

國立東華大學教學卓越中心  
114-1IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人:白益豪  
單位:社會責任行動中心

# 目錄

壹、114-1 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	11

**國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫  
114-1 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:42		
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	◎當期程經費支出之活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等 ◎計畫教師參加之 AI 培訓講座

- 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)

# IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

## 素養導向/AI 應用課程

### 一、課程內容特色

如何運用 IDEAS 概念-Innovation(創新-PBL、TBL、SBL)、Design (設計)、Explore /Experience (探索/體驗)、A (AI 科技)、S(Skills)等概念規畫在教學上

「智慧洄瀾走讀」是一門橫跨多學院的實踐導向課程，透過數位工具結合地方走讀，引導學生以「蹦世界」APP 設計實境解謎遊戲，將學習場域從教室延伸至真實社區。課程以遊戲設計為媒介，培養學生的數位應用能力與跨域整合思維，並回應地方文化保存與社區參與的需求。

課程設計分為兩個階段推進。前期以校園作為練習場域，學生從遊戲架構、關卡設計到故事鋪陳逐步建立基礎能力，完成多組校園實境解謎作品，提升對數位工具與互動設計的掌握度。後期則轉入花蓮鳳林鎮平林村、大榮社區，學生透過文史資料蒐集、田野調查與在地走讀，將地方歷史文化轉化為遊戲內容，使解謎設計具備教育意涵與地方特色。

以林榮社區為核心實踐場域，多數來自外縣市的學生首次深入探索舊稱「平林」的聚落脈絡，認識傳統玉石文化、地方山產餐廳，以及由居民自發保存記憶、紀念林榮車站的火車公園等在地故事。學生在與社區居民的交流互動中，將所學轉化為兼具挑戰性與趣味性的實境解謎遊戲，並於期末舉辦「社區實境解謎大賽」，邀請民眾實際參與體驗。

課程成果亦進一步與在地合作社串聯，將學生作品上架平台，讓遊戲成為地方導覽與文化傳播的數位媒介，為社區注入嶄新的互動體驗，也展現大學課程回應地方需求的實踐價值。

- I - Innovation (創新模式)：這是首創將「程式設計/科技」與「地方文史」結合的課程。
- D - Design (設計思考)：展示學生如何將枯燥的文史資料（如：平林豐田玉、林榮車站），轉化為解謎遊戲的劇本（如：作品《時光玉淬》、《林榮阿嬤的信》）。
- E - Explore (場域探索)：引導學生「從校園到社區」。期中是東華校園（東湖的呼救），期末是鳳林社區（林榮秘境），這顯示了學生關注視野的擴大。
- A - AI & Tech (科技應用)：使用數位工具（蹦世界 Popworld、VR 共學），本學期學生共創開發了 16 款 APP，遊玩人次達 125 人。
- S - Skills (關鍵能力)：透過引導學生小組討論、互評、發表心得，強化同學溝通與解決問題能力。

### 二、課程/學程相關學用趨勢分析

- 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。

臺灣東部擁有豐富的人文與自然資源，然受限於產業創新不足、數位落差及人口外移等結構性問題，地方發展面臨挑戰。花蓮以農業與觀光為主要產業，在高度同質競爭下，極需以在地文化為核心，結合科技導入創新動能，形塑地方特色亮點，吸引觀光人潮與青年回流，實現「創新模式、設計思考、場域探索、科技應用、關鍵能力」的永續發展目標。

本課程以「走出教室、接觸在地」為核心理念，結合實境解謎遊戲平台「蹦世界」，引導學生從認識地方文化、文史田調與場域實踐出發，將在地體驗轉化為互動式數位遊戲。課程邀集社區協會共同參與，深化學生對地方的理解與情感連結，並將成果回饋社區延續使用。期末於社區辦理成果發表活動，提升作品曝光度，促進居民與遊客參與，活絡地方經濟，同時展現大學與社區共融、價值再造的實踐成果。

### 三、整體活動執行成果效益

主要教學法	課程大綱		學習質/量化成果	對應UCAN能力
	學習主題	執行過程		
TBL	在地參訪走讀與遊戲內容企劃	參訪平林與大榮社區，透過走讀與在地工藝師、店家連結，製作實境解謎遊戲。	期中8款校園遊戲 期末8款社區遊戲 共產出16款遊戲	團隊合作 溝通表達 人際互動 創新
PBL	遊戲設計	遊戲目標與故事設定、關卡地點的選擇與取材	期中8款校園遊戲 期末8款社區遊戲 共產出16款遊戲	團隊合作 問題解決 資訊科技應用 創新

UCAN 能力指標對應	<input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習 <input checked="" type="checkbox"/> 人際互動 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> 創新 <input type="checkbox"/> 工作責任及紀律 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用 <input checked="" type="checkbox"/> 團隊合作
-------------	--

(指標對應參考，填寫完上述指標請自行刪)

### 四、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

2. 期末鳳林遊戲開發(45%)

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

3. 出席率+小組互評(15%)

