



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

跨領域美感課程模組3.0創課方案

110 學年度 第 1 學期

計畫 成果

2021.10.28

學校全銜	臺北市立啟聰學校
課程方案名稱	北聰遊藝思-實境篇
團隊成員／ 跨領域科別 (得複選)	<p>藝術科目：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>視覺藝術/美術：<u>邱麗燕</u></p> <p><input type="checkbox"/>音樂：</p> <p><input type="checkbox"/>表演藝術：</p> <p><input type="checkbox"/>其他：</p> <p>非藝術科目：<u>國文（林宜玲）、數學（李雅雯）</u></p> <p>其他：_____</p> <p>*若為多領域、多科目請詳實填寫，填寫方式：科別（教師姓名）</p> <p>總人數：3人</p>
實施對象 (得複選)	<p><input type="checkbox"/>普通班</p> <p><input type="checkbox"/>藝才班：</p> <p><input type="checkbox"/>資優班：</p> <p><input type="checkbox"/>體育班</p> <p><input type="checkbox"/>資源班：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>特殊教育學校：<u>聽覺障礙</u></p> <p><input type="checkbox"/>其他：</p>
	<p>實施年級別：高一、高二、高三</p> <p>參與班級數：3班</p> <p>參與總人數：8人</p> <p>課程屬性：主題式課程</p> <p><input type="checkbox"/>必修課程 <input type="checkbox"/>選修課程 <input checked="" type="checkbox"/>其他：課後輔導時間</p>
學生先備能力	<p>全學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.了解實境遊戲的遊玩流程及使用道具，遊戲故事與題目的基本搭配。 2.能夠遵守遊戲規則並與同儕共同完成任務，在遇到問題時提出疑問。 3.對於學校環境有基礎的認識(如：地理位置、內部景物.....等) 4.具基本的邏輯推理能力。 5.了解學校的創校歷史以及手語文化的傳承 6.能依照人事時地物的組合元素完整地寫出故事。 <p>高組：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能依特定主題選取符合主題的元素進行任務的規劃。 2.具備技術型高中學生應具備之數學學科基本知能。 3.能夠將想表達的概念圖像化(心智圖、一般插畫圖像)。 4.能從遊戲設計的線索中判斷解謎的方向。 5.對於文字的字形與字帶字有辨識、組合與拆解能力 <p>低組：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能夠依照指令，完成遊戲的任務。

	<p>2. 具有分類、簡單數字加減、色彩及造型的能力。</p> <p>3. 具基本的四則運算能力。</p> <p>4. 對於圖形與文字有基本的連結推理的能力。</p>
教學節數	<p>課程總節數： <u>20</u> 節</p> <p>(藝術課程 <u> </u> 節 / 非藝術課程 <u> </u> 節 / 跨域美感課程 <u>20</u> 節)</p>
教師專業社群 (得複選)	<p>成員人數：3人</p> <p>組成類型：<input type="checkbox"/>同校同領域 <input checked="" type="checkbox"/>同校跨領域 <input type="checkbox"/>跨校同領域 <input type="checkbox"/>跨校跨領域 <input type="checkbox"/>其他：</p> <p>互動頻率：<input type="checkbox"/>定期會議 <input checked="" type="checkbox"/>不定期/任務導向式會議 <input checked="" type="checkbox"/>隨時/網路群組 <input type="checkbox"/>其他：</p> <p>備課內容：<input checked="" type="checkbox"/>研習、工作坊增能 <input checked="" type="checkbox"/>實地考察 <input checked="" type="checkbox"/>課程建構 <input checked="" type="checkbox"/>資源分享 <input checked="" type="checkbox"/>提問與互助 <input type="checkbox"/>其他：</p> <p>觀課內容：<input type="checkbox"/>課後觀看錄影紀錄 <input checked="" type="checkbox"/>課中共 <u>3</u> 位教師協作，請說明模式：第1天課程—實境遊戲概述及語文類謎題練習，由邱麗燕老師、林宜玲老師共同協作教學；第2天課程—數學類謎題練習，由李雅雯老師授課，邱麗燕老師、林宜玲老師協助；第3天課程—北聰實境遊戲設計，由李雅雯老師、邱麗燕老師共同協作教學；故事包裝由林宜玲老師授課。<input type="checkbox"/>其他：</p> <p>議課內容：<input checked="" type="checkbox"/>課後檢視、討論與修正 <input checked="" type="checkbox"/>資源分享 <input checked="" type="checkbox"/>提問與互助 <input type="checkbox"/>其他：</p>
跨領域美感 課程架構圖	
課程發展理念	<p>本次課程期待藉由延續108學年所認識的北聰歷史、聽障生的認同等議題，結合學生的創意來製作本校的實境遊戲。由於參與學員經過更迭，第一年參與的學員已經到了高三，具備一定的表達能力及成熟度，且新進的高一學生對校園及北聰歷史相對陌生，藉此課程教師也期待學生之間能夠互相引導、傳承北聰的精神。</p> <p>首先複習之前學生參與的大稻埕遊戲體驗以及教師自行到大溪場勘的實境遊戲內</p>

