

附件一：基本資料與教案摘要

編號：	(由主辦單位填寫)
教案名稱：	
參賽代表者：	

微笑台灣·創意教案徵選

2019創意教案組


基本資料與教案摘要填寫說明

壹、基本資料報名表：

參賽組別	<input checked="" type="checkbox"/> 創意教案組-國小組 <input type="checkbox"/> 創意教案組-國高中職組		
教案名稱 (學習主題)	好神大聯盟		
適用年級	五年級	節數	12
主要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input checked="" type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		
次要領域	<input type="checkbox"/> 本國語文(含鄉土語言) <input type="checkbox"/> 外國語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會(品德教育) <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 綜合活動(含學生公民素養) <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input type="checkbox"/> 公民 <input type="checkbox"/> 歷史 <input type="checkbox"/> 地理 <input type="checkbox"/> 生物 <input type="checkbox"/> 物理 <input type="checkbox"/> 化學 <input type="checkbox"/> 地球科學 <input type="checkbox"/> 其他：_____ (請自行填入)		



<p>設計理念</p>	<p>福星宮位於臺北市北投區石牌，為文林國小鄰近規模最大香火鼎盛的土地公廟，福星宮從清代就已成為守護這個地區的在地信仰及文化中心。而文林的孩子位於此學區，透過福星宮的場域空間作為切入認識在地傳統本土社區歷史文化素材是個很適合的學習起點。北投區在清代才開始有漢人移入，分別以今日的關渡、復興崗、舊北投、唭哩岸及石牌一帶形成五大村落，石牌也因為作為與平埔族人土地開墾的畫界立碑因此得名。而在漢人農業開墾的時代背景下，同時也將土地公信仰一併引進，藉此保佑在地風調雨順，穀物豐收及生活安寧。隨著台灣光復後福星宮的擴建，包含了媽祖、神農等諸神，也逐步持續擴展它對在地發展的影響力，而這些開墾發展演變史也都同步見證著石牌地區的經濟信仰與文化的成形與演化，這也是教學者在設計規劃這個課程，希望孩子有機會能夠去更深入認識及探索自己成長的在地故事。</p> <p>此外，透過遊戲 APP 的開發設計，帶領孩子們在福星宮進行一場實境解謎的闖關導覽體驗，並在實地走察與參訪福星宮的活動後，孩子們將在福星宮所收集到的台灣在地神明信仰的實質內涵資料帶回到教室中，透過製作設計改編一套「好神大聯盟」的結盟策略型桌遊，在陣線聯盟與邏輯推理的遊戲體驗下更進一步的認識這些在地神明的角色特性及身份職掌，藉由邊做邊玩邊學習的過程中，沉澱著自我文化內涵養成的點點滴滴。最後我們將帶領孩子將桌遊美術設計過程中已擬定好的 Q 版神明造型角色轉化為日式和風繪馬的形式，呈現在石牌里的社區木棧牆面，讓孩子們透過自己對於在地文化歷史的探索、內化、轉換及輸出的階段過程，將自我成長的文化美感經驗透過創意再次帶進社區服務中，擴大自己的影響力，這些可愛的神明圖像也因為孩子的深度學習探訪走出福星宮，走進社區生活中，和孩子們一起帶著對這塊土地的認同與熱愛持續守候我們最珍愛的故鄉。</p>
<p>核心素養</p>	<p>A1 身心素養質自我精進 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。</p> <p>A2 系統思考與解決問題 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>A3 規劃執行與創新應變 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。</p> <p>B3 藝術涵養與美感素養 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p> <p>C3 多元文化與國際理解 藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>

