

國立臺灣歷史博物館 特展線上解謎遊戲

萬時歷險團： 土目平亂篇

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：**

引導學生認識臺灣清朝時期，原住民族、漢人與官府三者之間互動交流的複雜性。

■ **遊戲顧問：**

東吳大學歷史學系 鄭螢憶 副教授

國立臺灣歷史博物館 林孟欣 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：土目平亂篇》，玩家將回到19世紀的臺灣，與平埔族土目阿打歪相遇，並在「原民、漢人、官府的交織『物』語」特展裡探索解謎，協助阿打歪完成任務。

資源包中包括教案手冊、延伸資料、遊戲介紹、課堂簡報等，其便於教師於課堂彈性使用，拓展歷史學習的廣度與深度，並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 p1-5
- 二 遊戲介紹 p6-10
- 三 教學目標 p11-13
- 四 教學內容架構 p14-17
- 五 延伸資料與相關連結 p18-20

課堂教材

- 六 課堂簡報 P21-27





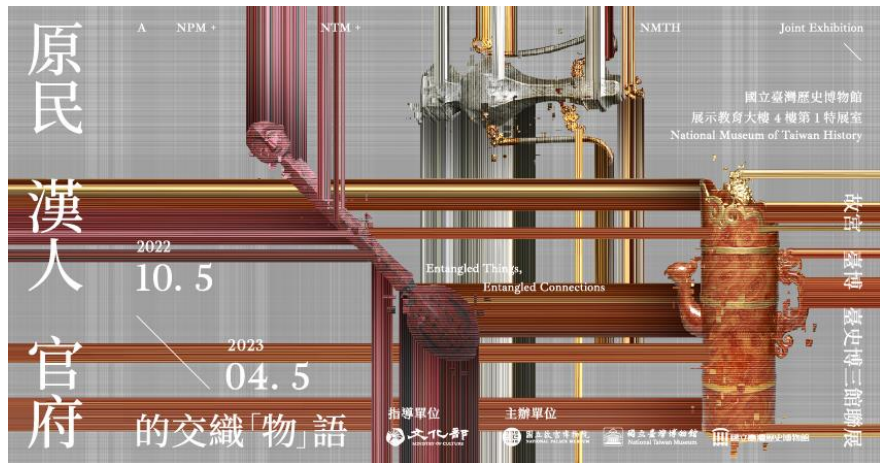
教案手冊



一、線上展覽介紹

原民、漢人、官府的交織「物」語

本展覽由三大博物館共同策展：國立臺灣歷史博物館、國立臺灣博物館、國立故宮博物院。三個面向看似彼此獨立，實則共同構成臺灣歷史上族群相遇、接觸與互動的多元圖像。展覽透過不同館藏物件的並置與主題串聯，創造出一個跨文化對話的場域。各類文物不僅呈現不同人群的生活樣貌，更深刻反映出文化認同、社會規範與歷史權力的運作方式。策展團隊希望觀眾能以「物」為媒介，閱讀人群之間的連結與距離，進一步從歷史與物質文化的對話中，重新思考當代社會中的自我與他者。這場展覽不只是對過去的回望，更是一場強調理解他者與包容差異的文化實踐。



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

展區主題介紹

(一) 生活的經營

從餐具、酒器到菸具，從日常生活的「吃喝解癮」器物，看見原住民族、漢人常民與宮廷官府如何經營自己的生活。您會發現，儘管三類人群呈現出極大的風格差異，卻都透露出個別人群所渴望突顯的社會文化身分。在生活儀式感打造的過程中，人們對於這些物質的揀選使用，背後的動力究竟是把生活過成「自己想要的樣子」，還是「社會期待的樣子」？



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

展區主題介紹

(二) 身體的慾望

以「身體」作為關鍵字，這一區的主題就來看看不同人群如何展露「時尚」和「情慾」。這些跟個人身體直接相關的物品配件，是自主個性的展現？又或者關乎社會思維的影響，甚至是社會秩序的另一種面貌？



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

展區主題介紹

(三) 關係的距離

此區的主題都在處理同一命題：「關係」。人群之間的關係，有多種層次，「溝通」、「想像」與「控制」是其中三種面貌。看不懂的文字，談的是「關係溝通」的特殊符碼，圈外人霧裡看花看不懂，圈內卻得以獨特脈絡展開對話；他者的臉孔，談的是我群與他者互看之間，某種「距離下的想像之物」。最後，禮物，則了當談論禮物如何作為政治，甚至是權力關係的操作與拿捏。



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！在學校的安排之下，你與同學即將搭乘萬時歷險團的虛擬旅行系統，**回到19世紀初清朝時期的臺灣。**

你在那裡遇見**新上任的岸裡社巴宰族土目——潘阿打歪**，而且還成為了他的得力助手！你必須協助阿打歪在岸裡社的潘家古宅中分辨出乾隆皇帝所賜贈的皇家寶物，還得破解漢人留下來的符咒文件。這一天，清朝官府的軍官來到岸裡社，要求阿打歪帶領岸裡社跨越番界進入中部山區，**幫助朝廷抓到漢人民變的首領**，你能夠順利地和阿打歪一起合力完成平亂任務嗎？

