



EdVenture

教育探索雙週報



封面照片取自Freepik

Game-Based Learning

如何從遊戲出發，
打造寓教於樂的學習體驗？

從遊戲出發的學習（上）：
尋寶遊戲與謎題密室



封面照片取自Freepik

如何從遊戲出發，打造寓教於樂的學習體驗？

從遊戲出發的學習（上）：尋寶遊戲與謎題密室

Game-Based Learning



取自 [Freepik](#)

從遊戲出發的學習（Game-Based Learning, GBL）指在教學規畫時，設計本質上具有遊戲性質的學習活動，利用遊戲的趣味性來促進知識的獲取及技能發展（University of Waterloo, 無日期）。利用遊戲本身的趣味元素，將傳統的學習情境轉換為互動式的學習體驗，以提升學習者的學習動力和課堂參與，並在遊戲過程中，藉由實際運用所學概念，幫助孩子強化知識與記憶的連結（Thanh, 2024）。那麼如何在課堂中引導孩子以遊戲來進行學習呢？本期雙週報將介紹尋寶遊戲（Scavenger Hunt）、謎題密室（Riddle Rooms）的操作方法以及實際案例。

＊「遊戲化（Gamification）」和「從遊戲出發的學習（Game-Based Learning）」的差異？

遊戲化和從遊戲出發的學習兩者皆可促進學習者的參與和持續學習的動力，但實際上操作方法不太一樣。首先，遊戲化指的是將遊戲裡的積分、排行榜、勳章等遊戲元素融入傳統學習活動當中，例如物理課，在討論過程中回答問題的孩子可以得到積分，獲得 10 積分可以拿到托勒密勳章、20 積分可以拿到伽利略勳章。而從遊戲出發的學習指的是，將遊戲的特性與原則融入學習活動本身的設計中，例如公民課辦理模擬法庭遊戲，讓學生擔任法官和律師等角色，探討議題。

整理自 University of Waterloo。

尋寶遊戲 (Scavenger Hunt)

尋寶遊戲可依照教師教學需要自由運用於各種不同的教學主題和場域（室內或室外，在家陪伴孩子自學也可進行），亦可運用於學校迎新活動。尋寶遊戲所融入的探索元素，可讓孩子在扮演偵探尋找物品的過程中培養專注力、團隊領導力、創造力、推理與合作精神等能力。以下為您說明在課堂中打造尋寶遊戲的 9 個步驟。

步驟一：確定主題

教師或家長在為孩子選擇尋寶遊戲的主題時，可考量孩子的年齡與興趣並融入學科主題內容，例如生物課或自然課孩子在學習昆蟲相關的知識，教師可讓孩子在校園中尋找並辨識不同種類的昆蟲；如果孩子正在學習語言的詞性，教師也可要求孩子觀察周遭的學習環境，引導其辨別事物的詞性，透過實際的探索連接學科知識。



尋寶遊戲示意圖。透過實際事物的探索與觀察，連結真實世界與書本當中的知識，為孩子創造有趣的學習體驗

取自 [Freepik](#)

步驟二：選擇地點，製作地圖

確認主題後，教師可選擇適合進行遊戲的地點，選擇時可考量所需要的場地大小、交通便利性與設備使用，尋寶遊戲也可以在學校附近的公園、居住區域等對於所有孩子來說安全且易於到達的地方。如果要在校外進行，教師可事先進行場地勘查，確認安全性以及活動進行的便利性。確認場地後，可製作一張地圖，訂定活動執行範圍，以確保在遊戲進行中孩子偏離目標或安全區域。

步驟三：選擇探索類型，並進行事前準備

尋寶遊戲主要可分為兩種類型，線索尋寶和物品尋寶，兩者的遊戲方式略有不同，教師可以按教學需要或孩子的喜好進行選擇，以下為您介紹：

1. 線索尋寶

線索尋寶遊戲的任務，是要求孩子根據線索找到不同的地點或物品，線索可能是謎題或簡單的指引，引導參與者找到被藏起來的東西。線索尋寶適合喜歡解謎的孩子，教師在設計線索時可加入學科主題的內容，如自然或歷史，線索要依照清晰的順序排列，可以在線索卡上寫上編號或使用不同顏色的紙張方便識別。

