

國立東華大學教學卓越中心  
113-1 三創教學課程成果報告書

計畫主持人:白益豪

單位: 洄瀾共好大學社會責任中心

# 目錄

壹、113-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件一-----	10
肆、附件二-----	12
伍、附件三-----	14

**國立東華大學-三創教學課程  
113-1 執行成果報告書確認表**

課程/學程名稱：智慧洄瀾走讀		
授課教師：白益豪/李美玲		
服務單位：光電工程學系		
班級人數:36		
勾選	繳交項目	說明內容
■	本確認表	請確實填報，以俾利核對
■	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
■	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
■	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案另外上傳並控制在 20 MB 以內以便日後回報教育部)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫  
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

# 三創課程-執行成果總報告

## 單一課程/跨領域課程

### 一、課程內容特色

「智慧洄瀾走讀」跨足多學院，透過實踐學習引導學生使用「蹦世界」APP 開發實境解謎遊戲。課程分為兩階段，第一階段以校園為基地，培養遊戲設計能力，推出五組解謎遊戲，提升數位素養；第二階段深入鳳林鎮與平林村，結合當地歷史文化，讓遊戲具教育價值。期末舉辦「社區實境解謎大賽」，實踐社區參與，並將學生作品上架當地合作社。

課程以鳳林鎮林榮社區為實踐場域，學生從運用軟體學習、文史田野調查與在地走讀成果，開發實境解謎遊戲，將課堂理論與實際應用結合，展現出對地方文化的深入理解與創意呈現。有許多都是外縣市的學生，第一次探索舊稱平林的豐富歷史與在地特色，包括傳統玉石文化、知名的山產餐廳及紀念消失的林榮車站由居民自發打造的火車公園等。透過與社區居民的互動，學生們將學習成果融入遊戲設計，透過「蹦世界」平台打造兼具挑戰性與趣味性的解謎遊戲，讓參與者不僅能感受遊戲樂趣，更能進一步了解當地的文化故事與自然魅力，為地方導覽注入數位互動的新元素。

### 二、特殊創意/活動規劃

說明本課程如何運用三創概念(創意、創新、創生)等概念規畫在教學上

本課程結合既有實境解謎遊戲平台作為課程主要工具，以遊戲啟發修課同學創作與認識在地的興趣，產出遊戲回到社區延續使用，強化東華大學與在地連結及正面形象。並結合具有高度活動力及凝聚力的在地社區協會共同規劃，提供修課同學多元且務實的學習管道。

課程活動規劃豐富充實，於期中製作東華校園實境解謎遊戲。期末則走出校園，連結社區。與社區工藝師合作，開發文化、歷史、工藝等主題，共5款實境解謎遊戲。吸引100多位在地居民和外地觀光客一起玩遊戲，走讀社區不同的角落。

創新：透過既有遊戲平台認識在地體驗的創新多元管道。

創意：從熟悉的校園環境到陌生的在地場域，發揮創意設計具有故事情節的實境解謎遊戲。

創生：透過社區發展協會提供導覽服務，安排戶外教學深度了解在地文史與文化背景，並製作出專屬於鳳林的實境解謎遊戲，回饋在地創造觀光亮點

### 三、教學策略/教學方法

請描述運用的教學方法、策略等創意教學

- 遊戲體驗：透過實地體驗其他遊戲設計激發同學創造力與想像力。
- 課程講授：於校內課堂講授鳳林文史、遊戲設計理念與課程目標。
- 上機實作：由專業師資上機逐步實際操作系統功能。
- 戶外參訪：與社區協力夥伴共同規劃戶外參訪活動。
- 成果展示：期末遊戲成果展培養同學活動執行能力。

### 四、課程/學程相關產業分析

● 分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性

臺灣東部人文自然資源豐富多元，但因產業缺乏創新，傳統產業日漸式微，推力與阻力使得人口外移嚴重，社區失去原有榮景。又因資源未及西部都會區，相對數位落差仍有相當程度待補足，而花蓮地區首重農業與觀光業為主要產業型態，面臨同質性高競爭力強的狀況下，以在地文化作為核心基礎，發展科技驅動創新能力，加強資訊互動優勢形成地方亮點，吸引觀光人潮聚集促使原鄉青年回流，達成創意、創新、創生三創環扣目標。

