

# Best Education-KDP 2016

## 全國學校經營與教學創新 KDP 國際認證獎

### ——教學創新類——

#### 壹、基本資料

方案編碼	TH. 021
方案名稱	樂善樂逃逃
主要組別	<input type="checkbox"/> TA.本國語文 <input type="checkbox"/> TB.英文 <input type="checkbox"/> TC.數學 <input type="checkbox"/> TD.社會 <input type="checkbox"/> TE.健康與體育 <input type="checkbox"/> TF.藝術與人文 <input type="checkbox"/> TG.自然與生活 <input checked="" type="checkbox"/> TH.綜合活動 <input type="checkbox"/> TI.幼兒教育 <input type="checkbox"/> TJ.特殊教育(含融合教育)
次要組別	<input type="checkbox"/> TA.本國語文 <input type="checkbox"/> TB.英文 <input type="checkbox"/> TC.數學 <input type="checkbox"/> TD.社會 <input type="checkbox"/> TE.健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> TF.藝術與人文 <input type="checkbox"/> TG.自然與生活 <input type="checkbox"/> TH.綜合活動 <input type="checkbox"/> TI.幼兒教育 <input type="checkbox"/> TJ.特殊教育(含融合教育)
參賽校別	<input type="checkbox"/> 高級中等學校 <input type="checkbox"/> 國民中學 <input checked="" type="checkbox"/> 國民小學 <input type="checkbox"/> 幼兒園
KDP 國際授證意願調查	若方案獲得特優獎或優等獎者可選擇申請 KDP 國際教育榮譽學會會員資格，以另外獲得國際教育榮譽授證。加入 KDP 會費每年約 NT\$1500 元(願意者請打勾)，俟獎項公布後再進行加入手續。 <input checked="" type="checkbox"/> 願意 <input type="checkbox"/> 不願意

參賽成員	方案代表人 (聯絡人)	共同參賽者 成員二	共同參賽者 成員三	共同參賽者 成員四	共同參賽者 成員五
姓名	陳維士	蘇盈彰	巫佳穎	吳慧茹	
任教年資	11	15	4	21	
教師專長	綜合活動 健康與體育	社會 自然與生活	本國語文 藝術與人文	英文 綜合活動	
GT 或 Inno 得獎經驗	104 年度 GT 優等	104 年度 GT 優等	104 年度 GT 優等	無	
學校	桃園市龜山區樂善國民小學  (請填寫全銜)				

## 貳、方案摘要

方案名稱：樂善樂逃逃

主要領域：綜合活動 次要領域：藝術與人文

參賽者姓名：陳維士 蘇盈彰 巫佳穎 吳慧茹

學校名稱：桃園市龜山區樂善國民小學

### 一、創新教學背景

本校的密室逃脫活動緣起於筆者的班級活動，本意是利用期末考後的彈性課程時間，在教室打造逃脫情境，將學期課程加以設計成謎題或問題情境，讓學生將學期課程內容加以活用，運用邏輯力、觀察力、聯想力、翻找能力與統整能力，在團隊合作解決問題並逃脫成功，後來在校內教師的參與下活動規模逐漸由班級推展到學年，更逐步發展成校內活動。

### 二、教學目的或能力指標

- (一)改善學習環境與設備，提升優質創意校園環境。
- (二)發展學校特色課程，培養學生創造力與實踐力。
- (三)實施師生社群對話與討論，提升學生基本能力，精進教師專業能力。
- (四)活化美化校園閒置空間，營造創意校園與人文境教。

