115 學年度公民與社會科共備社群實施計畫

社群主題：從公民議題到遊戲創新——遊戲化思維、跨域與世代共融

一、依據

（一）教育部國民及學前教育署補助地方政府精進高級中等學校課程與教學要點。

（二）教育部國民及學前教育署補助地方政府精進高級中等學校課程與教學計畫。

二、計畫緣起

配合 108 課綱素養導向教學及議題融入精神，公民與社會科教學除了理解法政經制度與關鍵概念外，更需要培養學生對公共議題蒐集資料、辨識立場、權衡價值、論證觀點及反思決策的能力。為提升課堂參與及促進多元觀點對話，本社群延續「先體驗、後拆解、再設計」的共備模式，透過桌遊、團體遊戲與情境式推理遊戲，探究遊戲化策略如何轉化為具實質思辨深度的學習活動。

本學年度以「公共議題思辨 × 遊戲化教學策略運用」為主要實作方向，安排六次實體工作坊，讓教師由玩家體驗出發，逐步練習引導討論、設計議題任務、製作遊戲原型及發展教案；並在成果中保留學生閱讀、提問、討論與表達的學習軌跡，作為日後結合「學思達」精神編製講義之基礎。學思達講義之系統化完成列為後續發展方向，不視為本次六場工作坊必須全部完成的成果。

三、目標設定

（一）認識遊戲化教學的目標、規則、挑戰、選擇、即時回饋與合作等設計元素，理解其對課堂學習的功能及限制。

（二）透過桌遊、團體遊戲與情境推理活動，實作角色扮演、資源分配、協商決策及遊戲後反思等教學策略。

（三）聚焦公共議題思辨，練習區分事實與觀點、辨識利害關係人、比較不同價值主張、以證據提出論述與反思。

（四）由社會科課綱單元出發，分組完成遊戲化教學活動、遊戲原型、提問設計、試玩回饋與修正。

（五）建立可供後續學思達講義製作使用的素材與架構，包括課前閱讀材料、思考問題、討論任務及表達 / 反思紀錄。

四、預計成果展現

（一）完成至少一份學科探究式講義或學習單，並形成可實施的教學流程。

（二）產出使用者需求分析、遊戲化教學設計及至少一項實體或數位遊戲原型。

（三）完成教案 / 原型同儕回饋及修正紀錄，彙整社群共備成果。

（四）視合作單位意願與實際條件，安排試玩或場域交流，留下觀察與使用者回饋紀錄。

五、社群規劃

實施對象：高中公民與社會科教師及有意參與跨領域共備之教師。

辦理方式：專題研習、工作坊、分組共備、原型製作與成果分享。

表 1 七次社群課程規劃表

場次 / 階段	主題與重點活動	預期階段成果
第 1 次/認識 11/10 研習代號：5807929	桌遊體驗與遊戲化元素：體驗桌遊，辨識目標、規則、挑戰、回饋、選擇及合作機制；初步連結公共議題課堂。	遊戲元素觀察紀錄、議題切入點
第 2 次/體驗 12/29 研習代號：5807934	團體遊戲與公共議題思辨：藉由合作、競爭及資源分配情境，練習立場辨識、權衡與引導反思提問。	公共議題思辨提問清單
第 3 次/體驗 01/12 研習代號：5807935	情境式推理與證據判讀：在角色、資訊差與線索交換中體驗推理，練習區分事實、推論及觀點，思考不同利害關係人。	情境體驗、證據分析與反思紀錄

第 4 次/拆解 日期待定	從遊戲機制到教學策略：拆解故事、角色、任務及反思設計；各組選定公共議題與課綱單元，規劃討論與表達任務。	單元 / 議題設定、教學策略設計草案
第 5 次/設計 日期待定	遊戲原型與學習任務設計：製作原型、教案與議題思辨提問；整理課前閱讀、個人思考、小組討論及表達素材，組內試玩。	教案初稿、可試玩原型、學思達講義素材雛形
第6次/修正與分享 日期待定	跨組試玩與成果發表：依規則可行性、公共議題思辨深度、學習目標及學生參與度回饋修正；提出入班試行與後續講義研發方向。	修正版教案與遊戲原型、議題任務素材、後續推動規劃
第7次/學思達講義製作	學思達講義設計與各科實踐；完成探究式講義初稿。	完成探究式講義或學習單，並形成可實施的教學流程。