為強化特色研究結合在地實踐發展，培植花蓮地方創新實踐之專業知能，鼓勵學生「走出教室、接觸在地」，透過課程領略實境遊戲製作概念與構想過程，熟悉所在環境深厚的文化底蘊，引導對在地認識的興趣，進而認同而創作出實境解謎遊戲，啟發修課同學創意思維並具體實踐。

課程邀集在地社區協會幹部，共同深化文史與在地特色說明，一方面使學生更能深度了解場域，加強與在地的情感連結，另一方面也將成果提供社區團體、發展協會等公益組織延續使用，進而提升東華大學與社區合作之正面形象，達到價值再造、在地共融之目的。

本課程搭配使用實境解謎遊戲平台「蹦世界」-為目前全台規模最大的實境遊戲與導覽平台，以在地性主題遊戲、導覽為主，目前平台發展十分成熟，已和台灣多處觀光據點和場館合作，例如：板橋林家花園、國立台灣文學館特展、鶯歌陶瓷博物館、孫運璿紀念館...等。甚至花蓮亦有許多在地遊戲，結合人文歷史、教育推廣等作品，讓民眾得以快速了解地方特色。以此作為學生科技操作跳板，降低技術門檻，透過系統化學習，從認識在地文化資產與產業脈絡，到培養學生具備在地關懷及素養導向之思維，將地方體驗遊戲化，集結創意思維與地方亮點，建置屬於小組學生的在地文化互動遊戲，使非資訊專長學生也能利用科技深化在地連結，期利用數位資訊活絡地方特色，將創意具體實踐。

學生創作作品亦將於期末辦理成果發表會，將場域移師社區舉辦，提高遊戲曝光度，增加學生與在地互動，透過特色活動吸引大規模人潮參與，除了認識社區外，更活絡地方小型店家經濟，不僅為鳳林帶來不少觀光人潮，更提升小鎮特色亮點。

## 五、整體活動執行成果效益

### 【質化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 引導修課學生從課程及遊戲中深度認識鳳林在地特色與人文，結合在地文化之體驗，參與數位科技應用開發，對地方產生認同與情感。
- 使修課學生熟悉蹦世界遊戲平台，了解創新創意發想投入能帶動地方創生產業的競爭力，為首創之教學創新。
- 透過分組討論與共同實作，訓練學生以問題解決思考導向，並察覺農村社區需求，學習溝通、合作、面對團隊互動的困境與體驗合作學習。
- 課程將緊密鏈結本校學生與鳳林社區，透過課程實踐，深化學習成效，強化與鳳林地區的連結，打造東華特色品牌提升正面形象。
- 授課教師多元化教學方法的開發及引導，提升學生學習成效，進步中邁向創新卓越，達到永續教學綜效。

### 【量化指標】(對應當初申請計畫之預期成果)

- 產出 5 組以東華校園為主實境解謎遊戲。
- 產出 5 組以鳳林社區為主實境解謎遊戲。
- 期末系統成果展示 1 場，參與社區民眾 115 名，學生工作夥伴 25 名，總計 140 人次。
- 參與課程學生均能產出完整作品。
- 課程教師於成果發表會或各式研討會中發表其成果 1 場。

## 六、多元評量尺規

### 1. 期中校園遊戲開發(40%)

資料收集完整度與遊戲創意規劃

遊戲開發完整度與友善度 小組成員互評分	
<b>2. 期末鳳林遊戲開發(45%)</b>	
資料收集完整度與遊戲創意規劃 遊戲開發完整度與友善度 小組成員互評分 成果發表引導與解說能力	
<b>3. 出席率(15%)</b>	
含 1 次校外教學、1 次期末成果展、平時課堂學習狀況	

