2022 勝利新走學之特色營隊

街頭是我的遊戲場—尋獸記

城門知多少：臺灣府還是臺南府？臺灣舊城的範圍有多大？府城城門有幾個？到現在還有哪些城門仍留存呢？一個城市的厚度，需要時空的交疊，在四維的空間中，理解過去，展望未來，建立在地認同感。時間、空間、歷史、文化，加乘在地情感，臺南的樣子才能具體呈現。

東門城與勝利毗鄰而立，「街頭是我遊戲場」營隊走過三年，產出攻城與東門五行傳桌遊，第四年，我們用進城巡遊的概念，以遊戲的方式，探索臺灣府城的歷史，挖掘城與人的故事，從孩子的角度，重新解讀臺灣府城。

一城門、一故事、一遊戲、一觀點。「四象神獸，鎮守四方，安國保民，固若金湯」，臺南府城被劃分為東安、西定、寧南、鎮北四方，分建東西南北四方八城，傳言神獸鎮守四方，能護臺南罡氣不滅，風調雨順、福澤綿延。不料，地牛翻動，神風狂驟，天地異象不斷，四方雲動，風起雲湧，靈氣被掩，四獸散去，府城人心惶惶，唯有尋得四方神獸，方能安定。進城吧！展開英雄旅城，尋獸定邦！

這是勝利獨有的營隊，以「勝利 maker」與「街頭就是孩子們的遊戲場」概念為主軸，延攬了各領域專業老師，落實新課綱的 DNA—探究與實作，以「跨領域」為方向，運用 PBL 策略，培養並鼓勵孩子將想像、創意、寫作力、邏輯思考、美感知覺等能力，透過「桌遊自造」展現多元能力。期待孩子們在營隊中與同儕、與老師們共同學習、共同激盪、共同成長，共同創造「勝利・成功自造」特色營隊模式。

※營隊目的：本營隊採小組的方式，引導學生經由走讀，古今串連認識臺灣府城歷史場域，藉由多元活動設計，以學生的角度出發，化身遊戲設計師，從文創商品的角度，結合創客與遊戲元素，在專業講師的引導下，嘗試開發與臺灣府城相關之桌遊遊戲，展現學生的創意與自造力。

※營隊時間：111 年 07 月 6～8 日(三～五）， 9:00-16:00（府「城」走讀課程）

111 年 07 月 11～15 日(一～五)，9:00-16:00（桌遊自造課程）

※地點：東區勝利國小多功能教室

※營隊人數：暑假後升四到六年級升國中學生 20 名，分成 4-5 組。

※營隊費用：6500 元(包含講義、午餐、講師費、材料費)，報名時即可繳費至教務處

※師資團隊：A 營隊團長：黃雅貴　B 桌遊老師：許永清　C 創客老師：王昭雄

D 美學老師：林婉瑜　F 隨隊老師：戴敏娟、蘇宸穎

PS. Maker 們，我們來真的，非誠勿試，歡迎接招！

「街頭是我的遊戲場—尋獸記」報名表					
	姓名	性別	就讀班級	生日	身份證字號
參加學生					
家長聯絡電話			家長簽名		

※課程規劃表

<table>
<tr><td></td><td>07/06(三)</td><td>07/07(四)</td><td>07/08(五)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">上午</td><td>8:30-9:00 報到
多功能教室</td><td>8:30-9:00 大集合
多功能教室</td><td>8:30-9:00
多功能教室</td></tr>
<tr><td>9:00-11:00
MAP・巡遊囉！
策略：地圖判讀、虛擬→實境、組織表達
組織各城門線索—城門背景介紹
策略：分割筆記、組織表達
擴散→聚焦

11:00-12:00
尋青龍・東安—鎮東
說走就走，踏查去，尋找鎮守東方的大東門與小東門，收集城門故事</td><td>❖南大附小（樹林街）集合
9:00-12:00
探朱雀・寧南—鎮南
說走就走，踏查去，尋找鎮守南方的大南門與小南門，收集城門故事

✦南方為朱雀鎮守，朱雀能接引死者靈魂升天，南為火，安墓葬</td><td>❖民德國中（西門路）集合
9:00-12:00
祈玄武・拱辰—鎮北
說走就走，踏查去，尋找鎮守北方的大北門與小北門，收集城門故事

✦北方為玄武鎮守，玄武號真武，北為水，營軍事</td></tr>
<tr><td>午休</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>下午</td><td>1:30-4:00
尋青龍・東安—鎮東
說走就走，踏查去，尋找鎮守東方的大東門與小東門，收集城門故事
✦東方為青龍鎮守，青龍控風調雨順，東為木，盛農產</td><td>1:30-4:00
訪白虎・鎮海—靖波
說走就走，踏查去，尋找鎮守北方的大西門與小西門，收集城門故事

✦西方為白虎鎮守，白虎主發財致富，西為金，興貿易、主政治</td><td>1:30-4:00
讀・城・計
策略：筆記方格表
小組聚會：分享各自收集的故事、觀察、發現
回饋與建議</td></tr>
<tr><td>放學</td><td>HOME WORK
我的英雄旅程</td><td>HOME WORK
我的英雄旅程</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>07/11(一)</td><td>07/12(二)</td><td>07/13(三)</td><td>07/14 四)</td><td>07/15(五)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">上午</td><td>8:30-9:00 報到
多功能教室</td><td>8:30-9:00 大集合
多功能教室</td><td>8:30-9:00
多功能教室</td><td>8:30-9:00
多功能教室</td><td>8:30-9:00
多功能教室</td></tr>
<tr><td>9:00-11:00
桌遊中的文學魅力
戲・讀小王子小王子桌遊＋文本—遊戲與文本的關係

11:00-12:00
桌遊中的文學魅力
桌遊設計概念（敘事元素：人、事、時、地、物）
分析桌遊故事背景架構與設計眉角</td><td>9:00-10:00
讀・城・計
分享我的英雄旅程—從不凡到非凡
回饋與建議

10:00-12:00
尋獸・敘事編整
編寫故事的公式：桌遊故事文本的創作學習起、承、轉、合的英雄旅程
敘事技巧</td><td>9:00-10:00
讀・城・計
分享我的英雄旅程—從不凡到非凡
回饋與建議

10:00-12:00
尋獸・誰掌風雲
玩中學—遊戲具現化</td><td>9:00-10:00
尋獸・分進合擊
分享我的英雄旅程—從不凡到非凡
回饋與建議

10:00-12:00
尋獸・分進合擊
調整修正計畫
由專業老師引導各分組學生分工合作進行桌遊文創設計任務</td><td>9:00-12:00
尋獸・四方齊動
各組綜整最後的開發成果</td></tr>
<tr><td>午休</td><td colspan="5">想想午餐要吃什麼?</td></tr>
<tr><td>下午</td><td>1:30-4:00
桌遊設計架構
運用架構與策略—實作小遊戲</td><td>1:30-4:00
尋獸・字符轉化
故事圖像化：文字與圖案符碼的聯想及構圖技巧</td><td>1:30-4:00
尋獸・妙筆丹青
玩中學—遊戲設計美感（Q版角色的筆繪技巧實作，水彩顏色調配的技巧）</td><td>1:30-4:00
尋獸・分進合擊
調整修正計畫
由專業老師引導各分組學生分工合作進行桌遊文創設計任務</td><td rowspan="2">2:30-4:00
HIGH 玩尋獸記
成果發表會</td></tr>
<tr><td>放學</td><td>HOME WORK
我的回饋</td><td>HOME WORK
我的回饋</td><td colspan="2">HOME WORK
我的回饋</td></tr>
</table>