學習 重點	學習 表現	<p>1-III-8 能嘗試不同創作形式，從事展演活動。</p> <p>2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。</p> <p>3-III-1 能參與、記錄各類藝術活動，進而覺察在地及全球藝術文化。</p>
	學習 內容	<p>視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。</p> <p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 E-III-3 設計思考與實作。</p> <p>視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>視 A-III-3 民俗藝術。</p> <p>視 P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>
學習 目標	(一) 認知	<p>1-1 認識石牌福星宮與在地歷史文化發展的關聯性。</p> <p>1-2 認識台灣傳統在地的宗教信仰與文化脈絡。</p> <p>1-3 知道傳統信仰神明的傳說或歷史故事，並能理解祂們的各司其職與台灣社會發展與價值信仰間的相輔相承。</p> <p>1-4 認識台灣信仰中神祇們的造型、服制、持物、官階等等歷史文化演變的來源以及背後所呈現的集體文化意義。</p>
	(二) 情意	<p>2-1 發現並欣賞台灣在地的廟宇及信仰之美。</p> <p>2-2 身歷其境走入自己的社區，培養對自己家鄉土地的理解與關懷。</p> <p>2-3 參與社區設計美化營造，連結與家鄉在地的認同感。</p> <p>2-4 透過台灣移民社會形成的獨特歷史文化脈絡，增進對多元文化的理解與包容，並從中學習尊重與自己不同的民族與文化內涵。</p>
	(三) 技能	<p>3-1 透過神明的傳統美感造型，發揮創意聯想設計出屬於自己的 Q 版神明的彩繪草圖。</p> <p>3-2 將設計的 Q 版神明圖像結合簡易卡牌美編，設計一款策略與知識並重的「好神大聯盟」桌上遊戲。</p> <p>3-3 完成石牌里社區的巨型和風繪馬彩繪，創造專屬我們鄰里家鄉的守護神。</p>

主題	單元	活動名稱	學習脈絡	教學課程內容	活動學習目標		
教案架構	一 福星宮之旅	福星宮實境闖關 (2 節)	使用 APP 進行福星宮的實境闖關導覽活動	透過遊戲 APP，閱讀或觀察每尊神明的資料及環境特徵，完成闖關	1-1 1-2	2-1 2-2 2-4	
		Q 版神明設計 (2 節)	遊戲完成後的統整及故事補充，挑選自己所喜愛的神明進行 Q 版改寫設計	根據每位神祇的特徵及職掌設計自己 Q 版造型之神明	1-3 1-4	3-1	
	二 好神大聯盟	阿瓦隆桌遊體驗 (1 節)	根據桌遊阿瓦隆的基礎規則，改寫為雙邊神明角色的聯合競爭的策略型遊戲	體驗阿瓦隆的遊戲玩法，並了解其遊戲架構與規則	3-2		
		好神大聯盟桌遊設計製作 (3 節)		將 Q 版神明設計為角色卡牌，並記錄下不同神明的屬性與職掌。進行桌遊改寫設計	1-3 1-4 3-2		
	三 在地守護神	石牌里彩繪趣 (4 節)		依據已完成的 Q 版神明設計圖稿，將其設計為巨型和風繪馬彩繪，融入社區的環境空間中	將 Q 版神明的圖稿謄寫至巨型繪馬板面，並使用壓克力彩繪完成在地守護神的繪製	2-3	3-1 3-3
教師準備與教材分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 編寫「福星宮好神大聯盟」闖關 APP 設計廟宇中所祭祀的八位神祇之關卡題目及闖關小遊戲。 2. 福星宮場勘及與廟方的行前接洽等事宜 / 移地教學的課程計劃及申請。 3. 神明的設計圖像素材 4. 準備桌遊「阿瓦隆」。 						
學生準備與學具分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行「福星宮好神大聯盟」實境解謎導覽活動之行前說明。 2. APP 使用之功能熟悉。 3. 收集福星宮神明的相關視覺圖像素材。 						

