

台南市光華高中教師參加校外各項研習會心得報告

報告人：黃美紅

研習名稱	參加歷史遊戲設計工作坊－清代府城五條港	主辦單位	永仁高中
日期	107.04.27	地點	永仁高中

一、研習目的：

- (一) 與「府城人文遊戲實驗室」合作，帶領教師以台南「五條港」的歷史為主題進行遊戲設計實作，協助玩家『神入』(Empathy) 歷史之中。
- (二) 呼應 108 課綱重要精神，協助高中教師透過不同科目的合作，發展出跨科、跨領域的多元選修課程
- (三) 鼓勵教師進行跨校、跨科共同備課，促進教師專業對話，帶動「以學習者為中心」的教學變革，提高學生的學習興趣與成效。

研習內容：

(一) 專題演講：

- 1.主題: 歷史遊戲設計工作坊－清代府城五條港
- 2.講者: 南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學系楊智傑副教授

三、研習重點：

- (一)楊智傑副教授介紹府城人文遊戲實驗室的工作內涵及目標
- (二)分組探討清代府城五條港的變遷及原因
- (三)分組探討清代府城五條港與市井小民的關係
- (四)分組探討與清代府城五條港有關的歷史事件或民俗風情 (如划龍舟、做16歲或海盜蔡牽的威脅…)
- (五)以1999年張元教授「寄自疆場的家書」為例(背景是漢武帝討伐匈奴，而你是中級軍官，戰爭告一段落，要寫信回家，信的內容是1.途中所見情景2.戰鬥狀況3.對匈奴的印象4.對主帥的看法5.對戰爭的看法)，考學生的神入歷史情境與角色扮演
- (六)分組練習以清代府城五條港或台南文史命題，構思學習活動，讓學生以角色扮演出發，構思歷史情境(如視覺上的、具個人感受的或面對特殊情境的表現)，培養讓學生主動查詢資料的動力
- (七)歷史思考練習單:選定一個關鍵事件，及其前後相關事件，將事件分成3-4個段落，設定事件主角(如新港墘港、黃姓工人)，描述事件狀態的變化(如從台江內海淤積--形成河道--商貿逐漸繁榮--到曾文溪改道--安平開港--逐漸沒落)，每段落內要有1.主角期望2.行動進行3.遇到困難4.克服困難後的樣貌..
- (八)歷史行動者卡牌故事:1.準備一些空白名片紙、簽字筆2.準備講故事3.設定故事開頭與結局4.在卡片上寫上相關的人事、文字與圖像混雜5.將卡片洗牌排列、並隨機抽出6.遊戲開始前，你可以是郊商、工人或海盜7.玩法改變，所有卡牌隨機或具有某些固定一定出現的卡片8.卡片上的故事要素如何設計?

四、研習心得：

楊智傑老師非文史出身，卻能透過不斷閱讀相關書籍，最後整合人文與遊戲設計成為專業知識，發展成府城人文遊戲實驗室，實在令人佩服，也啟發我歷史探究與實作的課程設計，不過，比較可惜的是時間不夠，課程未上完，也未實際玩一下發想設計的遊戲，希望有時間辦進階研習喔！

教務主任 國中部主任 王瑞禪 校長 光華高中 張淑霞