2. 物品尋寶

物品尋寶遊戲難度較低，在遊戲進行時孩子們會拿到一份物品清單，在尋寶過程中孩子需收集清單中的物品，這些物品可能會和學科單元中的某個主題或相關議題有關係，孩子只要收集完所有物品就算達成任務，過程中不需解謎。物品尋寶適合喜歡探索和運用觀察力的孩子。遊戲過程中，參與者可於指定範圍內自由探索。

在選擇運用哪種類型時，教師亦可考量孩子的年齡與能力進行安排，選定類型後就可以開始設計線索、列出寶藏清單或規畫藏寶地，線索的設計要有點挑戰性，但不要太難，若孩子解謎時遇到困難，教師也可適時引導。

步驟四：場地佈置

做好課程遊戲規畫和設計後，可開始著手進行場地佈置。為了增加趣味性和遊戲的挑戰性，教師可將線索藏在不同地方，若想增加難度可藏在書本或是相框後面。若是物品尋寶，場佈時要確保清單上的物品在場地內清晰可見，物品要儘量放在孩子可輕鬆取得的地方，確保遊戲過程中的安全性並避免發生危險。

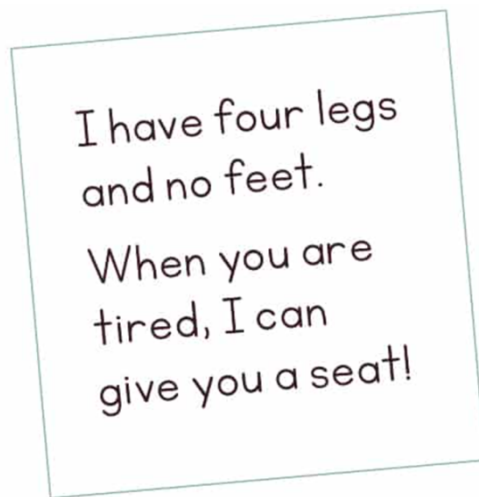
步驟五：選擇以小組或個人方式進行

尋寶遊戲不論以個人或小組方式皆可進行，教師可根據學生人數或年齡決定採用哪種方法。如果教導的學生年齡較小，建議教師可選擇以小組方式進行，透過小組合作幫助孩子建立友誼，培養社交技能。若是年紀較大的孩子，選擇獨立進行遊戲可增加挑戰性，訓練其問題解決能力，亦可融入競賽的元素，促進同儕間的良性競爭。

步驟六：制定遊戲規則與安全準則

在遊戲開始前，為保護孩子學得開心也玩得安心，制定安全準則與遊戲規則至關重要。在進行遊戲前，教師可以和孩子一起建立遊戲規則，以促進教學秩序、公平競爭、讓孩子瞭解安全的重要性。

在這個步驟中，教師可轉為輔助者的角色，讓孩子們自己訂定規則，這樣做也可以讓孩子更



以線索尋寶為例，教師在指引地點時，可運用簡單的謎語，增加趣味性

截自 [That's so Montessori](#) 網站

有遵守規則的責任感。

討論時，教師可引導孩子將想到的規則寫在白板或黑板上，如果有遺漏的部分再由教師補充說明。遊戲開始前，教師可使用此引導語作為開場白，「為了安全，遊戲過程中請待在指定的區域；為了互相照應，請結伴而行；小組移動時，請確實清點人數再行動。另外，遊戲過程中我們要尊重這個環境，未經允許請勿觸碰不熟悉的物品或植物」，並再次提醒及確認每個孩子都熟悉遊戲規則，以保障人身安全，也養成孩子愛護環境的態度。

步驟七：設定時間限制

設定時間限制可避免因活動時間過長，孩子失去興趣或感到無聊，也有益於控制活動進度。時間可考量遊戲難度或學生的年齡與技能進行設定，以 20 到 30 分鐘為佳，讓孩子有足夠時間完成任務，若時間到了無法完成，也可預留一點時間，讓孩子加時。另外，由於尋寶遊戲在設計上有很大的靈活性，因此在規畫時間時，教師也可依照場地或孩子的學習需要進行適當調整。