### 三、創新教學之理念與作法

#### (一) 創新策略

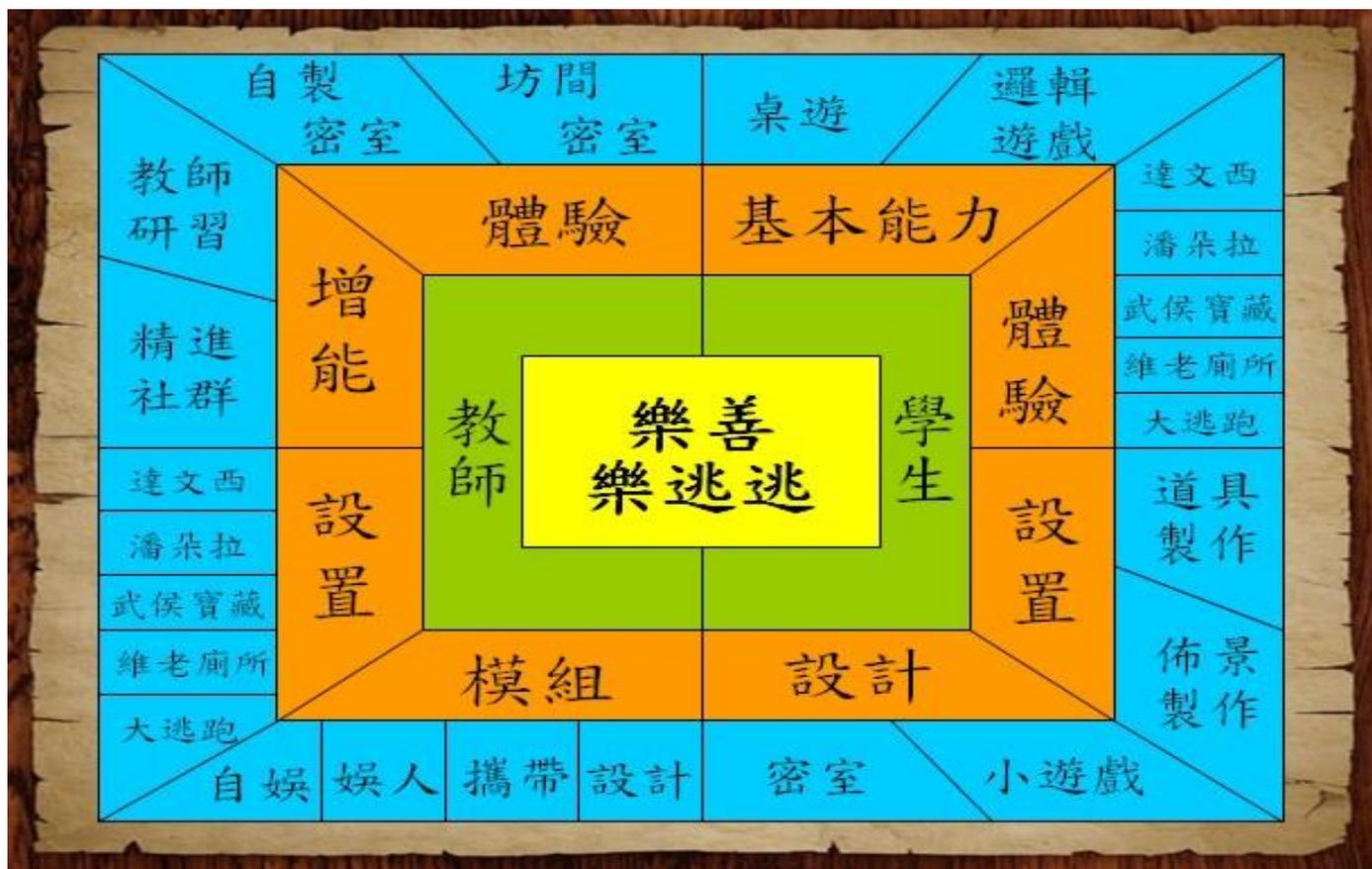
1. 發展創造力及邏輯推理課程活動，設置密室闖關活動教具，提供學生動手操作的機會，活化校園閒置空間，達到創造力的境教功能。
2. 設置密室逃脫教室，進行創造力相關課程活動，並將本計畫的教學活動上傳網站，與張貼 FB 公開活動成果，開放外校師生團隊蒞臨體驗與對話，達到教學資源共享的目的。

