

海科館 ARG 《海龜的旅途》課程教案

課程名稱	海龜的旅途	撰寫人	倪紳煬
作品連結	http://~		
課程目標	1.(覺知)了解人類發展會影響海龜棲息地。 2.(知識)認識海龜的生命史。 3.(知識)從海龜的大洋洄游認識洋流。 4.(技能與行動)從減塑行動來避免海龜誤食塑膠而死亡。		
對應主題	SDG14 海洋保育與永續		
教學對象	國小三至四年級學童		
教學時間	100 分鐘		
教學地點	國立海洋科技博物館主題館(海洋文化廳、水產廳、海洋環境廳)		
課程人數	40 人(分 8 組，每組 5 人)		
教具器材	課桌椅以分組模式擺設、投影機、麥克風、簡報、平板、博物館網路連線。		
教學方法	遊戲式體驗學習、講述式簡報教學。		
注意事項	課前將簡報放入教室電腦中、確認平板、展示廳展示項目是否正常。		
參考資料	鈴木守(2017)。一顆海龜蛋的神奇旅程。譯者陳采瑛，遠流出版社。		

遊戲大綱

在臺灣東部海岸有一隻小海龜誕生了，小海龜才剛破殼而出就在海岸邊遇上了困難，還好運氣不錯順利的進入大海開始她的旅程，小海龜在長大變成大海龜的旅途中躲過了流刺網、底拖網、差點吃到像水母一樣的塑膠袋等危機，最後回到台灣東部海岸時還被奇怪的人造物擋住了產卵的去路，還好在好心的人類幫助下順利產下了海龜蛋，完成了她一生最重要的使命。

融入哪些議題

自然保育(海洋生物保育)、海洋廢棄物議題、非法漁業漁法、可幫助海龜從漁具逃脫的裝置、混獲、生態工法

使用到的海科館常設展展示項目

1. 海洋文化廳-原住民藝術
2. 海洋文化廳-達悟族海祭
3. 水產廳-刺網魚法
4. 水產廳-海龜逃脫器
5. 水產廳-非法漁業行為
6. 海洋環境廳-瓶中信
7. 海洋環境廳-消波塊

ARG 設計內容

遊戲分鏡(依序排列)	教學目標說明	遊戲目標說明	答案
	封面 (可在此說明封面設計理念)	封面 (可在此說明封面設計理念)	無
	第二章封面	第二章封面 (利用圖片畫面作為鷹架指引學生抵達水產廳)	無

遊戲分鏡(依序排列)	教學目標說明	遊戲目標說明	答案
	想透過劇情傳遞黑潮的特徵	小飛魚向小海龜介紹前面有一條可以幫助他們增加移動速度的洋流	無
	讓學生利用遊戲畫面上的圖去找到對應的展示項目，然後找到右邊那條洋流的名稱	小飛魚問小海龜知道前面這條洋流叫做什麼名字	黑潮

遊戲分鏡(依序排列)	教學目標說明	遊戲目標說明	答案
	因為謎題為黑潮剛好可以運用多語導覽裡的[黑潮來自何方]作為遊戲的鷹架(但因為一打開就能看見答案，因此不太建議這樣出題)	讓學生透過小知識鷹架的運用更容易找到答案	無
	黑潮知識的圖文補充說明	特別找到顏色分明的黑潮照片去呼應剛剛的題目加深劇情的情境感	無

(自行增加表格，沒有限制表格上限)

規劃心得及回饋

自由發揮(100 至 300 字)