

《小封神藏寶圖：雷震子遇難記》

教案

| | | | | |
|-------|---------------|--|--------------------|---|
| 領域／科目 | 國語文科、社會科 | | 設計者 | 臺北地方異聞工作室 |
| 實施年級 | 國小中高年級 | | 總節數 | 共 6 節，遊戲前導讀 2 節、遊戲遊玩 3 節、遊戲後討論 1 節 |
| 主題名稱 | 實境解謎遊戲：雷震子遇難記 | | | |
| 課綱依據 | | | | |
| 學習重點 | 學習表現 | <p>國語文科</p> <p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p> <p>2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>5-III-7 連結相關的知識和經驗，提出自己的觀點，評述文本的內容。</p> <p>社會科</p> <p>2a-II-1 關注居住地方社會事物與環境的互動、差異與變遷等問題。</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> <p>3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p> <p>3c-III-3 主動分擔群體的事務，並</p> | <p>核心素養</p> | <p>A2 系統思考與解決問題</p> <p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p><u>國-E-A2</u></p> <p>透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p><u>社-E-A2</u></p> <p>敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> <p><u>國-E-C2</u></p> <p>與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p><u>社-E-C2</u></p> <p>建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p> |

| | | |
|------|---|--|
| | 與他人合作。 | |
| 學習內容 | <p>國語文科 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bd-III-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。</p> <p>社會科 Ab-II-1 居民的生活方式與空間利用，和其居住地方的自然、人文環境相互影響。 Ab-III-1 臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。</p> <p>Cb-II-1 居住地方不同時代的重要人物、事件與文物古蹟，可以反映當地的歷史變遷。</p> | |

學習目標

- 1.能理解遊戲文本與謎題的內容，並提出自己的看法。
- 2.能根據謎題線索，找出答案。
- 3.能仔細聆聽他人的意見，並進行適當的回應與討論。
- 4.能透過分工，進行團隊合作。
- 5.能在遊戲過程中，觀察臺南市區的古蹟建築，粗淺了解相關歷史，並建立古蹟之間的空間概念。
- 6.能對於遊戲過程，提出自己的感想，與他人分享。
- 7.能進行換位思考，將自己代入故事角色，思考自己會怎麼做。

教學活動設計

| 時間 | 教學活動內容及實施方式 | 教學評量 |
|------|--|--|
| 2 堂課 | <p>一、背景知識介紹</p> <p>(一) 國語文科</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.介紹日治作家許丙丁，及其作品《小封神》。 2.導讀《小封神》部分內容，講解故事概要。 3.與學生合作完成角色關係圖。 <p>(二) 社會科</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.介紹日治時期與當時的臺南地景。 2.講解《小封神》故事概要。 3-1.與學生合作，在現今地圖上，標示故事中的地景位置。 3-2.提出《小封神》中提及的社會議題，引導學生討論。 | <p>國語文科 2-II-4 5-III-7</p> <p>社會科 2a-II-1 3c-II-1 3c-III-1</p> |
| | 二、遊戲介紹與團隊分組 | 國語文科 |

| | | |
|-------------|---|---|
| | <p>1.說明這是一款以《小封神》為背景，進行二次創作的實境解謎遊戲，會出現相同的角色，但是劇情並不一樣。</p> <p>2.介紹遊戲方式與流程 連上遊戲網站→進入關卡→前往指定地點→閱讀遊戲文本與謎題→現場尋找謎題答案→於遊戲網站輸入答案→進入下一關；如此進行直到遊戲結局。 提醒攜帶雨具、飲水、防寒或防曬衣物、防疫用品等等。</p> <p>3.團隊分組，並討論當日分工： 建議四人一組，且至少要有一隻可上網的智慧型手機 安排小組成員各自的角色，譬如說 A 負責講解故事、B 負責注意安全、C 負責提醒大家喝水等等。</p> <p>4.如有剩餘時間，可導讀遊戲文本或摘要，或可留至遊戲後再詳細閱讀。</p> | <p>2-II-5 2-III-7</p> <p>社會科 3c-II-2 3c-III-2 3c-III-3</p> |
| <p>3 堂課</p> | <p>三、行前交待</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.確認分組與分工。 2.復習遊戲方式與流程。 3.提醒安全注意事項、意外應變方式等等。 | <p>同上</p> |
| | <p>四、遊戲進行</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.帶隊進行遊戲，每一個點停留約 15-20 分鐘。 <ul style="list-style-type: none"> (1)5 分鐘的時間，讓學生閱讀故事與謎題，並提問確認學生理解故事概要。 (2)5-10 分鐘的時間，讓學生按照組別進行解謎。 (3)5 分鐘的時間，簡單講解古蹟歷史，引導學生觀察建築特色；視情況安排學生上廁所與裝水。 (4)移動到下一個地點。 (5)如此重複，直到遊戲結束。 <p>萬福庵→大天后宮→普濟殿→風神廟→藥王廟→結局</p> <p>關卡詳細內容，請參見教學手冊。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.遊戲結束後，可讓學生進行簡單的心得分享。 | <p>國語文科 1-II-1 1-III-3 2-II-4 2-II-5 2-III-2 2-III-7 5-II-4</p> <p>社會科 3c-II-1 3c-II-2 3c-III-1 3c-III-2 3c-III-3</p> |
| <p>1 堂課</p> | <p>五、課堂討論 可搭配學習單進行。</p> <p>(一) 國語文科</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.請學生分享，遊戲中印象最深刻的內容。 2.回顧先前完成之角色關係圖，請學生講述雷震子的遭遇與角色關係之間的因果關係。 3.請學生進行換位思考，如果自己是雷震子，在發現自己遭受誤會，還有發現自己犯錯之後，分別會怎麼做？ 4.請學生為自己印象最深刻，或是自己生活中最熟悉的地景， | <p>國語文科 1-II-1 2-II-4 2-III-2 2-III-7 5-III-7</p> <p>社會科 2a-II-1 3c-II-1 3c-III-1</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>設計一個謎題。</p> <p>(二) 社會科</p> <ol style="list-style-type: none">1.請學生分享，遊戲中印象最深刻的地景。2.請學生在地圖上，標出本次遊戲所前往的地點與路線。3.請學生為自己印象最深刻，或是自己生活中最熟悉的地景，設計一個謎題。4.請學生進行換位思考，如果自己是雷震子，在發現自己遭受誤會，還有發現自己犯錯之後，分別會怎麼做？ | |
|--|---|--|