

臺北市數位實驗高級中學

解鎖 AI解謎遊戲創新設計工作坊

1、依據「115學年度十二年國民基本教育課程綱要數位前導學校計畫」辦理。

2、活動目標：

本計畫以「AI × 遊戲化 × 解謎設計」為核心，透過三場次數位前導研習，引導全國教師掌握生成式 AI、AI Agent 與智慧互動模組於教學遊戲設計中的應用，並建立從概念發想、遊戲機制設計到解謎模組實作的完整開發思維。活動目標如下：

- (1)建立 AI 遊戲化設計基礎能力
- (2)培養數位與 AI 融合的創新設計思維
- (3)強化 AI 解謎專案開發與實作能力
- (4)認識智慧機關與 AI 模組應用
- (5)促進跨域教學創新與成果轉化

3、課程對象：

線上課程名額共計100位，依高優前導學校教師及報名順序優先錄取

- (1)高優及前導學校及北二區(陽明山、山附山、湖中盟(含離島))。
- (2)全國高中職教師。
- (3)全國中小學校師。

4、課程地點：

GOOGLE MEET線上課程 (成功報名後另寄送課程教室連結)

5、活動內容與時間

- 報名方式：

請於 115年 10月 05日(星期一)起至 10月25日(星期日)前，登入教育部全國教師在職進修網(<https://www2.inservice.edu.tw/>)進行報名，並經學校行政程序核准後，完成報名手續。

※報名截止後將寄發線上教室連結，請務必確認全國教師研習系統為有效信箱

- 課程時間：

◆AI裡的遊戲化設計新思維 (全國教研代碼5720827)

115年 11月 05日 (星期四) 14:00~16:30

◆ 解鎖 AI Agent-打造互動式遊戲任務 (全國教研代碼5720806)

115年 11月 12日 (星期四) 14:00~16:30

※報名請留意，本課程需自行訂月GPT才能進行實作。

◆解謎遊戲的 AI 智慧模組開發 (全國教研代碼5720830)

115年 11月 19日 (星期四) 14:00~16:30

- 研習時數：

課程研習人員每場登錄核予**3**小時研習時數

● 研習內容及課程表：

課程名稱	AI裡的遊戲化設計新思維 全國教研代碼5720827	
講師	臺北市數位實驗高中 汪憶老師	
課程目標	● 理解密室解謎與遊戲化學習的核心設計要素 ● 掌握 AI 協作進行解謎遊戲設計與開發的方法 ● 透過實作完成解謎活動雛形，建立 AI 協作設計能力	
時間	課程時間	課程內容
115年 11月05日 (四)	14:00~15:00	1.密室解謎遊戲的要素 2.數位解謎遊戲化在教學現場的發展與展望
	15:00-16:00	1.AI 對密室解謎的理解 2.拆解遊戲化在AI協作中的設計開發流程 3.與AI協作專案心法
	16:00-16:50	1.實作DIY 2.QA時間

課程名稱	解鎖 AI Agent-打造互動式遊戲任務 全國教研代碼5720806 ※報名請留意，本課程需自行訂月GPT才能進行實作。
講師	一百分遊戲教育 尤靜誼(YOYO老師)
課程目標	● 1.指揮 AI 的溝通邏輯：掌握 Prompt 固定結構與給予 context(脈絡)的溝通邏輯。 ● 2.教學教材遊戲化：將現有題庫(Word/PDF/照片)轉化為具備闖關、BOSS 等元素的互動遊戲。

	● 3.自動產出教材視覺:運用 AI 內建繪圖模型,自動生成教材插圖、封面與圖表。 ● 4.行政工作自動化:設定每週自動整理成績產出週報、列出缺交名單等例行排程。 ● 5.跨文書工具與遠端操作:整合試算表、簡報與 PDF,並能以手機遠端操控電腦執行任務。 ● 6.作品推廣與分享:將製作好的遊戲發布上線,透過專屬網址讓學生用手機開啟遊玩。	
時間	課程時間	課程內容
115年 11月12日 (四)	14:00~15:00	單元 1:指揮 AI 的方法 掌握 Prompt 固定結構與「給予脈絡 (Context)」的溝通技巧。 建立引導 AI 代理人(Codex)執行複雜任務的標準作業流程。 單元 2:實作科目答題遊戲 匯入自備題庫檔(Word、PDF 或手寫拍照)。 實作具備金幣機制與 BOSS 闖關元素的互動答題遊戲。
	15:00-16:00	單元 3:AI 教材繪圖應用 運用 Codex 內建繪圖模型,以指令生成視覺素材。 自動產出包含繁體中文標籤的教材插圖、封面與說明圖表。 單元 4:Automations 自動排程設定 設定一次性例行工作流程。 每週五自動整理成績產出週報、定期列出作業缺交名單。
	16:00-16:50	單元 5:文書三件套+手機遠端控管 跨工具整合試算表、演示簡報與 PDF 檔案處理。 設定手機遠端操控電腦端的 AI 繼續執行背景任務。 單元 6:作品上線與分享 將製作好的遊戲專案部署至網路並生成專屬網址。 測試以手機點擊連結直接開啟遊玩,以便發布至班級群組。

課程名稱	AI 協作設計：從發想到做出一個能玩的線上密室機關 全國教研代碼5720830	
講師	桃園市內壢高中 周致羽老師	
課程目標	● 理解 AI 協作設計方法，並能將其應用於教學或校園活動 ● 能運用「設計規格」具體描述機關的設計需求 ● 能將設計規格轉換為可執行的 AI 提示詞，並完成至少一款線上機關 ● 熟悉線上機關的發佈方式，能將成果實際發佈供他人遊玩 ● 建立基本的驗收與除錯習慣，以具體現象回報問題	
時間	課程時間	課程內容
115年 11月19日 (四)	14:00–14:25	機關體驗與概念轉換：體驗代表性機關作品，並探討如何將「實體機關或謎題」轉換為「線上互動形式」
	14:25–14:50	需求定義與平台認識：學習「規格先行」思維以明確定義機關的規格需求，並提前認識發佈平台特性與常見問題
	15:00–16:00	專屬機關實作：運用 AI 工具協作，將設計規格轉化為個人化的線上機關雛形
	16:00–16:30	驗收除錯與實際上架：進行機關實測與問題排除，並將完成的作品實際上架發佈供他人遊玩

6、承辦聯絡窗口

臺北市數位實驗高中 研發處 葉蘋萱助理 (02)25625101#61

信箱：yellen@tschool.tp.edu.tw

7、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

8、講師資料

尤靜誼老師

一百分遊戲教育 **Work shop** 及 **T.P.C.** 真人實境密室逃脫俱樂部創辦人

BGLARP實境推理館 創辦人

【專長】

密室逃脫設計師

AI解謎遊戲化專案設計開發

汪憶 老師

【經歷】

臺北市數位實驗高中 研發處主任

【專長】

解謎遊戲設計、XR新媒體創作、數位解謎遊戲開發

周致羽老師

【經歷】

桃園市立內壢高級中學 生活科技教師兼資訊媒體組長

臺北市立內湖高級中學 生活科技教師兼社團活動組長、實驗研究組長

臺北市生活科技學科平台兼任助理輔導員

【專長】

實境解謎遊戲設計、桌遊設計、數位學習、電腦輔助設計與製造、木工製造、機電整合