

臺北市立第一女子高級中學 Fab Lab 計畫

STEAM x 實境遊戲設計工作坊課程

一、依據：

1. 依據 109 年 1 月 31 日臺教國署高字第 1090000675 號函核定之「109 年度教育部國民及學前教育署推動高級中等學校 3D 列印普及培育計畫」辦理。
2. 高級中等學校創意自造推動計畫。

二、說明：

本校 105 學年度獲得教育部國教署及臺北市教育局經費挹注辦理設置 Fab Lab 自造實驗室，本系列教師增能是延續 109 年度 Fab Lab 計畫中的密室脫逃系列教師增能研習，一方面將主題擴大為實境遊戲，透過主題的擴大希望能融入更多的學科進來，另一方面加深更多的自造增能，將進入到使用 Fab Lab 製造關卡，將整個課程推向 STEAM，希望能幫助校內跨領域課程規劃的整合。實境遊戲的特色在於「真實」，除了讓參與者感受比以往更身歷其境的體驗，在實境遊戲的過程中人與人之間的互動也是真實的，為了達成目標而共同努力的經歷將會加深人與人之間的連結，對於參與者是如此，對於設計者亦是如此。

而此次工作坊請到去年度的系列研習中大受好評的「一百分遊戲教育工作坊」辦理進階工作坊增能研習，希望能透過此次的工作坊，讓教師們更認識議題遊戲及其機制變化，並且有實作練習，透過講師助教群多年的經驗輔導，以及參加研習的老師們一起集思廣益讓成果更臻完美。除此之外，此次工作坊還有定時炸彈道具製作，讓教師們可以透過道具帶出實境遊戲的真實感。

三、課程目標：

1. 由沈浸式的體驗學習認識議題遊戲
2. 認識議題遊戲的機制變化
3. 議題遊戲道具製作-定時炸彈
4. 議題遊戲道具製作-摺紙謎題
5. 設計議題遊戲

四、工作坊課程內容：

1. 師資：外聘講師 1 位（王漢君）、外聘助教 2 位（尤靜誼、張恪銘）
2. 人數：30 人（北北基教師與社區）
3. 時間：民國 110 年 2 月 1 日至 2 日（共 2 日）上午 9 時至下午 4 時
4. 活動地點：北一女中至善樓 2F 會議室
5. 課程內容：

| 節序 | 日期 | 時間 | 課程時數 | 課程內容 |
|----|---------------|-------------|------|--|
| 1 | 110 年 2 月 1 日 | 09:00~12:00 | 3 小時 | 主題：議題遊戲 - 喵生什麼事 1. 進階題目類型 2. TNR 議題遊戲 3. 競賽遊戲設計 |

| | | | | |
|---|----------|-------------|-----|---|
| 2 | 110年2月1日 | 13:00~16:00 | 3小時 | 主題：簡易道具 - 炸彈製作／摺紙謎題 1. 定時炸彈道具製作 2. 摺紙謎題實作 3. 議題遊戲四重點 |
| 3 | 110年2月2日 | 09:00~12:00 | 3小時 | 主題：推理書體驗 - 國家的寶藏 1. 解謎書與LINE結合應用 2. 歷史議題遊戲 3. 學科與謎題的結合 |
| 4 | 110年2月2日 | 13:00~16:00 | 3小時 | 主題：議題遊戲產出練習 1. 遊戲機制的介紹應用 2. 設計議題遊戲 |

5. 研習報名請至「全國教師在職進修資訊網」(<https://www1.inservice.edu.tw/index2-3.aspx>)搜尋課程名稱。

報名錄取的比序如下：

- (1) 能全程參與者
- (2) 校內教師
- (3) 北北基高中職教師
- (4) 報名先後順序

本課程活動由於是跟學科知識概念結合的實作工作坊，因此特別設有報名錄取的比序，希望能給教師們好的工作坊品質，請見諒。

6. 本校無提供停車位，請參加研習人員搭乘大眾交通工具到校。

7. 防疫措施：

- (1) 請參與活動的教師自備口罩，當天須全程配戴口罩。
- (2) 教室外備有 75% 的酒精，請參與課程的師生先行消毒雙手後進入教室。
- (3) 課程開始之前，講師及助教老師都會先行利用酒精針對電腦等工具進行消毒。
- (4) 當天若氣溫過高開放冷氣，將仍半開前後窗戶，以保持空氣流通。
- (5) 課程當天參與課程師生將會相距 1m 以上的安全社交距離。
- (6) 防疫期間，諸多不便請多諒解配合，以確保兩校師生身體健康。

五、聯絡人：

北一女中賴韻婷教師，連絡電話(02)2382-0484#109

Fab Lab 自造實驗室專案助理許鶴馨小姐，連絡電話(02)23820484 轉 622

一百分遊戲教育工作坊王漢君先生