

臺北市青少年發展處

遊戲化課程系列工作坊

解謎與遊戲融入教學—教師培訓計畫

一、目的：

依據「十二年國民基本教育課程綱要」，為增進教師跨領域教學能力，並融入遊戲設計思維結合課程開發能力，提升學生在各領域中的學習動機與學習效能，同時能以創新的方式解決教學現場的議題，擬辦理遊戲化課程系列工作坊之教師職能培訓。

二、活動對象：

臺北市公私立國小、國中、高中職教師，預計錄取 20 名教師參加研習。

三、活動地點：

臺北市青少年發展處九樓創新學習基地（臺北市中正區仁愛路 1 段 17 號樓 9 樓）。

四、活動內容與時間：

(一) 報名方式：

請於 109 年 12 月 5 日（星期六）起至 12 月 14 日（星期一）前，登入臺北市教師在職研習網（<https://insc.tp.edu.tw>）進行報名，並經學校行政程序核准後，完成報名手續。

(二) 研習時間：

◆109 年 12 月 16 日（星期三），13:30~16:30。

夢遊赤壁-AR 擴增實境結合解謎遊戲課程設計

◆109 年 12 月 23 日（星期三），13:30~16:30。

班級經營與教學活動遊戲化方案-問題討論深度與廣度拓展

(三) 研習時數：

本培訓課程內容環環相扣，無法全程參與教師請勿報名，全程參與研習人員登錄教師研習時數 3 小時。

(四) 研習內容及課程表：

◆講師：汪憶

◆課程時間：

109 年 12 月 16 日（星期三），13:30~16:30。

◆課程目標：

AR 解謎遊戲體驗及 AR 在教學中的設計運用

◆課程內容：

透過「夢遊赤壁-擴增實境解謎遊戲」案例體驗及分享，介紹 AR 在生活與課程教學中各種可能的面向、素材的設計開發製作發想，並介紹線上免費的 AR 資源，幫助老師們可以實際運用在課程設計之中。

◆課程表：

| 夢遊赤壁-AR 擴增實境結合解謎遊戲課程設計 | | |
|------------------------|-----------------------------|------|
| 時段 | 內容概述 | 課程時數 |
| 13:30-14:00 | 「夢遊赤壁」擴增實境解謎遊戲體驗 | 3 小時 |
| 14:00-15:30 | 認識 AR 擴增實境運用在教學設計的及可能性 | |
| 15:30-16:30 | AR 免費及付費軟體等相關運用資源及操作平台介紹與教學 | |

◆講師：劉忠岳

◆課程時間：

109 年 12 月 23 日（星期三），13:30~16:30。

◆課程目標：

了解運用遊戲化的方式，如何有效引導每一位學生，認真理解課程內容。並能申論老師提出的相關問題。

◆課程內容：

透過遊戲體驗的方式，深度體驗遊戲運作狀況。並透過解析理解遊戲規則運作原理以及可以解決的問題。再透過課程引導，思考可以實際應用的教學活動，並寫下相關的活動教案。回到教室後，可以根據寫下的教案，立即施用在教學活動當中。

◆課程表：

| 班級經營與教學活動遊戲化方案-問題討論深度與廣度拓展 | | |
|----------------------------|----------------------|------|
| 時段 | 內容概述 | 課程時數 |
| 13:30-14:00 | 遊戲化方案概念簡介 | 3 小時 |
| 14:00-15:30 | 遊戲化方案體驗與運作原理詳細解析 | |
| 15:30-16:30 | 遊戲化方案應用發想、教案撰寫與問題討論。 | |

五、講師資料：

姓名：劉忠岳老師

經歷：

- 遊弈思·歐洲桌上遊戲 | 創辦人 (7年)
- 中華民國圖板遊戲推廣協會 | 專任講師 (4年)
- 莫仔有限公司 | 遊戲編輯/海外業務 (2年)
- 摩埃創意工作室 | 遊戲編輯/海外業務 (3年)

作品：

- 《茶九子》(2015)
- 《迷霧島》(2015)
- 《快打英雄》(2016)
- 《好鼻師》(2016)
- 《鄉勇》(2016)
- 《政大歷史系 50 週年紀念》桌遊 (2017)
- 《海賊對決》(2018)
- 《選書師》(2018)
- 《第九號交響曲》(2018)
- 保險產品銷售遊戲化教材 (2019)
- 《侍魂》(2020)

專長：

- 桌上遊戲設計與開發
- 遊戲化方案設計與開發
- 遊戲化學習課程設計與引導

姓名：汪憶老師

服務單位：臺北市青少年發展處

- 2019 食破天驚-AR 融入藝術課程
入選 第一屆教育部跨域整合美感教案徵選
- 2020 夢遊赤壁-文徵明後赤壁賦畫卷 AR 解謎遊戲
台北市卓越藝術計畫 密室逃脫案例徵件 特優