

國立臺灣歷史博物館 特展線上解謎遊戲

# 萬時歷險團： 前進奧運篇

教學資源包

教學適用對象：國民中學、高級中學





# 教學資源包介紹

■ **教學適用對象：**國民中學、高級中學

■ **總教學時間：**45 分鐘（1 堂課）

■ **適合搭配課程：**歷史科、綜合選修課

■ **學習評量方式：**學生口說分享

■ **教材：**線上遊戲、線上解謎網頁與課堂簡報

■ **教學目標：**

引導學生同理臺灣歷史人物處境，思考體育、時代與身分認同的複雜性。

■ **遊戲顧問：**

國立成功大學歷史學系博士候選人 林欣楷

國立臺灣歷史博物館 陳明祥 助理研究員

■ **指導單位：**文化部、教育部、教育部因材網

■ **遊戲 & 教案發行：**國立臺灣歷史博物館

■ **遊戲設計 & 統籌：**聚樂邦

■ **遊戲 & 資源包簡介：**

「萬時歷險團」是一系列以國立臺灣歷史博物館常設展及特展為主題的解謎遊戲，將透過虛擬場景和人物帶領旅客穿越到各個歷史場景，展開沉浸式體驗的旅行。

本資源包搭配之遊戲為《萬時歷險團：前進奧運篇》，玩家將回到 1947 年後的臺灣，遇見運動少年陳慕賢，更成為他的田徑教練，並在「東亞體育世界的臺日運動交流國際展」特展裡探索解謎，協助慕賢踏上奧運殿堂。

資源包中包括教案手冊、延伸資料、遊戲介紹、課堂簡報等，期便於教師於課堂彈性使用，拓展歷史學習的廣度與深度，讓學生在遊戲當中深化知識學習、鍛鍊思考能力。



# 目錄

## 教案手冊

- 一 線上展覽介紹 p1-6
- 二 遊戲介紹 p7-11
- 三 教學目標 p12-14
- 四 教學內容架構 p15-18
- 五 延伸資料與相關連結 p19-22

## 課堂教材

- 六 課堂簡報 p23-29





# 教案手冊



## 一、線上展覽介紹

### 東亞體育世界的臺日運動交流國際展

本展覽聚焦於19世紀末至當代，東亞地區體育文化的發展與臺灣與日本之間的體育交流。隨著歐洲帝國主義擴張與現代體育制度的傳入，體育逐漸從西方傳播至東亞，不僅成為教育與身體訓練的重要部分，也成為建構國族形象與社會動員的重要工具。展覽以臺灣為核心觀察點，探討在日本殖民統治期間至戰後，臺灣如何透過學校體操、社會運動、競技賽事、國際體育活動等不同形式的體育活動，從接受與模仿，到逐步建立屬於自己的體育制度與文化認同。透過臺灣與日本之間的互動脈絡，本展呈現體育如何成為文化交流的平台，也是展現身分認同、政治意識、與全球運動潮流接軌的重要媒介。

## 教案手冊

### 線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結





## 一、線上展覽介紹

### 展區介紹

#### (一) 體操：東洋來的新事物

甲午戰爭後，日本統治臺灣，將學校教育和體操帶進島內。體操不但能強健身體，也讓學生學會服從規則、尊重對手，女性也因而有機會放足、走向現代生活。不過，當時的體操常被視為徵兵訓練，引起部分人逃學抗拒。隨著公學校舉辦運動會，體育逐漸被社會接受。運動不只追求個人成就，也建立起人與人之間的連結，進一步激發對家鄉與國家的認同與責任。



## 教案手冊

### 線上展覽介紹

#### 遊戲介紹

#### 教學目標

#### 教學內容架構

#### 延伸資料與相關連結



## 一、線上展覽介紹

### 展區介紹

#### (二) 運動：全民參與的競賽

大正時期後，臺灣各地開始舉辦運動賽事，帶動全民參與的熱潮。比賽中，臺灣人有機會與日本人公平競爭，也藉此宣洩殖民時期的壓抑情緒。球衣成為新的社會象徵，運動員獲得更多機會，媒體也讓運動風氣傳遍社會。日本政府鼓勵競技，同時透過運動家精神，將殖民情緒包裝進運動家精神之中：勝不驕、敗不餒。



