

明鄭時期台灣歷史遊戲式教學系統開發
羅家駿, 柳俊廷, 蘇俊豪, 吳怡慧, 呂思儀
資訊管理學系
資訊學院
jlo@chu.edu.tw

摘要

本研究以情境學習理論為基礎，結合網路科技功能，設計一遊戲式教學系統，設計目標主要在幫助國小高年級學童學習社會科之認識台灣鄉土教材，以明鄭時期之台灣歷史為學習內容。將學童所需的歷史知識與遊戲融合，透過實際的活動使學習者在情境中學習，並建立合理化及有意義的詮釋。本研究挑選角色扮演類及冒險類為所開發的遊戲類型。主角為由學習者所扮演的一位從福建廈門搭船來台之男孩，為了尋找隨鄭成功從軍打敗荷蘭人來台開墾之父親，而踏上了千里尋親的旅程。在這旅程中，這位男孩將經歷各種場景。每一場景具有不同任務之情境，以達成各自之學習目標。本遊戲以謎題、破關、地圖、角色自由移動、互動與酬賞等組成元素，來進行遊戲之設計開發。在結合遊戲與歷史的過程當中，重視每個歷史場景要如何用任務去描述一段劇情，並且在切換任務的同時也能學習到一些歷史情境，同時也需要注意任務與任務之間的切換是否合理。期望開發一個具有教育性、創意性的系統，利用有趣的動畫代替文字，使畫面的呈現更能讓學習者加深印象，讓觀看者可以得知明鄭時期的來龍去脈和一些相關的正確知識，希望學習者透過本系統的輔助，可以在遊戲時順利學習到歷史知識。

關鍵字：電子化學習、遊戲式教學、角色扮演、歷史教學