#### (二) 創意教學實施方式及成效評估

對象	課程名稱	實施方式	成效評量	核心素養
教師	(一) 密室體驗	實際體驗密室逃脫遊戲之主題模組與關卡內容，以利後續的活動規劃。	體驗並紀錄密室內容	
	(二) 教師增能	邀請專家學者及坊間相關產業人士蒞校進行分享與經驗交流。	體驗並紀錄密室內容	
	(三) 密室佈置	校內教師依教學內容及教師專長進行各年段的關卡活動、道具的設計與製作。	設置校內密室。	
	(四) 模組設計	將校內空餘教室設置為密室逃脫教室，規劃密室闖關逃脫活動。	設計密室模組。	
學生	(一) 基礎能力訓練	進行桌遊教學與遊戲；不定期於教室或課堂中解答邏輯推理問題。	自行閱讀說明書，並與同學進行遊戲。	自我管理 人際互動
	(二) 密室體驗	團隊小組合作完成密室逃脫任務；能大方與同學討論，解決問題、完成任務並與同學分享逃脫心得。	能利用學習到的學科知識解開謎題，逃出密室。	生活適應與創新 危機辨識與處理
	(三) 密室佈置	了解密室主題設計並製作道具及協助佈置。	能協助設計實境密室。	資源運用與開發
	(四) 自行設計	設計屬於自己的密室。	設計自己的密室並與同學分享。	資源運用與開發

# 參、課程設計

## 一、課程架構圖



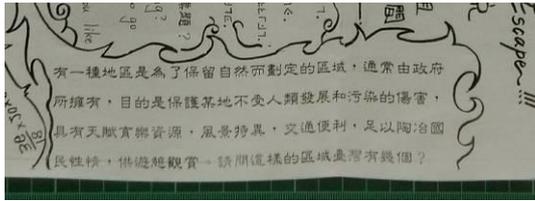
## 二、教學流程

逃脫前 教師專業增能		
坊間密室體驗	教師研習及精進社群增能	設置與模組開發
於教師社群時間至校外密室進行實際體驗，回學校後討論校內可用性。	利用教師研習邀請坊間專業人士蒞校分享經驗談。	於社群時間進行校園閒置教室改造，打造校園實境密室。

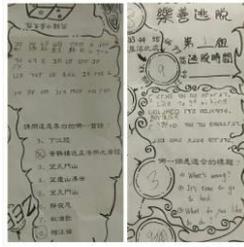


<p><b>【準備活動】</b> 將教室佈置成密室情境。</p> <p><b>【課程活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生以小組為單位，進入密室。</li> <li>2. 依照密室的各項線索，進行解謎活動。</li> <li>3. 密室解謎主題分為國語文、數學、自然、社會及英語五大內容。</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div data-bbox="119 465 384 667"> <p>國語文</p> </div> <div data-bbox="400 465 665 667"> <p>數學</p> </div> <div data-bbox="681 465 946 667"> <p>自然</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="119 734 384 936"> <p>社會</p> </div> <div data-bbox="400 734 665 936"> <p>英語</p> </div> <div data-bbox="681 734 946 936"> <p>找出鑰匙</p> </div> </div>	<p>課前</p> <p>40 分鐘</p>	<p style="text-align: center;">學生作品</p>
--	------------------------	---

第二逃 密室體驗-潘朵拉的盒子			
教學時間	1 節 = 40 分鐘		
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能利用學習到的學科知識解開謎題，逃出密室。</li> <li>2. 能大方與同學討論，解決問題、完成任務。</li> </ol>		
能力指標	3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重紀律的態度。 3-2-2 參加團體活動，了解自己所屬團體的特色，並能表達自我以及與人溝通。 4-4-1 覺察人與自然的關係，並能對日常生活中的事物做有系統的觀察與探究，發現及解決問題。		
	活動流程與內容設計	時間	
	<p><b>【準備活動】</b> 將教室佈置成密室情境。</p> <p><b>【課程活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生以小組為單位，進入密室，進行解謎活動。</li> <li>2. 密室主題分為國語文、數學、自然、社會及英語五大內容。</li> </ol> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="119 1787 368 2033"> <p>國語文</p> </div> <div data-bbox="395 1787 655 2033"> <p>數學</p> </div> <div data-bbox="681 1787 930 2033"> <p>自然</p> </div> </div>	<p>10 分鐘</p> <p>70 分鐘</p>	