步驟八：獎勵

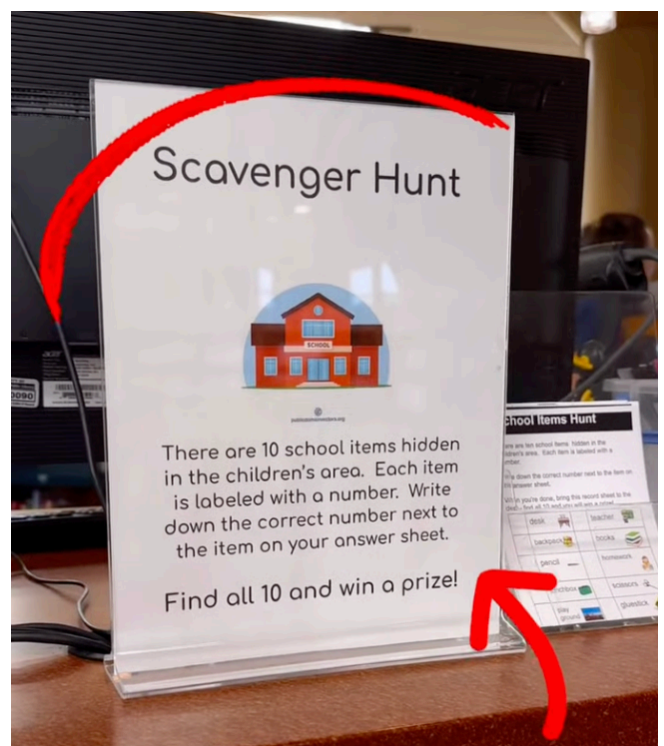
設置獎勵能鼓勵孩子積極參與活動，獎勵的形式不限於物品，也可以是讚美或證書。教師可設計各種不同的獎勵表揚孩子的努力，透過獎勵制度促進學習目標的達成。

步驟九：總結與反思

尋寶遊戲中的總結環節非常重要，可以幫助孩子反思自己在遊戲中的經驗，並從中學習。這個步驟可採小組方式進行，讓孩子互相分享過程中學習到的經驗，學習表達自己的想法，這有助於學生理解自己的思考和學習過程，在交流當中，也能瞭解不同的解決問題的策略和思考方法。教師也可以請孩子分享對於遊戲的評價，作為未來活動改善的參考依據。

＊尋寶遊戲前教師可以和孩子一起確認：

1. 說明活動主題。
2. 說明活動區域的邊界並提供地圖。
3. 說明此次遊戲的類型（線索尋寶還是物品尋寶）。
4. 講解遊戲的進行方式、規則和安全準則。



美國 Boone County 公共圖書館在館內兒童區為孩子設計了尋寶遊戲，並提供獎勵，鼓勵孩子走入圖書館探索與學習

截自 Boone County Public Library YouTube 影片 [[Let me tell ya about our children's scavenger hunt!](#)]

在家長日辦理尋寶遊戲促進親師生情誼

相信教師們對於家長日並不陌生，但你對於家長日有什麼樣的印象呢？在美國，有一些教師將尋寶遊戲融入家長日活動中，讓家長日變成充滿樂趣的親師生交流活動。要在家長日融入尋寶遊戲，教師可提前進行某些準備，於活動前告知孩子當天的流程和此次尋寶遊戲的具體步驟，並收集孩子們在日常學習活動中的照片，製作成投影片，在活動開始前播放給家長觀看，吸引家長和孩子的注意力（為避免爭議，請確保每個孩子都有出現在照片中）。

活動當天，老師可以將學生開學以來的學習成果或作品展示在教室各處和桌上，並讓學生帶著家長在教室內參觀介紹，並列出物品清單，讓學生們帶著家長在教室尋寶，藉此讓家長認識孩子的學習日常與學校的教學環境。

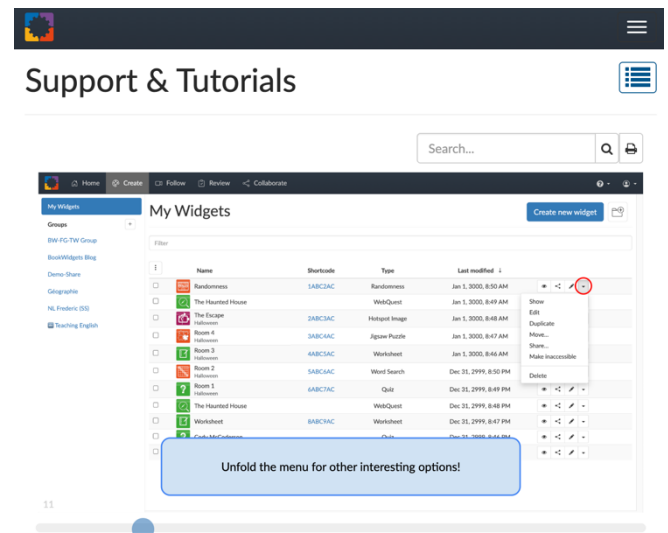
謎題密室 (Riddle Rooms)

