



「尋聲任務」社區圖書館裡的藝術探尋

劉宛純

桃園市山豐國民小學/ 美術教師

一、動機

臺灣歌謠之父「鄧雨賢」，出身於山仔頂庄麻園堀的作曲家，畢生創作近百首曲目，以雨夜花、望春風、月夜愁、四季紅為代表作，在國小六年級的藝術與人文課本中佔有篇幅顯示其地位與重要性。桃園市立圖書館山仔頂分館位於學校旁，設有鄧雨賢歷史資料區。縱使課本與生活範圍有鄧雨賢的蹤影，但訪問與調查後，發現學生對於鄧雨賢很陌生，就算有到圖書館也少有踏入展示區者，筆者覺得在地文化與珍貴館藏應讓介紹讓學生瞭解，否則非常可惜。



課本中關於鄧雨賢的介紹

二、方法

遊戲式學習是一種融合教育與遊戲元素的學習方式，能提供更多互動、有趣、有效的學習體驗。筆者整理課本與相關資料，設計一款以鄧雨賢為主題的解謎遊戲「尋聲任務」，過程中需要聆聽音樂對照課本辨認歌曲，也需用山仔頂圖書館實景作為提示，從中認識鄧雨賢的生平與作品，而解謎成功後能找到鄧雨賢音樂資料庫，作為延伸課程。



遊戲畫面

關卡故事

謎題詳解

聆聽唱片

三、課程實施

筆者帶領學生至山仔頂圖書館，分組進行「尋聲任務」解謎遊戲。遊戲時間為一個小時，遊戲後研究者引導學生仔細欣賞展品和導覽影片，並回到課本內容思考遊戲課程的意義。



學生使用平板進入遊戲平台，使用實景掃描AR獲得提示解開謎題。

四、成果

學生回饋表示透過此課程，更深入地瞭解音樂家，以及其音樂創作中包含的意義與故事，對音樂產生更深的認識和興趣。過程中圖書館方人員也好奇觀察、拍照紀錄，認為能透過遊戲讓學生主動參觀非常難得。



圖書館前合照紀念

破關AR照片

紀錄與回饋影片

五、結論與建議

從課本出發，走出校園、走入社區圖書館，透過遊戲讓學習變得更加有趣，提高學生學成習動機和興趣，主動閱讀、認識在地音樂家，激發學生的想像力和創造力，增加學生的問題解決能力和團隊合作經驗。

為了設計與主題符應、和場地連結的遊戲，筆者投注許多時間進行場勘與資料蒐整，考量遊戲能被保存並且易於推廣，使用線上平臺和AR擴增實境技術，讓玩家能到現場掃描QR code就進行遊戲。過程歷時比平常備課更大量的時間，但學生學習體現效果佳，讓筆者更深刻體會教師應有轉化課程的能力與態度，才能提供學生多樣性的學習體驗，深化學習意義。



遊戲QR code

(需下載蹦世界app，至山仔頂圖書館QPS定位進行遊戲。)

