

【附件二】

嘉義縣 108 年度數位翻轉「教育創新行動方案」實施計畫
子計畫 4：交流發表--「資訊科技與智慧學習」實施教案示例徵選教案

學校名稱	祥和國小	
參加組別	<input checked="" type="checkbox"/> 國小組 <input type="checkbox"/> 國中組	
1.教案設計者	曾繁碩、蔣英明	
2.教學時間	120 分鐘(3 節課)	
3.單元名稱	畢業週系列活動之校園實境解謎-超時空攔截	
4.資源檔案	Web 教學資源(國中小) 1、 http://gg.gg/f8uc7 2、 https://apps.apple.com/us/app/id895722939?ls=1	
5.資源標題	1、超時空攔截 2、EduVenture® eXplorer	
6.資源類型	教學活動	
7.適用年級	606B(六年級)	
8.資源簡介	透過 Holiyo 密逃遊戲翻轉平台設計符合校園情境之解謎學習活動，學生透由 EduVenture® eXplore 進行戶外探究活動，再搭配 Line Bot、Google Earth…等各種 App 進行實境解謎。	
9.關鍵字	「前瞻基礎建設-強化數位教學暨學習資訊應用環境計畫」實境解謎、跨領域學習活動、遊戲式教學	
10.適用領域、議題	國際教育、英文領域、藝文領域、科技領域	
11.資訊科技應用層次	<input type="checkbox"/> 輔助教學 <input type="checkbox"/> 互動教學 <input type="checkbox"/> 進階(創新)教學 (本欄由審查委員依據標準認定，不必填寫)	
12.授權方式	「創用 CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 4.0 國際」	
13.教學目標	單元目標	讓學生透由 GPS 衛星定位軟體觸發佈置於校園各處之情境，進行校園實境解謎，並運用國小六年來所學的知識，完成各關卡指定之任務。
	詳細目標	1. 讓學生學會運用平板之 GPS 衛星定位搭配線上地圖進行導航 2. 讓學生認識各國國旗與特色景點 3. 讓學生能活用五線譜及音階

4. 讓學生能運用 Google Earth App, 找到指定地點的空拍圖。
5. 讓學生透過解謎活動培養邏輯思考及團隊合作精神

14.教學流程

用投影片說明任務注意事項，並指導學生EduVenture® eXplorer的使用方式



進行校園實境解謎任務



任務時間結束後帶領全班學生至各關卡進行解謎觀念解說

15.學習目標

- 1、學生能使用 EduVenture® eXplorer App 找到老師於校園佈置的「時空轉換點」。
- 2、學生能正確使用平板操作 Google Earth、Line、指南針、QRCODE 掃描器…等相關 App。
- 3、學生能透過小組討論及團隊合作的精神完成校園實境解謎的任務。

16.活動與內容

- (一) 準備活動或引起動機 (10 分鐘)
1. 介紹「超時空攔截」的故事背景及如何使用 EduVenture® eXplorer App 找到故事主角到過的時空轉換點



17.數位教學資源

1. iPad mini2 平板電腦(每組 2 台)
2. EduVenture eXplorer App
3. Line App
4. Google Earth App
5. QRCODE 掃描器 App
6. 指南針 App
7. Holiyo 網站

(二) 發展活動/主要活動

(100 分鐘)

1. 將全班分為 5 組，搭配 GPS 位星定位及 EduVenture® eXplorer App，找到分布於校園各處的時空轉換點，並搭配平板電腦上之「超時空攔截」網頁提供之關卡及提示，進行校園實境解謎活動。



(三)綜合活動/總結活動 (10分鐘)

1. 教師說明各道關卡內含之相關學科概念及解題關鍵
2. 過關之組別舉「挑戰成功」及「過關時間」牌拍照。

