

# 文化小玩家

校園合作計畫



金車文教基金會  
King Car Cultural &  
Educational Foundation

01

計畫介紹

02

計畫流程

03

計畫特色

04

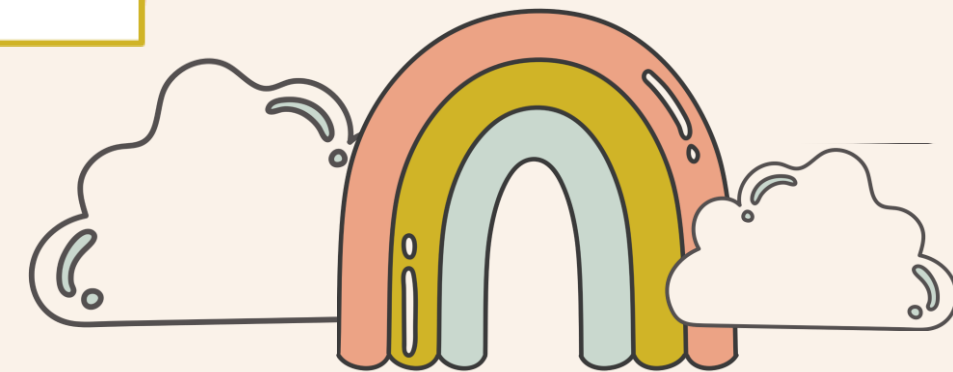
合作方式

05

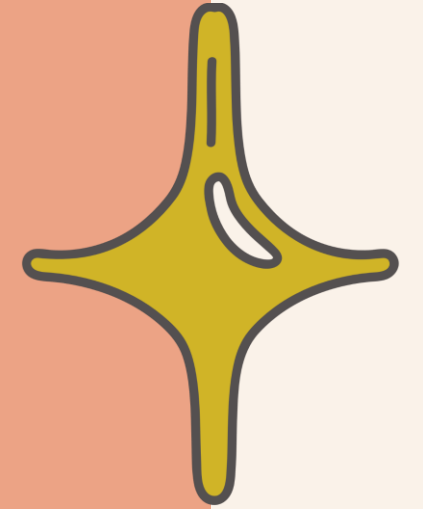
合作成果

06

申請方式



# 計畫介紹





## 學習歷史，只能坐在教室嗎？

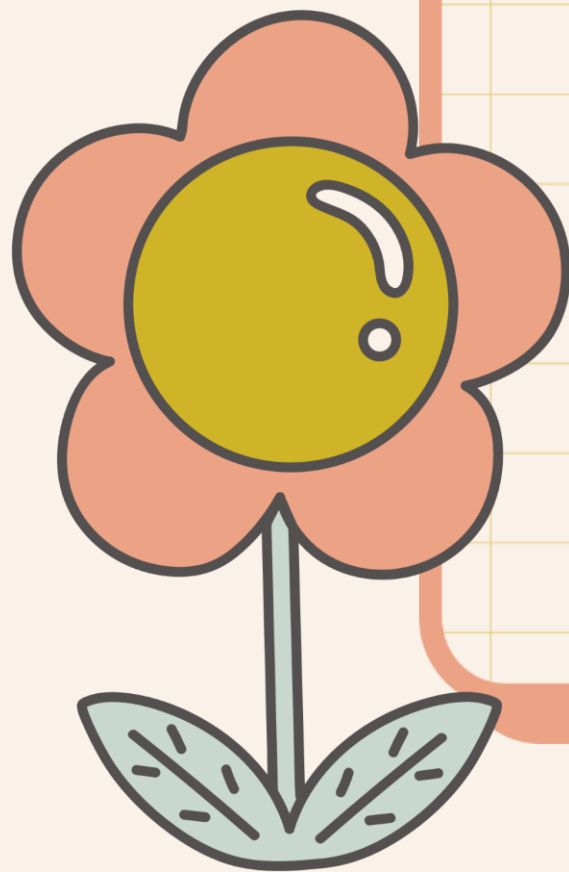
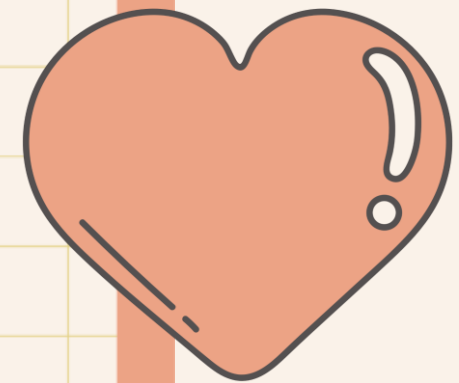


