2026 全國「創遊微翻轉遊戲式學習」嘉年華

遊戲設計多元選修課程聯合成果發表會實施計畫

一、目的：

「微翻轉遊戲式教學模式」為國立臺灣科技大學應用科技研究所及網路學習研究中心侯惠澤教授主持之迷你數位教育遊戲團隊所發展，運用經由整合遊戲機制、認知與互動理論分析後所設計的 20 分鐘內微型小遊戲來輔助以學生為中心的翻轉教學，強調遊戲活動中便同時具備自主學習、即時診斷與鷹架回饋功能。為配合「微翻轉遊戲式教學模式」，侯惠澤教授團隊開發數位教育遊戲設計編輯器 NTUST MEG XML-based ER Game Maker 以及教育桌遊設計課程，並與數所學校進行多元選修課程或專題的合作，鼓勵學生透過教育遊戲設計進行學習，均有豐富的作品及良好的實施成效，特舉辦嘉年華暨遊戲設計多元選修課程成果發表大會，以提供各校交流與觀摩之機會，除了讓更多的教師與學生認識微翻轉教學遊戲，更期待有興趣及熱忱的教師們一同加入臺科大微翻轉遊戲式教學全國教師社群的行列。

2026 全國「創遊微翻轉遊戲式學習」遊戲設計多元選修課程成果發表會之遊戲體驗嘉年華，將由各相關課程教師所帶領的學生展示其設計之教學遊戲雛型與成品，由專家進行作品評選，以及由學生進行票選最佳人氣王，並開放所有教師、學生、以及有興趣之各界人士前來體驗；結束後將進行學生作品講評與頒獎。

二、主辦單位：

1. 國立臺灣科技大學網路學習研究中心
2. 國立臺灣科技大學應用科技研究所
3. 國立基隆女子高級中學

三、協辦單位：

基隆市立暖暖高級中學、基隆市立八斗高級中學、基隆市立中山高級中學

四、時　　間：115 年 07 月 04 日(星期六) 08:30~16:00

五、地　　點：國立基隆女子高級中學

六、參加對象：

(一)評選暨參展學校與課程

(二)歡迎有興趣參與的學校課程

(三)產學合作廠商代表

(四)其他有興趣之人士

七、議　　程：

日期	時間	內容
115年07月04日(六)	08:30~ 09:00	報到
	09:00~ 09:20	開幕式、貴賓致詞(大合照)
	09:20~09:30	高中、國中桌遊組準備
	09:20~12:00	遊戲設計評選暨審查(高中、國中桌遊組評分)
	12:00~13:00	午餐時間
	13:00~15:00	時空學員競賽、交流暨參展
	15:00~15:10	各組遊戲場復時間
	15:10~16:00	頒獎與講評
	16:00~	賦歸

八、經費預算：由教育部學前教育署項下優質化及完全免試計畫專款支應

九、本計畫經陳 校長核可後實施，修正時亦同。