含 1 次校外教學、1 次期末成果展、平時課堂學習狀況、小組表現

「114-1 IDEAS 課程」期中教學意見回饋分析表

課程名稱： 15 智慧河瀾走讀

授課教師： 老師

填答人數： 37

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=3.7838)</b>										
1.考慮學生先備知識。	0	0.0	1	2.7	18	48.6	12	32.4	6	16.2
2.能注意學生學習情形。	0	0.0	1	2.7	15	40.5	13	35.1	8	21.6
3.能與學生生活經驗連結。	0	0.0	2	5.4	10	27.0	14	37.8	11	29.7
4.能引起學生學習動機。	0	0.0	1	2.7	9	24.3	18	48.6	9	24.3
5.根據學生學習狀況調整課程。	0	0.0	3	8.1	14	37.8	12	32.4	8	21.6
<b>(二)教材準備方面 (M=3.9910)</b>										
1.上課內容符合教學目標。	0	0.0	0	0.0	7	18.9	17	45.9	13	35.1
2.課程內容安排有組織、有條理。	0	0.0	0	0.0	13	35.1	16	43.2	8	21.6
3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。	0	0.0	0	0.0	11	29.7	17	45.9	9	24.3
<b>(三)師生互動方面 (M=4.2095)</b>										
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0.0	1	2.7	4	10.8	17	45.9	15	40.5
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0.0	1	2.7	13	35.1	10	27.0	13	35.1
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0.0	0	0.0	4	10.8	16	43.2	17	45.9
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0.0	0	0.0	6	16.2	14	37.8	17	45.9
<b>(四)評量方法方面 (M=4.0270)</b>										
1.教師清楚說明評量方式。	0	0.0	0	0.0	6	16.2	17	45.9	14	37.8
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0.0	0	0.0	13	35.1	14	37.8	10	27.0
3.評量方式能合理反映出教學重點。	0	0.0	1	2.7	10	27.0	16	43.2	10	27.0
4.作業或報告給予回饋	0	0.0	0	0.0	9	24.3	18	48.6	10	27.0



無
無
不要分組☹
評量方式更準確
還可以，沒什麼要改的
也許兩堂業師的課會比較更了解此課程如何設計～
無
沒有
都很好
無
評量方式多點彈性空間
無
我覺得老師給的範例可以更詳細一點
多提供一些建議讓我們在設計遊戲時更加有方向
無

無
無
我覺得目前的狀態很棒
3.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？
無。
無
沒有
無
無
沒
沒有
無
沒有

無
公平待遇
沒有
無
沒有
無
否
無
無
沒有
無
無
無
否
沒有

### 五、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。

- 謝謝助教和老師安排這麼用心的課程活動，讓我認識花蓮！馬同學
- 很有趣的一門課！沒修這堂體驗不到類似的活動！張同學
- 大家一起分工做遊戲。我覺得蠻有挑戰性，也能增進感情。陶同學
- 很明確的是以專案設計的形式分組分工，時程規劃也很明確，所以可以非常清楚要做什麼，也不會沒有頭緒。林同學
- 很好玩的一堂課，從遊戲發想到製作完成，收穫很多，感覺想像力變得更豐富了。廖同學
- 助教跟老師都很好，有問題提問都很耐心解答，感覺很想讓大家融入在地。李同學
- 可以與組員互動，因為大家都互相不認識，不像有些課分組之後，跟其他組員還是不相識。許同學
- 可以去不同場域上課，很開心，學到新東西。呂同學

### 六、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

當前困難/問題	未來改善/精進
<p>反思執行本次計畫過程所面臨的困難/問題。 修課學生來自不同學院，多數非資訊相關背景，對數位工具與遊戲設計概念的熟悉度不一，初期需投入較多時間進行基礎教學。</p> <p>將地方文史資料轉化為具互動性與趣味性的遊戲內容，對學生而言具挑戰性，部分作品在教育深度與遊戲性之間仍需取得平衡。</p>	<p>執行本次計畫後，未來課程能再改進學生學習之處或教卓未來可以開哪方面增能課程，協助老師精進教學能力。</p> <p>增加案例分析與設計工作坊，引導學生思考故事敘事、關卡邏輯與學習目標，提升作品的教育價值與遊戲完成度。</p> <p>未來可以與社區、合作社或觀光單位合作，協助優秀作品上架與實際導覽應用，並建立後續維護與優化的接續模式。</p>

## 七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

### 3. 新聞報導範例

新聞發布日期	新聞標題	新聞網址
20264/12/29	東華大學「智慧洄瀾」課程 將鳳林變身大型解謎遊樂場	<a href="https://www.cna.com.tw/postwrite/chi/422608">https://www.cna.com.tw/postwrite/chi/422608</a>