### 文化小玩家

結合「在地文化」與「實境遊戲」培訓課程，  
陪伴高中生從零開發「文史實境解謎遊戲」。

透過遊戲引導玩家走入街區，  
深度探索這片土地的歷史與故事。

＼邀請您一起展開行動／



# 培訓高中生，開發結合「地方文化」的「實境解謎遊戲」



文化小玩家

# 什麼是實境解謎遊戲？如何進行？

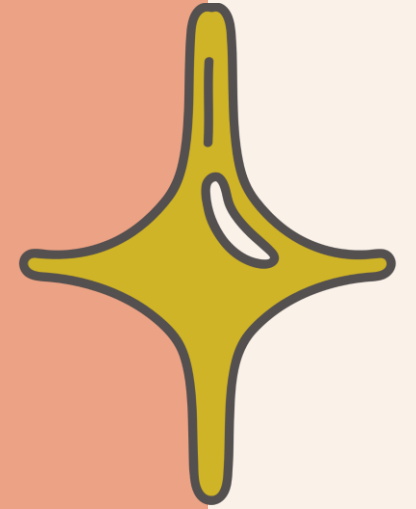
# 觀察實際場景，尋獲關卡線索



# 以遊戲方式深入探索在地故事

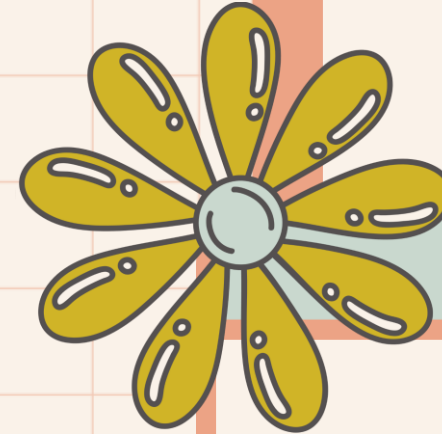


# 計畫流程

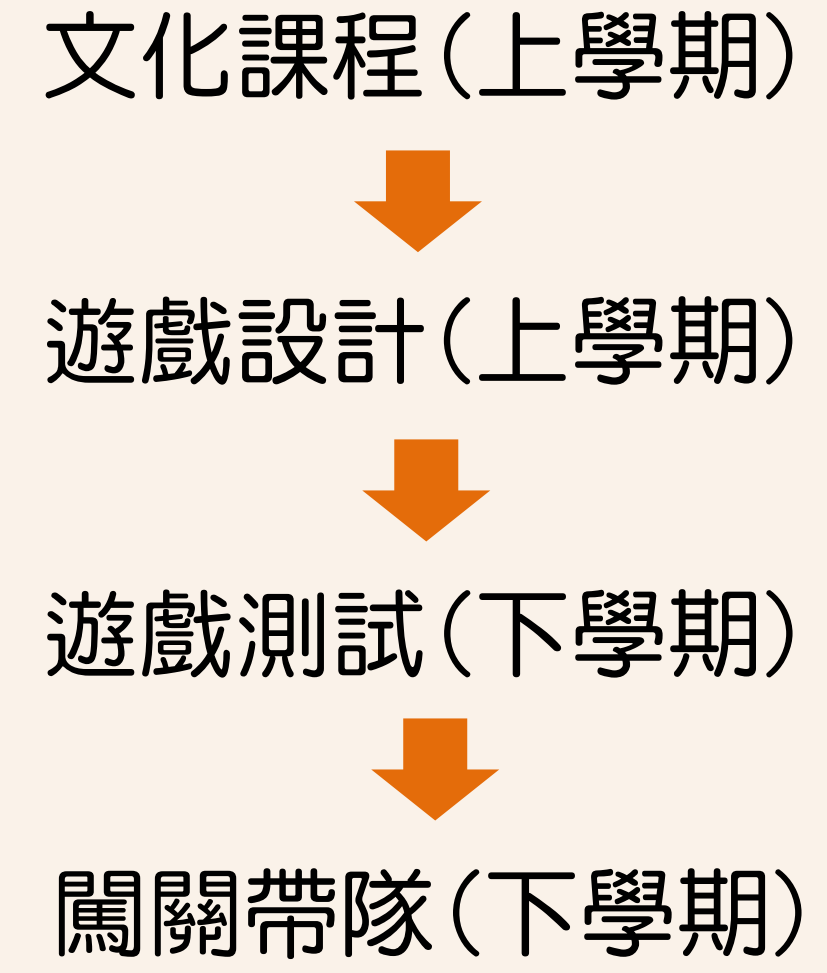




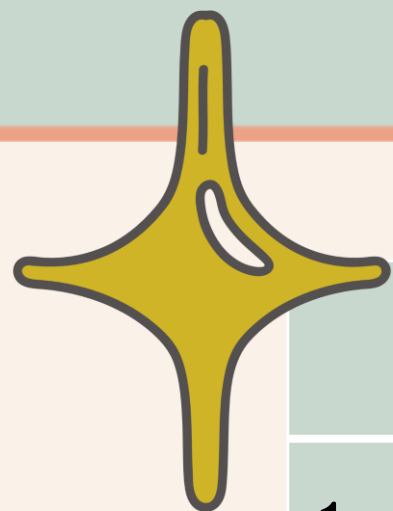
## 認識在地文化，成為文化種籽



計畫日期：115年9月至116年6月  
計畫時間：一學年／每學期8~9週／每週2~3堂課  
計畫對象：高中二年級學生，  
對在地文化、實境遊戲開發有興趣者  
計畫人數：15 ~ 20人為佳



# 上學期（以過往合作學校為例）

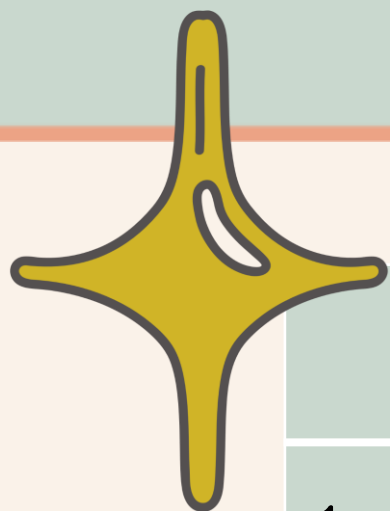


	日期	課程內容	講師
1.	09/04	文化小玩家介紹、實境遊戲體驗	金車文教基金會
2.	09/18	活動引導及主持技巧	康輔講師
3.	10/02	實境遊戲工作坊-1	遊戲講師
4.	10/23	在地文化講堂	文史講師
5.	11/13	走讀與實地考察-1	文史講師
6.	11/27	走讀與實地考察-2	文史講師
7.	12/11	實境遊戲工作坊-2	遊戲講師
8.	12/25	實境遊戲工作坊-3	遊戲講師
9.	01/08	遊戲成果發表會	金車文教基金會

文化導覽  
+  
遊戲設計



# 下學期（以過往合作學校為例）



	日期	課程內容	講師
1.	02/26	室內遊戲測試	金車文教基金會
2.	03/12	實地遊戲測試、闖關路線熟悉	金車文教基金會
3.	04/09	導覽內容重點複習	文史講師
4.	04/23	導覽流程演練	金車文教基金會
5.	05/07	學生闖關帶隊-1	
6.	05/21	學生闖關帶隊-2	
7.	06/04	學生闖關帶隊-3	
8.	06/11	學生闖關帶隊-4	
9.	06/18	期末回顧、心得分享	金車文教基金會