## 七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

- 可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。

### 「113-1 三創課程」期中教學意見回饋分析表

課程名稱：智慧河瀾走讀 授課教師：老師 填答人數：25

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
<b>(一)教學策略方面 (M=3.6800)</b>										
1.考慮學生先備知識。	1	4.0	2	8.0	8	32.0	7	28.0	7	28.0
2.能注意學生學習情形。	0	0	3	12.0	8	32.0	10	40.0	4	16.0
3.能與學生生活經驗連結。	1	4.0	3	12.0	5	20.0	9	36.0	7	28.0
4.能引起學生學習動機。	1	4.0	2	8.0	5	20.0	12	48.0	5	20.0
5.根據學生學習狀況調整課程。	1	4.0	1	4.0	6	24.0	14	56.0	3	12.0
<b>(二)教材準備方面 (M=3.9467)</b>										
1. 上課內容符合教學目標。	0	0	0	0	5	20.0	13	52.0	7	28.0
2. 課程內容安排有組織、有條理。	0	0	1	4.0	6	24.0	13	52.0	5	20.0
3. 課程內容與安排符合我們的程度與需求。	1	4.0	1	4.0	4	16.0	13	52.0	6	24.0
<b>(三)師生互動方面 (M=4.1000)</b>										
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0	0	0	5	20.0	11	44.0	9	36.0
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0	2	8.0	4	16.0	15	60.0	4	16.0
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0	0	0	3	12.0	12	48.0	10	40.0
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0	0	0	6	24.0	10	40.0	9	36.0
<b>(四)評量方法方面 (M=3.9200)</b>										
1.教師清楚說明評量方式。	0	0	3	12.0	3	12.0	10	40.0	9	36.0
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0	2	8.0	8	32.0	11	44.0	4	16.0
3.評量方式能合理反映出教學重點。	0	0	2	8.0	3	12.0	14	56.0	6	24.0
4.作業或報告給予回饋	0	0	0	0	7	28.0	10	40.0	8	32.0

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意	
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%
<b>學生自我學習評量</b>										
<b>創意(M=4.1200)</b>										
1.我會有許多發想、思考與靈感	0	0	1	4.0	4	16.0	13	52.0	7	28.0
2.我會融合舊有的知識成為新的想法	0	0	1	4.0	3	12.0	12	48.0	9	36.0
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性	0	0	1	4.0	4	16.0	10	40.0	10	40.0
<b>創新(M=3.9467)</b>										
4.我變得更有邏輯組織能力	1	4.0	0	0	5	20.0	13	52.0	6	24.0
5.我變得更有團隊溝通與合作能力	0	0	3	12.0	3	12.0	12	48.0	7	28.0
6.我變得更有發現問題與解決問題能力	0	0	1	4.0	5	20.0	12	48.0	7	28.0
<b>創生(M=3.7867)</b>										
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中	1	4.0	0	0	7	28.0	11	44.0	6	24.0
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中	0	0	4	16.0	5	20.0	10	40.0	6	24.0
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中	1	4.0	2	8.0	5	20.0	10	40.0	7	28.0

- 題目八、從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明
- 題目九、請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做那些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）
- 題目十、老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

1.從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明

無

無

做遊戲 有增加討論

很有特色的教學方式

課很少但也可以學到東西

製作遊戲並親自執行

Popworld

設計遊戲的文本

自己製造遊戲的部分

課程自由

能夠自己動手做

製作遊戲的過程，因為做作品可以展現自己的想法和價值觀，我喜歡那個過程

介紹 popworld 的課程 覺得接觸新的東西很有趣

使學生接觸不同面向的東西

學到蹦世界使用方法

如何製作遊戲，也有請專門的人員來教導我們，老師也給我們很大的幫助以及回饋。

探索 popworld 裡面的遊戲，有些可以和生活旅遊結合

製作遊戲

2.請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）

無

無
不ㄟ又ㄟ
否
否
沒
無
否
否
無
沒有餒
沒有沒有 完全沒有
無
沒有
否
否

## 八、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 一、本學期期末成果發表辦理日期已經為學期末的周末日，部分外國學生或住宿考量，無法留到成果發表活動當日共同參與，略為可惜。
- 二、不同科系同學在專長與基礎知識有非常大的落差，學生初期磨合與溝通遇到許多困難。
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。
- 三、本學期週四課程遇到國慶、颱風導致上課時數較少，導致遊戲測試的時間不夠充裕，部分遊戲設計出現 BUG，致使民眾玩家的遊戲體驗不夠完善，未來在課程時間調配要更具彈性。
- 四、今年平林大探險的遊戲設計主題獲得在地社區肯定，未來設計課程應增加如何讓社區遊戲設計能夠與在地導覽解說系統應用需求，建立對接應用的設計，增加遊戲設計的實用性。