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

二、遊戲介紹

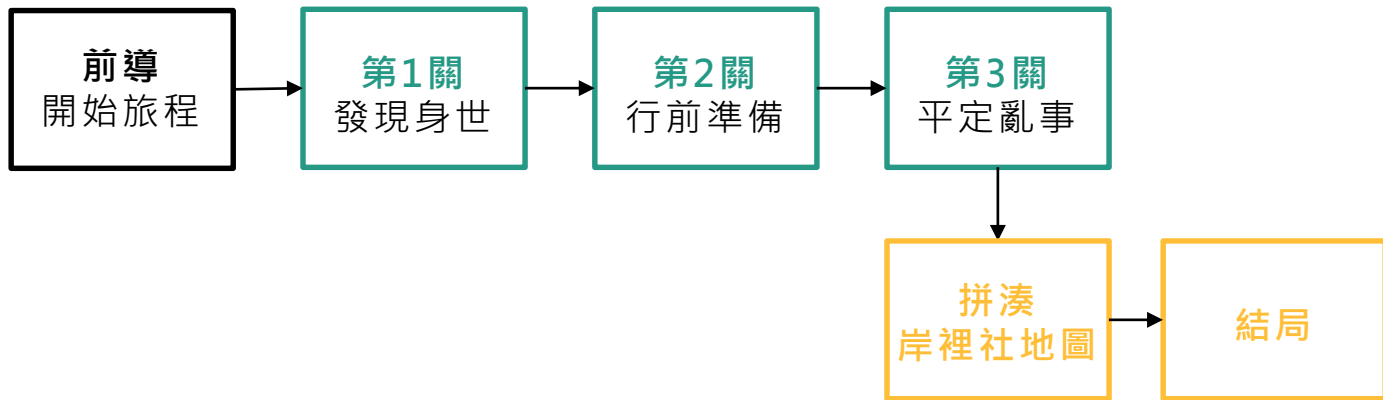
遊戲主要角色





二、遊戲介紹

遊戲關卡架構



若課程時間有限，「拼湊岸裡社地圖」及「結局」可以讓學生於課後自行完成。

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

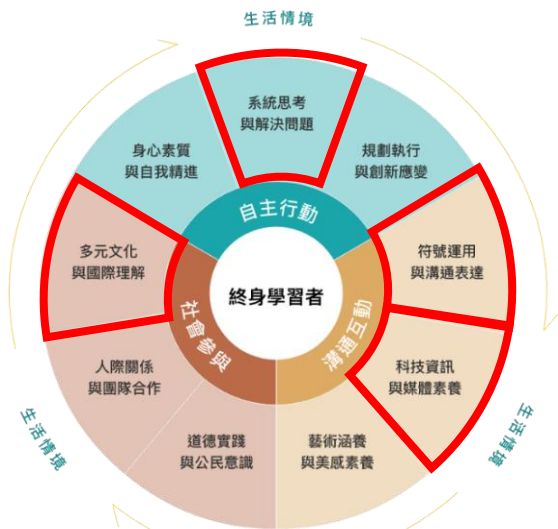
教學目標

引導學生認識臺灣清朝時期，原住民族、漢人與官府三者之間互動交流的複雜性。

- **認知面向**：瞭解岸裡社在清朝時期扮演的關鍵歷史角色，並記得潘敦仔是岸裡社第三任總土官。
- **情意面向**：反思岸裡社選擇協助清朝官府平亂所帶來的影響，包括政治地位的提升與文化的流失。
- **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。



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	
臺灣清朝族群互動 歷史	歷 1a-IV-2 理解所習得歷史事件的發展 歷程與重要歷史變遷。 歷 1b-IV-1 運用歷史資料，解釋重要歷史 人物與事件間的關聯。 歷 1b-IV-2 運用歷史資料，進行歷史事件 的因果分析與詮釋。	歷 Ca-IV-1 清帝國的統治政策。 歷 Cb-IV-1 原住民族社會及其變化。 歷 Cb-IV-2 漢人社會的活動。	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-C3：尊重並欣 賞各族群文化的多樣 性，了解文化間的相 互關聯，以及臺灣與 國際社會的互動關係。



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	
臺灣清朝族群互動歷史	<p>歷 1a-V-1 藉由史事的主題脈絡，建立時間架構，觀察事件與事件間的關聯性。</p> <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 1b-V-1 連結歷史知識與現今生活，並運用歷史知識分析社會現象或變遷。</p> <p>歷 3c-V-1 聆聽他人並陳述自己的觀點，檢視自己的盲點與偏見，形成新的觀點。</p>	<p>歷 Bb-V-1 早期移民的歷史背景及其影響。</p> <p>歷 Cb-V-2 多元的信仰與祭祀活動。</p> <p>歷 Pa-V-2 原住民與外來者的互動。</p> <p>歷 Pa-V-3 殖民統治下的原住民、原住民族。</p>	<p>社-U-A2：對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。</p> <p>社-U-C3：珍視自我文化的價值，尊重並肯認多元文化，關心全球議題，以拓展國際視野，提升國際移動力。</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 21-27](#)
- 😊 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