## 教案手冊

### ► 線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結





# 一、線上展覽介紹

## 展區介紹

### (三) 競技：臺灣隊的出現

在運動比賽中，人們總期待選手突破極限、爭取榮耀。對來自家鄉的選手，臺灣觀眾更是充滿盼望，即使無法奪冠，也希望他們盡力而為、毫無遺憾。日本時代起，臺灣開始參與以學校、地區為單位的正式競賽。雖然名義上只是日本的一部分，穿上繡有「臺」字的球衣，卻讓臺灣第一次有了自己的代表隊。無論代表隊名稱怎麼改變，只要是來自臺灣的選手，始終是大家心中的英雄。



## 教案手冊

### ► 線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結





## 一、線上展覽介紹

### 展區介紹

#### (四) 體育：東京奧運與臺灣

「奧林匹克，奧林匹克，無分宗教，不論種族...」  
〈中華台北奧會會歌〉如此唱道。奧運會每四年舉辦一次，是全球矚目的運動盛事。東亞多國曾主辦奧運，但只有東京三度舉辦，成為歷史特殊的城市。每一次東京奧運，都像面鏡子，反映出臺灣人在不同時代面對的身分問題：我們是日本人？中華民國？還是中華臺北？這些問題不只影響社會，也深深影響著運動員，他們不只是比賽的人，更被期待去回答「我是誰」這個重要課題。



## 教案手冊

### ► 線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



# 教案手冊

## ▶ 線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相  
關連結



線上展覽連結



## 二、遊戲介紹

### 遊戲故事大綱



「萬時歷險團」是專門帶領旅客回到臺灣某段歷史時空的沉浸式體驗旅行社！你搭乘萬時歷險團的虛擬旅行系統，**回到 1947 年後的臺灣**，遇見年輕的運動少年陳慕賢，而且還成為了他的田徑教練！

出生在日治時期臺灣的陳慕賢，**從小目睹日式體育的嚴格訓練風格**，並在心中埋下了對參與奧運的嚮往。對他來說，體育是一個突破自我的途徑，而**追隨奧運選手張星賢的腳步**，更是他熱血青春的目標。然而，光有天賦是不夠的，唯有扎實的基礎鍛鍊和周全的戰術安排，才能讓慕賢實現他的奧運夢。因此，身位教練的你，為慕賢設計了系統性的訓練計畫，帶著他到上海參加 **1948 年全國運動會**，最後更見證他成為奧運選手，以及**1964 年東京奧運聖火**的傳遞手。

