護理師 / 醫療人員管理用藥與健康知識	「健康守護者」幫忙排出阿公一天內的用藥順序（依早中晚三餐分類）	冷靜、專業，掌控知識與治療魔法
射手 (Marksman)	心理師 / 社工 / 活動帶領人情感連結與精準溝通	「樂活促進者」從四種活動中選出最適合提升長者心情的選項	精準、溫柔，瞄準心靈的需求與微笑

如何在遊戲中呈現路線（續）：

1. 故事引導：

在遊戲開始時，簡短介紹這五條「照護路線」，並說明每位參與者扮演的角色在長照情境中所對應的任務。這樣可以幫助參與者更快理解自己的角色定位，並明白他們在「照護任務」中的意義。

2. 任務卡設計：

每個小隊會拿到一組「任務卡」，每張卡片對應一條路線和一個小挑戰。例如：坦克的任務卡可能是「指出房間中三個潛在的安全風險」，而射手的任務卡則可能是「選擇一個能提升長者心情的活動」。

3. 遊戲進行方式：

每個小隊按順序完成五個小挑戰，每個挑戰對應一個角色的專長與路線。通過這種方式，參與者不僅能體驗到不同角色的特點，也能理解長照工作中的多元面向。

4. 成果分享：

在完成所有挑戰後，每個小隊可以分享他們的「照護路線」旅程，討論各角色如何在長照場景中發揮作用，並分享他們的心得與體驗。

但我發現這樣的遊戲會太長，本身就可以發展成關卡遊戲，而不是破冰遊戲了。而且角色概念雖然出現了，但是卻沒有傳說對決的五路地圖的概念。於是我請他重新思考：

我：可是你是把這五路對照五個不同角色，有沒有可能每一條路是兩三個角色合作完成的方式

ChatGPT：了解，你希望探討的是：在傳說對決的五條路線（凱撒路、打野、中路、輔助、魔龍路）中，是否可以讓每一條路代表一種長照任務主題，由兩到三個不同功能角色合作完成，來比喻現實中跨專業團隊的協作模式。我會幫你設計出完整的概念對照與應用建議，並提供圖表說明，方便教學與工作坊活動使用。請稍等，我馬上整理給你。

分路 (比喻意涵)	長照場景 / 任務主題	協作專業角色
-----------	-------------	--------

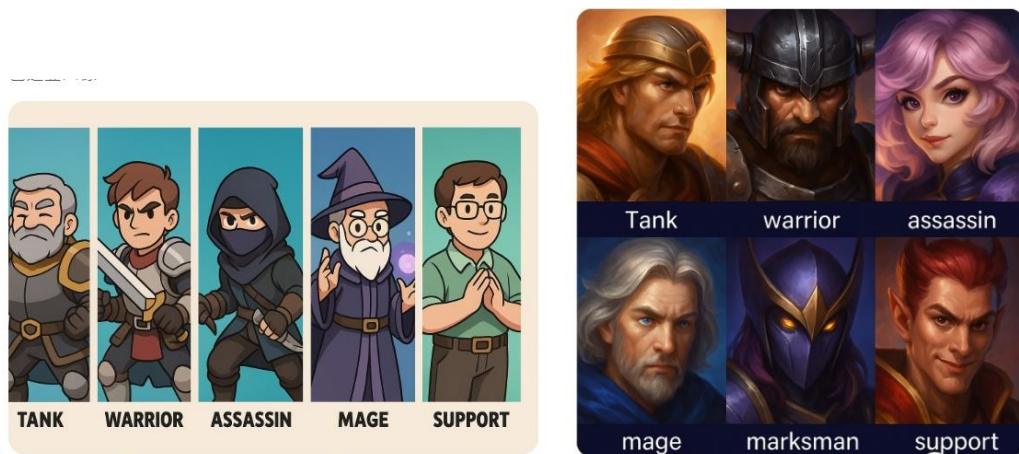


分路 (比喻意涵)	長照場景 / 任務主題	協作專業角色
凱撒路 (象徵恢復戰力與獨立)	復健訓練與功能恢復	物理治療師、護理師、照服員
打野 (象徵資源連結與機動支援)	個案管理與資源協調	社工師、護理師、照服員
中路 (象徵核心醫療中樞)	核心醫療照護管理	醫師、護理師、藥師
輔助 (象徵心靈守護與支持)	認知功能與心理照護	心理師、社工師 (含照顧者)
魔龍路 (象徵穩固基礎與團隊收益)	居家安全與日常生活照護	職能治療師、護理師、照服員

這裡其實我用了付費版的深度研究功能，他真的做出一篇傳說對決五路與長照角色協作任務對照設計的 7524 字的嚴謹對照表。遊戲策略訂定下來後，至此破冰遊戲任務完成 1/2。