學習目標	教學活動內容及實施方式	時間	教學資源	學習評量
<p>1-1 1-2</p> <p>2-1 2-2 2-4</p>	<p>單元一、福星宮之旅（共 4 節）</p> <p>活動一 福星宮實境闖關（2 節）</p> <p>1. 引導活動： 老師介紹福星宮在石牌地區的發展簡史，結合五下社會台灣史教材，說明台灣的移民社會背景及經濟、文化、信仰的來源，及石牌地區在清領時期的發展軌跡。</p> <p>2. 發展活動： (1) 教師說明「福星宮好神大聯盟」闖關 APP 的使用方式，行前注意事項，及遊戲的競賽規則行前說明。 (2) 福星宮八位神祇所在位置認識及跑關流程說明。</p> <p>3. 綜合活動： 全班分成八組攜帶手機載具於福星宮進行實境解謎導覽之闖關活動。依照 APP 遊戲指示進行闖關解謎任務或完成小遊戲挑戰等，並於闖關結束後回到集合點登記最終闖關時間</p> 	<p>80 分鐘</p>	<p>福星宮好神大聯盟闖關 APP</p> <p>計分板</p>	<p>能參與活動回答問題</p> <p>能操作並使用 APP，在活動現場找到答案回答問題並進行闖關</p>
<p>1-3 1-4</p> <p>3-1</p>	<p>活動二 Q 版神明設計（2 節）</p> <p>1. 引導活動： 帶領學生回顧福星宮闖關活動中所學習認識的八位神祇的位階、性質、所司之職務以及補充其相關的神話傳說及歷史故事內容。</p> <p>2. 發展活動： (1) 發下神明圖像資料及素材，讓學生分組挑選想繪製設計的對象，並分析說明神明的服制、位階、持物、造型等形象</p>	<p>80 分鐘</p>	<p>神明資料</p> <p>神明圖像素材</p>	<p>能理解並明確說明八位神祇的相關知識背景</p> <p>能根據</p>

	<p>特徵，與之信仰文化的歷史關聯。</p> <p>(2) 分享神明 Q 版化所需的幾項造型特徵：如頭身的比例、色彩的簡化、表情與其性格間的關聯性等。</p> <p>3. 綜合活動： 學生針對所選定之神明，進行 Q 版的角色設計，老師從中協助創作過程的流暢性。</p>			<p>神祇的神格特徵進行 Q 版的設計創作</p>
<p>3-2</p>	<p>單元二、好神大聯盟 (共 4 節)</p> <p>活動一 阿瓦隆遊戲體驗 (1 節)</p> <p>1. 引導活動：</p> <p>(1) 老師介紹並說明「阿瓦隆」桌遊遊戲玩法、規則： 玩家抽卡先決定每人所扮演的角色，不同角色分屬不同陣營，每個角色也都有各自專屬的能力屬性。</p> <p>(2) 不同陣營的玩家都要努力隱藏自己的身份，並想辦法在每局任務的投票影響局勢，使自己這一方陣獲勝。</p> <p>2. 發展活動： 全班根據遊戲規則進行阿瓦隆的桌遊體驗活動。教師協助遊戲能順暢進行。</p> <p>3. 綜合活動： 在體驗活動結束後，教師協助討論與總結遊戲的整體架構與規則，以及遊戲策略，並引導學生提出相關遊戲設計問題，如故事情境的設計編寫、遊戲操作及獲勝條件考量等實務面問題。</p>	<p>40 分鐘</p>	<p>阿瓦隆桌遊</p>	<p>能理解遊戲規則並參與遊戲</p> <p>能參與討論並回答問題</p>
<p>1-3 1-4</p>	<p>活動二 好神大聯盟遊戲設計製作 (3 節)</p> <p>1. 引導活動： 回顧上節課，全班參與討論如何以「阿瓦隆」的遊戲架構重新寫，以福星宮的八位神祇為遊戲角色，編寫牠們各自的性格、職掌及角色屬性；例如：土地公、觀音、註生、神農等神明都是屬於有求必應型的性質，可以放在同一陣線，每次</p>	<p>120 分鐘</p>	<p>空白卡牌</p>	<p>能根據阿瓦隆遊戲架構改編為神明聯盟的</p>

