

普通型高級中等學校中華文化基本教材資源中心 114 學年度教師專業成長研習

孔子周遊列國 Online：AI 助攻與遊戲化學習實踐

計畫依據：

教育部114年6月26日 臺教國署高字第1145403239號函

普通型高級中等學校中華文化基本教材資源中心114學年度工作計畫

計畫目的：

- 一、協助教師提升教學知能，促進教師專業成長。
- 二、提供教師教學資源、研習資訊，落實教師研習機制。
- 三、由大學端及專家學者提供中華文化教材專業知識的再學習，由高中優良教師端提供教學現場教學演示的推廣。
- 四、以素養導向及跨領域課程融入之教學示例，並加入文教課程地圖教學，用以推廣中華文化基本教材及教師之再精進為目的。

辦理單位：

- 一、指導單位：教育部國民及學前教育署
- 二、主辦單位：中華文化基本教材資源中心（國立彰化女子高級中學）
- 三、協辦單位：臺北市府教育局中等教育科
新北市政府教育局中等教育科(新課綱行動協作平臺)
臺中市政府教育局高中職教育科
臺中市高級中等學校課程發展中心
臺南市政府教育局新課綱專案辦公室
高雄市政府教育局國教輔導團

辦理內容

- 一、參加對象：全國公私立高中、設有綜合高中及設有普通科之高職國文教師，請踴躍報名參加。

- 二、研習時間、地點、課程代碼：

時間	上課地點	接受報名人數	教師在職進修資訊網課程代碼	報名截止時間
114 年 10 月 27 日 (一)	高雄市立三民家商 (社區圖書館) (高雄市左營區裕誠路 1102 號)	40 名	5216207	10 月 20 日 (一)

- 三、報名方式：請前往教育部全國教師在職進修資訊網報名

<http://wwwl.inservice.edu.tw>，線上報名。

報名步驟如下：進入 <http://inservice.edu.tw>/首頁→點選「教師登入」

→輸入教師個人帳號密碼。接下來提供兩種尋找課程的方式，可擇一採用：

- (一) 點選網頁右方「依學校研習課程進入資訊網」中的「普通高級中學課程學科中心」
- (二) 點選「中華文化基本教材資源中心」，此時網頁畫面出現高中中華文化基本教材資源中心主辦之全部研習課程(依辦理時間順序排列)之列表，再從表中尋找本課程。
- (三) 點選網頁上方「研習進階搜尋」，勾選查詢項目「研習名稱/代碼」，輸入課程代碼，此時查詢頁面下方即出現本課程，課程代碼如「肆之二」時程表所列。

四、研習時數：全程參加者核予4小時研習時數。

五、其他事項：

- (一)參加研習人員請各校准予公假登記與課務派代。
- (二)研習聯絡人：楊憶采專任助理。
- (三)聯絡方式：04-7240042#1210、sai@chgsh.chc.edu.tw。
- (四)因課程需求請攜帶平板或筆電，並確認電量，本研習場地恕不提供充電。

研習課程表：

(一) 研習時間：114年10月27日（星期一）

(二) 課程如下：

時間	研習內容	主講人/負責人
13:45-13:55	報到	資源中心
13:55-14:00	主持人開幕致詞、長官致詞	資源中心
14:00-15:30	孔子周遊列國 Online：AI 助攻與遊戲化學習實踐	講師 國立楠梓高級中學 洪滿山老師 協作講師 國立家齊高級中學 呂觀芬老師
15:30-15:40	休息	資源中心
15:40-17:10	孔子周遊列國 Online：AI 助攻與遊戲化學習實踐	講師 國立楠梓高級中學 洪滿山老師 協作講師 國立家齊高級中學 呂觀芬老師

17:10	賦歸	資源中心
-------	----	------

教學目標

1. 了解中華文化基本教材中心開發的 **孔子周遊列國 Online 遊戲** 操作方式，並能思考融入課堂教學的方式。
2. 體驗 **Wayground (舊 Quizizz) 線上題庫**，學會建立與應用題庫引導學生自學。
3. 實際試玩 **孔子周遊列國大富翁遊戲**，理解如何將經典文本轉化為遊戲學習素材。
4. 學會使用 **AI 工具創作遊戲卡牌 (圖像+文字)**，並能設計符合課程需求的教學資源。
5. 掌握如何引導學生將課程成果整理為 **學習歷程檔案**，落實素養導向教學。

課程流程設計

第一節課 (1小時)

主題：數位遊戲 × 教學實踐

時間	教學內容	教學方法 / 活動設計	教學資源
10分鐘	課程導入：介紹研習目標與流程。	教師簡報說明、參與者自我介紹。	投影片、課程講義
30分鐘	孔子周遊列國 Online 線上遊戲體驗	教師示範遊戲操作，教師分組登入遊戲進行探索。	中華文化基本教材中心線上遊戲、電腦
20分鐘	Wayground 線上題庫試玩	1. 教師提供預先設計的題庫。 2. 參與者以學生身分試玩闖關。 3. 分享心得：如何引導學生重複練習。	Wayground 平台 (舊 Quizizz)、題庫連結

第二節課 (1小時)

主題：孔子周遊列國大富翁遊戲試玩

時間	教學內容	教學方法 / 活動設計	教學資源
60分鐘	孔子周遊列國大富翁遊戲試玩	1. 教師分組進行桌遊試玩。2. 每回合觸發「事件卡」、「命運卡」或《論語》問答。3. 小組討論：如何在課堂中推動遊戲活動。	大富翁桌遊版、骰子、卡牌

第三節課（1小時）

主題：AI × 學習歷程

時間	教學內容	教學方法 / 活動設計	教學資源
10分鐘	AI 工具簡介與示範	教師示範使用 AI（如 Canva、ChatGPT + 圖像生成工具）設計卡牌圖像與文字內容。	AI 工具平台（Canva、ChatGPT、其他繪圖工具）
20分鐘	教師實作：AI 卡牌創作	1. 教師自行設計一張「孔子周遊列國」遊戲卡牌。2. 小組分享作品，討論卡牌與教材的連結。	筆電 / 平板、AI 工具帳號
20分鐘	學習歷程檔案製作引導	1. 教師示範如何將遊戲活動轉化為「學習歷程」素材。2. 舉例包含：學習單、心智圖、遊戲心得、數位展演作品。	範例檔案（PDF/Canva）、投影片
10分鐘	總結與回饋	教師收集研習意見，分享未來課堂實踐方向。	線上回饋表單

教學特色

- **實作導向**：教師不只聽講，實際操作遊戲、題庫、AI 工具。
- **跨域結合**：結合國文、數位工具、AI 應用，符合 108 課綱素養精神。
- **可複製性**：教師能將所學直接應用在課堂，製作屬於自己的遊戲化教學活動。

學習歷程導向：示範如何將課程成果轉化為學生學習歷程檔案。