

【子計畫九】

彰化縣 114 學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質整體推動計畫

國教地方團社會領域分團

【解謎 x 社會 讓社會課變好玩】實施計畫

一、依據

- (一) 教育部補助直轄市縣(市)政府精進國民中學及國民小學教師教學專業與課程品質作業要點。
- (二) 彰化縣114學年度精進國民中小學教師教學專業與課程品質整體推動計畫。
- (三) 彰化縣114學年度國教地方團整體團務計畫。

二、現況分析與需求評估

數位科技浪潮席捲教育現場，實地解謎遊戲結合數位科技後，展現出前所未有的魅力與潛力。它不僅能將學習場域從教室延伸至真實世界，更能藉由遊戲的趣味性激發學生的學習動機，培養其問題解決、團隊合作和數位素養等關鍵能力。然而，許多教師在設計數位實地解謎遊戲時，卻面臨著諸多挑戰。

教師們對於數位工具的運用仍不夠嫻熟。新興科技的應用，對許多教師而言仍是陌生領域，缺乏實作經驗和操作指南，也難以選擇合適的數位平台與應用程式。其次，解謎遊戲的設計並非易事。如何將學科知識巧妙融入解謎情境，設計出兼具趣味性與教育性的遊戲，如何設計難易適中、引人入勝的關卡，都需要專業的引導和訓練。再者，將數位遊戲與實地場域結合，更是一項考驗。如何將場域特色融入遊戲設計，如何確保遊戲的安全性與流暢性，都需要經驗的累積和實際的演練。

為此在 113 學年度各校領域召集人的專業對話中，反應現場教師遇到的困難與所需協助，規劃適合教學現場使用之 AI 功能進行學習，結合社會領域之學科特性，運用現有之教學資源、有效教學策略，共備 AI 融入教學設計與行動載具運用密室解謎設計，以全面性的互動學習，期待能有效培養並返校分享推廣，提升教育現場之專業能量。

三、目的

- (一) 透過優質講師的協助帶領與引導，強化本縣社會領域教師對 AI 與密室解謎融入課程設計之理解。
- (二) 使教師了解 AI 設計運用策略，認識 AI 資源及相關平臺特色，以及如何將 AI 運用於教學。
- (三) 提升教師運用密室解謎教學之能力，以協助學生自主學習，提升學習成效。

四、辦理單位

- (一) 指導單位：教育部國民及學前教育署、彰化縣政府
- (二) 主辦單位：彰化縣秀水鄉育民國國民小學

彰化縣政府國教地方團社會領域分團

五、辦理日期及地點

(一)研習時間：114 年 5 月 21 日(四)9:00~12:30。

(二)辦理地點：Google meet 線上會議室 <https://meet.google.com/brr-otyn-ajy>

(三)歡迎參與老師加入悠遊半線社會團以利掌握最新訊息 <https://ppt.cc/fjmltx>



六、參加對象與人數

本縣國中小社會領域實際授課教師以及社會領域分團成員約40名，請各校惠予參加研習人員公(差)假。

六、研習內容

(一)研習方式：包含講述、討論與實作。

(二)社會領域分團【解謎 x 社會 讓社會課變好玩】研習課程表

時間	活動內容	講師	備註
09:00-09:20	報到	輔導團隊	
09:20~10:10 (50 分鐘)	AI 在社會領域教學運用	張崴崙老師 台中市大明國小	外聘 1H
10:10-10:20	休息	輔導團隊	
10:20~12:00 (100 分鐘)	AI 運用於密室解謎 實作與分享	張崴崙老師 台中市大明國小	外聘 2H
12:00~12:30	綜合座談	育民國小 許瑞芳校長	

九、成效評估之實施

預期成效	設計評估內容	實施期程	評估工具
AI 運用於教學之認知	過程與結果評估	工作坊當天	問卷 (研習回饋單)
AI 融入教學實作	現場回饋反應	工作坊當天	問卷質性敘述 (研習回饋單)
教學現場中與同儕分享、以及課堂實踐	分享、研習後實作、學生學習成果	工作坊結束後一個月內	1. 問卷(實作回饋單) 2. 實作成果-質性評估 (研習教師將學生實際操作 App 紀錄、學習筆記，寄至蘇鈴涵教師信箱： amoblanco@chc.edu.tw 上傳至社會領域社群網站)
鼓勵機制	鼓勵參與教師將研習後實作成果，於 115 年 6 月 31 日以前，寄至輔導員信箱蘇鈴涵老師：amoblanco@chc.edu.tw,擇優敘獎。		

十、預期成效

- (一)了解 AI 運用教學之理念。
- (二)透過分組討論，完成 AI 結合課程實作。
- (三)能運用 AI 融入教學策略，返校課堂實踐、與同儕分享。

十一、本案聯絡人：社會領域聯絡人 蘇鈴涵教師
(聯絡電話：04-7694845 #819)