**博七\_張鐵懷\_美國GLS2016三週心得**

這次來美國共計19天

語速、知識量無疑是16-19這幾天會議時最高

先準備了簡單了英文自我介紹 果然用上了 還是全場第一個

今天這場多數與會者並沒有腔調問題 互動上相當順利

講者本身是工作室的顧問 有著豐富的電玩遊戲製作經驗

這也是為什麼這個工作坊要額外pay的原因

聽完了上午場的自我介紹+講者演講之後

我就知道這是一個很偏重遊戲製作的Workshop

但有幾個概念還是很有趣的

像是附圖的功能性vs遊戲性表

就是非常寫實、許多遊戲開發者思路不夠清楚、成本考量不足的狀況

遊戲的「目標性」也是講者反覆強調的

一個遊戲同時要教人history跟math，這樣的難度就會激增

如何依著主題性製作遊戲

是他們的客戶常常沒想清楚 想要一包全部的實例等

這個工作坊講了一些設計的經驗

收尾的部份互動部份較多所以就是大家集體想一個大plan

例如：預算是200000鎂

對象是誰、主題是啥、要2D還3D等等等等

這部分讓許多不同國家的人有機會交換經驗

**【0817-GLS2016研討會】**

正式Conference的第一天

一早到會場 其實有兩個房間、一個是閒聊、用早餐的大場地-給老手

一間是有簡單Tip的中場地-給老師們跟GLS新手

鼓勵大家如何積極互動 如何開啟話題 自我介紹

老師們的話 直接跟這些人說妳想要什麼遊戲

這些人就會提供他們玩過的、展示中的、設計的遊戲

我覺得國高中老師對於研討會有陌生感與恐懼感，這個簡單的引導非常有幫助

這個研討會與國內以長篇、短篇、海報囊括所有報告形式的邏輯不同

舉例來說，有所謂的well play場次，藉由軟體作為媒材互動

報告者需要讓與會者現場上台使用並且現場提問，平台與程式實際使用優缺點一目了然

效果蠻好的 非常新奇有趣

晚上的海報時間則是本次研討會的重頭戲之一 盡力與其他人互動 收穫良多

**【0818-GLS2016研討會】**

正式Conference的第二天 一早由大師James Paul Gee的太太擔任Keynote Speaker的演講

由兩位講者講她們2017會發表的新書內容 主要在說電子遊戲對家庭的影響

是一個觀念跟用詞都很簡單的Keynote 他們的研究法比較屬於觀察和訪談

中間有一段父子互動的影片 大約90-180秒 這個影片讓大家都有共鳴 選得很好

下一個時段是一個跟Dash Board有關的Panel

因為與會的不少是老師 所以也有提及 例如注意力（看DashBoard還是看老師）分散

是不是每堂課都要用等等問題 我試著分享了數位學校中平國小在台灣執行的一些問題與成效

可能因為我是唯一一個台灣人 所以他們好像聽得有點津津有味

下午第一場是一個Showcase的場 這次我體驗了GLS的各種報告型式

簡單來說 Post & Panel & Presentation就是傳統形式

Showcase是1:1展示與互動為主 要演示遊戲或桌遊

Wellplay是一對多的演講 但會以程式畫面為主 這個時段的showcase有大約15個攤位

有教人下圍棋的、寫簡單程式的、數學的、商務的、天文的、單字的等等

老實說good game 跟 bad game有點見光死，會能參加研討會每個人都太懂了 這壓力不下Poster

其中一個遊戲是跟節能減碳有關的 而且連動了Apple Home kit iDevice

如果開太多電器沒關 就會讓你難度上升 若玩遊戲的時候 把一些燈或電器關掉 勝率會提升

許多資深電玩研究者的共同心得是 成功遊戲在於『不是刻意要教人特定概念』的遊戲才易成功

設計的很好 晚上的頒獎典禮我很看好這款 結果果然得獎了 真的設計的很不錯

**【0819-GLS2016研討會】**

今天是研討會的最後一天了

其中有一個跟Practice有關的Panel蠻有意思的，問了十二個問題

例如「老師在執行遊戲科技中最需要的輔助是啥？」

A技術輔助？B設計前討論？ C提供設備？D專業發展？

「什麼是推行新科技教育最好的方法？」 A適合的課程 B行政高壓推行 等等

從實務層面的問題激發互動 與會的人可以現場用手機上一個網站即時投票

然後Panel也會舉牌 說說他們的看法 有些缺點 但整體來說蠻新奇的Panel

而今天也有機會與研討會主要籌辦人Kurt Squire及其它核心成員互動與合影

讓這個研討會有一個精彩且完美的Ending

1. 與會心得

**【研討會成員組成多樣性】**

如同前述，這個研討會退稿率高，但會議內容相當精彩。

許多與會者總結的經驗是，構成的份子多元，這些業界、學生、國高中教師都非常Care這個Game & Learning的議題，可以從理論、實務的角度去切入與討論，讓這個研討會精彩度十足。

未來台灣辦理研討會時，也可以像這個經驗借鏡。

**【議程方式增進互動與瞭解】**

有別於台灣研討會的嚴肅性，這次研討會安排了許多social event，其實更有助於交流

正式議程的部份包含前述之well play、showcase，過去也有很靈活的博士生論壇

非正式議程則是在研討會期間有一間電玩展示房、最後一天議程的下午也是桌遊互動

整個會議的晚宴和午餐也都安排在很容易邊用餐邊交談的場地、第二天的晚餐後的互動會也是

這些環節在在營造出很輕鬆、能夠互動的機會，其實這些交流機會寶貴程度更勝會議本體。

**研討會議題特殊性增進凝聚力**】

這個研討會長期聚焦在電玩、學習與社會的議題，在學術社群中，這是一個極為前瞻與罕見的關切。相較於許多議題較為普遍保守的研討會來說，這個研討會成員的認同度、向心力與凝聚力真的是前所未見的高，許多人不惜從世界各地搭二三十小時的交通工具，就為了來跟這個社群互動。未來台灣如果有機會也可以嘗試鎖定前瞻新穎的議題開設專題研討會，並且以足夠的規模進行維持，只要辦得夠好，會有許多人慕名而來，也能夠在特定議題上有國際影響力。

1. 建議

本次獲得極多的收穫，但是學生自費之支出費用也相當高

正逢暑假，來回台美的機票本身就六萬八千元、註冊費更是一萬四千元左右

即使已獲得研究生出國補助最高額獎助55000，還是相當入不敷出。

以學生的收入狀況來說相當吃緊，

期望未來可以依照研討會難易度與影響力、所在國家等條件，補助上再有一些彈性調整空間。

1. 攜回資料名稱及內容

研討會議程

其他與會者名片

大會宣傳資料

1. 其他