2. 美術風格與視覺溝通的修正

一開始生成的角色圖像風格偏日式遊戲，與我希望採用的遊戲風格差距甚遠。我提供參考圖片後，ChatGPT 也不斷調整，從構圖方式、色調到角色服飾，終於呈現出一組貼近原遊戲設計學生喜好的角色插圖。





有趣的是，我不滿意，他就立即幫我重做，最後找出最適合作為《照界傳說五路對決》各組的遊戲角色卡。

3. 角色分配機制的共創修正

我提出「如果角色都建議好了，學生怎麼還能討論？」於是我們改為：發任務卡不附建議，讓各組學生自行討論角色出戰組合，再根據所有組別的答案統計其「交集或聯集」，用以得分。這不但增加了互動性，也激勵學生深入思考每個角色的價值。我期望能快速知道學生在任務中理解與選角傾向，本來還設計了教師用統計表，輸入學生選擇角色即可自動統計出現次數與總分，但最後還是回到我一開始想要訓練同學思考和口語表達，變成讓同學說明為什麼他們出那兩張角色卡來解任務，同時交由場上的高福系專業教師美珠老師和小玫老師來解答，也帶領出後面老人模擬的重要講師。

小故事：與 AI 的誤會與共學

故事一：「能不能幫我加一點像傳說對決的元素？」

在構思角色設計時，我希望讓學生有熟悉感，便要求 ChatGPT 設計一款像 MOBA 遊戲的英雄角色。它給出了坦克、戰士、刺客、法師、射手、輔助六大角色後，我加入了一個限制：「請為每位角色設計『對應長照的技能』」。這時候，我感受到它的回應已不再是單純生成遊戲職業，而是與我共同梳理長照任務背後的能力需求。

故事二：「你真的很不優！」

在我很開心地問了有位玩傳說的女同學，她看了我的簡報題目，跟我說有些題目



的設計不佳，和傳說遊戲的概念不同。我回頭和 ChatGPT 說：

我把我們的任務卡的設計拿給同學看了，結果他看到第一個凱薩路的時候，他就提出了質疑，他說在玩傳說對決的時候，其實凱薩路通常是單兵來達成的，所以你可不可以去修改原來凱薩路的這個題目，然後你可以直接說給我聽，凱薩路比較適合由單個來完成的長照任務應該會是什麼？”

我這時候才知道沒有細看他的設計內容，很容易就一同幻覺了，這時忍不住我脫口而出：「你真的很不優！」這段話成為我們此次協作中的一段小插曲。

但這次「失敗」卻讓我重新調整溝通方式，我開始更具體地仔細看他的產出描述，不斷地修正質疑。這樣的回饋方式讓我們之間的協作越來越順暢。這些對話，是反覆且細膩的修正與理解。我們像一對編劇與導演，不斷試演與調整劇本、佈景與人物，才完成這場適用於教學現場的敘事策略。

四、結語：照界傳說的啟示

在工作坊當日的現場，學生們迅速投入遊戲角色與情境討論，熱烈程度超出預期。不僅如此，在破冰結束後進入高服系兩位專業教授說明：老到底是什麼？再加上老化模擬，讓許多學生更加對於高齡者有同理。這場破冰遊戲不只是熱身，更像一場「預演」，讓學生在安全又帶有想像力的世界中，初步練習「使用者設計」的同理思維。





《照界傳說：五路對決》最初只是想要一個更有趣的破冰遊戲，但透過與 AI 的長時間反覆修正，它逐漸演化為一個貫穿課程核心、觸發學習動機、促進同理理解的深層學習工具。



案例 1: 牌卡活動 | 傳說對決 vs 現實長照議題



1. → 小組成員：每組都有至少一位高齡福祉系同學，發揮討論時機械系與高福系提供對長者不同角度的資訊。
2. → 每位同學自由挑選牌卡，透過遊戲角色具備的武力特質連結照護者所具備的能力。



3. → 任務題：駱育萱講師出情境困境。
4. → 小組討論要派出哪幾個角色解決狀況。
5. → 高齡福祉系老師評分：依據各小組派出的角色、發揮什麼功能，是否有解決狀況，講師補充更多長者可能的背景資料、狀況與需要的協助。同學的思路、解決方案會被再更打開。

這次經驗讓我更深刻體會，當教學設計能夠與學生的語言、文化、興趣與真實議題相結合時，學習的力量才會真正被啟動。而 AI 不是取代者，而是共創的火種——讓教師的想像呈現出來更有時效性，如果是還要找 TA 同學協助畫角色卡，討論遊戲任務卡，至少需要三週趕工的時間，但 AI 讓我的想像可以更快速示現出來，期待之後能有更多這樣人機協作共寫故事的機會：讓想像成為可能，讓共創成為日常。如果要問我，這樣的教學設計有沒有什麼壞處？有啊！就是讓我熬夜三天，坐在電腦前等輸出，



再修正，有時還會跟 ChatGPT 生氣的心流狀態。