	<p>容，讓學生對於遊戲流程及目的有更明確的認識。再來引導學生先試著解出有關語文、數學、圖像的謎題，歸納出謎題常見的元素、符號及模式。語文科與數學科挑選含有學科知識的模板謎題(語文及數學類的題型)，讓學生能夠練習改造謎題，且在改造過程中，也能夠活用學科知識及認識不同的學習方式。</p> <p>完成謎題的練習後，開始進入設計北聰實境遊戲的任務，期待學生能透過分組合作的方式，將校內預定地點(謎底)，以之前課程所學的內容來設計出校內實境遊戲的謎題。最後引導學生創作北聰的實境遊戲故事，串連各關卡之間的遊戲故事情節，期待能提升學生的類化、邏輯及組織文章的能力。</p>
<p>跨領域課程類型 (請單選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 活化型課程：應用藝術知能、策略、資源與活動等，輔助與活化非藝術學科之教學。</p> <p><input type="checkbox"/> 交集性課程：聚斂學科與藝術領域交集的知識結構或美感共通性。</p> <p><input type="checkbox"/> 議題式課程：運用藝術領域與社會文化、環境生態等關係，發展多元文化議題課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學校本位課程：以學校為本位發展包含校本課程、特色課程、彈性課程、主題課程、社區課程等。</p> <p><input type="checkbox"/> 窗外式課程：以其他非學校課程之形式進行以在地藝文活動、環境生態、媒材特色、國際參訪等為主軸之課程。</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>跨領域內涵 (得複選)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 體現藝術領域知識(能)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 體現非藝術領域知識(能)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 有機連結生活經驗</p> <p><input type="checkbox"/> 遷移至新情境的探究與理解</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 重新思考過往所學的新觀點</p> <p><input type="checkbox"/> 克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>美感元素與美感形式 (得複選)</p>	<p>美感元素構件</p> <p><input type="checkbox"/> 視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input type="checkbox"/>線 <input type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input checked="" type="checkbox"/>構圖 <input type="checkbox"/>質感 <input checked="" type="checkbox"/>色彩 <input type="checkbox"/>明暗</p> <p><input type="checkbox"/> 音樂：<input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>曲調 <input type="checkbox"/>音色 <input type="checkbox"/>力度 <input type="checkbox"/>織度 <input type="checkbox"/>曲式</p> <p><input type="checkbox"/> 表演藝術：<input type="checkbox"/>聲音 <input type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input type="checkbox"/>時間 <input type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>動力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p>美感原則構件</p> <p><input type="checkbox"/> 均衡 <input checked="" type="checkbox"/> 和諧 <input checked="" type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input checked="" type="checkbox"/> 比例 <input type="checkbox"/> 韻律 <input type="checkbox"/> 節奏 <input type="checkbox"/> 反覆 <input checked="" type="checkbox"/> 秩序 <input type="checkbox"/> 統一</p> <p><input type="checkbox"/> 單純 <input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異</p>
<p>跨領域美感素養 (得複選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用</p> <p><input type="checkbox"/> 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵</p>
<p>12年國教</p>	<p>藝術領域核心素養</p> <p><input type="checkbox"/> A1身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> B1符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> C1道德實踐與公民意識</p>

