

數位實境遊戲系統(ARG)操作教學與數位實境遊戲結合課程

之設計與製作工作坊實施計畫

一、依據：112 年花蓮縣資訊教育推動計畫。

二、目的：

- (一) 為推動本縣教師資訊融入教學比例，提升教師運用新興數位科技、平台及資源實施教學之能力，從而達到提升學生學習動機與自主學習能力之效果。
- (二) 以國立海洋科技博物館替代式實境解謎遊戲(ARG)課程為案例，引導教師練習應用網頁化數位實境遊戲設計平台自行創作滿足不同學科及不同學齡學生需求的遊戲式數位學習課程，增進學生自主思考、創新思維及解決問題之能力。
- (三) 本工作坊預計當天輔導學員產出 ARG 實境遊戲成品，請學員預先準備欲開發的教案活動，以創造教學資源最大效益。

三、辦理單位：

- (一) 指導單位：花蓮縣政府。
- (二) 主辦單位：花蓮縣政府教育處。
- (三) 承辦單位：花蓮縣政府教育處教育網路中心。
- (四) 協辦單位：國立東華大學環海院自然資源與環境學系(仿生與環境實驗室)、國立海洋科技博物館。

四、工作坊詳細資訊：

- (一) 時間：112 年 7 月 19 日(三)上午 8 時 30 分至下午 5 時。
- (二) 地點：國立東華大學理工二館 PC02 電腦教室 (花蓮縣壽豐鄉大學路二段一號)
- (三) 參與對象：本縣轄屬各級學校教師(已參加過第一場研習之學員優先錄取)。
- (四) 報名方式：請逕至 forms.gle/AXdF7jN3aGildPV9A 報名。
- (五) 請學員報名同時加入 Line 群組(line.me/ti/g/hDkklgms20)以與講師事先討論及媒合組隊事宜。
- (六) 課程內容如下表附件。

五、預期效益：

- (一) 提升中小學教師應用數位工具於教學現場之素養。
- (二) 增加教學跨領域議題融入教育課程視野。

- (三) 鼓勵教師透過新興科技設備載具與軟體結合，運用資訊融入教學技能，提升教學活動設計豐富度。
- (四) 針對資訊科技進階教學，提升師生數位素養與媒體素養，培養新興科技敏銳觸覺。
- (五) 培育本案種子教師及未來學校相關課程之產出。

六、本計畫由花蓮縣政府核定後實施，修正時亦同。

【附件一：課程表】

數位實境遊戲系統(ARG)操作教學與數位實境遊戲結合課程之設計與製作工作

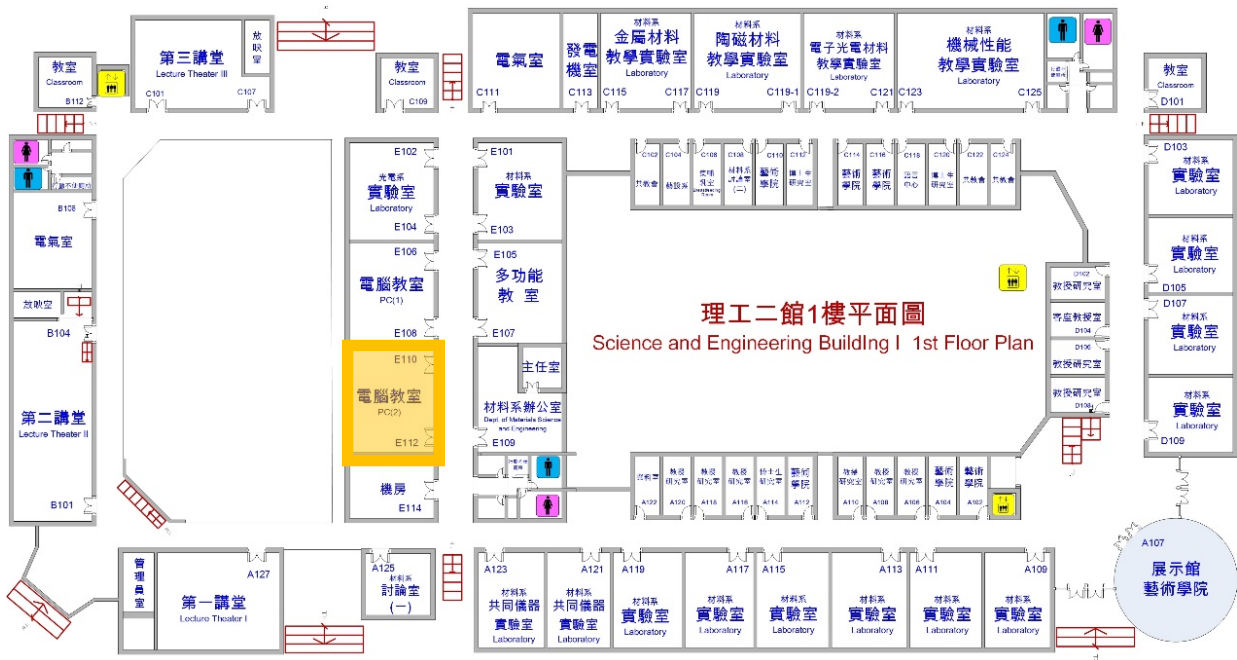
坊內容與課程表

一、講師：國立海洋科技博物館 數位教育專員 倪紳煬老師

二、時間：7/19 (三) 8:00 - 17:00

| 時間 | 課程內容 | 備註 |
|-------------|-------------------------------|-------------------------|
| 08:00-08:30 | 報到 | 東華大學理工二館一樓 PC02 電腦教室 |
| 08:30-09:00 | ARG 課程介紹 | |
| 09:00-10:00 | 單元一：1. 博物館的實境解謎 2. 體驗及遊戲解析 | |
| 10:00-10:10 | 大合照、中場休息 | |
| 10:10-12:00 | 單元二：1. 體驗與遊戲解析 2. 實作與小組討論 | |
| 12:00-13:00 | 午餐 | |
| 13:00-14:50 | 單元三：1. 遊戲教育理論 2. 完成小組的遊戲製作 | |
| 14:50-15:20 | 中場休息/自由創作 | |
| 15:20-16:00 | 實作驗收：《工作坊作品賞》 | |
| 16:00-17:00 | 心得分享/問題與討論 | |
| 17:00~ | 賦歸 | |

【附件二—場館交通資訊及講師介紹】



倪紳煬(山羊老師)

現職 國立海洋科技博物館 數位教育專員
國立臺灣科技大學 網路學習研究中心 迷你教育
遊戲設計團隊 NTUST MEG

學歷 國立臺灣海洋大學 教育研究所碩士畢業
國立臺灣科技大學 應用科技所博士班(就學中)

專長 海洋教育、環境教育、數位學習、遊戲式學習
導覽解說、教案設計、博物館活動承辦與統籌

計畫

海科館「智慧博物館城」建構一個最了解您的博物館
海科館ARG(替代式實境遊戲)教學運用平台
海科館主題館暨山海步道行動導覽系統