

臺北市立第一女子高級中學 111 學年度多元選修課程大綱

課程類別	<input type="checkbox"/> 語文應用 <input type="checkbox"/> 英語文學創作 <input type="checkbox"/> 發現數學 <input type="checkbox"/> 科學探索 <input type="checkbox"/> 社會研究 <input type="checkbox"/> 資訊科技 <input type="checkbox"/> 多元文化探索 <input checked="" type="checkbox"/> 創意設計 <input type="checkbox"/> 第二外語 <input type="checkbox"/> 國際議題行動 <input type="checkbox"/> 戶外教育					
課程名稱	宇宙遊戲魔法學園~議題x體驗x反思x設計					
英文名稱	Issue × Experience × Reflection × Design					
授課教師	課程引導：地理科 張聖翎老師 課程協作：聚樂邦共同創辦人 林志育先生					
師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 校內單科 <input type="checkbox"/> 校內跨科協同 <input type="checkbox"/> 跨校協同 <input type="checkbox"/> 外聘(大學) <input type="checkbox"/> 外聘(其他)					
課程屬性	跨領域/科目專題			學期/學年	學期	
修課對象	高一學生			修課人數	上限為 24 人 (因應遊戲體驗與遊戲設計實作分組，一組 4 人)	
授課時間	<input checked="" type="checkbox"/> 高一單邊開課：週一或週四第 3-4 節			學分數	2	
本校學生能力指標 (2-3 項)	核心素養	彈性多元		溝通合作		宏觀參與
	關鍵能力	<input type="checkbox"/> 批判探究 <input checked="" type="checkbox"/> 創意思考		<input type="checkbox"/> 語文溝通 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊合作		<input checked="" type="checkbox"/> 全球學習 <input type="checkbox"/> 美感賞析
課綱核心素養 (2-6 項)	A 自主行動		B 溝通互動		C 社會參與	
	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變		<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養		<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解	
對應學群 (1-6 項)	<input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 地球環境 <input type="checkbox"/> 建築設計 <input checked="" type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 教育		<input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 社會心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input checked="" type="checkbox"/> 管理		<input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 農林漁牧 <input checked="" type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 財經 <input type="checkbox"/> 體育休閒	
<p>一、學習目標：本課程歡迎對跨領域學習、關心社會議題、熱愛遊戲體驗與反思，願意積極參與 四人團隊協作，並對設計思考有興趣的學習者。經過本課程的訓練後，希望學習者能願意去關心社會議題，運用設計思考的方法，提出一個議題實境遊戲的設計方案。</p> <p>【課程關鍵字】社會議題、體驗教育、反思、設計思考</p> <p>【課程願景~培養未來人才品格】開放、同理心、責任、溫柔、勇敢、感恩</p> <p>【課程願景~培養未來人才能力】獨立思考、轉譯、學習、溝通、執行力、自我覺察、邏輯思考、創意、團隊協作、面對壓力、美感</p> <p>【本課程希望給學習者的感受】愉快、踏實、真實、情感安全</p> <p>【本課程希望滿足學習者的需求】意義、挑戰、玩耍、同理心、連結</p> <p>【上完這堂課後，學習者可以達成的學習成效】學習者將習得議題實境遊戲的設計技能，同時也能將相關能力應用於跨域創新專案。</p>						

- 遊戲設計技能

1.可實作完成 1 款議題實境遊戲原型 (包含三個關卡)

2.可全觀掌握 2 套遊戲設計方法論 (3X3 架構設計法、RPG 典型設計框架)

- 跨域創新能力

可靈活運用 3 項跨域創新的關鍵能力：

1.議題策展力—如何挖掘洞見與創新轉譯，引發社會議題的共鳴與思辨。

2.遊戲思維力—如何善用人類的行為動機與互動機制，創造發揮潛能的環境。

3.體驗設計力—如何分析與設計體驗曲線，為參與者打造深刻的峰值體驗。

二、課程內容：**本課程設計將因應疫情發展進行調整**

課程序	日期	課程主題	內容綱要
1	2/18 (六)	宇宙遊戲魔法學園 開學典禮	<ul style="list-style-type: none">● 破冰活動● 加入課程的 Google Classroom、課程說明與師生雙向交流● 分享遊戲與我的關係● 認識實境遊戲● 進行分組：一組 4 人，將以小組協作方式進行全學期所有學習活動與專案作品設計。
2	2/20	團隊建構 認識實境遊戲	<ul style="list-style-type: none">● 討論參與原則● 團體動力：感受與需求● 認識實境遊戲
3	3/6	實境遊戲體驗 1	<ul style="list-style-type: none">● 體驗一款實境解謎遊戲-可提供 4 人進行遊戲，由遊戲體驗者自行負擔遊戲盒費用，加上遊戲道具包運費 80 元由全班共同分擔。(如遇疫情影響，將更換相似但室內即可進行之議題解謎遊戲)● 一組 4 人，進行遊戲體驗。● 進行體驗後反思回饋
4	3/13	實境遊戲體驗 2	
5	3/20	遊戲架構初探	<ul style="list-style-type: none">● 介紹遊戲設計框架● 了解議題、故事與遊戲間的關係● 【小組任務】運用故事結構快速建構故事
3/27-28 全校第一次期中考			
6	4/3	遊戲關卡設計 1 (聚樂邦引導)	<ul style="list-style-type: none">● 解謎的原理● 題型 1：躲貓貓● 題型 2：謎語旅人
7	4/10	遊戲關卡設計 2 (聚樂邦引導)	<ul style="list-style-type: none">● 題型 3：密碼學家● 題型 4：神秘圓盤● 謎題試玩

