

國立斗六高級中學

「遊戲合作·行動學-實境解謎教學設計與應用」體驗與實作教師研習計畫

一、研習簡介

本研習以「遊戲式教學」、「合作學習」及「行動學習」三項策略，結合Holiyo遊戲APP、平板/手機等載具及實體教具，設計「翻轉教室」、「學習型校園」之體驗與實作課程。

預期藉此帶領教師體驗從遊戲、合作、行動學習情境中，達到增進學習興趣與動機之研習目標。

研習日期	108/5/24 (五)	研習時間	9:00-12:00 (3小時)
研習地點	國立斗六高級中學		
研習場地	建議安排於電腦教室		
研習對象	校內老師		
聯絡窗口	蔡斐名老師 · 05-5322039#232 · rrex6449@gmail.com		

二、研習目標

- (一) 了解 Holiyo 結合實境解謎遊戲、合作與行動學習的課程活動方式。
- (二) 實境解謎遊戲翻轉教學融入課程之應用方式案例分享。
- (三) 了解 Holiyo 平台功能與體驗實作解謎遊戲。

三、研習內容

大綱	
(一)	<u>實境解謎翻轉活動體驗(60min)</u> <ul style="list-style-type: none"> ■ 菜鳥探員的考驗
(二)	<u>Holiyo實境解謎設計與實作(90min)</u> <ul style="list-style-type: none"> ■ Holiyo平台功能教學 ■ 解謎創題技巧分享
(三)	<u>作品成果分享與總結(30min)</u> <ul style="list-style-type: none"> ■ 作品交流與分享 ■ Q & A 與問卷回饋

四、設備需求

- (一) 研習場地須備有單槍、投影、麥克風、可外接筆記型電腦及喇叭；如電腦教室有同步廣播亦可。
- (二) 研習場地須確認可使用無線網路 Wifi (當天須提供使用帳號與密碼)。
- (三) 本研習須使用行動載具 (平板或手機) 及電腦，請提醒老師準備電源充足且可上網的行動載具，電腦每人 1 台為佳。
- (四) 平板或手機請預先安裝 Chrome App (建議更新至最新版) 和 QR Code Reader；電腦需安裝 Google Chrome 瀏覽器 (建議更新至最新版)。

五、講師資訊

李思儂 宏鼎資訊 教育訓練師 sandy@hdtech.com.tw (02) 2655-3860#133

六、參考資訊

將「密室逃脫」與佐藤學的「學習共同體」教室革命，兩相結合！當知識都變成闖關的必學關鍵，學生們都認真的不得了呀～

自佐藤學的「從學習中逃走」，發想用「密室逃脫遊戲」讓孩子逃出教室！

2015/12/21 瀏覽人次：835 Eowyn Lai

國小高年級、國中、國語、英文、數學、社會、自然與生活科技、健康與體育、議題、資訊教育、環境教育、生命教育、生涯發展、閱讀、綜合活動 關鍵字：密室逃脫、密室遊戲、密室融入行動學習、學習共同體、佐藤學

追蹤 0



密室逃脫 (或稱密室脫逃) 的概念，常見於許多知名推理、偵探的小說和漫畫中。

起初，密室逃脫的遊戲活動，單純是以解開謎題，在有限時間內獲取最終的數字密碼，解開被上鎖處逃出密室。後來，隨著各種故事腳本的發展，密室範圍不再只是真實環境，電腦軟體版本的密室逃脫遊戲或平台，愈見發展，經由多媒體影音的支援及動畫等畫面呈現，電腦介面上出現的一處密閉空間，就可以是一間密室形式。

這間密室，被設定以完成不同任務為解謎的活動目標，似乎也可以當成是，讓學生挑戰某些任務、解出答案、找出密碼，最終走出教室的鑰匙——也就這麼的，突發奇想將「密室逃脫」與佐藤學的「學習共同體」教室革命，兩相結合。日本教育大師佐藤學的教育改革核心，是要讓傳統的教學歷程中著重於教師單方面的「教授」，扭轉成重視學生的「學習」，唯有讓學生自主、高效率、充滿思考性、體驗式、討論式的學習，才能把「從學習中逃走」的學生重新回到樂意學習行列，而讓學生真正的成為教室的主人。

試想，將密室逃脫的遊戲策略融入教學活動，就能運用團隊合作的形式，營造給學生自主思考、推理討論、高度參與、觀察統整的空間，當課堂中孩子的主導權多了一些，願意勇敢嘗試遊戲後所得的挫折或愉悅，都是賦予學生學習和成長的過程。

學習，是指個體由經驗或練習引發在能力或傾向方面的變化，包括認知、情意、技能面的改變，而這也是老師們發展教學活動的教育目的之一。而設想『密室逃脫遊戲活動融入教學』，事實上就能將只有一個人身份的老師，轉化為各組每位學生都是小老師的角色，基於各自的多元智慧，彼此合作、交流想法、共同目標、快樂體驗，在遊戲中，知識面、情感面、技能面都能有所見賢思齊的學習經歷增長。