### 活動紀錄表

活動主題	鳳林文化走讀小旅行
活動日期	114 年 11 月 22 日
活動地點	鳳林
演講者	林盛火/黃家榮/鍾順龍
參與人數	42
活動內容	<p>● 活動或講座進行方式與內容</p> <p>(請敘述本次講座或活動之活動／講座目的，內容與重點、進行方式／流程簡述、其他可供他人了解本次活動進行與內容之資訊)</p> <p>活動安排豐富的行程，讓學生在鳳林體驗當地的特色。透過此次活動帶領學生走入社區，且為期末遊戲製作取材。</p> <p>平林的玉石工作負責人-林盛火老師。老師長期投入花蓮支亞干玉石遺址研究。帶領學生認識玉石的相關知識與技術。</p> <p>在平林社區學生藉由 113-1 學長姐製作的遊戲，認識在地文化。而在大榮社區，邀請花蓮在地文史工作者-黃家榮老師，向同學們分享過去的歷史文化。</p> <p>與在地品牌美好花生合作，鍾順龍老師直接到學生們走入花生田。從花生種植、採收、加工。老師帶著學生走訪附近不同的場域。了解花蓮農業所遇到的困境和友善耕作與文化、藝術結合，推動地方創生的品牌經營模式。</p> <p>透過走讀，實際去看去接觸，讓學生以不同的角度去認識鳳林的社區，和這裡的歷史文化、人文風情以及在地店家。</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>這是我第一到鳳林，之前都只是路過而已。此次活動更了解這裡的文化背景，對這塊土地有不同的認識，也讓我們這組在製作期末遊戲中所有的素材有許多的想法。 陳同學</p> <p>非常豐富的行程，到社區走讀，以不同的視角認識鳳林這個區域。體驗到不同的事物，到花生田、走在社區中、體驗客家織布、磨玉石。滿滿的收穫。 張同學</p> <p>● 成效：學生透過此次戶外教學，收集期末社區實境解謎遊戲素材，預計產出 8 款遊戲。</p>
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)	



盛火老師講解玉石文化



磨玉體驗



撥花生體驗



花生田導覽



社區走讀



客家織帶體驗

### 活動紀錄表

活動主題	鳳林實境解謎-成果展
活動日期	114年12月20日
活動地點	鳳林
演講者	全體學生
參與人數	42
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動或講座進行方式與內容</li> </ul> <p>本次成果展共 8 款遊戲，吸引超過 120 位在地居民與親子遊客熱情參與。透過數位科技與實地走讀的結合，學生們成功將原本靜態的文史資料，轉化為 8 款互動性極強的「燒腦」遊戲。</p> <p>活動特別規劃「平林組」與「美好花生組」兩大主題路線，深度串聯在地產業。「平林組」與在地玉石工作室林盛火老師合作，將臺灣玉石文化融入謎題。「美好花生組」則攜手知名在地品牌「美好花生」，讓遊客在解謎後能品嚐在地美食，將文化探索延伸至味蕾體驗。</p>
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 意見與回饋</li> </ul> <p>參與課程設計的程同學分享：「這是一門非常有挑戰性但也極具成就感的課！要設計出一款『好玩』的遊戲比想像中困難許多，我們必須同時考量使用者特性、社會效益與遊戲邏輯。從期中設計時感到挫折，到期末能掌握訣竅、看見民眾投入解謎的笑容，覺得自己的企劃與溝通技能都有顯著進步。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 成效</li> </ul> <p>學生除了製作遊戲之外，也需要製作報名表單、民眾保險、海報等活動前置預備。讓學生除增加地方文史知、識遊戲製作技巧外，也了解辦理活動的各項細節。</p> <p>這次成果展，使用加分機制，鼓勵學生各組自行邀請親朋好友來玩實境解謎遊戲。因有此機制，使學生更加積極在宣傳上面。</p> <p>透過 8 款遊戲，讓民眾更認識平林社區和大榮社區，活絡地方，也讓在地文化、店家、產業以不同的形式被看見。</p>
活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)	



與民眾大合照



引導民眾玩實境解謎遊戲



民眾報到



抽中美好花生刈包兌換卷

	
解謎中	尋找提示解謎中

附件三

### AI 培訓講座證明

114/8/1~115/1/14 參加證明(可直接貼上)或填寫 AI 活動紀錄表(擇一即可)

活動主題	蹦世界業師 軟體操作分享
活動日期	114 年 9 月 18 日
活動地點	理二 E108
主辦/承辦單位	社會責任行動中心
演講者	郭秉昱
活動內容 與 學習收穫	<p>透過由實際參與「蹦世界 APP」設計的工程師親自帶領，學習如何快速且有效地操作蹦世界。課程從遊戲的基本建置開始，逐步引導學生進行遊戲目標與故事設定、關卡地點的選擇與取材，協助初學者以更有系統、具體的方式入門遊戲設計。藉由此課程，為後續各組學生自行製作遊戲奠定良好基礎。</p> <p>課程採手把手教學方式，傳授遊戲製作技巧，包含素材的蒐集與運用，涵蓋具體資料（如在地店家、裝置藝術與景點）及抽象資料（如人文歷史與民間傳說）。同時，透過 APP 中的 AR 設定，讓現實場景結合擴增實境，創造出各種想像中的世界。</p>

課程引導學生從全新的角度出發，轉換為遊戲設計者的角色，提供高度的創作自由，讓學生能夠發揮創意，打造專屬於自己的遊戲內容。

內容豐富，且有許多製作的小技巧，學生有滿滿的收穫。可以實際應用在之後的製作之中。

活動剪影(請檢附一至二張活動照片，並予以簡述)



業師分享



學生課堂實作