8	4/17	遊戲設計場域勘查	● 場域勘查
9	4/24	遊戲系統建置 (聚樂邦引導)	● Playreal 遊戲引擎簡介 ● Playreal 故事與謎題的建構
10	5/1	實境關卡設計與測試修正 (聚樂邦引導)	● 題型運用在實境關卡設計 ● 測試修正的方法
11	5/8	遊戲設計實作 1	● 製作遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型) ● 邀請校慶測試玩家
5/11-12 高一高二第二次期中考			
12	5/15	遊戲設計實作 2	● 製作遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型)
13	5/22	遊戲設計實作 3	● 製作遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型) ● 設計玩家測試問卷或深度訪談訪綱
14	5/29	遊戲測試	● 完成遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型) ● 進行遊戲設計原型 1.0 遊戲測試 ● 確定遊戲測試玩家名單
6/3(六)或 6/4(日)進行遊戲設計原型 1.0 遊戲玩家測試			
15	6/5	測試回饋與修正	● 根據遊戲測試結果撰寫遊戲測試紀錄 ● 根據玩家回饋修訂遊戲，完成遊戲設計原型 2.0，並錄製遊戲作品影片 ● 製作小組專案執行簡報並錄製 3 分鐘影片
16	6/12	全班共同籌備 成果展	● 製作高一多元選修課程學生成果發表會
17	6/19	宇宙遊戲魔法學園 結業典禮	● 個人學習歷程反思報告互評 ● 填寫線上表單提供課程回饋，做為課程設計修訂參考 ● 製作多元選修課程成果發表會海報
	6/26	全校期末成果展	● 參與北一女中多元選修課程成果發表會

三、課程自費項目與特色說明(修課前請務必詳閱)

(一)課程自費項目：

1. 體驗實境遊戲(可提供 4 人進行遊戲，加上運費 80 元由全班共同分擔。如遇疫情影響，將更換相似但室內即可進行之議題解謎遊戲)
 2. 一組四人進行遊戲作品設計，Playreal 遊戲引擎電腦系統教學與使用費用：2 個月編輯期限、20 組玩家體驗額度
 3. 遊戲關卡製作相關文具用品
 4. 教室冷氣費用
- 以上費用總計每人須繳交班費 1,000 元整，將按照實際支出多退少補。

(二)課程工具/材料/軟體：

本課程是針對廣義的實境遊戲，並非一般線上遊戲，學習者並不需要使用特殊軟體。課程中的實作，將邀請學習者實際設計遊戲原型，原型可用紙製，或自行選擇其他合適素

材。遊戲將結合聚樂邦自行開發之工具——PlayReal 遊戲引擎作為網頁遊戲輔助系統。

- 不需特殊軟體
- 實作將使用 PlayReal 遊戲引擎
- 實作將使用紙製原型

(三)適合對象：

本課程屬於遊戲設計的入門課程，不限制學習者的知識背景，將採用循序漸進的方式，逐步帶領學習者實作遊戲。不過，若有實際遊玩實境遊戲的經驗（如：密室逃脫、戶外實境、大地尋寶等），將更有助於吸收課程的知識內容。

- 不限知識背景
- 有實境遊戲遊玩經驗佳

(四)學習方式：

- 1.使用設計思考引導工具
- 2.課堂與課後進行實境遊戲體驗與反思
- 3.課堂與課後以小組進行實境遊戲設計實作、測試與分享

(五)學習者配合事項：

- 1.開放的心
- 2.準時出席
- 3.積極參與、全心投入
- 4.遵守默契、完成任務
- 6.成長型思維
- 7.建議自備筆記型電腦與電腦繪圖工具，方便進行遊戲設計。
- 8.課後時間願意進行小組協作進行遊戲設計(每週平均約 1-2 小時)

四、學習評量及成績計算方式

- (一)課堂出席與小組協作參與狀況 20%
- (二)實境遊戲設計實作與玩家測試方案、遊戲設計專案執行報告影片、籌備與參與課程成果海報展 80%

五、上課教材與延伸學習資料

(一) 上課教材：課程自編教材、聚樂邦實境遊戲設計課程模組與 PlayReal 遊戲引擎

(二) 課堂自費實境遊戲體驗：諾亞計畫 <https://www.clubon.space/pages/noah>

(三) 參考書目與資料：

1. 聚樂邦線上課程_實境遊戲設計：打造好玩又有意義的情境體驗
<https://hahow.in/courses/5ef06ac48e82126a7d33289b>
2. 實境遊戲是什麼？怎麼玩？圖文懶人包帶你一次看懂！
<https://www.clubon.space/blog/posts/realitygame-intro>