表 2 從玩到設計:遊戲化教學共備工作坊

項目	規劃內容
實施對象	高中職教師，以公民與社會科及有意參與跨領域共備之教師為主
預計人數	5-15 人
辦理期程	115 學年度共六次； 前三次 115 年 11 月 10 日、12 月 29 日、 116 年 12 月 29 日； 後三次 日期待定
活動時數	每次 3 小時，共 18 小時
授課講師	林家宇（Maple / 宇教泥樂）
辦理地點	嘉義縣太保市安仁里太保二路 113 號 3 樓研討室(一)
辦理方式	實體工作坊：遊戲體驗、公共議題思辨、策略拆解、分組共備、試玩回饋與成果分享

各次課程內容	
11/10 認識遊戲：桌遊體驗與遊戲元素	簡述:第一次課程從「玩」開始。教師先透過破冰遊戲彼此熟悉,再分組輪流體驗數款桌遊。玩過之後,大家一起回頭思考「這款遊戲為什麼好玩」,認識目標、規則、回饋等遊戲基本元素,並嘗試把遊戲機制與社會科概念連結,建立後續設計的共同語言。 目標:打破「遊戲=玩樂」的印象,認識遊戲的基本元素與常見機制。
12/29 體驗遊戲：團體遊戲與引導反思	簡述:第二次課程聚焦「遊戲之後的引導反思與對話」。教師先體驗合作、競爭與資源分配的團體遊戲,親身感受遊戲中的合作與衝突。接著由講師示範如何在遊戲結束後提問引導,介紹冰山對話,並讓教師分組輪流擔任引導者實際練習。這次的重點是讓教師理解:遊戲本身只是媒介,引導反思才是學習發生的地方。 目標:體驗團體遊戲如何引發互動,並學習遊戲後的引導反思技巧。
1/12 沉浸體驗：情境式推理遊戲	簡述:第三次課程是一場完整的沉浸式體驗。教師化身案件調查員,拿到各自的角色劇本與秘密,在場地中蒐證、交換情報、推理討論,最後指認兇手。遊戲結束後由講師揭曉真相,並把遊戲中的選擇連結回主要議題。教師全程以學生身分參與,親身感受學生在這類活動中的投入、情緒與思考歷程。 目標:以學生身分完整體驗講師設計的情境式推理遊戲,感受沉浸情境如何讓議題「發生在自己身上」。 使用劇本:《血咒之謎首部曲:圖騰》。本次教師完全以「學生」身分參與,設計拆解留待第 4 次進行,以保留完整的體驗感受。
第 4 次/(日期待定)	簡述:第四次課程從「玩家」轉換為「設計者」。講師公開分享情境遊戲的設計歷程,說明議題如何轉化為故事、角色、線索與關卡,反思題又如何對應學習目標。最後介紹遊戲化教學設計框架,各組選定接下來要設計的社會科單元。

懂得遊戲：情境式解謎遊戲與設計拆解	目標:以設計者視角拆解情境遊戲,理解議題如何被「融進」遊戲。
第 5 次/(日期待定) 設計遊戲：從課綱單元到遊戲原型	簡述:第五次課程正式進入設計實作。講師先以一個社會科單元示範如何從學習表現出發,找出合適的遊戲機制與情境。接著各組使用設計畫布,釐清單元的學習目標與核心機制,再以紙卡、海報紙等簡易材料動手做出可試玩的遊戲原型,並撰寫規則與反思題。課程最後進行組內小試玩,講師巡迴提供修正建議。 目標:各組依選定單元,完成遊戲化教案初稿與可試玩的紙本原型。
第 6 次/(日期待定) 試玩測試與成果發表	簡述:第六次課程是試玩與發表。各組輪流擔任設計者與玩家,實際玩其他組設計的遊戲,並依「好不好玩、有沒有學到、反思能否連結學習目標」提供具體回饋。各組依回饋修正遊戲規則與教案後完成定稿,最後發表教案內容與入班實施規劃,為六次課程做總結。 目標:透過跨組試玩回饋修正遊戲,完成教案定稿與入班實施規劃。