一路上，你陪著他練體能、練速度、練自信，也練習不被時代的變化打敗。

## 教案手冊

線上展覽介紹

### ▶ 遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



## 二、遊戲介紹

### 遊戲角色介紹

#### 教案手冊

線上展覽介紹

#### ▶ 遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



**陳慕賢**

將參加 1948 年全國運動會的年輕運動員



**教練**

你，玩家本人



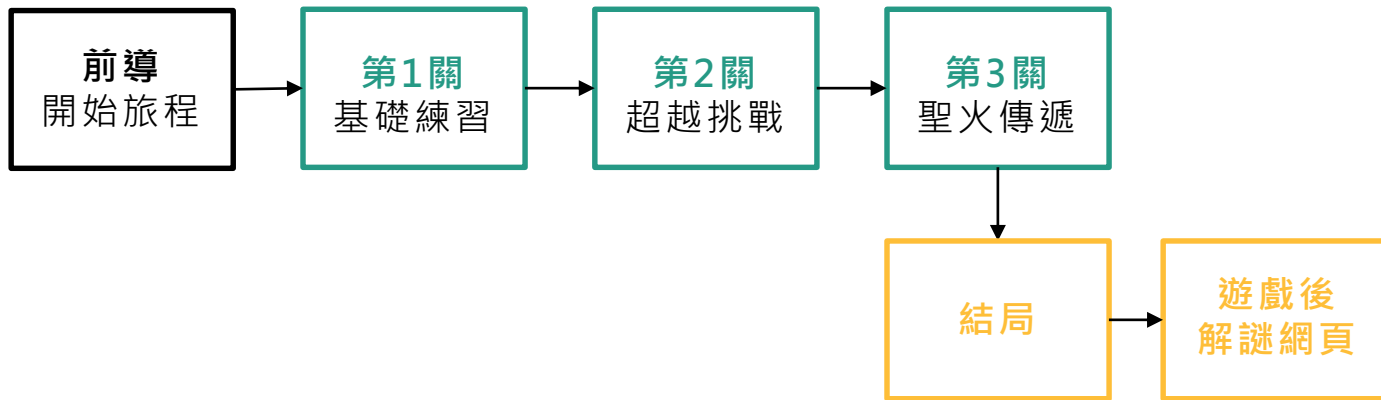
**張星賢**

日治時期的田徑運動員  
第一位臺灣出身奧運選手



## 二、遊戲介紹

### 遊戲關卡架構



若課程時間有限，可讓學生於課後自行閱讀「結局」及「遊戲後解謎網頁」。

## 教案手冊

線上展覽介紹

### ▶ 遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



## 二、遊戲介紹

### 遊戲流程與注意事項

- ① 下載本簡報後，[請先完整閱讀整份資料](#)，了解教學目標與整體設計，確保符合教學需求；
- ② 點擊並開啟[國立臺灣歷史博物館線上展廳](#)，了解本次展覽之策展論述與歷史知識，本簡報內已建置線上展廳連結，老師在網路環境點選連結即可查閱；
- ③ 點擊並開啟[遊戲連結](#)，了解遊戲故事、關卡玩法與遊戲後課堂教學素材；本簡報內已建置遊戲連結，老師在網路環境點選連結即可查閱（**建議使用手機**）；
- ④ 請將學生 3 - 4人分成一組，並為每組學生準備 2 台可上網之行動裝置（**建議 1 台手機開啟遊戲 + 1台平板觀察線上展覽內容**），並確保教學場域為可使用網路之環境；
- ⑤ 遊戲中設有積分制度，教師可依據各自班級經營特色，設計獎勵方案；
- ⑥ 遊戲後可使用本簡報提供之「遊戲後解謎網站」及「課堂簡報」進行教學，引導學生思考遊戲中的歷史議題。[教學時間皆可由老師依據實際情況與需求進行彈性調整](#)。

## 教案手冊

線上展覽介紹

### ▶ 遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



# 教案手冊

線上展覽介紹

▶ 遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

延伸資料與相  
關連結



遊戲連結





### 三、教學目標

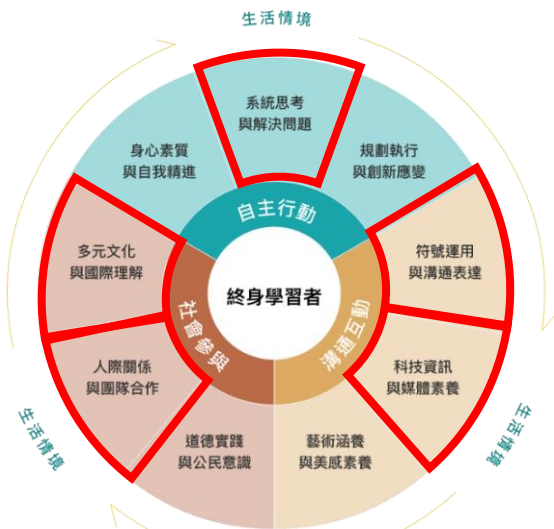
#### 教學目標

引導學生同理歷史人物處境，思考體育、時代與身分認同的複雜性。

- **認知面向：**認識 1945 - 1965 年間臺灣運動員訓練與發展的歷史環境、能記得至少 1 位臺灣早期著名的運動選手以及其經歷。
- **情意面向：**能體會臺灣運動選手在國際賽場上可能面臨的身分認同困境。
- **技能面向：**學習運用行動上網裝置進入臺史博線上展廳，並結合展品探索與解謎任務，培養解讀展覽資訊的能力。