測試修正

闖關帶隊



# 階段一：探索與學習



· 團隊默契建立



· 活動帶領&主持技巧

# 階段一：探索與學習

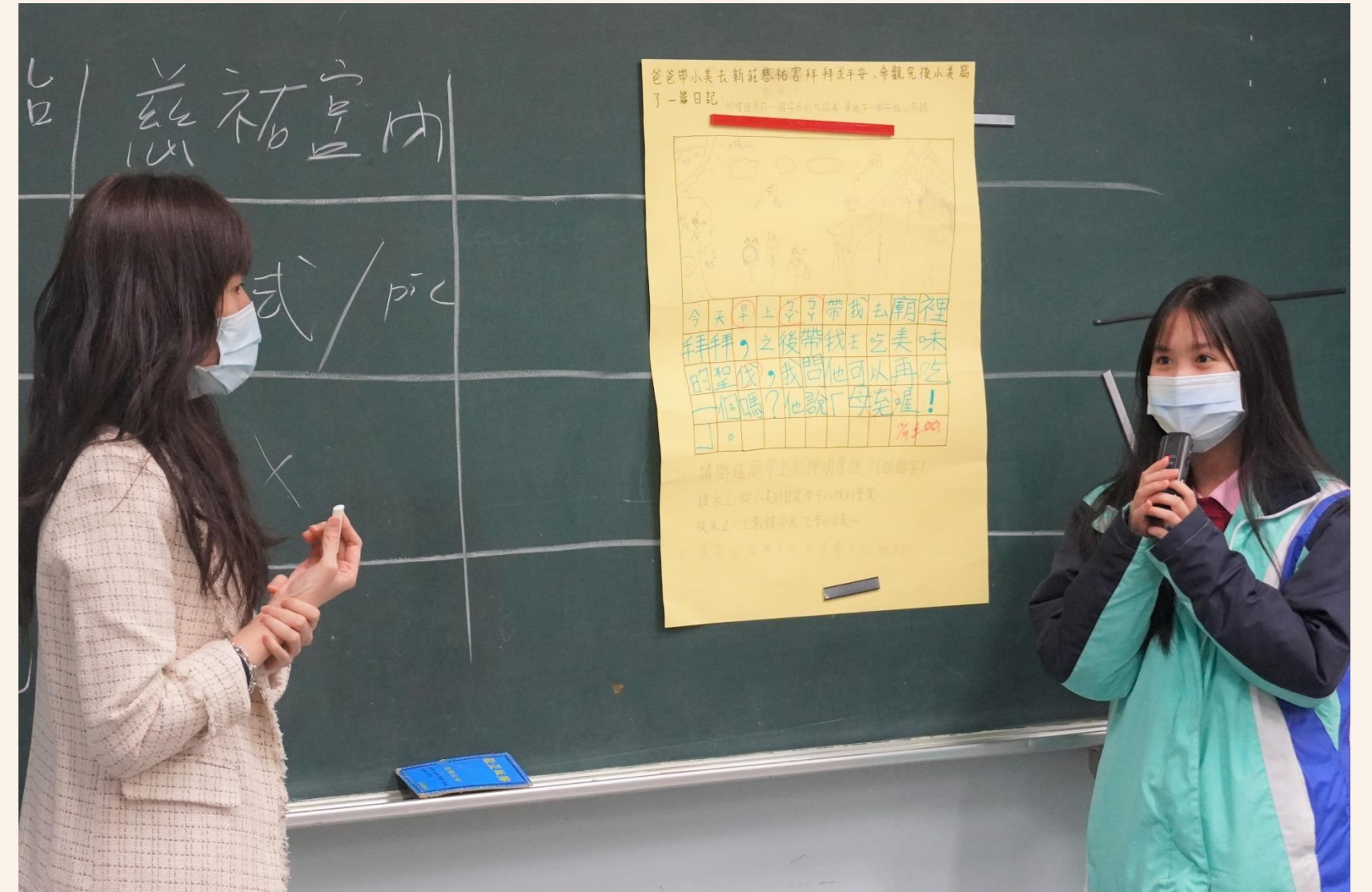
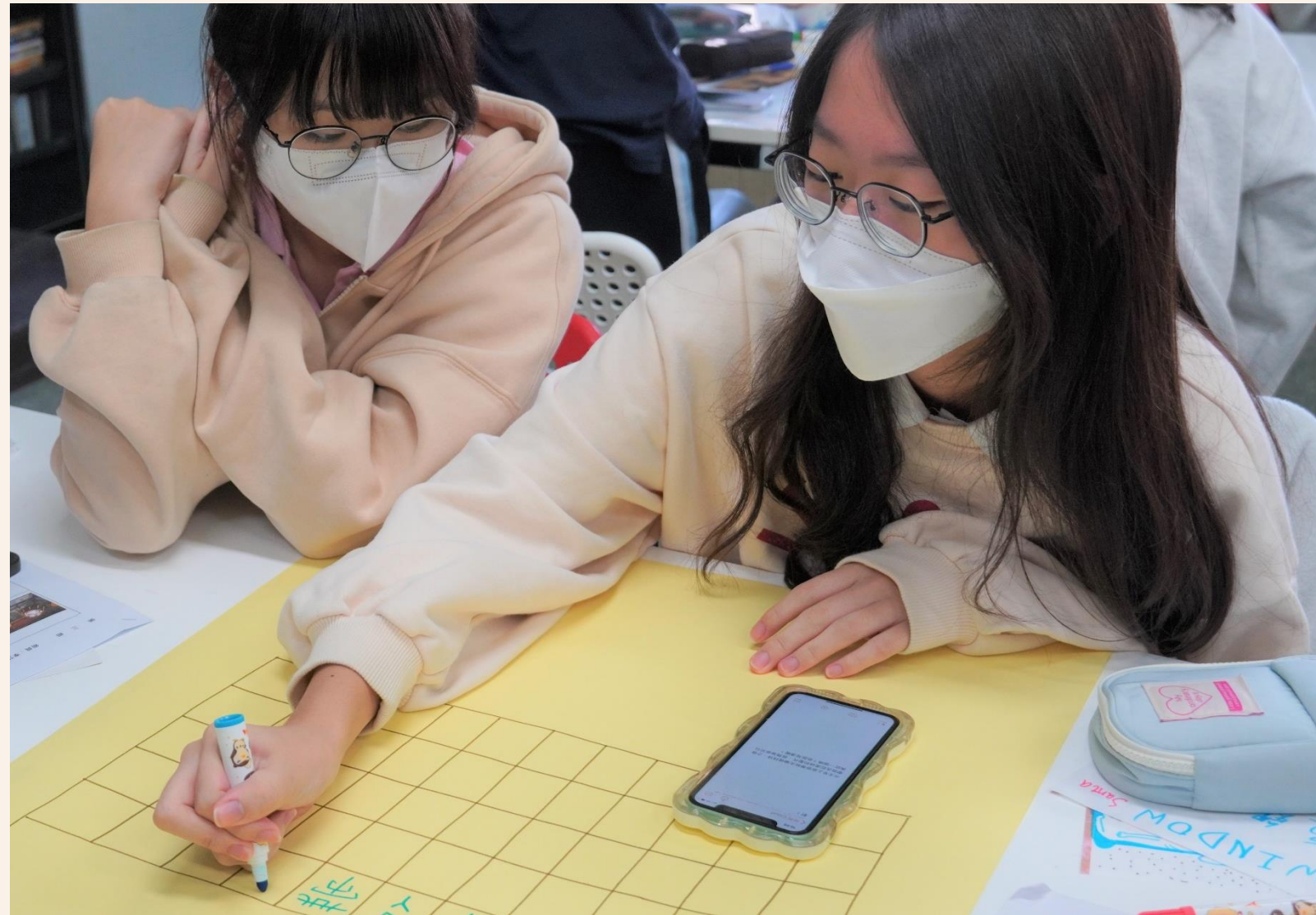


