

臺北市青少年發展處

GAHTHER TOWN 夏日營-

遠距教學內容遊戲化設計教師培訓計畫

一、目的：

依據「十二年國民基本教育課程綱要」，為增進教師跨領域教學能力，提升教師在規劃發展專題課程的跨域結合，並且能融入各類科教學內容，提升教師在教學現場的教學內容開發設計、以及學生在專題類型課程中的學習能力，並能運用未來遠距教學的新興趨勢，同時運用更多元創新的方式解決教學現場的問題，擬辦理此教師職能培訓。

二、活動對象：

臺北市公私立國小、國中、高中職教師，每堂課錄取 20 名教師參加研習。

三、活動地點：

GOOGLE MEET/ GATHER TWON 線上遠距課程。

四、活動內容與時間：

(一) 報名方式：

請於 110 年 8 月 2 日（星期一）起至 8 月 9 日（星期一）前，登入臺北市教師在職研習網（<https://insc.tp.edu.tw>）進行報名，並經學校行政程序核准後，完成報名手續。

(二) 研習時間：

◆110 年 8 月 16 日（星期一），14:00~16:00。

第一次遇見 **GATHER TOWN** 就上手 - 初階入門

◆110 年 8 月 17 日（星期二），14:00~16:00。

第一次遇見 **GATHER TOWN** 就上手 - 進階運用

◆110 年 8 月 18 日（星期三），14:00~16:00。

遇見古台灣 - GATHER TOWN 裡的教學內容遊戲化

- ◆ 110 年 8 月 19 日（星期四），14:00~17:00。
Gather 策展教學活動：了解十大認知偏誤，建立真確素養
- ◆ 110 年 8 月 20 日（星期五），14:00~17:00。
Gather 教室中的分組合作學習與班級經營技術

(三) 研習時數：

本系列課程可自由選擇單堂報名，單堂課程內容環環相扣，無法全程參與教師請勿報名。單次課程研習人員登錄該次教師研習時數。

(四) 研習內容及課程表：

◆講師：汪 憶

◆課程時間：

110 年 8 月 16 日（星期一），14:00~16:00。

◆課程目標：

GATHER TOWN 的基本介紹、從登入到註冊以及空間創建等基本功能操作。

◆課程內容及時程：

第一次遇見 GATHER TOWN 就上手 - 初階入門		
時段	內容概述	課程時數
14:00-15:00	• GATHER TOWN 的基本介紹以及各種運用的可能性。 • 如何在 GATHER TOWN 裡當一個稱職的訪客。	2 小時
15:00-16:00	• 在 GLOBAL 模式下，如何創建空間以及基礎功能的操作運用。	

◆講師：汪 憶

◆課程時間：

110 年 8 月 17 日（星期二），14:00~16:00。

◆課程目標：

GATHER TOWN MAP MAKER 功能介紹、及創作運用教學。

◆課程內容及時程：

第一次遇見 GATHER TOWN 就上手 - 進階運用		
時段	內容概述	課程時數

14:00-15:00	<ul style="list-style-type: none"> • MAP MAKER 編輯器的界面認識。 • MAP MAKER 五大功能的運用。 	2 小時
15:00-16:30	<ul style="list-style-type: none"> • 動圖、密碼門及進階訊息製作教學。 • 實作練習與分享。 	

◆講師：李秉軒

◆課程時間：

110 年 8 月 18 日（星期三），14:00～16:00。

◆課程目標：GATHER TOWN 於教學現場運用及未來可能性。

◆課程內容及時程：

遇見古台灣 - GATHER TOWN 裡的教學內容遊戲化		
時段	內容概述	課程時數
14:00~14:40	「400 年前的台灣」，GATHER TOWN 用於線上校外參觀與導覽案例分享。	2 小時
14:40~15:10	「裨海紀遊與康熙輿圖」，GATHER TOWN 結合高中古文與古地圖案例分享。	
15:10~16:00	課程設計結合 HATHER TOWN 的可能性，與教師自我特色素材創作。	