#### 議題融入

- ① 多元文化與國際理解。
- ② 符號運用與溝通表達。
- ③ 系統思考與解決問題。
- ④ 科技資訊與媒體素養。
- ⑤ 人際關係與團隊合作。



教學目標與核心素養內涵之對應

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

## ► 教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



### 三、教學目標

#### 與國中課綱連結之課程領域

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

## ▶ 教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結

學習主題	教學重點		社會領域 核心素養
	學習表現	學習內容	
日本時代臺灣社會 與體育發展	歷1a-IV-1：理解以不同的 紀年、歷史分期描述過去的 意義  歷1b-IV-2：進行歷史事件 的因果分析與詮釋  社2a-IV-2：關注生活周遭 的重要議題及其脈絡，發展 本土意識與在地關懷	歷Ea-IV-1：殖民統治體制的 建立  歷Eb-IV-1：現代教育與文化 啟蒙運動  歷Fb-IV-1：經濟發展與社會 轉型	社-J-A2：覺察人 類生活相關議題， 分析判斷及反思， 並嘗試改善或解決 問題  社-J-C1：具備民 主素養與環境倫理， 參與社會公益活動



### 三、教學目標

#### 與高中課綱連結之課程領域

學習主題	教學重點		社會領域 核心素養
	學習表現	學習內容	
<ul style="list-style-type: none"><li>臺灣戰後體育人物與奧運歷史</li><li>個人與國族認同衝突</li></ul>	<p>歷1a-V-2：說明相關歷史事件或人物在歷史發展中的重要性</p> <p>歷2c-V-2：省思歷史發展的多重面向，珍視多元族群與人權價值</p> <p>社3d-V-1：規劃與執行公共性行動方案</p>	<p>歷Fa-V-3：國家政策下的原住民族與身分認同問題</p> <p>歷Fb-V-1：經濟發展與社會轉型的歷程</p> <p>歷G-V-1：歷史考察與在地探究</p>	<p>社-U-A2：具備思辨與統整能力，能提出解決問題的可能策略-</p> <p>社-U-C1：關懷公共議題，並具備行動力與人權價值觀</p>

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

### ► 教學目標

教學內容架構

延伸資料與相關連結



## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

### ► 教學內容架構

延伸資料與相關連結

## 四、教學內容架構

### 教學活動

- ⌚ 總教學時間：45 分鐘
- 搭配課堂簡報：[頁 23-29](#)
- 😊 學習評量：學生口說分享

### 課前準備

進行分組（4人/組），每組需至少準備 1 台平板與 1 台可上網之手機。

### 設備與資料

投影機、投影幕、教學簡報、平板、手機、無線網路。

### 教學流程架構

- |   |          |       |
|---|----------|-------|
| 1 | 遊戲說明     | 5 分鐘  |
| 2 | 分組進行遊戲   | 30 分鐘 |
| 3 | 遊戲後思考與討論 | 5 分鐘  |
| 4 | 學生口說分享   | 5 分鐘  |





## 四、教學內容架構

### 1 遊戲說明 5 分鐘

1-1 教師透過提問來引入課程 | 3 分鐘

- 教師提問：「如果你想在二戰剛結束不久的 1947 年成為一位運動選手，但學校只有一塊爛草地、沒有跑鞋、沒有教練，該怎麼朝向運動員發展？」
- 可從學生是否有在關注現代臺灣運動選手、奧運賽事、棒球賽事等面向切入，引發學生好奇。
- 請 2-3 位學生針對「運動員如何發展與訓練」發表想法，如：「我會去操場練習」 / 「可能會放棄吧」 / 「問朋友怎麼鍛鍊」 / 「去網路查資料」。
- 教師指出：「二戰後的臺灣，沒有網路和 YouTube，甚至連操場都不一定有，運動設施和資源遠不如現在，很多選手都是在沒有完善設備的情況下靠自己摸索訓練。」

1-2 遊戲前準備 | 2 分鐘

- 將全班學生 3-4 人分成一組，確保每組有 2 台可上網之行動裝置（手機 + 平板）。
- 請學生用平板掃描課程簡報之 QR Code，打開線上展廳連結；以及請學生用手機掃描課程簡報之 QR Code，打開遊戲連結。