· 專業文史講師導覽



· 走入歷史場域建立連結

# 階段二：設計與實作



- 遊戲關卡創意設計
- 劇情發想、角色設定

- 遊戲成果發表

# 階段三：遊戲優化與表達訓練



• 遊戲測試與修正



• 口語表達訓練



- 帶領逾百位學校學生
- 化身導覽員簡介景點



- 遊戲探索地方文化

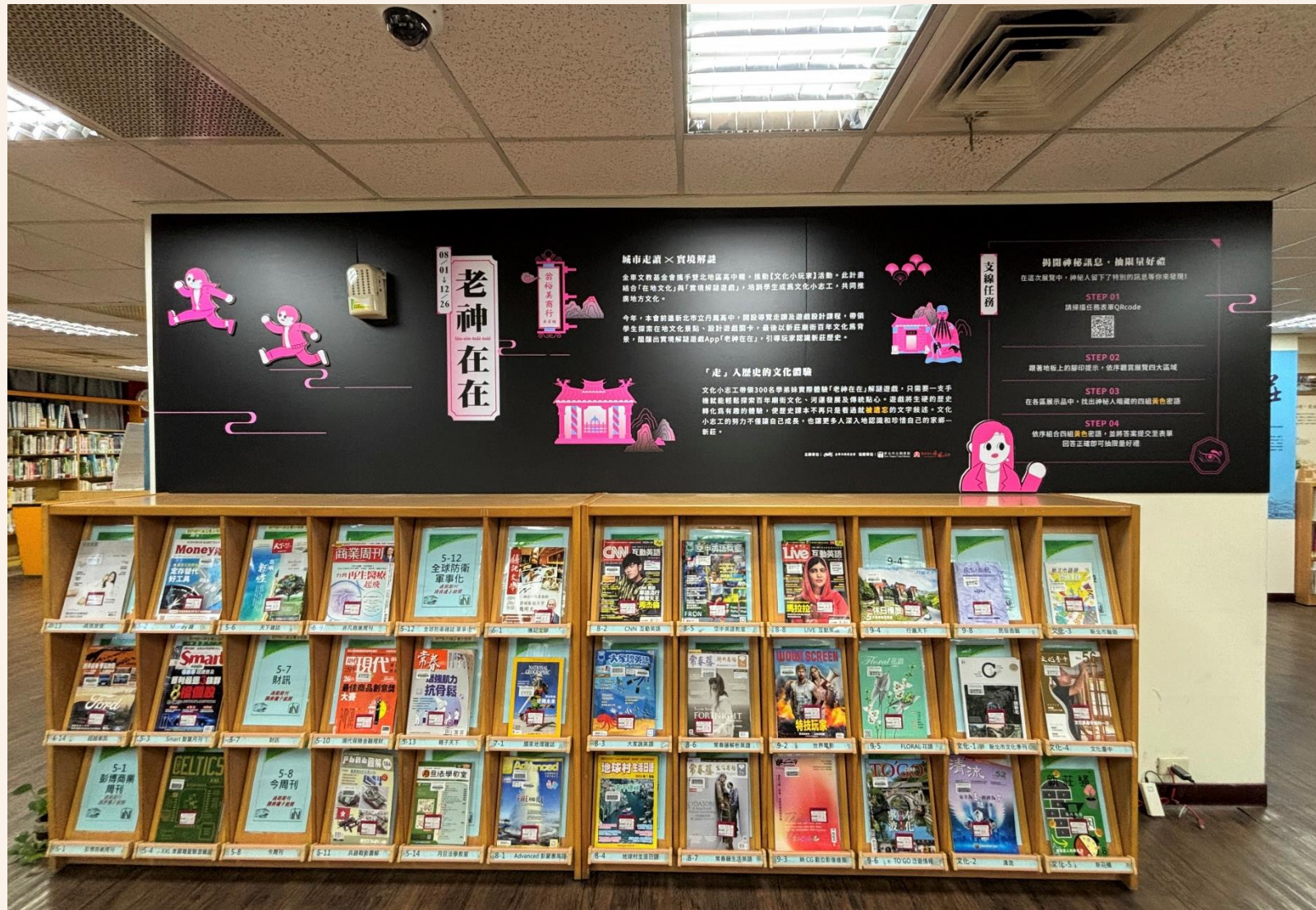


• 遊戲與場域深度結合



• 體驗在地傳統點心

# 階段五：社會推廣與擴散



• 年度互動成果展

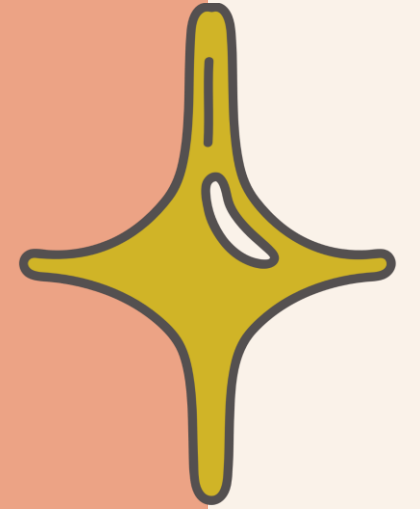
• 展示開發歷程  
• 免費開放遊戲體驗

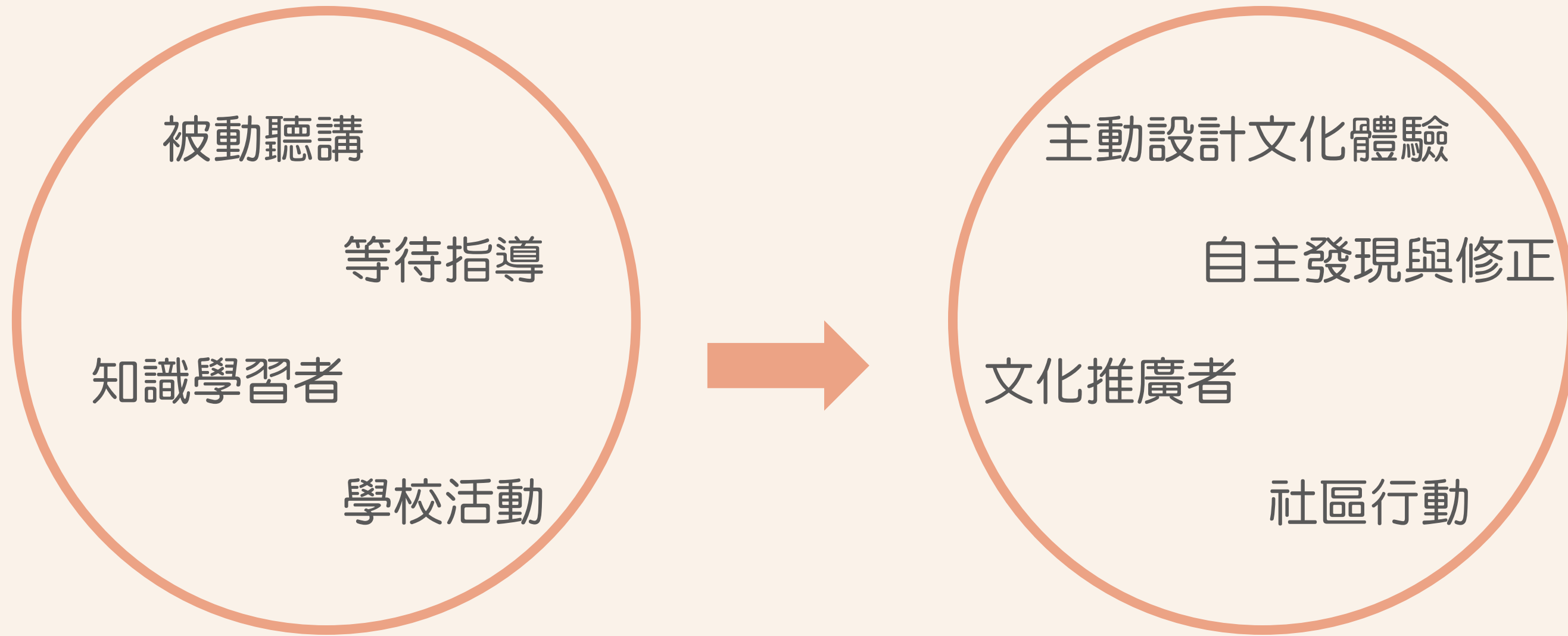


- 一機在手隨時探索地方文化
- 挑戰自我，帶領社會大眾



# 計畫特色





# # 翻轉學生學習模式



# 榮幸入選 5% Design Action - 2025永續教育行動評選

# 我們相信教育不只是一次性的活動，而是一場持續發生的行動

# 合作方式



## 課程師資

提供文化導覽、遊戲設計、活動帶領等主題的專業師資。

## 培訓機會

安排系列課程，培訓學生進行歷史探索，以及文化體驗活動設計。

## 經費支持

課程講師費、遊戲平台費用、美術設計費用、食物體驗費用等皆由基金會負擔。

## 課程教材

完整開發一款實境解謎遊戲，後續供學校作為教材運用。

## 學校場域

教室：以長桌／圓桌為主，可供學生輕鬆討論為佳。

設備：投影機、電腦等上課設備，以及至少五台筆電，供學生操作遊戲介面。

## 學校教師

協力教師：至少兩位，其中一位全程參與，引導學生完成每週作業，確保課程品質。

教師專業：不限，以社會科、資訊科等類別高中教師為佳。

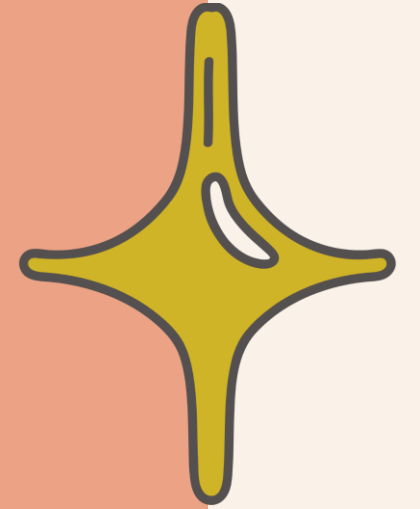
## 活動宣傳

校內活動：將辦理4場校園闖關，每場次約兩個班級學生，請協助安排闖關班級。



# 歷年合作成果

松山工農、丹鳳高中、永平高中



# 1. 松山工農：南南細語



# 眷村文化

# 2. 丹鳳高中：老神在在

文化小玩家

## 老神在在

1:41'17"

翁裕美商行

老順香餅店

新莊廟街實境遊戲

金車文教基金會

遊戲說明

### 一府二鹿三新莊

1:41'17"