<p>3-2</p>	<p>信徒的祈求祂們只會給出聖杯；文昌、太歲、關公、虎爺屬於看狀況性質，每次信徒的祈求祂們可以給出聖杯或笑杯。扮演不同神祇角色陣營的玩家要想辦法達成各自獲勝的目標，是否要完成信徒心願以讓自己陣營獲勝。</p> <p>2. 發展活動：</p> <p>(1) 全班分組進行遊戲角色卡的設計，正面繪製不同 Q 版神明角色，並於背面編寫各個神祇的神格角色屬性，以及與之相關的各種知識補充。</p> <p>(2) 進行其它遊戲附件的道具製作：參拜卡、投票卡、擲杯卡及許願參拜計分板等遊戲物件。</p> <p>3. 綜合活動：</p> <p>(1) 在遊戲完成後進行全班試玩，體驗遊戲設計及整體活動的流暢性測試，並透過分享討論即時針對所處問題進行修正。</p> <p>(2) 引導學生嘗試從玩家角度分享遊戲性的體驗與感受，也試著從設計者的角度去與玩家根據其回饋給予回應。</p>			<p>遊戲玩法</p> <p>能完成遊戲角色卡牌及道具製作</p> <p>能參與遊戲並從中發現問題</p>
<p>2-3 3-1 3-3</p>	<p>單元三、在地守護神 (共 4 節)</p> <p>活動 石牌里彩繪趣 (4 節)</p> <p>1. 引導活動：</p> <p>依照單元一課程已繪製完成的 Q 版神明草圖設計，根據五邊的繪馬造型底紙，以 Q 版神明造型進行繪馬的彩繪設計圖。八位神明分別要有各字對應的印章造型及祝福語，以插圖結合書法字等和風創作元素構成繪馬設計的構成配置：</p> <p>土地公→ 土地の神 → 福氣安康 觀世音→ 慈悲の神 → 普渡眾生 註生娘娘→ 生產の神 → 順產平安 文昌君→ 學業の神 → 金榜題名 關聖帝君→ 忠義の神 → 忠肝義膽 五谷先帝→ 農作の神 → 五穀豐收 斗姥元君→ 星晨の神 → 歲歲平安 虎爺將軍→ 守候の神 → 百獸之王</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<p>40 分鐘</p>	<p>繪馬草圖紙</p>	<p>能將 Q 版神明造型依據繪馬的形式呈現，進行繪馬的草圖設計創作</p>

	 <p>2. 發展活動： 協助學生將完成的草圖騰繪至巨型繪馬板。</p> <p>3. 綜合活動： 完成巨型繪馬板的彩繪與石牌里社區美化的活動。</p> 	<p>120 分鐘</p>	<p>巨型繪馬板 壓克力</p>	<p>能將草圖轉至巨型繪馬板上</p> <p>能完成彩繪馬繪</p>
<p>參考資料</p>	<p>是否引用《微笑台灣款款行》素材作為教材或教具？ <input type="checkbox"/>是 <input checked="" type="checkbox"/>否（請勾選）</p> <p>周郁凱，遊戲化實戰全書。台北：城邦，2017 希克森米哈義，心流。台北：行路，2019</p>			

