

花蓮復興國小-密室逃脫翻轉研習計畫

一、課程簡介

本課程並用『遊戲式教學』、『合作學習』及『行動學習』三項策略進行設計，運用Holiyo 遊戲APP、平板/手機等載具及實體教具，打造「翻轉教室」、「學習型校園」之體驗課程。

預期藉此帶領教師們從學習者的角度，體驗從遊戲、合作、行動學習情境中，達到增進學習興趣、動機與投入之課程目標。

研習日期	105/6/24(五)	研習時間	13：30-16：30(3 小時)
研習地點	花蓮復興國小		
研習場地	待確認		
研習對象	開放全縣行動學習校老師報名參加		
備註說明	請提醒參與老師以下事項： (一) 請自備載具(手機或平板)和筆記型電腦(每人一部為佳)，以利體驗活動和實作課程之進行。(如場地在電腦教室則不需自備筆電) (二) 載具(手機或平板)請預先安裝 Chrome App(建議更新至最新版)和 QuickMark QR code Reader；筆記型電腦需安裝 Google Chrome 瀏覽器(建議更新至最新版)。		

二、課程目標

- (一) 激發老師對於行動學習教學應用的興趣與其嘗試動機。
- (二) 認識運用 Holiyo 遊戲 APP 結合合作學習、行動學習的執行方式。
- (三) 瞭解密室逃脫翻轉教學融入課程設計之應用方式。

三、課程內容

研習大綱	
(一)	密室逃脫翻轉活動體驗(60min)
(二)	密逃策略融入課程設計之教學應用(90min) ■ 如何以密逃策略實踐遊戲合作行動課程目標 ■ 密逃題設計與實作
(三)	討論與分享(30min) ■ 好點子成果分享 ■ Q & A 時間

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。
- (二) 須確認可使用無線網路 (當天須提供使用帳密)。

五、講師資訊

蔡雅文 宏鼎資訊教學部專案經理 roxanne@hdtech.com.tw (02) 2708-9236#135

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，常可見於許多知名推理、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。