你知道密室逃脫 (Escape Room) 嗎？謎題密室是一個類似密室逃脫的遊戲，教師可利用這個教學遊戲的解謎元素，訓練孩子的邏輯思考與推理能力，也達到寓教於樂的目的。那要如何創建一個謎題密室遊戲呢？可參考以下 7 個步驟。

步驟一：創造故事情節

謎題遊戲的故事性設計是為了吸引孩子的參與，並以需要被解決的問題作為開頭，循序漸進的提供線索開展故事情節。

在遊戲當中，教師希望呈現什麼樣的故事？希望孩子學到什麼？教師可尋找一個與課程相關的主題，及想向學生展示的教學內容，以此為基礎創造謎題密室遊戲的故事。內容要包含問題、有用的資訊與可進行邏輯推演的線索、挑戰、結果與獎勵，此外，當中的每個線索、謎題和故事環節都要和主題緊密相關，確保達成預期的教學效益。



教師可利用 [BookWidgets](#) 的各類內建小工具創造自己的謎題房間遊戲

截自 [BookWidgets](#) 網站

步驟二：善用工具設計一些互動環節，增加遊戲的趣味性

有了故事情節後，教師可開始嘗試增加遊戲互動性，例如運用數位學習軟體當中的拼字遊戲或算數練習等，並將答案與線索連接，透過系統建立自動回饋，根據達成率給予提示（答對率高可以得到較多提示）等，促進孩子思考

步驟三：創造謎題和線索

教師在製作謎題前，可先透過研究了解謎題的特質，以便後續在準備遊戲時能自由地創造出符合課堂需要的謎題。此外也可以嘗試密室逃脫遊戲，參考當中的謎題設計，分析謎題是如何建構的？什麼樣的謎題才算是有效的？

以下為您說明建構謎題的流程。

1. 從答案開始設計謎題

教師可以從「具體的答案」開始進行謎題的設計，這樣設計出來的謎題會更合乎邏輯。此外要注意模糊的概念不適合當作一個謎題的答案，由於參與遊戲的孩子需根據謎題推演出下一個要尋找的目標，因此答案必須要可以是可建立邏輯鏈（如果 $A \rightarrow B \rightarrow C$ ）的結果，以歷史臺灣史課程為例，線索字條提供三個線索，請孩子思考線索指向的年代：

線索一、某份文件上記載著「本地已由東印度公司負責管理，商人來來往往十分熱鬧。」

線索二、某個人的日記本上寫著「村中學堂的孩子開始學習羅馬字書寫母語。」

線索三、照片上是一張航海地圖，地圖的航向指向日本、東南亞以及中國沿岸等地。

將三條線索整合後孩子可以根據當中的提示知道答案是荷治時期（1624-1662 年），就可以再根據這個線索尋找下一道謎題。

教師在設計謎題時，可挑選現有教學內容中的重點，考驗學生是否真的記住所學到的知識，也有益於強化知識的記憶。



謎題密室遊戲示意圖

取自 [Freepik](#)

2. 確認教學目標以及期望學生掌握的重點

選擇謎題的內容時，教師可思考 2 個問題「最近上課的內容中哪些部分比較重要？學生最需要掌握的關鍵重點是什麼？」，透過思考前述問題可幫助教師設計謎題。設計時可適當調整難度，不要讓謎題內容太簡單或一目瞭然。

3. 聯想並善用相關詞彙作為思考靈感並寫出謎題

設計謎題時，可以列出所有與答案相關的詞彙，利用這些詞彙激發創造謎題的靈感。另外，善用比喻的技巧也是不錯的方式，例如黃色的鉛筆可比喻為「金色的長矛」。

4. 修改並調整謎題

教師可與同儕討論，並根據回饋修改謎題的內容。

5. 將謎題按邏輯順序排列

教師可依照故事的環節順序將謎題有邏輯地進行排列，請注意謎題間的關係要環環相扣或可起到指引作用。

步驟四：道具準備與模擬演練

這類型的解謎遊戲大多會將線索隱藏在帶鎖的箱子或盒子中，因此遊戲開始前教師可以準備幾個盒子，或者運用網站（如 [BookWidgets](#)）來製作線上解謎遊戲。