社會



英語

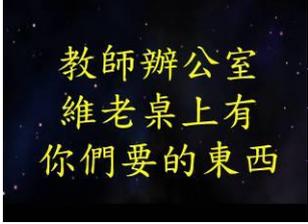


### 第三逃 密室體驗—武侯寶藏

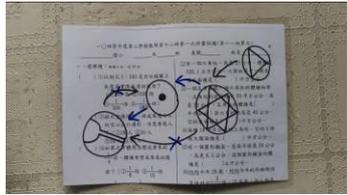
教學時間	2 節=80 分鐘
學習目標	1. 能利用學習到的學科知識解開謎題，逃出密室。 2. 能觀察未知環境，並與同學合作討論，解決問題、完成任務。
能力	3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重紀律的態度。
指標	3-3-1 認識參與團體自治活動應具備的知能，並評估自己的能力。

活動流程與內容設計	時間	教學成果照片
<p><b>【準備活動】</b> 將校內閒置教室佈置成密室，堪稱台灣第一間校園實境密室。</p> <p><b>【課程活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請學生以小組為單位，進入密室，進行解謎活動。</li> <li>密室主題分為國語文、數學、自然、社會、健體、空間邏輯及圖形理解七大內容。</li> </ol>	<p>10 分鐘</p> <p>70 分鐘</p>	
<p>社會-三國地圖解讀</p> <p>數學-公倍數應用</p> <p>健體-射擊與平衡</p>		
<p>圖形理解</p> <p>自然-方位辨別</p> <p>社會-三國歷史典故</p>		
<p>國語文-唐詩解讀</p> <p>空間邏輯-孔明鎖</p> <p>成功逃脫</p>		

## 第四逃 密室體驗—樂善大逃跑

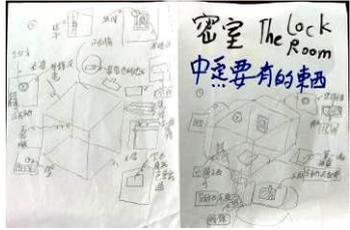
2	1 節=80 分鐘	
學習目標	1. 結合資訊媒體，配合學科知識，完成校園探索。 2. 能觀察四周環境，並與同學合作討論，解決問題、完成任務。	
能力指標	3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重紀律的態度。 3-3-1 認識參與團體自治活動應具備的知能，並評估自己的能力。 4-4-1 覺察人與自然的關係，並能對日常生活中的事物做有系統的觀察與探究，發現及解決問題。 4-4-2 分析人為和自然環境可能發生的危險與危機，擬定並執行保護與改善環境之策略與行動。	
活動流程與內容設計		時間
<b>【課前準備】</b> 1. 以小組為單位，各組至少攜帶一台智慧型手機到學校。 2. 結合資訊課程，指導學生使用線上密室逃脫平台。 <b>【課程活動】</b> 1. 將全班分為兩組，一組為解謎逃脫組、另一組獵人搜捕組。 2. 解謎逃脫小組開啟行動裝置，開始進行校園搜尋解謎。 3. 20 分鐘後，獵人搜捕小組開始進行狩獵。		20 分鐘
 <p style="text-align: center;">結合資訊軟體</p>  <p style="text-align: center;">校園搜查</p>  <p style="text-align: center;">解出謎底</p>		10 分鐘 30 分鐘
 <p style="text-align: center;">暫停休息區</p>  <p style="text-align: center;">輸入答案</p>  <p style="text-align: center;">獵人搜捕組出動</p>		
 <p style="text-align: center;">校園搜查</p>  <p style="text-align: center;">成功逃脫</p>  <p style="text-align: center;">成功逃脫</p>		
4. 統計成功脫逃組數，合照留念。 5. 解謎逃脫組及獵人搜捕組互相交換，進行第二次逃脫活動。		30 分鐘
教學活動照片		
		 <p style="text-align: center;">【任務提示】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. 圖片是謎題所在位置，解開藏在校園內的六個謎題。</li> <li>• 2. 解開後即出現提示。</li> <li>• 3. 根據提示找到光劍。</li> <li>• 4. 不要被帝國士兵抓到！(黃色安全帽)</li> </ul>  <p style="text-align: center;">猜一句成語</p>  <p style="text-align: center;">填入正確的數字</p>  <p style="text-align: center;">謎題資訊</p>