<p>課程綱要 (連結) (<u>得複選</u>)</p>	<p> <input checked="" type="checkbox"/>A2系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/>B2科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/>C2人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/>A3規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/>B3藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/>C3多元文化與國際理解 非藝術領域核心素養 (請依跨領域科目自行增列) <input checked="" type="checkbox"/>對應之 <u>語文</u> 領域核心素養(具體內涵): 國 S-U-A2 透過統整文本的意義和規律，培養深度思辨及系統思維的能力，體會文化底蘊，進而感知人生的困境，積極面對挑戰，以有效處理及解決人生的各種問題。 國 S-U-A3 運用國語文培養規劃、執行及檢討計劃的能力，廣納新知，參與各類活動，充實生活經驗，發展多元知能，從中培養創新思維與因應社會變遷的能力。 國 S-U-B1 運用國語文表達自我的經驗、理念與情意，並學會從他人的角度思考問題，尋求共識，具備與他人有效溝通與協商的能力。 國 S-U-B2 善用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行閱讀思考，整合資訊，激發省思及批判媒體倫理與社會議題的能力。 國 S-U-C2 了解他人想法與立場，學習溝通、相處之道，認知社會群體生活的重要性，積極參與、學習協調合作的能力，發揮群策群力的團隊精神。 國 S-U-C3 閱讀各類文本，建立自我文化認同的信念，理解多元價值的可貴，深入探討各項社會議題，關注國際情勢，強化因應未來社會發展所需的能力。 <input checked="" type="checkbox"/>對應之 <u>數學</u> 領域核心素養(具體內涵): 數 S-U-A3 具備轉化現實問題為數學問題的能力，並探索、擬訂與執行解決問題計畫，以及從多元、彈性與創新的角度解決數學問題，並能將問題解答轉化運用於現實生活。 數 S-U-B1 具備描述狀態、關係、運算的數學符號的素養，掌握這些符號與日常語言的輔成價值；並能根據此符號執行操作程序，用以陳述情境中的問題，並能用以呈現數學操作或推論的過程。 數 S-U-B3 領會數學作為藝術創作原理或人類感知模型的素養，並願意嘗試運用數學原理協助藝術創作。 </p>
<p>跨領域美感課程構組 (皆得複選)</p>	
<p>課程目標</p>	<p> <input checked="" type="checkbox"/>展現跨領域美感素養與跨領域/科目學習內容的連結 <input checked="" type="checkbox"/>展現跨領域/科目學習重點與跨領域美感素養之間的應用 <input type="checkbox"/>展現跨領域美感素養對跨領域/科目學習效能的助益 <input checked="" type="checkbox"/>展現對跨領域美感素養的探索動機、培養與應用 <input type="checkbox"/>展現跨領域美感素養對創造、批判、思辨等能力的引發 <input type="checkbox"/>其他： </p>
<p>教材內容</p>	<p> <input checked="" type="checkbox"/>教材連結學生先備知識、藝術學科與非藝術學科 <input checked="" type="checkbox"/>教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力 <input type="checkbox"/>教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則 <input type="checkbox"/>教材邀請外部人員參與協作 <input type="checkbox"/>教材幫助學生建置其學習歷程檔案 <input type="checkbox"/>其他： </p>

<p>教學活動</p>	<p><input type="checkbox"/> 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動</p> <p><input type="checkbox"/> 設計符應跨領域/科目特質之跨領域美感課程教學活動</p> <p><input type="checkbox"/> 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>教學策略</p>	<p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之協同教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>教學資源</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 使用校內外人力資源、在地文化、硬體設備、空間或博物館、公園等場所</p> <p><input type="checkbox"/> 連結至國際，具備國際視野之資源</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體</p> <p><input type="checkbox"/> 以視覺、音樂、表演藝術作品輔助體現學科學習重點及其核心精神</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 過往實驗課程方案具延展及永續性，或校本課程經驗再應用</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>學習評量</p>	<p><input type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之形成性評量</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之總結性評量</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之形成性評量</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之總結性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之形成性評量</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之總結性評量</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用跨領域美感素養建置學習歷程檔案</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 發展跨領域美感課程之多元化評量策略</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>
<p>卓越亮點</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 校內外連結：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 協作兩類以上不同專業背景的教師進入教育現場。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 關聯各校本課程與校園特色。</p> <p><input type="checkbox"/> 連結社區、地方特色或文化資源。</p> <p><input type="checkbox"/> 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案。</p> <p><input type="checkbox"/> 綜合不同時間、地域、人文資源等，進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判。</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：</p>

