

臺北市立第一女子高級中學 Fab Lab 計畫

STEAM x 實境遊戲故事工作坊課程

一、 依據

本計畫依據教育部國民及學前教育署 104 年 2 月 26 日臺教國署高字第 1040022496 號函核定之「104 年度教育部國民及學前教育署推動高級中等學校 3D 列印普及培育計畫」、教育部國民及學前教育署 109 年 12 月 28 日臺教國署高字第 1090160374A 號核定「110 年度 Fab Lab 自造實驗室營運推廣計畫」辦理。

二、 說明

本校 105 學年度獲得教育部國教署及臺北市教育局經費挹注辦理設置 Fab Lab 自造實驗室，本系列教師增能是延續 109 年度 Fab Lab 計畫中的密室脫逃系列教師增能研習，一方面將主題擴大為實境遊戲，透過主題的擴大希望能融入更多的學科進來，另一方面加深更多的自造增能，將進入到使用 Fab Lab 製造關卡，將整個課程推向 STEAM，希望能幫助校內跨領域課程規劃的整合。實境遊戲的特色在於「真實」，除了讓參與者感受比以往更身歷其境的體驗，在實境遊戲的過程中人與人之間的互動也是真實的，為了達成目標而共同努力的經歷將會加深人與人之間的連結，對於參與者是如此，對於設計者亦是如此。

自人類發明語言以來，說故事就存在於人們的生活中，無論是文化傳遞、大眾娛樂、宗教傳播、甚至是教育應用上，說故事都扮演了重要的角色；而故事之所以擁有如此大的功效，和聽故事時對人們產生的心理反應有極大關係。善用故事的特質和把握故事教學的基本原則，讓故事教學更具有吸引力，也可以使學生在進行學習時能夠化被動為主動，達到較好的學習效果。

為與今年度的「STEAM x 實境遊戲設計工作坊」相輔相成，故此次計劃案請到培果工作室的曾培祐講師，將會更強化實境遊戲設計時的故事元素，設計出更有故事感的作品，讓「真實」感倍增，也讓老師們具備更吸睛的教學理論與實用技巧。

三、 課程目標：

1. 介紹使實境遊戲有故事感的四大元素
2. 介紹讓故事有帶入感的關鍵要素
3. 為體驗活動量身訂作的故事
4. 理論與實作的連結
5. 實作、分享與回饋

四、 工作坊課程內容：

1. 師資：**培果工作室 曾培祐 老師**
2. 人數：30 人（北北基教師與社區）
3. 時間：**民國 110 年 8 月 6 日上午 9 時 00 分至下午 4 時 30 分**
4. 活動地點：線上（會議連結將於報名遴選結束後寄出）

5. 課程內容：

節次	日期	時間	課程時數	課程內容
1	110 年 8 月 6 日	09:00~12:00	3 小時	1. 讓道理有故事感的關鍵-對比 2. 讓故事有畫面感的關鍵-熟悉 3. 讓畫面有活力感的關鍵-互動
2		13:30~16:30	3 小時	

6. 研習報名請至「全國教師在職進修資訊網」(<https://www1.inservice.edu.tw/index2-3.aspx>)搜尋課程名稱。

報名錄取的比序如下：

- (1) 能全程參與者
- (2) 校內教師
- (3) 北北基高中職教師
- (4) 報名先後順序

本課程活動由於是跟學科知識概念結合的實作工作坊，因此特別設有報名錄取的比序，希望能給教師們好的工作坊品質，請見諒。

五、 聯絡人：

北一女中賴韻婷教師，連絡電話(02)2382-0484#109

Fab Lab 自造實驗室專案助理許鶴馨小姐，連絡電話(02)23820484 轉 622

培果工作室曾培祐講師