◆講師：劉忠岳

◆課程時間：

110 年 8 月 19 日（星期四），14:00～17:00。

◆課程目標：

透過建構於 Gather 平台上的內容遊戲化教案，了解十大認知偏誤對我們造成的影響。並認識十大求真習慣，可以如何幫助我們面對日新月異的資訊洪流，減輕我們的資訊焦慮，增加我們面對資訊的基本素養。

◆課程內容及時程：

Gather 策展教學活動：了解十大認知偏誤，建立真確素養		
時段	內容概述	課程時數
14:00 - 14:40	遊戲化方案體驗	3 小時
14:40 - 15:00	遊戲決策回顧	
15:00 - 15:30	書本導讀	
15:30 - 16:00	遊戲化方案再體驗與回顧	
16:00 - 16:50	直覺偏誤辨析與求真習慣演練	
16:40 - 17:00	心得分享與問題討論	

講師：劉忠岳

◆課程時間：

110 年 8 月 20 日（星期五），14:00~17:00。

◆課程目標：

透過建構於 Gather 平台上的內容遊戲化教案，了解如何在 Gather 中，運用平台機制，建構分組合作學習的方式。作到分流、同步、小組參與的成果。

◆課程內容及時程：

Gather 教室中的分組合作學習與班級經營技術		
時段	內容概述	課程時數
14:00 - 14:50	遊戲化方案體驗	3 小時
15:00 - 15:20	遊戲化方案解析	
15:20 - 15:50	Gather 機制應用與演練	
16:00 - 16:30	遊戲化方案融入教學設計練習	
16:30 - 16:45	小組發表與意見回饋	
16:45 - 17:00	心得分享與問題討論	

五、講師資料：

姓名：汪穩 老師

服務單位：臺北市青少年發展處

- 2019 食破天驚-AR 融入藝術課程
入選 第一屆教育部跨域整合美感教案徵選
- 2020 夢遊赤壁-文徵明後赤壁賦畫卷 AR 解謎遊戲
台北市卓越藝術計畫 密室逃脫案例徵件 特優
- 2021 新子天下第四屆創新 100

姓名：李秉軒 老師

經歷：

- 國小美術老師（7年，期間舉辦多次兒童美展）。
- 玻璃藝術工作者（參與多次展覽）。
- 獲文化部圓夢計畫，於彰化開設有此藝說獨立書店。
- 彰化縣不分類特教巡迴教師，全台首例將動物輔助教學正式納入縣府教學編制。

- 多次獲跨領域美感教育課程開發卓越。
- 多次舉辦陪伴犬團體社交技巧營。
- 2019年辭去教職後與中華民國愛自造者學習協會共同成立彰化縣樂塾清寒及特殊教育科技班，開始巡迴輔導全國偏鄉學校科技教育。
- 2020年 與台北市建成國中開辦台北特教樂塾。
- 2020年 與台南大學特教系開辦台南特教樂塾。
- 2021年 與台中自閉症協會辦理陪伴犬與電繪公開授課系列教學。
- 2021年 與台北市慈鴻基金會開辦花蓮特教樂塾。

姓名：劉忠岳 老師

經歷：

- 遊弈思·歐洲桌上遊戲 | 創辦人 (7年)
- 中華民國圖板遊戲推廣協會 | 專任講師 (4年)
- 莫仔有限公司 | 遊戲編輯/海外業務 (2年)
- 摩埃創意工作室 | 遊戲編輯/海外業務 (3年)

作品：

- 《茶丸子》(2015)
- 《迷霧島》(2015)
- 《快打英雄》(2016)
- 《好鼻師》(2016)
- 《鄉勇》(2016)
- 《政大歷史系 50 週年紀念》桌遊 (2017)
- 《海賊對決》(2018)
- 《選書師》(2018)
- 《第九號交響曲》(2018)
- 保險產品銷售遊戲化教材 (2019)
- 《侍魂》(2020)

專長：

- 桌上遊戲設計與開發
- 遊戲化方案設計與開發
- 遊戲化學習課程設計與引導