## 第五逃 密室體驗—維老的廁所

教學時間	2 節=80 分鐘	
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能觀察四周環境，搜尋相關資訊。</li> <li>2. 並與同學合作討論，解決問題、完成任務。</li> </ol>	
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重紀律的態度。</li> <li>3-3-1 認識參與團體自治活動應具備的知能，並評估自己的能力。</li> <li>4-4-2 分析人為和自然環境可能發生的危險與危機，擬定並執行保護與改善環境之策略與行動。</li> </ol>	
活動流程與內容設計		時間
<p><b>【課前準備】</b> 將校內無障礙廁所設計成密室—維老的廁所。</p> <p><b>【課程活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 任務解說。</li> <li>2. 請學生以小組為單位，進入密室。</li> <li>3. 依照密室的各項線索，進行解謎活動。</li> <li>4. 密室解謎主要以空間觀察、圖形組合、數學計算、邏輯推理及物件搜索為主。</li> </ol>		5 分鐘
 <p style="text-align: center;">結合資訊軟體</p>  <p style="text-align: center;">廁所搜查</p>  <p style="text-align: center;">連馬桶也要仔細看看</p>		15 分鐘
 <p style="text-align: center;">解出密碼</p>  <p style="text-align: center;">逃脫成功</p>  <p style="text-align: center;">維老的廁所</p>		  <p style="text-align: center;">密室佈置</p>
5. 過關合照留念。		

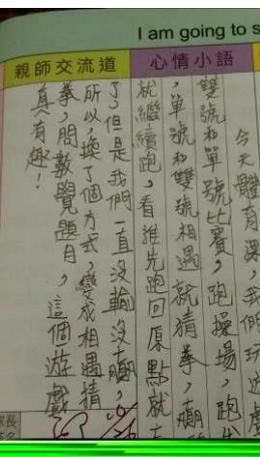
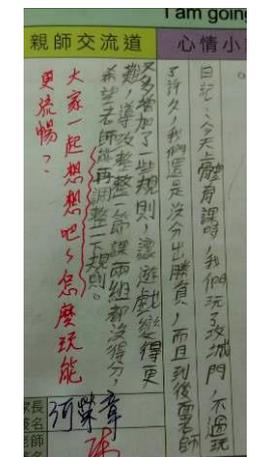
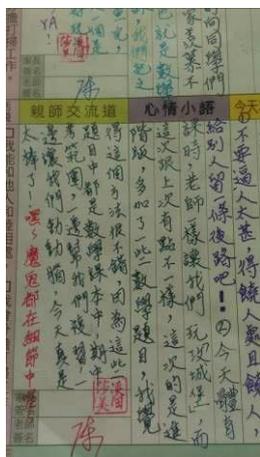
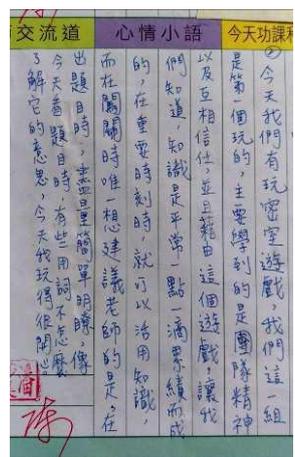
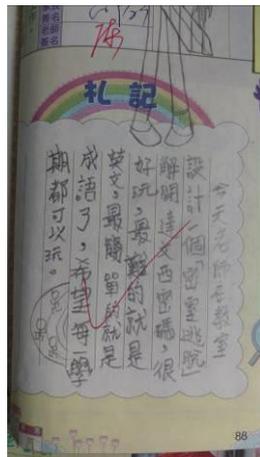
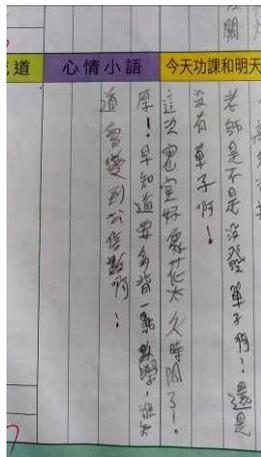
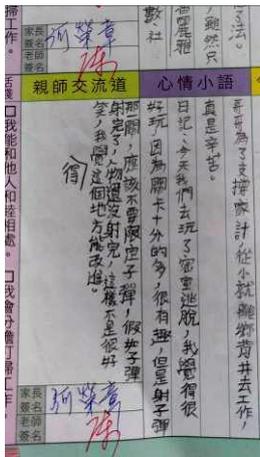
## 逃脫後 密室佈置與設計