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

## ► 教學內容架構

延伸資料與相關連結



## 四、教學內容架構

### 2 分組進行遊戲 30 分鐘

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

### ► 教學內容架構

延伸資料與相關連結

遊戲階段	教師引導與任務補充
前導：開始旅程	引導學生仔細閱讀遊戲注意事項，並提醒學生可查看獲得之「物件」，或利用展場平面圖快速找到展品，以及閱讀「物件」內容獲得故事劇情補充。
第一關：基礎練習	教師可視情況補充「雙六遊戲曾為日治時期少年的娛樂方式」，以及「雙六遊戲玩法類似大富翁」等遊戲提示。
第二關：超越挑戰	教師可視情況提醒學生閱讀「1948全國運動會」及「1939滿洲國成立十週年紀念運動大會」物件內容。
第三關：聖火傳遞	教師可視情況提醒學生閱讀「幻之東京奧運」物件內容。



## 四、教學內容架構

### 3 4 遊戲後思考與討論 + 學生口說分享 10分鐘

1-1 教師引導學生閱讀「遊戲後解謎網頁」 | 2 分鐘

- 請學生閱讀「張星賢介紹」與「陳英郎介紹」。
- 若還有時間，可以請學生自行閱讀網頁上感興趣之資訊。

1-2 教師引導學生分組討論以下兩個問題 | 3 分鐘

- 想像你是張星賢，當你在國際賽場上為「不是你自己選擇的國家」時，你會有什麼感受？你會怎麼介紹自己的身分？
- 過去臺灣出身的運動員有時代表日本，有時代表中華民國，今天則代表中華臺北，你覺得「代表的名字」會影響一位選手對自己是誰的認同嗎？為什麼？
- 如果你是一位運動員，你覺得：個人參賽比較重要？還是代表的國家比較重要？

1-3 學生口說分享觀點 | 5 分鐘

- 學生直接舉手回應（若無學生主動舉手，每組指派一人回答剛才討論的答案）

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

### ► 教學內容架構

延伸資料與相關連結





## 五、延伸資料與相關連結

影音：



### 第一位登上奧運舞台的臺灣人張星賢

由國立臺灣歷史博物館所主推的潛力 IP〈第一位登上奧運舞台的臺灣人張星賢〉形象影片，講述日治時期誕生於臺中的張星賢，如何屢破紀錄、脫穎而出，最後在 1932 年代表日本隊參加洛杉磯奧運，是首位踏上奧運舞台的臺灣人，隨後他也在 1936 年代表滿洲國參加柏林奧運。



### 韓國電影《沒有國家的冠軍》

本電影為真實事件改編，描述的是與臺灣張星賢情境相仿的韓國運動員——孫基禎的故事。孫基禎在 1936 年代表日本隊拿下柏林奧運的馬拉松冠軍，但在奪冠時因為不認同日本統治，用月桂葉遮住胸前的日本國旗引起軒然大波，探討日本殖民地選手代表日本隊參與奧運的國家身分認同議題。

[預告片](#)

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

► 延伸資料與相關連結



## 五、延伸資料與相關連結

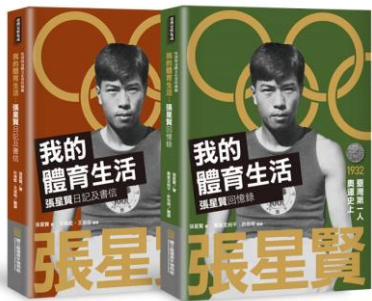
書籍：

### 張星賢的回憶錄《我的體育生活》

作者 / 編者：張星賢；導讀：林玫君、謝仕淵

出版日期：2020 年 12 月 1 日

1932年，來自臺灣的田徑選手張星賢，代表日本隊參加洛杉磯奧運，站上世界舞台。他是臺灣首位參加奧林匹克運動會的體育選手。本書以「張星賢回憶錄」及「張星賢日記及書信」兩個主題獨立成冊，以套書形式出版。藉著日記、書信與回憶錄，為我們構築了一個倒轉時光的跑道。在歷史聚光燈下，張星賢展現力量，展現速度；另一方面，這些資料，也真實呈現他一生遭逢身分認同與國族問題的拉扯。