可以吃的金牌

老順香餅店的「金牌鳳梨酥」，採用傳統木製模具，手工壓製成扁平狀。

從前人們會特地打造「金牌」答謝神明，礙於價格考量的百姓，會改買顏色、外形都類似金牌的扁型鳳梨酥以表謝意，於是流傳著「有錢打金牌，沒錢買旺來」的俗諺。

輸入解答

### 新莊的守護神

1:38'09"

意外的發現

突然，手中的錢母掉落在地。小奇立刻發現背面刻有「綠眼睛、紅耳朵」圖騰，且紅耳朵被圈起.....這一定是下一個提示！

輸入解答

### 遠渡來台的神明

1:48'39"

#### 追溯昔日參拜之道

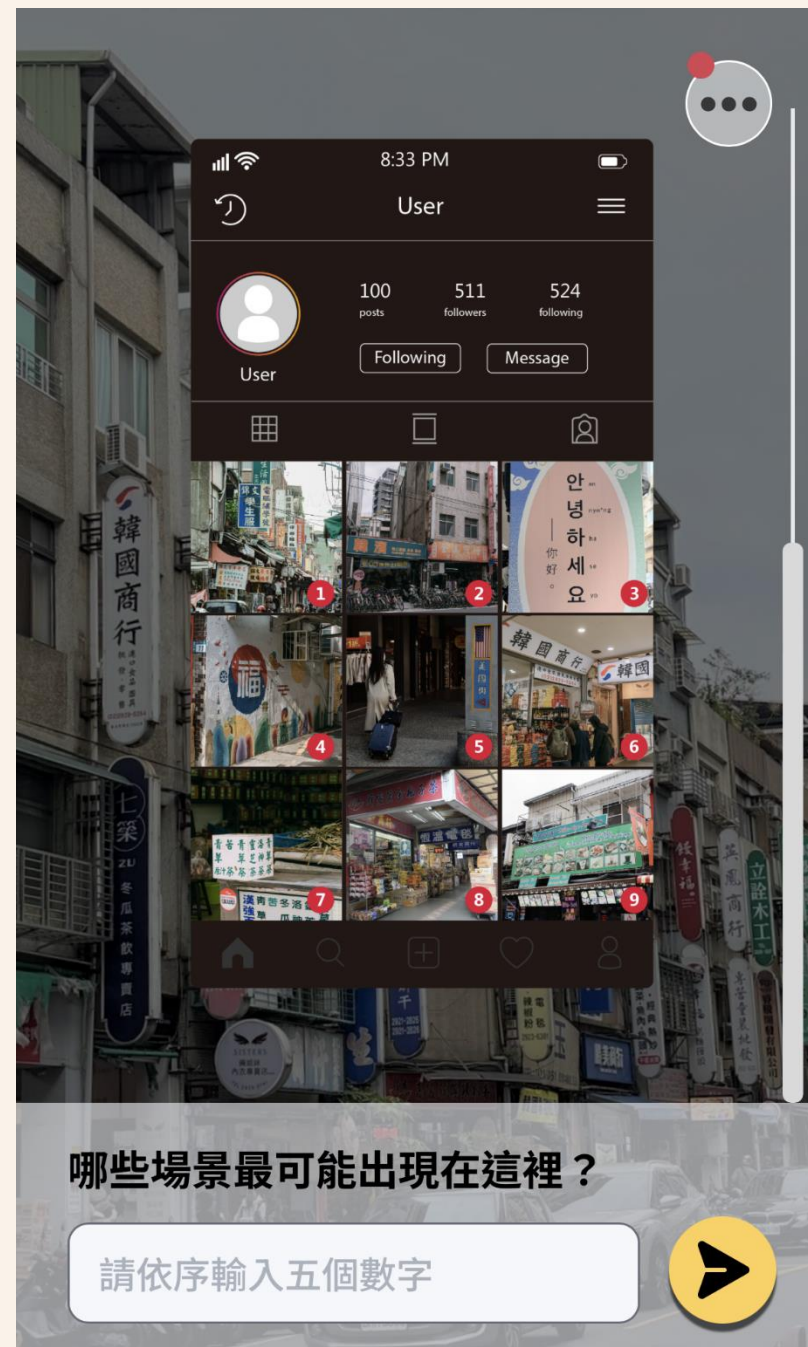
請沿著中正路步行，找尋像「鳥居」形狀的大型招牌，該位置是新莊神社以前的參拜入口，同時也是最終目的地。抵達後請點擊下方定位按鈕。