教學省思與建議

1. 廟宇主題類型的教學導覽活動多半受限於半室內空間，有活動空間與音量控制的問題，必須要確實管理好孩子的活動秩序才不會影響到他人，當然相對某部份也剝奪了孩子們更投入自由的體驗，因此在設計這類型課程該如何搭配選定一個適合的場域空間顯得更為重要，未來也想再嘗試學校周邊不同的教育類型設施來設計解謎闖關 app，例如科學教育館及天文館等場地，能夠提供給孩子有更沉浸的學習體驗機會。
2. 透過 app 互動式自主探索型的課程嘗試，其實會觀察到平時在被動學習模式下的孩子們，在面對解謎的流暢性上會有難度，反之亦然。因此透過這樣的學習機會，更希望能夠提供孩子一個自我刺激的歷程，讓他們能夠在闖關的過程中，覺察到自己既有的學習模式與慣性是如何影響學習的吸收與成效，進而能夠有意願自我調整，那就是這份課程設計最珍貴的附加價值了。
3. 目前受限於教學者程式設計的能力與專業，在題型的多樣性及遊戲性上還有很大的進步空間，未來希望能主動加入更多資訊專長教師的團隊，在程式的設計與開發上可以提供給學生更多元多樣的學習刺激與體驗。
4. 本次的**桌遊設計**在阿瓦隆的基礎邏輯架構下改編，而在角色設計上引導學生增加設計每位神明的神格資料知識小卡，定義每位角色的個性與職掌，除了增加遊戲的知識性與遊戲性，更在整個過程中能夠整合孩子們在福星宮之旅的知識內涵，並在製作與設計中能將其輸出轉化並增強其後設認知。
5. 本次的**社區彩繪**活動孩子們走進社區，參與社區空間的美感營造，而在未來的課程希望持續能有更多的時間與資源讓孩子們能帶領藝術課程活動進入社區，陪伴更小的小朋友或長輩們進行藝術性課程，如小型的繪馬彩繪設計教學等，讓孩子們在貢獻自己專業與創意的同時，能有更深入和身邊的人連結與互動的機會，也在這些珍貴的過程中建立自我的認同、自信與價值。

貳、教案摘要與理念：

一、請將創意教學活動與教材設計的理念作法及成效簡述如下：

(一)創意教學背景說明 (限 150-250 字)。

沉浸式學習與遊戲化學習是透過教學者將學習內容與學習目標透過遊戲化的包裝設計，為參與者提供自主而沉浸的學習體驗。除了在遊戲的核心主軸中必須要完全自主的進行發現、探索、合作及解決問題外，還能夠在卡關或任務失敗的時機，去覺察自己在生活及學習過程中的既定模式與慣性，從而調整。這也是教學者多年參與沉浸與遊戲式學習的最大收穫。因此，不斷嘗試將實境遊戲設計帶入孩子的學習，特別是這類傳統廟宇文化類型的教學主題，非常容易淪為講述式導覽活動，透過本次教學設計，嘗試將實境遊戲的其中一種玩法融入在地的廟宇鑑賞課程中。

(二)創意教學創新策略 (改進措施、實施方式步驟等，限 200-500 字)。

本次教學設計採用遊戲化架構中八項核心動力的：成就、使命、賦予創造、社會影響等四項核心動力。讓課程的參與者在不同階段的活動設計鋪陳中，以此四項動能趨動學習的主動性。