教學時間	2 節=80 分鐘	
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能協助設計屬於學校獨一無二的實境密室。</li> <li>2. 能說出三國知名人物及相關歷史典故。</li> <li>3. 有興趣設計密室者可以嘗試設計屬於自己的密室。</li> </ol>	
能力指標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1-2 參與各式各類的活動，探索自己的興趣與專長。</li> <li>1-4-2 透過不同的活動或方式，展現自己的興趣與專長。</li> <li>1-4-3 描述自己的文化特色，並分享自己對文化所建立的意義與價值。</li> </ol>	

活動流程與內容設計	時間	教學成果照片
<p><b>【準備活動】</b> 將密室設計主題告知同學，請同學設計各自的武將服裝。</p> <p><b>【課程活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用藝文課程製作三國人物立牌。</li> <li>2. 請同學設計巨龍圖樣，製作成密室佈置。</li> </ol>	<p>課前</p> <p>80 分鐘</p>	 <p>密室佈置道具</p>  <p>學生的創意密室</p>
<p><b>【番外篇】設計屬於自己的密室</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 部分有興趣與有創意的同學，可利用寒暑假時間規劃設計屬於自己的密室。</li> <li>2. 於假期結束後，與老師及同學分享自己設計的密室。</li> </ol>		

## 肆、學生回饋及創意迴響

### 一、學生回饋：透過連絡簿心情小語日記留言，回顧活動點滴。





# 陸、教學省思與未來展望

## 【教學省思】

最早的實境密室逃脫遊戲起源於美國矽谷，一群系統工程師以知名英國偵探小說作家阿嘉莎·克莉絲蒂的著作為靈感，設計了一系列的謎題場景並還原成現實，提供給員工進行冒險解謎，至今只有23人逃脫成功，也因此成為矽谷的景點。本校將活動型式引入校園，將學科內容加以變化融入密室關卡中，讓孩子能將所學運用在實境逃脫中，靠著團隊的「聰明才智」解開遊戲內一連串的難題，並在時間內順利破關！考驗的除了邏輯力、觀察力、聯想力、翻找能力與統整能力外，團隊合作也非常重要，每個人擅長的不同的，思考邏輯也不同，可充分訓練孩子的團隊合作及解決問題能力！

密室活動雖在台灣風行多年，但相關參考書籍極少，資料收集不易，僅能以實地參加相關密室逃脫活動，增加密室設計相關知能，坊間雖有各式密室活動，但是門票不便宜，無法大量體驗，能做適合教學主題式的篩選，而教學團隊也都是初次進行這類型的教學所以也是在教學活動中不斷嘗試、錯誤、改進。

雖然本次的主課程是由筆者設計，但是首先要感謝慧茹老師與佳穎老師協同設計各式關卡，更要感謝明杰校長及盈彰主任給予的行政支援，給予空間及爭取經費，讓我教學上無後顧之憂。每一個課程的產出都是經過許多老師的共同合作、努力，彼此都是教學旅途中永遠的夥伴，謝謝你們。

## 【未來展望】

目前此領域活動在教育界尚屬新興的活動課程，所以需自己一步一腳印，來累積經驗，進展較慢，但是因為活動內容多元且極富趣味，社群教師在計畫中多有豐富收穫與成長，紛紛表示會持續精進此類專業，發展性佳。

本校於103年開始發展相關課程，計畫將此教學活動以四年為期分為四大進程進行。

- (一) 第一期(103年)校內自娛期：坊間密室體驗及相關密室建置，提供校內教學及社區民眾體驗。
- (二) 第二期(104年)推廣娛人期：將密室教學活動經驗書及其他管道分享，邀請台灣各地有興趣的教師進行體驗及討論。
- (三) 第三期(105年)可攜模組期：將密室課程行動化，設計可攜帶式道具，校內使用結束即裝箱，提供有興趣的學校設計使用。
- (四) 第四期(106年)全員設計期：希望與各地教師合作，共同研發設計相關課程及模組教具，互相交流，提升模組教具的使用率，以達到教育資源共享的目標。

目前為第三期階段，本校在校內教師的社群運作下，已成功研發出達文西密碼、潘朵拉的盒子、武侯寶藏及維老的廁所四款密室主題，期許在未來在全台能有更多夥伴參與，大夥一起來樂逃逃。