▲ 提示：像鳥居的招牌上，顯示各汽車廠牌名稱

走到指定地點後點擊

## # 廟宇文化

# 3. 永平高中：記憶修復師



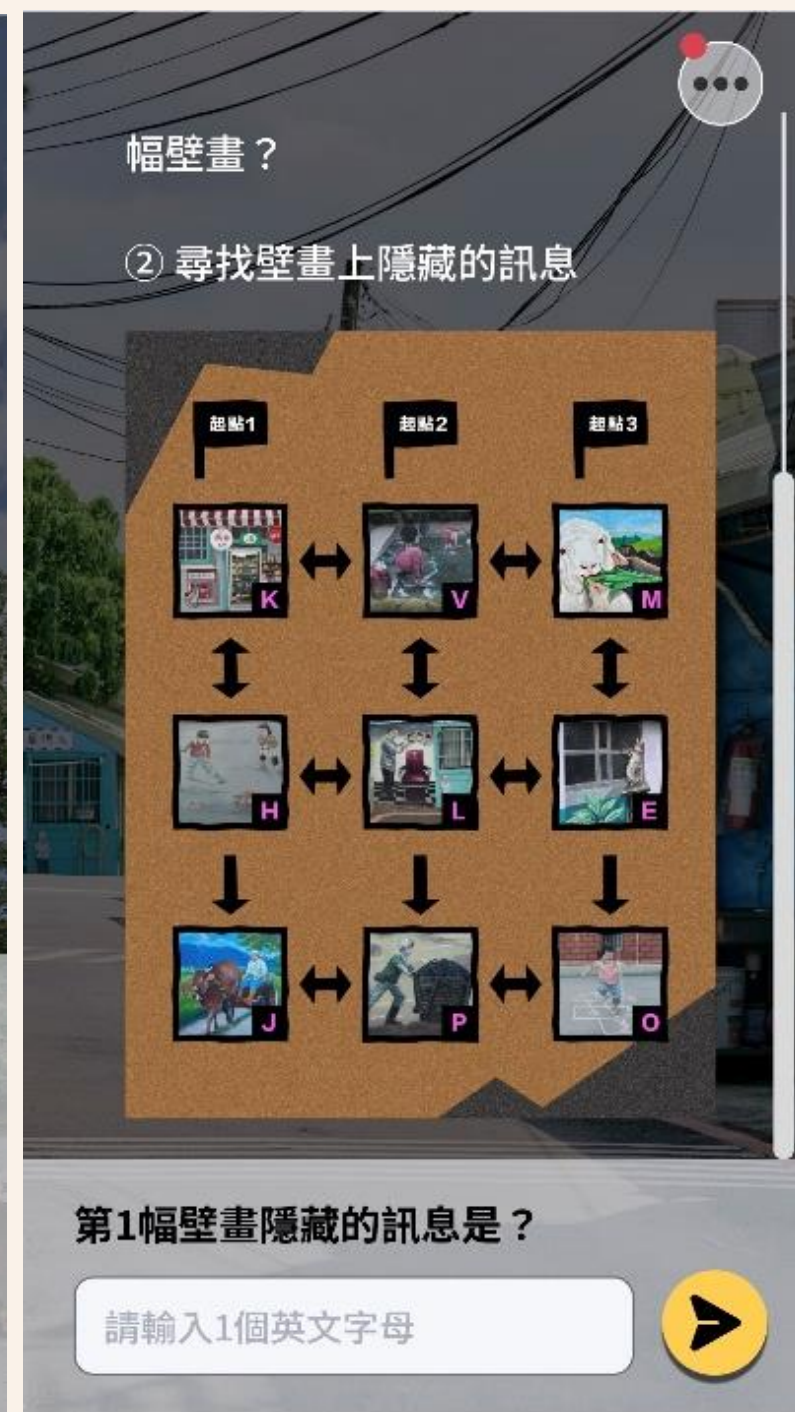