	<p>■國際視野：</p> <p><input type="checkbox"/>善用課程資源、課程教材為媒介，增進國際視野。</p> <p><input type="checkbox"/>透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習，增進國際視野。</p> <p>■強化國家文化認同。</p> <p><input type="checkbox"/>增進國際競合力。</p> <p><input type="checkbox"/>融整國際情勢與全球新興議題，鍊結全球在地化。</p> <p><input type="checkbox"/>連結多元文化、跨域觀摩與交流，促進在地全球化。</p> <p><input type="checkbox"/>參與國際參訪。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：</p>
	<p>□人權正義：</p> <p><input type="checkbox"/>善用課程資源、課程教材為媒介，達成人權正義。</p> <p><input type="checkbox"/>透過共備、共教，或其他協作群體，達成人權正義。</p> <p><input type="checkbox"/>統整個人權利、社會法律、國際關係之思辨力。</p> <p><input type="checkbox"/>借鏡並關懷區域與國際事件、種族發展、歷史事件。</p> <p><input type="checkbox"/>參與並實踐人權相關活動。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：</p>
	<p>□性別平等：</p> <p><input type="checkbox"/>善用課程資源、課程教材為媒介，增進性別平等。</p> <p><input type="checkbox"/>透過共備、共教，或其他協作群體，達成性別平等。</p> <p><input type="checkbox"/>強化性別特質、性別認同與性傾向的理解包容。</p> <p><input type="checkbox"/>建構性別與多元文化其他議題間的對話與交融共識。</p> <p><input type="checkbox"/>參與並實踐性平相關活動。</p> <p><input type="checkbox"/>其他：</p>

主題／單元規劃與教學流程說明（以文字描述，依實際課程內容增加列數）

課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能依照謎題的範本練習出題。 2. 學生能上臺發表題目與臺下學生進行交流互動。 3. 臺下學生能根據臺上發表題目的學生給予回饋。 4. 出題的學生能根據教師與同學的回饋進行修正題目。 				
第 1-6 節	主題／單元名稱：北聰實境解謎語文篇				
	教學活動	教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
	<p>一、導入活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 前情提要：帶入之前五月的課程，實際走訪校園內外的景點，並體驗行走，規劃實境解謎的路線。 2. 說明此次課程的目的及題綱：(1)說明解謎設計流程。(2)解謎過程所需要的條件。(3)說明設計謎題的元素。(4)透過範例題的介紹，進行體驗猜謎。(5)自行創造設計謎題。(6)回饋與修正。 <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計解謎的流程：(1).決定主題。(2).確認素材。(3).決 	<p>PPT 教師自編</p>	<p>講述</p>	<p>觸控螢幕、 連結過去上課經驗例如 校史製作與 實地行走</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計解謎的流程：(1).決定主題。(2).確認素材。(3).決 	<p>PPT、</p>	<p>講述、提問</p>	<p>使用在地文</p>	<p>行為觀察</p>