- | | | |
|---|----------|-------|
| 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：「你覺得不同語言文化的族群之間，要怎麼互動交流？」
- 可從學生是否曾與不同國家的人互動來切入，或詢問是否有看過網路影片與「外國人來臺灣遇到的文化衝擊」等相關，引發學生好奇。
- 請 2-3 位學生針對「如何和不同文化背景的人互動交流」發表想法。

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，打開線上展覽連結；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：發現身世	教師可視情況搭配「清朝土目工作清單」物件內容，說明土目在熟番聚落裡的地位、職責，以及其與清朝官府的關係。
第二關：行前準備	教師可視情況提醒學生閱讀「土牛界」物件內容。
第三關：平定亂事	教師可視情況提醒學生閱讀「漢佃田地」物件內容。
結局	教師可視情況介紹「岸裡社文書/岸裡社地圖」。



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 教師引導學生觀看「皇帝伴手禮」展區影片 | 2 分鐘

- 播放「赴京朝覲：原住民進京傳奇」影片（片長 8 分鐘，播放前 2 分鐘即可）。
- 若學生有興趣看完整部影片，請學生點擊「遊戲後解謎網頁」自行觀看。

1-2 教師引導學生分組討論以下三個問題 | 3 分鐘

- 為什麼清軍可以平定民變？是透過誰的協助？（答案：漢人通事、原住民）
- 如果你今天是岸裡社的首領，你會願意協助清軍平定民變嗎？為什麼？
- 岸裡社潘敦仔在雍正年間協助清軍平定大甲西社事件（發起人為其他原住民部落），根據你對清朝歷史的理解，你覺得他為什麼願意協助清軍？

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：



赴京朝覲 | 原民、漢人、官府的交織「物」語 線上展覽影片

清初，以岸裡社潘家為首的巴宰族，因為屢次協助清朝官府平亂而深得官府的信任與器重。影片描述林爽文事件後，協助清朝的各個原住民部落從臺南出發，到北京接受款待，並獲得乾隆皇帝賞賜的大量工藝品、布匹、寶物等。



埔里台地上的巴宰族 愛蘭社區 | 行走TIT 第255集 (公共電視)

巴宰族是臺灣三大平埔族之一，曾以奔跑迅速聞名，擔任部落間的信使，也擁有獨特的牽田文化，在火堆旁手牽著手歌舞慶賀新年。這集節目將帶你走進南投埔里愛蘭社區，探索巴宰族的生活記憶與文化傳承，見證一個瀕臨消失語言背後的民族故事。

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：



山居原住民與臺灣社會：國立臺灣博物館藏清代古文書的線索

作者：吳佰祿 | 出版日期：2023 年 3 月 1 日

本書以 18 至 19 世紀臺灣山居原住民為主體，透過清代原住民古文書與文物資料，探討他們與漢人互動下的社會與文化變遷。作者試圖從多元視角解析原漢關係對山地原住民族群的影響，並思考其在臺灣整體社會形成過程中的角色與意義。

圖片出處：[南天書局](#)

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



線上解謎網頁



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： 土目平亂篇

課堂簡報





? 你覺得不同語言文化的族群之間，要怎麼互動交流？



線上展廳 QR CODE (平板)





遊戲入口 QR CODE (手機)



歷史人物介紹



潘敦仔 (1705 – 1771 年)

潘敦仔 (敦·后那、潘大由仁) 是岸裡社第三任總土官，他在康熙 60 年 (1721 年) 朱一貴事件中擔任清軍嚮導，並率領岸裡社成員守住大肚溪，因此獲封六品官職。後來又在雍正 9 年 (1731 年) 協助官方平定大甲西社事件，事後清廷將牛罵、沙轆部分社地劃歸岸裡社，並免除其徭役。乾隆 8 年 (1743) 他又被官府充任為舞樂生，更陸續獲官府賞賜各式寶物，為清朝岸裡社之重要人物。

乾隆年間，潘敦仔接掌岸裡社總通事一職，兼理周邊三大部落，將個人與部落影響力推向高峰，直到乾隆 36 年 (1771) 辭世。

圖片出處：
[國立臺灣歷史博物館藏](#)



觀賞「赴京朝覲」影片



[點擊觀看「赴京朝覲-臺灣原住民進京傳奇」](#)

國立故宮博物院 | 播出時間：2013年2月13日



- ❓ 根據剛才看的影片來回答，為什麼清軍可以平定民變？是透過誰的協助？
- ❓ 如果你今天是岸裡社的首領，你會願意協助清軍平定民變嗎？為什麼？協助清軍可能會為你的部落帶來什麼影響？