前述步驟與道具準備完成後，教師可於課堂前預先進行活動的模擬演練或邀請同儕教師試玩，重新思考並確認遊戲整體的安排規畫是否有不夠清晰或缺乏挑戰性的部分。

步驟五：規則制定

教師可邀請孩子共同制定遊戲規則，提醒學生要在指定的位子上安靜討論，避免答案洩漏。為了遊戲的公平性，並讓孩子對解題過程負責，每次解完謎題時需向教師說明解題的思路和步驟。

步驟六：進行遊戲

遊戲前，可進行簡單的環境佈置、播放音樂或影片或請孩子簡單裝扮，營造故事情境，打造沈浸式的體驗環境。遊戲過程中，可將班上的學生分配成數個小組（建議每組 4 人）融入競賽的元素，刺激孩子參與，若孩子遇到困難，教師可於事前準備一些提示引導孩子解題。

步驟七：回饋與反思

遊戲結束後，教師可準備一些獎勵或讚美，表揚孩子的努力，並引導孩子共同思考，在此次遊戲過程中學到了什麼，複習了哪些知識，評估自我表現，教師亦可透過此環節回顧遊戲進行中的細節，作為未來調整的方向的依據。

利用「謎題密室」將課程遊戲化

Manning 是一位教學科技整合專家，她善於運用 Google Slides 將課程遊戲化，設計成解謎遊戲。在本案例中，教師會在課堂上開啟一個可供學生共同編輯的文件，方便孩子們記錄解謎所需的字母；同時設計一系列選擇題。若學生答錯，系統會提示他們重新嘗試，並給予引導思考的提示；答對則可獲得一個解謎所需的字母。

透過這種具即時互動性的遊戲機制，學生能立即獲得回饋，進而重新審視答案，澄清概念。例如以「蝙蝠」為主題的「謎題密室」遊戲，教師會先請學生閱讀一本關於蝙蝠的書，再回答相關題目。書中所附的影片會被放置於線上平台作為補充資料，圖片則會在學生答錯時出現，成為提示，幫助學生在答題前熟悉內容。

在 Google Slides 的謎題中，教師也會加入註解和補充說明，方便學生邊玩邊抄寫筆記。Manning 發現，這樣的教學設計讓學生每次只需聚焦於一道題目，有助於集中注意力並深入思考。若發現題目對某些學生而言過於簡單，也能靈活調整難度，實踐差異化教學。

小結

從遊戲出發的學習不僅可以增加教學的趣味性，更能讓學生在充滿挑戰的遊戲過程中，發展問題解決及和他人協作能力。而縝密設計的教學遊戲的結構、規則與反思歷程，則能幫助學生將所學知識與遊戲經驗轉化為深度學習歷程，達成寓教於樂的目的。

下一期雙週報將接續本主題，介紹另外兩種適合教學使用的遊戲「墓園中的鬼魂 (Ghosts in the Graveyard)」與趣味競分遊戲「Zonk!」。



解謎示意圖
取自 [Freepik](#)

參考資料

- [1] University of Waterloo (n.d.). Gamification and Game-Based Learning. University of Waterloo Center for Teaching Excellence.
<https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/catalogs/tip-sheets/gamification-and-game-based-learning>
- [2] Thanh K. (April 22, 2025). Game-based Learning Examples for Inspiration (Updated). ATOMI.
<https://atomisystems.com/elearning/game-based-learning-examples/>
- [3] Paul D. (May 20, 2024) .How to Make a Scavenger Hunt for Kids in 9 Steps. That's so Montessori.
<https://thatssomontessori.com/how-to-make-a-savenger-hunt-for-kids-in-9-steps/>
- [4] Twinkl (June 22, 2025). School Scavenger Hunt. Twinkl.
<https://www.twinkl.com.tw/blog/school-savenger-hunt>
- [5] Brilliant J. (September 9, 2024). An Interactive Option for Back-to-School Night. Edutopia.
<https://www.edutopia.org/article/back-school-night-savenger-hunt/>
- [6] We Are Teachers Staff (Jun 16, 2025). How To Set Up and Run a Classroom Escape Room. We Are Teachers.
<https://www.weareteachers.com/build-a-classroom-escape-room-lesson/>
- [7] Primary Paradise (March 14, 2018). Escape Rooms In The Classroom: 5 Easy Ways To Make Them Work. Primary Paradise.
<https://www.myprimaryparadise.com/2018/03/14/escape-rooms-in-the-classroom-5-easy-ways-to-make-them-work/>
- [8] Lock Paper Scissors (n.d.). How To Use Escape Room Riddles As A Learning Tool For Students. Lock Paper Scissors.
https://lockpaperscissors.co/how-to-use-escape-room-riddles-as-a-learning-tool-for-students?srsltid=AfmBOoq_w_Zg8OFXzNJrwlNynZJ0yzUkBcJ0hkk7bfEvHd-BeXLj1f8m#step1
- [9] Renard L. (July 13, 2023). How to create an escape the classroom game - Free lesson examples. Book Widgets.
<https://www.bookwidgets.com/blog/2019/10/how-to-create-an-escape-the-classroom-game-free-lesson-examples>
- [10] Manning M. (June 10, 2025). How to Use Riddle Rooms to Gamify Lessons. Edutopia.
<https://www.edutopia.org/article/using-riddle-rooms-gamify-lessons>