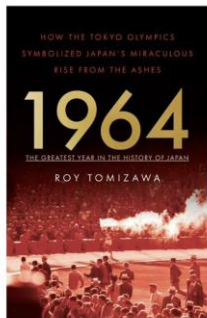


圖片出處：  
[國立臺灣歷史博物館出版品](#)

### 1964 : The Greatest Year in the History of Japan

作者：Roy, Tomizawa | 出版日期：2021 年 2 月 22 日

在本書中，Roy Tomizawa 記錄了日本如何從廢墟中崛起，開創了 20 世紀亞洲最偉大的經濟奇蹟。他分享了 1964 年奧運會的故事，那屆奧運會在日本創造了前所未有的團結和民族自豪感，在日本人的心中留下了不可磨滅的印記。



圖片出處：[金石堂網路書店](#)

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

▶ 延伸資料與相關連結



## 五、延伸資料與相關連結

遊戲：



### [瑪利歐與索尼克 AT 2020 東京奧運 | 任天堂 Switch](#)

這款遊戲由 SEGA 發行，結合了現代與復古的遊戲元素，特別設計了「1964 年東京奧運競技」模式，讓玩家以懷舊的 8-bit 點陣圖風格參與當年的經典項目，不僅還原了當年的比賽規則，還搭配了復古風格的實況報導，讓玩家彷彿置身於 1964 年的奧運賽場。

圖片出處：

[瑪利歐 & 索尼克 AT 2020 東京奧運](#)

更多遊戲延伸資料請參考下頁簡報的線上解謎網頁。

## 教案手冊

線上展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

► 延伸資料與相關連結



## 五、延伸資料與相關連結

### 教案手冊

常設展覽介紹

遊戲介紹

教學目標

教學內容架構

▶ 延伸資料與相關連結



遊戲後解謎網頁



課堂教材

國立臺灣歷史博物館 特展線上解謎遊戲

# 萬時歷險團： 前進奧運篇

課堂簡報





**?** 你現在回到了二戰剛結束不久的 1947 年臺灣。  
如果你想要成為一位運動選手，但學校只有一塊爛草地、沒有跑鞋、沒有教練，該怎麼朝向運動員發展？





## 線上展廳 QR CODE ( 平板 )





## 遊戲入口 QR CODE ( 手機 )



# 角色原型介紹：張星賢



圖片出處：  
[國家文化記憶庫2.0線上策展平臺](#)

## 張星賢（1910–1989 年）

臺中龍井人，是第一位參加奧運會的臺灣人。

出身商人家庭，自小展現運動天賦，曾在日治時期的全臺比賽中嶄露頭角，後獲引薦進入早稻田大學就讀，專攻田徑項目。1932 年入選日本奧運代表團，出賽洛杉磯奧運男子 400 公尺跨欄，1936 年再度參與柏林奧運接力賽。兩度入選奧運會，讓張星賢成為臺灣體壇史上的先驅人物。

張星賢於二戰後返臺，即使經歷國籍、奧運會籍的轉變，他依然投身體育發展，創立臺灣省田徑協會，並培育多位傑出選手，如：陳英郎。

# 角色原型介紹：陳慕賢



圖片出處：[國家文化記憶庫2.0](#)

## 陳英郎（ 1926–2011 年 ）

雲林北港人，是臺灣早期重要的田徑運動員。

**1948 年**，在張星賢的指導下，他在全國運動會一舉奪得四面金牌，並成為**第一位代表中華民國參加奧運的臺灣選手**，出戰倫敦奧運男子 400 公尺項目。雖未晉級，但已為臺灣寫下歷史紀錄。

陳英郎亦曾赴日留學，並於 **1954 年亞洲運動會**中獲得銅牌，**1958 年**時再度參賽亞運，與隊友合作奪得 400 公尺接力銀牌。運動生涯結束後，陳英郎回到臺灣銀行任職多年，但 **1964 年東京奧運聖火來臺灣時**，被選為聖火跑者，以穩健踏實的身影，成為臺灣體壇的典範人物。



- ① 想像你是張星賢，當你在國際賽場上為「不是你自己選擇的國家」奮鬥時，你會有什麼感受？你會怎麼介紹自己的身分？
- ② 如果你是一位運動員，你覺得：個人參賽比較重要？還是代表的國家比較重要？為什麼？