

淡江大學教育科技系畢業專題第28組

淡水廟宇歷史桌遊專題簡易企劃書

專案人員：徐詠熙、洪妤婷、劉芸婷

指導教授：鍾志鴻 教授

目錄

一、合作對象背景介紹

二、單位需求分析

三、學習者分析

四、內容分析

五、目標分析

六、媒體分析

七、教材內容

八、評鑑

一、合作對象背景介紹

合作對象介紹	
單位名稱	竹圍國小
接洽人員	竹圍國小歷史社團老師 蕭妘羽老師
教材使用對象	8歲以上學習者(終身學習者)
主題介紹	
專案名稱	神廟記
專案簡介	<p>旨在介紹淡水地區著名的廟宇, 包括福祐宮、龍山寺和清水巖, 設計一套以桌遊卡牌、AR實境及走讀方式呈現的教材。</p> <p>桌遊卡牌設計將結合廟宇相關的歷史、傳說和神話元素, 讓學習者透過互動的方式認識不同廟宇的文化內涵, 同時增加學習動機。</p> <p>利用「Artivive」程式掃描卡牌即可觀看更多介紹, 最後, 結合走讀, 讓學習者親身到場, 實地感受廟宇的氛圍和特色建築。</p>

二、單位需求分析

為幫助學習者提起對歷史的興趣, 以及幫助學習者了解自己居住的淡水地區廟宇文化

三、學習者分析

年齡	8歲以上的學生(終身學習者)
性別	男女不拘
使用媒體經驗	不拘, 會使用手機或平板即可

先備知識	不拘
學習意願	對於淡水地區廟宇文化有興趣

四、內容分析

教材名稱	神廟記
適用對象	八歲以上學生以及終身學習者
總時數	120分鐘
總目標	學習者能夠培養對淡水地區歷史和文化的興趣， 助於促進本土文化的傳承。
教材內容架構	<p>1. 卡牌桌遊</p> <p>2. 走讀實境, 掃描卡牌觀看廟宇介紹</p> <p>3. 網站導覽</p>  <pre> graph TD Home[首頁] --> Features[教材特色] Features --> Temples[神廟記] Features --> Routes[走讀路線分享] Features --> Stories[廟宇繪本故事] Temples --> Rules[規則介紹] Temples --> Video[遊玩影片] Temples --> Cards[卡牌小故事] Stories --> Yongshui[湧水巖] Stories --> Longshan[龍山寺] </pre>

五、目標分析

認知	1.知識掌握 2.地理概念理解
情意	1.學習興趣培養 2.文化傳承與尊重 3.團隊合作和社交互動

六、媒體分析

1.學習者所需設備

學習者備有手機或平板

2.製作教材所需軟體

Google協作平台、Artivive、Wink、Procreate、Canva

七、教材內容

1.桌遊遊戲規則說明

遊戲簡介：

在遊戲中，玩家將扮演一位探險者，前往清水巖、福佑宮和龍山寺這些神聖的廟宇，進行一系列挑戰和競賽，賺取金錢以贏得遊戲。

配件內容

卡牌3副(清水巖*1、龍山寺*1、福佑宮*1)

籤紙28張

指示物5個

金錢數張

遊戲圖板1張

說明書2張

建議遊戲人數:3~8人 遊戲時間:約60分鐘 規則說明時間:約10分鐘

- 遊戲進行:

回合流程1人 抽籤→啟動功能→回合結束

抵達廟宇→全體人員進行遊戲→遊戲結束重新執行回合流程

- 遊戲結束:

1.三間廟宇關卡之正反方勝利比數,若正方2勝1敗則正方贏,反之反方勝利。

2.結算玩家金錢,最多者勝。

2.走讀說明

學習者實地走訪清水巖、龍山寺、福佑宮,三間廟宇

3.網站說明

網站使用google協作平台製作,首頁部分介紹了本教材的特色,

- 網站介面設計

項目	圖片	內容
首頁		介紹本教材的特色 包含:ar實境(下方有使用教學)

<p>【神廟記】</p>		<p>「規則介紹」以及「遊玩影片」</p>
<p>【走讀路線分享】</p>		<p>提供學習者走訪廟宇的地圖路線</p>
<p>【廟宇小故事】</p>		<p>採用繪本形式，收錄了兩間廟宇的神話故事</p>

八、評鑑

形成性評鑑(以實際體驗走讀及教材後回饋為評鑑標準)

一、評鑑目的

本評鑑針對「神廟記」實體桌遊教材進行形成性評鑑。主要目的在於檢視此教材的整體架構是否完整、教材內容是否無誤、應用教學策略是否恰當，以及對整體教材的滿意度，根據所得結果來改進並修正教材。

二、評鑑對象

吳承祐、宋源哲、徐崇淵、邱奕嘉、蔡侑軒、蔡侑軒、施瀚淇、賴宜均

三、評鑑方式

使用google表單進行回饋

評鑑總結

綜合以上的形成性評鑑內容，可以得出以下的總結性評鑑：

神廟記桌遊和走讀體驗提供學習者有趣且具有教育意義的學習體驗。在桌遊部分，遊玩過程中能夠更好地理解廟宇故事，籤紙內容提供了有趣的知識。然而，有些專有名詞在遊戲中沒有補充解說的部分需要改進。

在走讀體驗中，AR動畫播放速度過快有時會讓閱讀感到困難，另外，廟宇AR的數量分配不均勻也是一個需要注意的地方。希望走讀導覽能夠更加連貫，增加廟宇歷史故事之間的連貫性和深度，使得整個走讀過程更具意義和知識性。