1. 成就：

透過 APP 的操作設計，玩家在正確回答問題後獲取下一關地點，任務完成後得到時間計分的回饋，進而產生對遊戲的成就認同。

2. 使命：

參與者事先知道最後要設計出一款好神聯盟的桌遊，因此在進行實境遊戲時會特別因為這項使命任務而盡可能的參與挑戰並完成闖關。

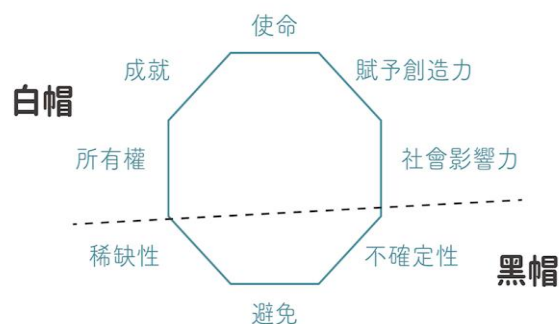
3. 賦予創造：

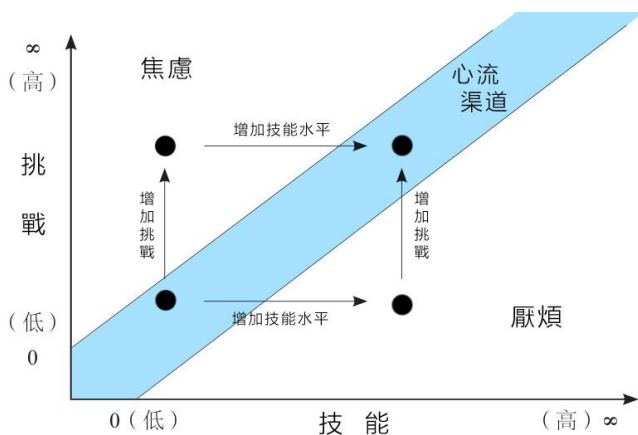
在實境遊戲後參與者將透過團隊分工產出一套桌遊，他們必須將在實境遊戲中獲取的知識內容轉化成可在桌面上操作的遊戲規範及角色屬性設定等，從體驗者轉換成開發設計者的層級。

4. 社會影響：

在遊戲設計與最後參與社區環境改造，參與者透過創造的歷程發現自我實踐對生活周圍從視覺環境到心理上所產生的正向影響，並發現自己有能力透過創造力來改變世界的回饋。

八角框架架構





另外，根據希克森米哈義的**心流**理論，課程設計提供參與者的**心流**體驗，如何平衡參與者對於參與任務的挑戰與使用技能的變項，適時提供協助鷹架，隨能力或技術的提升同步增加關卡難度；讓他們在活動當下能夠完全專注的進入到**心流**體驗中：忘記時間感、全然的投入並且感受正向滿足的愉悅等。

(三)創意教學成效評估 (學生學習效益，限 50-200 字)。

1. 單元一在沒有教師角色的教學中，學生透過遊戲體驗式的學習，自行在學習活動現場主動閱讀、探索、觀察進行自發性歷史文化與信仰知識的學習。
2. 單元二的活動在收集並統整單元一的學習內容後，根據創作對象及素材設計並產出桌遊，除了美術設計的執行能力，同時也培養了團隊合作與溝通學習等素養。
3. 單元三的活動統合前兩單元的學習經驗，走入社區將影響力持續擴大，運用美感經驗，透過繪馬的設計展現在地的文化造型與符號意象。

2. 請提供下列總數至少 1 個不超過 6 個關鍵詞。

(Key-words 作為日後網路搜尋用，Key-words 必須確實反應在方案中，並在全文中 High-Light

【醒目提示】或【反白功能】標出 Key-words。)

教學主題：_福星宮好神大聯盟_、_桌遊設計_、_社區彩繪_

創意方式：_實境遊戲_、_心流_、_遊戲化_

創意成效：_桌遊設計_、_和風繪馬_、_石牌里彩繪_

參、參賽者基本資料：

參賽老師	成員
任務項目	課程編寫與教學
姓名	汪憶
電子信箱	Ivy7579@gmail.com
聯絡電話	0911246822
任教年資	6.5 年
教師專長	社會/美術
得獎經驗	<ul style="list-style-type: none"> ●2013 「申辦 2016 世界設計之都」人力資源領域亮點計畫案之校園角落美學設計教學方案 榮獲優良 ●2013 學年度 國民小學藝術與人文多元評量教學案例徵件」比賽高年級組 佳作 ●2013 學年度 國小正向管教教案比賽 佳作 ●2014 年 6 月 投稿並發表教育部藝術與人文學習領域輔導群年度研討會藝術與人文課程設計 THE LONELY GIATHERD ●2104 學年度 飛翔-遇見詩人在校園 藝術與人文教學案例徵件計劃高年級組 優等 ●2014 學年度 飛翔-遇見詩人在校園申辦 2016 世界設計之都 教育紮根計劃創意思考教材設計 優選 ●2018 大元國小 E&E 教師社群 入選親子天下第二屆教育創新 100 ●2019 入選 教育部跨域整合美感教案徵選 ●2019 通過 台北市教育局國民中小學藝文深耕計劃
聯絡地址	112 臺北市北投區文林北路 155 號
任教學校	臺北市北投區文林國民小學
學校地址	112 臺北市北投區文林北路 155 號 學校電話：28234212 分機：200