<p>定答案（可以從答案【地點】逆推回題目）(4).規劃提示（難易度）</p> <p>2. 為謎題設計故事：(1)主題類型有：科幻、懸疑等等。(2)遊戲趣味：哪裡會讓玩家感到有趣？(3)風格特色：學校特色等等。</p> <p>3. 解謎類型所需要的能力：觀察力（地理或地標線索）、直覺（判斷）、基礎知識（平日國英數社會等等的學科學習所得）、團隊能力、操作（實境解謎道具）、推理等等。</p> <p>4. 解謎設計的樣式，可以有表格座標、亂碼拆碼文字、符號對照或轉換、圖形鏡像顛倒旋轉、圖片內容線索、摺紙或迷宮等等。</p> <p>以上的解說活動，均以大溪<u>時空記憶</u>與大稻埕<u>畫師與盜賊</u>解謎地點故事為介紹範本。</p> <p>5. 教師進入語文題之謎題範例說明，例如(1)解謎文字題有組合法有文字+文字、文字+符號....等等、刪去法。(2)成語題，有圖片+符號+數字....等等不同組合的可能性。</p> <p>6. 學生依照教師的介紹，透過提問討論與體驗等等，設計語文題題目。</p> <p>7. 學生將設計好的題目上來分享，進行交流討論。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 請學生依據師生們的回饋，進行題目的修正。</p> <p>2. 教師總結每位學生的成品，給予正向回饋。</p>	<p>大溪玩轉城市盒、大稻埕玩轉城市盒 教師自編</p> <p>PPT、手遊成語解謎、教師自編</p>	<p>討論、體驗。</p> <p>模仿類化 提問討論、體驗 摘要</p>	<p>化、手機、實物投影機 展現玩轉城市盒、觸控螢幕</p> <p>紙、筆、手機 實物投影機 展現學生成果 白板寫重點</p>	<p>作業單 口頭發表</p>	
<p>課程目標</p>	<p>5. 了解實境解謎題型可能會利用到的元素及變化方式。 6. 了解數學題型較常用的出題元素及變化方式。 7. 能應用不同元素配合題型變化方式，設計出不同層次的解謎題目。 8. 能依據校園地點的特色，搭配適合的實境解謎題型。</p>				
<p>第 7-10 節</p>	<p>主題／單元名稱：北聰實境解謎數學篇</p>				
<p>教學活動</p>		<p>教材內容</p>	<p>教學策略</p>	<p>教學資源</p>	<p>學習評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. 簡單複習國文類型的命題。</p> <p>2. 說明國文類型的題型可能應用到哪一些元素及變化。</p> <p>3. 複習國文類型的題目。</p> <p>4. 說明除了國文類型的題目以外，還有很多其他可能出現的題型，例如：數學題型、藝術類題型、邏輯類題型……等。</p> <p>二、開展活動</p>		<p>國文命題 PPT</p>	<p>直接教學</p>	<p>網路資源</p>	<p>上課回饋內容</p>

<p>1. 教師說明今天上課的重點內容為數學類題型的常見出題方式。</p> <p>2. 說明數學類題型常用的元素以及可能組合的方式。</p> <p>3. 依序說明各種數學類題型，解釋其使用方式，然後讓學生模擬類似的題型出題。</p> <p>(1) 文字、座標類題型的練習。</p> <p>(2) 符號、方向類題型及練習。</p> <p>(3) 數字、顏色類題型及練習。</p> <p>(4) 鏡像、背景類題型及練習。</p> <p>(5) 數學式應用題型及練習。</p> <p>4. 每位學生出題後，說明出題脈絡，請其他學生練習解題，並提供修正意見。</p> <p>5. 在同儕間互相學習、提醒、調整下，學生可以抓到更好、更容易讓人理解的出題方式及題目內容。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 複習今天介紹的幾種數學題型出題方式。</p> <p>2. 說明數學相關的出題方式並不僅限於今天介紹的這一些，學生還可以利用平時上課時所習得的一些知識作為出題的依據及基礎。</p> <p>3. 簡單介紹下次上課的課程內容為實境遊戲當中故事的串接。</p> <p>4. 先請學生找出校園內他們覺得一定要介紹讓別人知道、富有啟聰學校特色的地點。</p> <p>5. 請學生想一個故事(可以利用任何方式切入，例如：溫馨/趣味/科幻/恐怖)，用以串聯上述的特色地點。</p>	<p>實境遊戲 相關道具 數學命題 PPT</p> <p>實境遊戲 相關道具 數學命題 PPT</p>	<p>直接教學 學生練習 同儕討論</p> <p>直接教學 同儕討論</p>	<p>網路資源 研習內容</p> <p>網路資源 研習內容</p>	<p>上課回饋內容 練習成果 同儕互動</p> <p>上課回饋內容</p>	
<p>課程目標</p>	<p>9. 學生能遷移之前課程所學習到的(1)謎題設計元素應用、(2)語文類型謎題、(3)數學類型謎題，來設計以校園地點為謎底的謎題設計。</p> <p>10. 學生能透過資料蒐集、溝通合作、觀察的方式，完成謎題設計的任務。</p>				
<p>第 11-15 節</p>	<p>主題／單元名稱：北聰實境遊戲實作</p>				
	<p>教學活動</p>	<p>教材內容</p>	<p>教學策略</p>	<p>教學資源</p>	<p>學習評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>1. 說明關於今天課程的目標：將前幾次的課程串連起來，開始製作北聰實境遊戲。</p> <p>2. 詢問學生謎題設計的元素及流程內容。</p> <p>二、開展活動</p> <p>1. 圖像、色彩在謎題中的運用方式：讓學生了解學科知識可以做為題目的骨幹或與謎底有關聯，圖像及色彩則是作為添加謎題難度及趣味的小技巧。</p> <p>(1) 以之前課程所練習的語文、數學題型中，挑選有關融合圖像、色彩的題型，分析其在題目中</p>	<p>PPT、教師自編</p> <p>PPT、教師自編</p> <p>前次課程的練習謎題</p>	<p>講述、提問</p> <p>講述</p>	<p>網路資源</p> <p>實境遊戲題 觸控螢幕、實物投影機 學生課堂練習成果</p>	<p>行為觀察</p> <p>行為觀察 口語問答</p>	