## 九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

- 與課程相關成果發表相關報導或者競賽獲獎事蹟，作為教育部深耕計畫亮點成效，以利爭取經費。
- 運用三創課程投稿相關研討會發表

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
2025/01/15	平林解謎之旅：「洄瀾」成果 首度試玩百人參與探索在地珍寶	<a href="#">平林解謎之旅：「洄瀾」成果 首度試玩百人參與探索在地珍寶   中央社訊息平台</a>

2025/01/12	平林解謎之旅	平林解謎之旅 <a href="https://www.ksnews.com.tw/20250112m15/">https://www.ksnews.com.tw/20250112m15/</a>
------------	--------	---

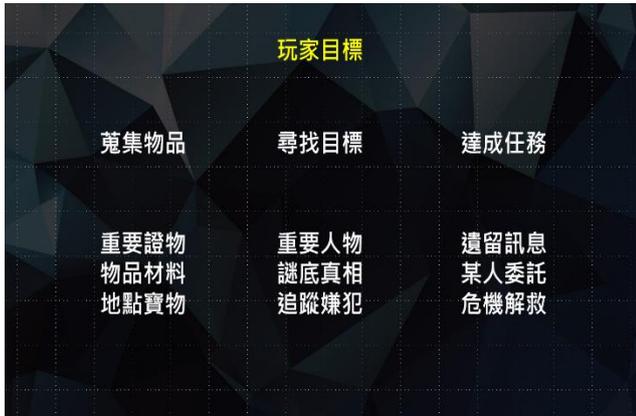
十、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



### 陸、活動紀錄表

活動主題	蹦世界業師分享軟體操作
活動時間	113年09月19日 10時00分至12時00分
活動地點	理二 E108
主講人	郭秉昱
參與人數	36
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次活動之進行方式、活動內容。另可就每次活動之性質不同，建議可加入1. 講者簡介，如背景、專長...等；2. 本次活動或本年度活動帶來何種效益...等；3. 其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>透過實際設計蹦世界 APP 的工程師，學習如何快速操作蹦世界。從基本建置遊戲開始，到設計遊戲的目標和故事、地點關卡的選擇取材。帶領初學者更有系統和概念的入門。藉由此課程，為之後學生各組自行製作遊戲做準備。</p> <p>講者簡介： 郭秉昱 實境遊戲設計師、同人誌活動主催兼實境遊戲設計、DeRoot 桌遊店副店長。課程教學：丹鳳國小資優班實境遊戲課程教學、永和教師實境遊戲教學指導、東華大學實境遊戲課程教學、崇倫國中教師實境遊戲教學指導、環境教育實境遊戲研習營、澎科大實境遊戲課程教學、澎科大實境遊戲課程評分講評。</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <p>講師很精準的分析遊戲範例。製作遊戲與體驗遊戲這兩個部分都要思考。遊戲設計理念、地點、故事主題與玩家目標環環相扣。經過老師詳細的說明，讓學生在之後的課程中，對遊戲製作更有概念與想法。</p>
活動回饋與成效	<p>● 意見與回饋</p> <p>(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)</p> <p>陳同學表示：「透過老師淺而易懂的講解，讓之前完全沒有接觸遊戲製作的我，產生了興趣。製作遊戲原來這麼好玩，期待之後我們這組的作品。」</p> <p>講師在課堂中有穿插一些上機實作的環節，讓學生可以跟著操作。</p>