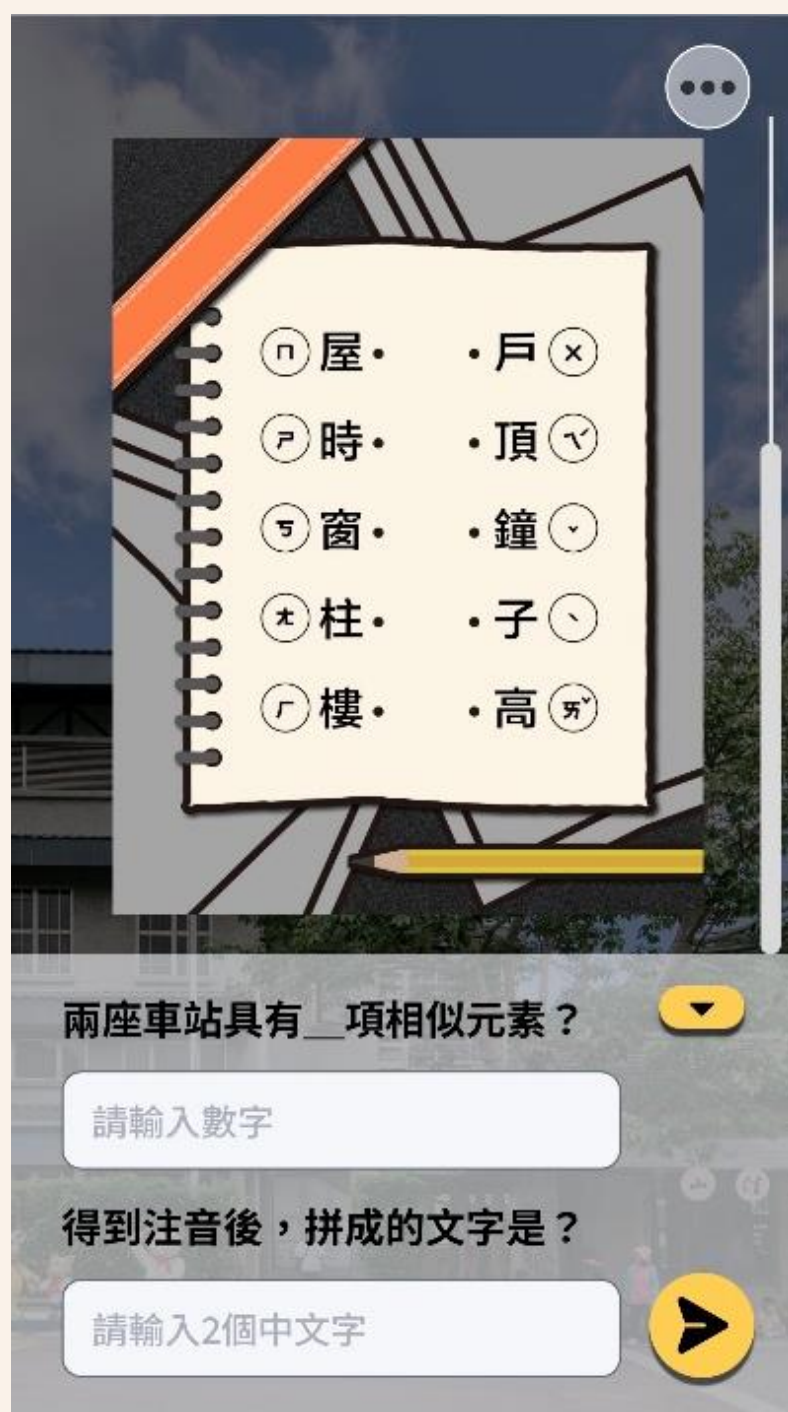
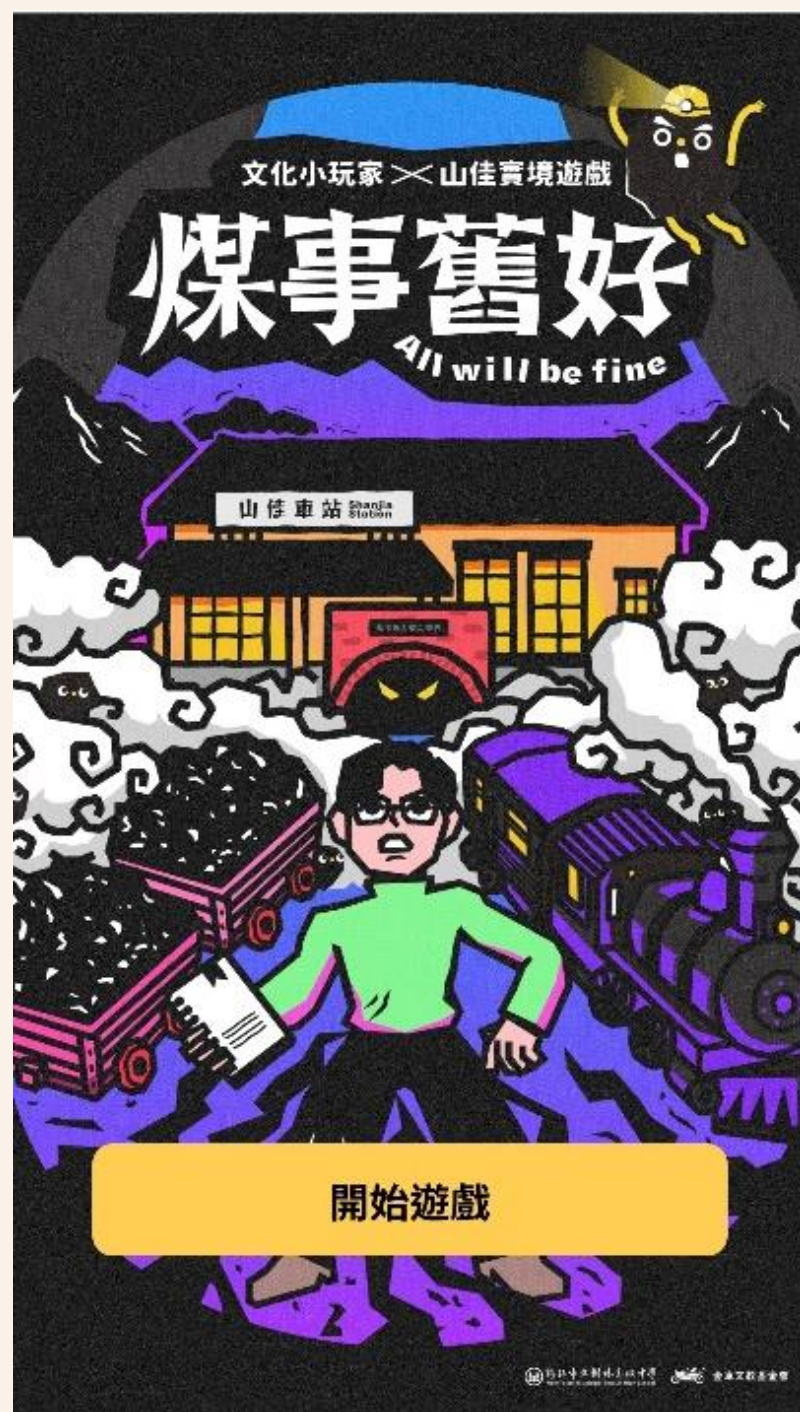
## # 移民文化

