

# 全國高中優質化暨前導學校【未來學習研討會暨博覽會】

## 亮點課程/教學方案說明書

課程名稱 (如：三峽學)	「夾縫中求生存」實境解謎			
探討議題(不可複選) (如「國際教育」、「戶外教育」)	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input type="checkbox"/> 媒體識讀/素養	<input type="checkbox"/> 數位學習	<input type="checkbox"/> SDGs與全球公民素養
	<input type="checkbox"/> 自主學習	<input checked="" type="checkbox"/> 地方學	<input type="checkbox"/> 新興科技	<input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 其他
授課教師	社會科教師			
學校名稱	國立鳳山高級中學			
與十二年國教核心素養之關連性	A 自主行動	<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
	B 溝通互動	<input type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達	<input checked="" 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
	C 社會參與	<input checked="" type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識	<input 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
課程類型	<input type="checkbox"/> 部定必修 <input checked="" type="checkbox"/> 校訂必修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習時間 <input type="checkbox"/> 增廣/充實選修課程 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 其他：			
參與學科(可多個科目)	歷史、地理、公民			
課程理念與目標	<p>除了教授教科書知識之外，將知識活用於生活及社會是人文學科特質。透過本門課程，學生得以培養人文素養、關懷在地生活以及投入公民議題中。並有別於口頭、紙本報告，期望學生有更多元的產出，希望透過設計實境解謎遊戲將關心主題推廣普及於一般大眾。</p> <p>鳳山高中為主題，以學校空間為場域，爬梳鳳山高中發展歷史，結合高一臺灣史的課程內容設計「夾縫中求生存」實境遊戲，帶領學生了解鳳山高中之外，也可以認識什麼是實境遊戲</p>			
課程與教學設計 (教學方法、媒材、評量、策略等)	<p>教學目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識鳳山高中的學校歷史，並以鳳山高中為切入點窺見從日治晚期到戰後臺灣歷史發展過程。諸如殖民統治下的臺人生活、終戰及二二八事件中高雄地區的狀況、白色恐怖人權議題等</li> <li>2. 增進閱讀及語文表達能力，形成問題意識，啟發思辨的潛能</li> <li>3. 學習查找資料、統整與分辨資料真偽</li> <li>4. 了解實境遊戲的內容架構與目的意義，學會將實際場景結合議題與知識設計關卡謎題</li> <li>5. 與人文史蹟、在地生活或公民議題結合，學生發展出一套實境解謎遊戲</li> </ol>			
學生學習表現與成果	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說明本門課程內容及最終成果：以班級為單位，全班合力製作一套人文、議題實境遊戲。</li> <li>2. 學生親身參與「夾縫中求生存」實境遊戲，並於完成遊戲後分享心得以及填寫回饋表單。「夾縫中求生存」遊戲後說明。講解各關卡的核心概念、學習目標、劇情設計、資料查找過程與道具製作情況等</li> <li>3. 介紹實境遊戲的玩法（解謎玩法、操作玩法、探索玩法等），開始擬定遊戲主題，其中老師提供建議主題或是由學生自行設定主題。</li> <li>4. 全班分成5-6小組不等，由各組先自行搜集資料、史料，進而提出主題並且撰寫好劇情大綱，老師講解line機器人設置方法，學生並於課堂中完成一款小型互動遊戲。</li> <li>5. 實境遊戲關卡設計說明與分配小組工作（關卡設計、美術道具、網站製作、宣傳短片與海報等）全班分組後各自進行：資料查找、關卡設計、道具製作、場地佈置等</li> </ol>			

學生課堂學習照片(2張)  
(請上傳原圖/JPG檔)  
(照片格式請用：區/學校名稱/  
課程名稱/照片編號，例如：北  
一區/北大高中/三峽學/1)



學生藉由相關歷史資料進行解謎活動



學生討論實境解謎內容