

臺北市青少年發展處

遊戲化課程系列工作坊-2

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 30 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 110 年 1 月 25 日（星期一）起至 2 月 8 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：

◆110 年 2 月 24 日（星期三），13:30~16:30。

解碼傳說-故事・解謎與程式學習

◆110 年 3 月 10 日（星期三），13:30~16:30。

教學活動遊戲化方案：多重任務媒合系統

(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：程式老爹-高新翰

◆課程時間：

110年2月24日（星期三），13:30~16:30。

◆課程目標：

透過「解碼傳說」遊戲體驗以及設計師的遊戲設計理念與開發過程的分享，認識並嘗試活用解謎及遊戲化機制如何運用於資訊科技領域的教學。

◆課程內容：

《解碼傳說》是全世界第一款融入「解謎」元素的程式教育桌遊，超過250張線索卡牌，遊戲中玩家將依照卡牌線索完成冒險，並從解謎過程學到程式知識。藉由桌遊體驗，並一起揭幕解謎遊戲如何融入程式教學的偉大航程吧！

◆課程表：

解碼傳說-故事・解謎與程式學習		
時段	內容概述	課程時數
13:30-13:50	解碼傳說-規則講解	3小時
13:50-15:30	解碼傳說-遊戲體驗與觀察紀錄	
15:30-16:30	解碼傳說-觀念總結與跨領域謎題設計方法分享	

◆講師：劉忠岳

◆課程時間：

110年3月10日（星期三），13:30~16:30。

◆課程目標：

在分組活動學習中，透過多重任務媒合系統遊戲化方案，幫助學生理性判斷任務，參與任務與競賽。藉此幫助學生達成事前對任務內容的理解、確保任務執行效率。體會到投資任務而非分配任務的概念。

◆課程內容：

單元一 | 遊戲化方案簡介（30分鐘）

- 遊戲規則適用情境簡介
- 遊戲規則簡介

單元二 | 遊戲化方案體驗與運作原理詳細解析（60分鐘）

- 遊戲化方案教學引導
- 遊戲化方案體驗
- 決策分析
- 問題與反思

單元三 | 遊戲化方案應用發想與教案撰寫（60分鐘）

- 方案應用發想
- 教學內容與遊戲化方案整合練習
- 教案撰寫與發表

單元四 | 為什麼需要遊戲化教學活動？（30 分鐘）

- 內容遊戲化與結構遊戲化
- 更多遊戲化方案
- 認真玩的好處
- 問題與討論

◆課程表：

教學活動遊戲化方案：多重任務媒合系統		
時段	內容概述	課程時數
13:30-14:00	為什麼要用教學活動遊戲化方案?	3 小時
14:00-15:30	遊戲化方案體驗與實作	
15:30-16:30	教案設計與優化討論	

五、講師資料：

程式老爹 高新翰老師

學經歷：

- 國立清華大學 學習科學所
- 程式老爹 教育研發長
- 不插電程式教育講師
- Dash 教育機器人講師
- 《Coding Ocean：海霸》藏寶圖設計
- 《解碼傳說 CO·DECODE》設計師

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：

- 《茶丸子》（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