### 3. 永平高中：記憶修復師



免費開放中，掃描QRcode或[點我](#)即可遊玩

# 4. 樹林高中：煤事舊好



## # 礦坑&鐵道文化

# 培訓學生回饋

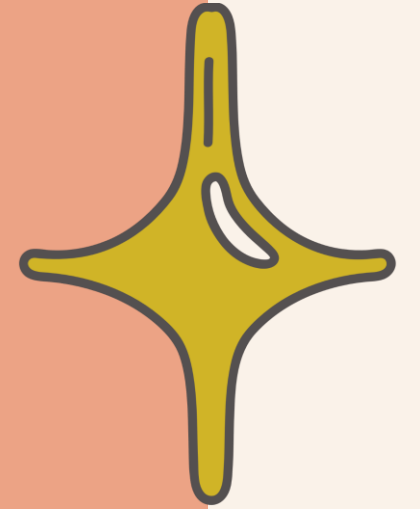
- 不同於在課堂上翻閱歷史課本，而是直接**走出戶外接觸歷史**。
- 設計闖關謎題讓我學習如何與**團隊協調**、尊重及傾聽每個人的意見。
- 有的玩家想快速破解遊戲，不專心聽解說，不禁想到老師在台上講課時的無奈，沒想到我也有這樣的時刻。但有的人會認真地聆聽，讓我感到非常欣慰。**哪怕只有一個人認真聽，我就會認真說**，因為或許不會有人講述這段歷史給他聽了！
- 身為在地人還有很多歷史故事是不知道的，和組員一起設計謎題、串成故事，到最後完成屬於我們的實境解謎遊戲，花了很多心思。在擔任隊輔後，**提升了不少領導能力以及表達能力**，原本很內向的我竟然也能帶著大家一起闖關及導覽，是個很大的成長。

# 玩家回饋

- 同學一起解謎、討論答案的感覺很棒，解完關卡獲得滿滿的**成就感**！
- 隊輔不僅認真介紹在地傳統點心由來，也很細心的照顧我們，解完關卡還可以**體驗鹹光餅和麥芽糖**。
- 對平常接觸不太到的地方更加了解，可以在關卡裡學習到很多的文化知識，**認識習以為常事物背後的故事**。
- **高中生可以設計出這麼棒的活動**，還能帶領不同年齡層的民眾認識四四南村，實屬不易。
- 之後會想要回去翻翻資料或是參加類似的活動來**更認識自己的家鄉**。
- 參加過幾場走讀，這是第一次藉由實境解謎遊戲認識在地，**將枯燥的歷史變得生動有趣、更接地氣**！



# 申請方式



## 申請對象

對在地文化推廣、遊戲式學習以及跨領域教學有興趣之雙北地區高中教師

## 報名表單

<https://forms.gle/GXoke2AqjgjMrRtA7>

## 活動聯絡

盧專員，電話02-2100-1110 分機203，信箱: lauren@kingcar.org.tw