

臺北市立第一女子高級中學

114學年度十二年國民教育課程綱要普通型數位前導計畫

「2026 解謎遊戲設計師與他們的產地-遊戲化營隊」課程計畫

一、依據

本計畫依據教育部國民及學前教育署 115 年 2 月 26 日臺教國署高字第 1155400755B 號函暨臺北市政府教育局115年5月6日北市教中字第11530600562號函核定之「114學年度第2學期十二年國民教育課程綱要普通型數位前導學校計畫」。

二、目標

強化學校課程發展能力，促進校際互助與聯盟協作，運用數位科技設計課程教學，透過營隊拓展學生學習領域。

三、說明

本次營隊旨在引導學生進入「遊戲化 x 創意思考」、「專題實作 x 團隊合作」、「問題解決 x 全球學習」的學習領域。我們希望透過這個營隊，讓學生能夠親身體驗並實作一款解謎遊戲，同時培養他們在新興科技實作方面的硬技能，以及在團隊合作和專案管理方面的軟實力。

我們將重點放在新興科技的應用上，通過課程設計讓學生接觸最新的科技工具和平台，了解如何將這些技術應用於遊戲設計和創作中。學生將學習使用人工智慧、擴增實境(AR)等技術，設計並實現自己的解謎遊戲。這不僅能提升他們的科技素養，還能讓他們在實作中體驗科技創新的無限可能。

我們鼓勵學生積極參與，挑戰創意思考的極限，並在團隊中共同合作解決問題。這樣的學習體驗將激發學生的創造力、創新思維和問題解決能力，使他們從中獲得寶貴的學習成果。在本營隊中，學生將能夠運用新興科技，設計出獨具創意的解謎遊戲，並體會到團隊合作的力量。透過這樣的實作過程，他們將建立自信，培養專案管理的技巧，並學會在面對挑戰時不畏懼，勇於嘗試。

讓我們一同投入這場充滿遊戲化教學的旅程，進入解謎遊戲設計的奇妙世界，讓學生在其中獲得豐富的學習經驗，成為真正的遊戲設計師。我們相信，這樣的學習體驗將對學生的未來發展產生深遠的影響！

四、課程目標

1. 親身體驗實作解謎遊戲：學生將親自參與設計與製作一款解謎遊戲，藉此深入了解遊戲化的原理，並培養創意思考能力。
2. 培養硬技能：透過科技與人工智慧運用，學生將學習製作解謎遊戲的技巧，激發他們在新興科技領域的創造力。
3. 培養軟實力：學生在團隊中合作解決問題，培養專案管理的技巧，並學會在面對挑戰時勇於嘗試，建立自信心。
4. 激發創造力與創新思維：學生透過故事、謎題、美術和科技的結合，啟發創造力與創新思維，為解謎遊戲設計帶來獨特的風采。
5. 獲得豐富學習成果：透過遊戲化教學的實作過程，學生將獲得豐富的學習成果，培養問題解決能力並激發對學習的興趣。

五、課程計畫

時間	7/2(四)	7/3(五)	7/4(六)
8:30~9:00	報到		
9:00~10:30	故事藥草學	解謎遊戲變形學	普通巫術等級測驗
10:30~12:00	故事魔藥學	解謎遊戲煉金術	終極魔法測試
12:00~13:30	用餐時間		
13:30~15:00	古代神秘文字研究之 謎題風暴	遊戲現影術 及消影術	超級疲勞轟炸式 巫術考試
15:00~16:30	古代神秘文字研究之 賢者之謎		魔法慶典
16:30~17:00	場復		

六、招生對象及名額

1. 全國高中職學生對解謎遊戲設計領域有興趣者
2. 高中職學生(含當年度的準高一生), 25 人為限
3. 錄取比序:
 - (1) 社群夥伴推薦優先錄取
 - (2) 社群夥伴學校優先錄取
 - (3) 臺北市學校優先錄取
 - (4) 高年級學生優先錄取
 - (5) 將依據報名內容篩選。

七、活動日期及地點

本計畫營隊活動將於 115 年 7 月 2 日(星期四)至 7 月 4 日(星期六)假臺北市立第一女子高級中學辦理, 沒有住宿。

本校位於中正區博愛特區, 搭乘捷運在台大醫院站、小南門站或西門站出站步行約需 10~20 分鐘。搭乘公車 5、18、235、236、251、241、245、270、630、656、706 在北一女站下車步行約3~5分鐘可達。

八、報名方式

1. 本營隊一律採線上報名, 報名表單:<https://forms.gle/xnfAm5zzJrSjYaP66>
2. 本活動報名期限, 自即日起至 115 年 6 月 14 日(星期日)止, 並以比序排定錄取名單。
3. 錄取名單於 115 年 6 月 17 日(星期三)公告本校校網, 並以電子郵件通知正取學生, 敬請留意信箱。
4. 倘有報名資訊填報不實或繳交資料不全者, 視同未完成報名作業; 若有冒名或造假情事, 本單位有權逕行取消報名資格。

九、注意事項

1. 本營隊為實體課程，為響應節能減碳，請參加學生自備水壺及餐具，中午用餐由學生自備或學校代訂，惟基於安全考量，不開放學生於上課期間(含午休)離開校園。
2. 參加學員請自備筆記型電腦、滑鼠、筆電充電線，及基本文具(鉛筆、橡皮擦等)。
3. 學生營隊活動僅限學生本人參加，為保護智慧財產權，上課期間請勿錄影。
4. 營隊期間請學員依照學校指示活動範圍進出，學校其他教學區域不對外開放。
5. 營隊期間採遊戲化機制進行，相關活動皆須全程參加，報名前請家長、學生審慎考量，未出席營隊活動者恕無法提供補課，亦不提供相關材料，請同學珍惜難得資源，錄取同學務必準時參加，於課程中認真學習，確實簽到、簽退，本營隊僅頒發全勤獎狀給全程參加的學生。
6. 主辦單位對營隊作品有使用及修改權，並得運用作品、說明文字與照片，作為非商業性展覽、宣傳、教育活動及出版等相關用途，無須支付任何費用及稅捐。
7. 若實體課程活動期間遇天災等不可抗力原因，將遵循臺北市政府放假公告，當日活動予以改線上課程、延期或取消。
8. 本計畫若有未盡事宜，主辦單位保留修改後公告權利。

十、辦理單位與聯絡方式

1. 主辦單位：臺北市立第一女子高級中學
2. 協辦單位：STEAM x 遊戲化 x 敘事力 x 壞朋友跨校社群
3. 聯絡方式：
 - (1) 北一女中賴韻婷教師，聯絡電話 (02)2382-0484 轉 106
 - (2) 北一女中前導計畫專案助理盧思妤，連絡電話 (02)2382-0484 轉 316

十一、經費：

由臺北市立第一女子高級中學114學年度數位前導計畫經費支應

十二、本計畫經主辦單位核定後實施，修正時亦同。