<p>的效果。</p> <p>(2) 圖像、色彩在謎題中運用的小技巧：作為增加遊戲複雜度及樂趣，可以利用於對照、聯想與實地有關的色彩或特色圖像。</p> <p>2. 校園地點瀏覽並選擇謎底</p> <p>(1) 請學生回顧之前校園巡禮時的照片，並羅列出謎底候選的校園地點。</p> <p>(2) 投票選出適當的4個地點(謎底)：請學生考慮距離、符合學校特色等。</p> <p>3. 分配謎底路線及分組</p> <p>(1) 將四個地點依照校園地理位置，與學生討論謎題順序(路線)，並整理成表格。</p> <p>(2) 由老師分配學生兩兩一組(異質分組)，進行接下來的設計校園謎題(謎底應為下一關卡的地點名稱)。</p> <p>4. 各組謎題設計</p> <p>(1) 請各組選擇想要設計的謎題種類，如：語文類、數學類、圖像類等…，以之前上課的內容為範本且各組不重疊為主</p> <p>(2) 教師在學生設計期間，與學生討論並進行回饋與調整</p> <p>5. 分組試玩及回饋：讓各組學生試玩其他組別所設計的謎題，並且給出難易度評分。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 肯定學生的創意及謎題成果。</p> <p>2. 向學生提醒還需要再針對回饋進行修正，以及需要再讓不同的人員參與後調整。</p> <p>3. 預告下堂課程要開始將謎底結合北聰的故事串連成為本遊戲的包裝。</p>	<p>北聰校園照片、校園平面圖 北聰95年、100年校刊</p> <p>PPT、教師自編</p> <p>學生自製謎題</p>	<p>提問討論、投票</p> <p>提問討論</p> <p>分組討論 直接教學</p> <p>直接教學、意見回饋</p> <p>直接教學、意見回饋</p>	<p>白板、觸控螢幕</p> <p>白板紙、筆、手機</p> <p>紙、筆、手機</p> <p>紙、筆、手機</p>	<p>行為觀察 合作討論</p> <p>行為觀察 合作討論</p> <p>實作 合作討論</p> <p>實作成品 口頭發表</p> <p>行為觀察</p>
<p>課程目標</p>	<p>11. 學生能抓出學校特色景點放入編寫出來的故事。 12. 學生能將創造出來的題目與謎底放入故事中。 13. 學生能透過此次課程產生新的啟示，例如認識創意產生以及團隊合作的過程。</p>			
<p>第 16-20 節</p>	<p>主題／單元名稱：實境遊戲故事包裝寫作引導</p>			
<p>教學活動</p> <p>一、導入活動</p> <p>教師以之前上到的大溪<u>時空記憶</u>與大稻埕<u>畫師與盜賊</u>解謎地點故事為介紹範本，做為課程深入的探討。說明之後的課程進度：1.寫故事。2.試著把之前設計好的題目謎底放入故事裡。3.分享成果，接受回饋與修正。</p> <p>二、開展活動</p>	<p>教材內容</p> <p>PPT、大溪玩轉城市盒、大稻埕玩轉城市盒 教師自編</p>	<p>教學策略</p> <p>講述、提問討論</p>	<p>教學資源</p> <p>使用在地文化、手機、實物投影機 展現玩轉城市盒、觸控</p>	<p>學習評量</p>

