

臺北市立第一女子高級中學 110 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	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"/> 單邊開課：週一或週四第 3-4 節 <input type="checkbox"/> 雙邊開課：週一和週四第 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"/> 生物資源 <input checked="" type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 財經 <input type="checkbox"/> 休憩運動	

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。

【課程關鍵字】社會議題、體驗教育、反思、設計思考

【課程願景~培養未來人才品格】開放、同理心、責任、友善、勇敢、感恩

【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

【本課程希望給學習者的感受】愉快、踏實、真實、情感安全

【本課程希望滿足學習者的需求】意義、挑戰、玩耍、同理心、合作

【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。

- 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**

週次	日期	課程主題	內容綱要
一		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。
二		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
三		遊戲關卡設計 故事設計	<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】急診人生遊戲分析 ● 【個人任務】進行個人故事創作 ● 遊戲體驗行前準備：瞭解體驗面向與重點
七		實境遊戲體驗 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 體驗一款解謎遊戲- 一盒 1,750 元，可提供 4 人進行遊戲，由遊戲體驗者自行負擔，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)
八		實境遊戲體驗 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 一組 4 人，步行前往國立臺灣博物館，體驗「諾亞計畫」。 ● 進行體驗後反思回饋
四		遊戲關卡設計 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 【個人任務】分享個人故事創作 ● 認識六大玩法：探索、操作、解謎、互動、選擇、創造
五		遊戲關卡設計 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 探索玩法實作與體驗
六		遊戲設計場域勘查	<ul style="list-style-type: none"> ● 進行遊戲設計場域勘查
九		遊戲關卡改作 (聚樂邦引導)	<ul style="list-style-type: none"> ● 遊戲關卡改作
十		遊戲系統建置 (聚樂邦引導)	<ul style="list-style-type: none"> ● Playreal 遊戲引擎簡介 ● 做一個自己的遊戲系統設計三關卡結構 ● 從議題發展到故事 ● 從故事發展到遊戲

			● 設定遊戲玩家 TA，進行遊戲測試邀請
十一	遊戲關卡設計與修正 (聚樂邦引導)		● 解謎的原理 ● 解謎與現場的關係：博物館遊戲關卡設計 ● 設計一個自己的實境謎題 ● 謎題試玩 ● 製作遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型) ● 完成遊戲設計原型 1.0 (系統+道具原型)
十二	組間測試 (聚樂邦引導)		● 進行遊戲設計原型 1.0 組間遊戲測試 ● 撰寫組間遊戲測試報告
十三	玩家測試前 遊戲修正		● 根據測試結果，進行遊戲體驗與系統優化，完成遊戲設計原型 2.0 ● 利用課後，進行遊戲設計原型 2.0 之玩家測試
十四	測試回饋與修正		● 完成玩家遊戲設計原型 2.0 測試報告 ● 根據玩家回饋修訂遊戲，完成遊戲設計原型 3.0，並錄製遊戲作品影片 ● 利用簡報製作自己整學期的學習歷程 ● 繳交個人學習歷程反思報告
十五	宇宙遊戲魔法學園 結業典禮		● 個人學習歷程反思報告分享 ● 填寫線上表單提供課程回饋，做為課程設計修訂參考 ● 全班協力製作多元選修課程成果發表會影片
十六	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. 體驗一款實境遊戲(一盒 1,750 元，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
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
- 4.遵守默契
- 5.完成任務
- 6.成長型思維
- 7.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 10 人次玩家測試方案 | 60% |
| (三)學習歷程反思報告、籌備與參與課程成果展 | 20% |

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)參考資料：

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>