

## 1 創新目的

隨著高齡化社會來臨與慢性病、長期照護需求增加，社區藥局在台灣基層醫療中扮演關鍵的角色，在提供用藥諮詢與藥事照護的同時，也須遵循法規並兼顧經營管理。然而，多數藥學系對社區藥局的商業與管理面向的教學有限往往需在實務中才逐步摸索平衡專業與經營之道。為此，本研究於調劑學課程中導入遊戲式學習，透過具情境性、可重複與具目標導向的模擬環境，協助學生在實習前快速掌握開設與經營社區藥局所需的管理與法規知識，並練習其實際應用，以提升其未來成功經營社區藥局的準備度。

## 2 教學對象

藥學系大五的學生。

## 3 進行方式

### 從“零”開始建構一間藥局



#### 成本

1. 店租
2. 軟硬體設備
3. 行銷
4. 人事

#### 法規

1. 藥事法
2. 藥師法
3. 優良藥品調劑作業準則行銷
4. 管制藥品管理條例

#### 行銷

1. 競爭力
2. 市場調查
3. 廣告
4. 招牌



### 遊戲式教學模式～用演練來累積經驗值

用冒險(adventure)方法提供寓教於樂的效果

#### 模擬情境

1. 進行安全的練習
2. 確立能力標準

#### 聚焦過程

特定教學技能與內容的擬真演練

#### 教學回饋

同儕、指導者、專家

## 計劃

由成大藥學系、資訊工程系、不分系及台南應用科技大學共同開發合作

### 1 主題

社區藥局的經營與管理



### 3 模擬

社區藥局的建立過程



臨床藥學：社區藥局實習前

### 2 課程



線上多人競爭性遊戲：闖關(解鎖)、經驗值、獎勵、與結果回饋

### 4 故事性

## 教學情境設計



#### 遊戲規則

遊戲解說5分鐘、測驗時間55分鐘



#### 教學對象

大五學生進入社區藥局實習前



#### 教學目標

成功建構一間社區藥局



#### 教案劇情

成本100萬 → 從零開始到開業

## 計劃執行

### 1 準備



1. 專業知識課程
2. 相關法規、成本概念、經營策略

### 2 PLAY



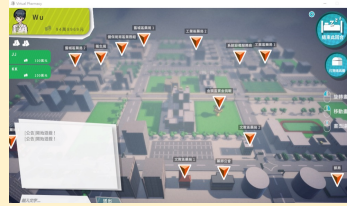
1. 競爭性學習：線上多人連線遊戲
2. 引導性學習
3. 同儕互動

### 3 回饋



1. 計算結果回饋
2. 引導學生反思
3. 滿意度

### 偌大地圖 先搶先贏



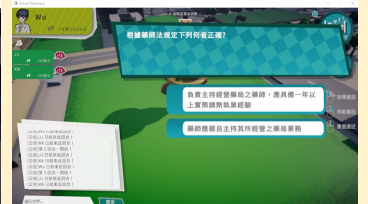
### 看看我的存活力



### 加入公會 依照江湖規矩來～



### 討厭關卡 天將降大任於斯人也...



### 行銷活動 選我！選我！



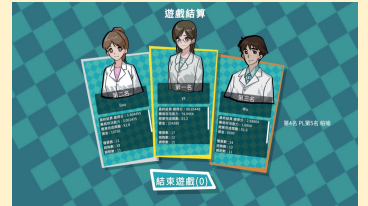
### 人生就是有好運也有壞運...



### 開業道具卡 讓你見見我的本事～



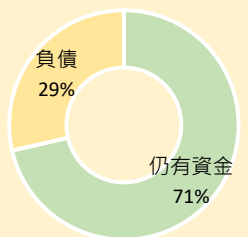
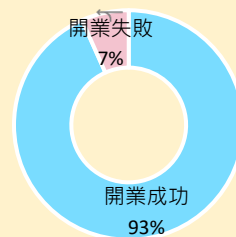
### 對戰結果 從哪裡跌倒就從哪裡爬起！



## 4 成效評核

112 ~ 114學年受測同學共98位  
91位成功開業

成功開業同學91位  
65位資金仍維持正數



項目	同意以上
透過此遊戲式學習可以讓我發現自己對建構社區藥局能力的不足	87%
透過此遊戲式學習可提昇我對經營管理社區藥局的認知	92%
我覺得此遊戲式學習為建構與經營管理社區藥局提供一個好的模擬遊戲式學習可增進課堂中的互動	100%
遊戲式學習能提升我對這項學習的興趣	85%
心得與建議 (舉例)：	94%
1. 太有趣了！實際走過一次會更有概念開立藥局需要具備哪些能力和資源。	
2. 對開一間社區藥局有深刻的瞭解了。	
3. 可以限制每回合的時間，以免常常需要等待。	
4. 可以將簡答題格式化 可以匯入地點參數作為選地點的參考。	
5. 太有趣了，原來開藥局有這麼多條件。	
6. 繼續教育的部分打字太多，可能可以改成填空題。	
7. 原來廣告和招牌也是會失敗的。	
8. 道具可加入已擁有數量，方便記數。	
9. 了解到資金運用管理很重要。	

## 5 優點/困難

### 此創新教學的優點

1) 擬真情境，提供沉浸式教學。2) 模擬情境不受時間及空間的限制，可多次重複訓練。3) 教學及評估具有一致性。4) 成效優良。

### 此創新教學的困難

1) 場景建模不易。2) 實物衛教情境，需再搭配設備及軟體。