<p>1. 大溪<u>時空記憶</u>的故事主軸為愛情故事，教師引導學生從故事裡去找出男主角與女主角之間的不同背景，無法相聚並互相尋找的過程。</p> <p>2. 大稻埕<u>畫師與盜賊</u>的故事主軸為偵探推理故事，教師引導學生從故事裡去認識一個景點到下一個景點，最後一關為找出盜賊名字的過程。</p> <p>3. 以上的範例講解完後，教師以北聰為故事發生的地點帶入，將寫故事的過程說明，重點如下：(1)定出故事類型，例如愛情、科幻、傳奇、驚悚...等等。(2)故事的時空背景，例如古代、現代或未來。(3)故事的主要人物有誰？(4)將之前找出的景點與謎底帶入。(5)完成故事。</p> <p>4. 學生進行分組，開始找資料與寫故事。</p> <p>5. 學生將寫出來的故事成果分享。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 請學生依據師生們的回饋，進行故事的修正。</p> <p>2. 教師總結每位學生的成品，給予正向回饋。</p>		6W法、心智圖	螢幕 白板	紙、筆 實物投影機 展現學生成果 白板寫重點 作業單 口頭發表
<p>教師教學省思與建議</p>	<p>1. 特教學生受限於溝通方式，導致生活圈狹隘，衍伸出生活經驗普遍不足的狀況，很多我們習以為常的事情，對於他們而言是非常新奇有趣的，本次活動的設計除了增加他們生活經驗外，更讓他們直接能參與到實境遊戲的規劃及題型設計。學生們在找出適合作為遊戲定點的過程中，也間接更了解學校的環境及歷史，則是實施美感教育課程意外的收穫。</p> <p>2. 延續主題教學時因為有新的成員加入，雖然有複習及本次的課堂實作練習，但仍覺得新生沒有實際體驗到實境遊戲的流程稍嫌可惜。不過舊生成長的幅度令人驚艷，在綜合能力及表現上皆能夠給予新進成員榜樣，新進成員也提供許多思想上的創意，讓整體課程充滿趣味且團隊間能夠互相欣賞、學習。</p> <p>3. 應思考本計畫在校內的發展方向及永續性，還有如何能加強推廣及連結在地的特色。</p>			
<p>學生／家長意見與回饋</p>	<p>1. 黃生(高三)：這次的課程是在教怎麼設計謎題，不過這是我第一次設計謎題，有很多不懂的地方。我也在課程中學到如何設計實境遊戲故事的開頭與過程，並且如何將故事與謎底組合、跟場景貫連，最後我們有挑選學校四個比較知名的地點，去為他們做謎題跟答案。</p> <p>2. 李生(高三)：我們負責做學校最後一關的實境遊戲謎題，我們是將我愛你的手語圖案製作成拼圖，我覺得這是屬於中級的難度，我們有讓其他同學試玩，還有一些細節要進行調整。我覺得這次課程對於新生來說是比較難的，但是因為我已經參加了2年的課程，所以對我而言是還可以的，另外我希望可以把上次的桌遊遊戲也製作出來，因為我很喜歡我設計的桌遊，桌遊也可以不斷地給我動動腦。</p> <p>3. 張生(高三)：我是第三次參加美感教育，我有學到一些解謎及設計遊戲的方法，還有如何設計故事，這個過程中能和同學一起學習、分享，能得到一些小小的成就。</p> <p>4. 黃生(高二)：一開始有請老師教我們如何解題還有如何製作實境遊戲的謎題，後來我們還有創作有關學校的故事。最後我是創作和學校歌詞有關的英文克漏字謎題，我學到了如何製作實境謎題，過程中我也學到了如何團隊合作，才能讓這個製作過程更順暢。</p> <p>5. 郭生(高二)：我學到了英文遊戲、數學遊戲等，我有設計了數學謎題還有學校有</p>			

關的謎題遊戲，也有自己畫圖、練習說故事、設計藝術相關的謎題，其中我覺得最好玩的地方的是自己寫校園有趣的故事還有畫畫的謎題設計。

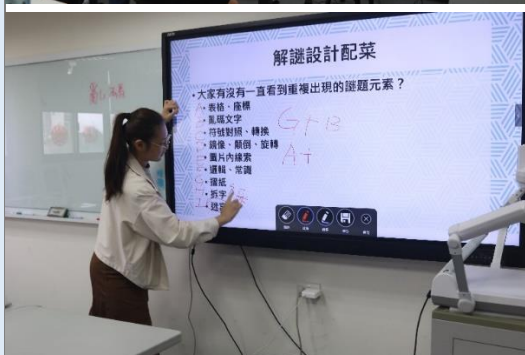
推廣與 宣傳效益

1. 課程成果分享會、北聰實境遊戲體驗及回饋，開放校內教師、同學體驗且給予回饋。
2. 學生設計成品得以推廣美感課程及特殊教育。
3. 思考學校未來課程融入的可行性。