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



設計玩家目標



學生課堂發問



範例實作



學生課堂發問

### 活動紀錄表

活動主題	平林小走讀
活動時間	113 年 12 月 07 日 09 時 00 分 至 16 時 00 分
活動地點	平林
主講人	林盛火 / 黃家榮
參與人數	30
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次活動之進行方式、活動內容。另可就每次活動之性質不同，建議可加入 1. 講者簡介，如背景、專長...等；2. 本次活動或本年度活動帶來何種效益...等；3. 其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>課程以鳳林鎮林榮社區為實踐場域，學生從運用軟體學習、文史田野調查與在地走讀成果，開發實境解謎遊戲，將課堂理論與實際應用結合，展現出對地方文化的深入理解與創意呈現。有許多都是外縣市的學生，第一次探索舊稱平林的豐富歷史與在地特色，包括傳統玉石文化、知名的山產餐廳及紀念消失的林榮車站由居民自發打造的火車公園等。</p> <p>講者簡介：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 黃家榮：花蓮在地文史工作者，相關成就：762 鐵道故事咖啡館負責人、走讀花蓮導覽解說人員、花蓮日式神社研究專家、文史專著「帶你回花蓮」作者。</li> <li>2. 林盛火：東華大學講師，相關成就：花蓮支亞干遺址研究，並以金工精湛工藝技法由創作投射個人對生活及自然景物的感受。協助國立臺灣史前文化博物館、花蓮縣考古博物館、台中科學博物館委託製作考古玉器形制，從台灣玉通過交換形式是如何影響南島美感文化。</li> </ol> <p>● 講座重點與預期助益</p> <p>學生透過本次走讀，以組為單位，製作出 5 款實境解謎遊戲。遊戲內容包含社區文化、歷史、玉石文化、鐵路文化、工藝等主題，連結社區。期望透過這 5 款實境解謎遊戲，邀請在地民眾參予 2025/01/11 成果展。</p>

活動回饋  
與  
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

- 一、學生對於鳳林林榮的文史背景故事有更多理解，透過玉石磨製體驗，引動同學對於在地工藝傳承與學習的興趣。
- 二、在地工作室對於社區小旅行的想像進行規劃與實踐討論，結合實境解謎應用於導覽解說與在地體驗。

● 其他

- 期末系統成果展示 1 場，參與社區民眾 115 名，學生工作夥伴 25 名，總計 140 人次。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



走讀平林社區



講師導覽鐵路歷史



介紹玉石文化



在盛火老師的玉石工作室前合照

附件三

**活動紀錄表**

活動主題	平林解謎之旅：尋找在地的珍寶-期末成果展
活動時間	114年1月11日 09時00分至12時00分
活動地點	平林
主講人	李美玲
參與人數	105
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>前期準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實境解謎遊戲由東華大學學生規劃內容、制定遊戲路線。</li> <li>2. 聯繫當地商家提供活動在地好禮。</li> </ol> <p>活動當日：</p> <p>廣邀當地林榮在地居民及外地遊客，在平林進行走讀，參加解謎遊戲。學生將引導並提供相關資訊，協助參與者認識當地文化及歷史。</p> <p>日期:114年1月11日(六)          時間:10:00-12:00          流程:10:00 報到                  10:10 健走遊戲解說                  10:10-10:30 實境解謎健走活動                  10:30-12:00 民眾兌換完賽獎與小抽獎 / 花生糖DIY體驗。</p> <p>在地好禮：</p> <p>完成遊戲好禮：完成遊戲健走的民眾頒發在地好禮，鳳榮地區慢城豆奶及林榮社區媽媽手工花生糖。          抽獎好禮：在地玉石工作坊「台灣玉吊飾」。(抽獎限額30名)          預期效益:預計120位社區民眾參與，30位東華大學學生志工協助，媒體報導至少一則。行銷社區媽媽花生糖、在地玉石工作坊、農會豆奶，提高其知名度。</p> <p>● 活動重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 提升在地居民對平林及鳳林的文化認識與親切感。</li> <li>2. 促進社區內部的互動與合作，增強社區凝聚力。</li> <li>3. 動當地經濟，回饋當地商家，促進消費。</li> <li>4. 收集參與者的反饋，以便未來實境解謎推廣活動的改進，充實林榮地方新型態的導覽小旅行內容。</li> </ol>

活動回饋  
與  
成效

● 意見與回饋

(內容可包括此活動對與會者之實際助益、與會者分享交流之重點摘錄、其他意見與回饋...等)

- 一、在地居民表示活動相當熱鬧，引動遊客前來了解社區文化，相當肯定。
- 二、參與民眾對於在地社區媽媽的傳統手藝花生糖製作相當肯定，很多民眾都希望可以成為在地伴手禮。
- 三、學生透過實際活動的過程，學習與民眾互動、面對遊客提問與建議都能順利應對，重要的學習經驗。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



成果展廣邀林榮和鳳林居民參加



提供在地好禮，吸引民眾參予



連結社區媽媽製作花生糖，讓民眾體驗



學生引導在地小學生，玩實境解謎遊戲