第二十八期編輯群

發行人/湯志民局長

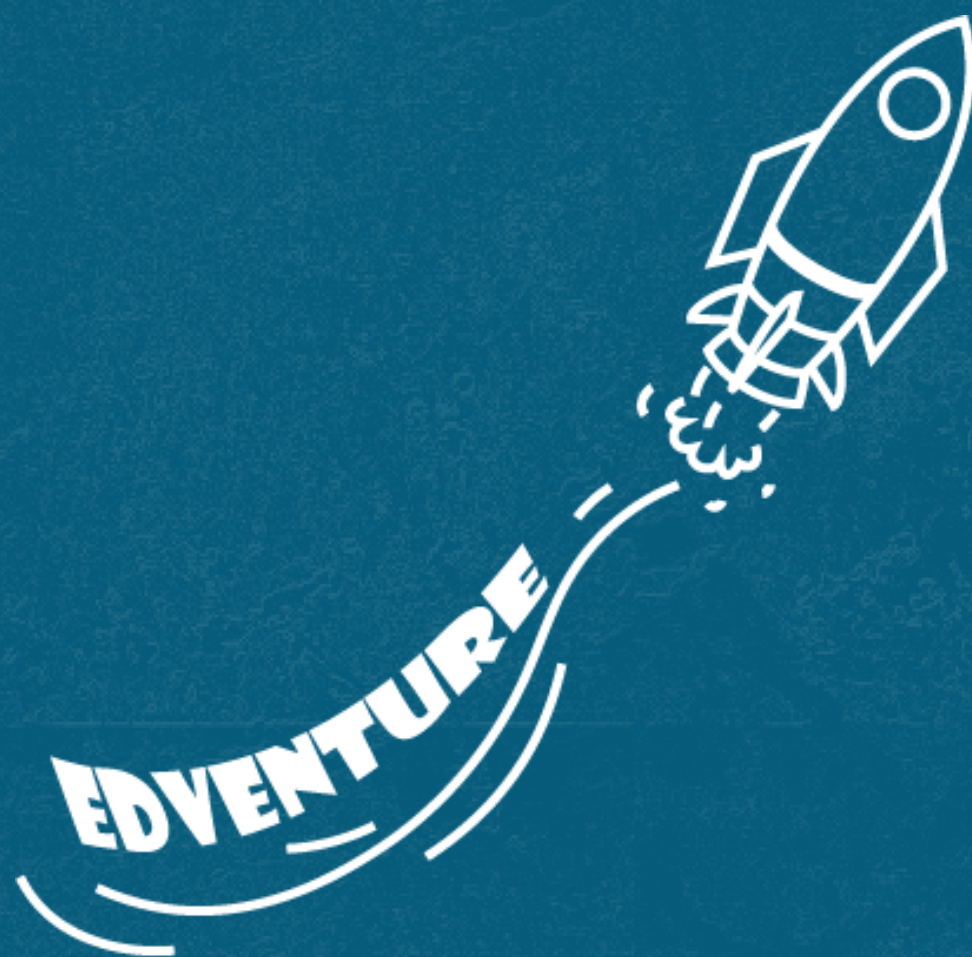
總編輯/陳榮政教授

責任編輯/康杏鎂

編輯委員/臺北市實驗教育創新發展中心

國立政治大學教育系陳榮政教授研究室

第二十八期



臺北市實驗教育創新發展中心 發行

發行日期：2025年12月1日