課程實施 影像紀錄



向學生複習以前課程所學內容



與學生分析謎題設計常見的元素



學生練習解答數學謎題



帶學生看各類謎題設計



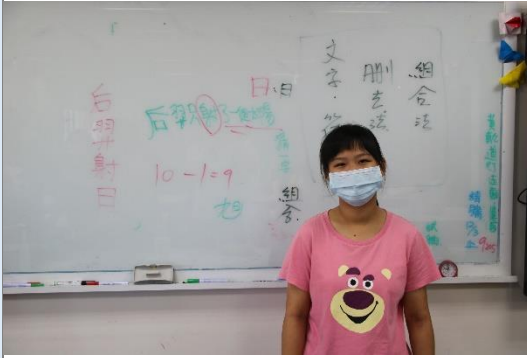
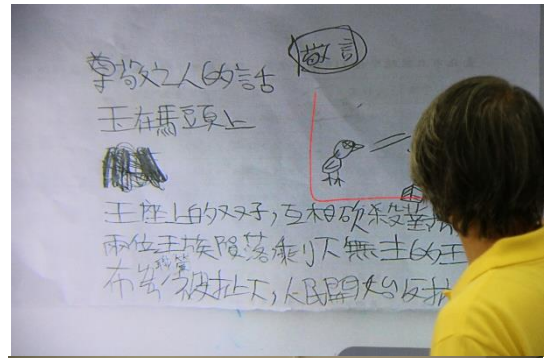
與學生說明故事撰寫的概念



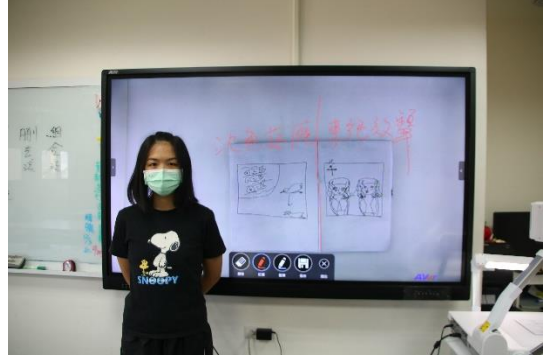
利用校刊照片，讓學生可以了解過去校園的樣貌

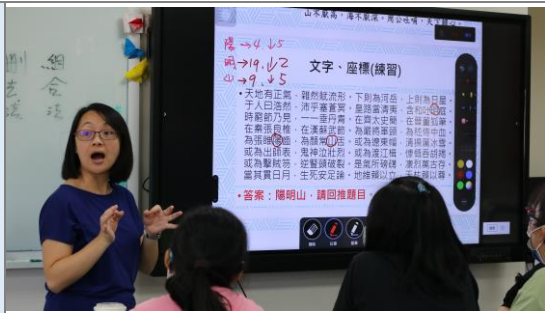


向學生分析「大溪時空記憶」的故事內容



學生在語文題型的設計成果





數學融入謎題設計解說



學生在數學題型的設計成果



藝術如何融入實境遊戲設計



了解校園地點並投票選擇謎底

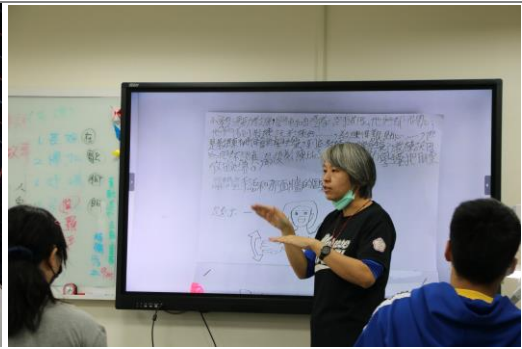


學生討論與製作謎題





學生設計校園實境謎題



學生設計的校園故事



其他對於
計畫之建議

無。