

附件2

新北市114年度數位學習創新教案徵選活動實施計  
教案設計

服務學校	新北市立新泰國民中學		設計者	林霏凌	
領域/科目	國語文領域—國文科		實施年級	八年級	
單元名稱	學習扶助113學年度題庫PaGam0		總節數	共1節，45分鐘	
行動載具 作業系統	<input type="checkbox"/> Android系統 <input type="checkbox"/> Chrome系統 <input checked="" type="checkbox"/> iOS系統 <input type="checkbox"/> Windows系統				
設計依據					
學習重點	學習表現	國 2-IV-1 能掌握文章內容，理解重要訊息，並運用策略解決閱讀理解問題。 國 2-IV-2 能運用適切的閱讀策略，理解不同文本的內容與重點。 國 5-IV-2 能透過練習與反思，修正錯誤，提升語文學習表現。	核心素養	B1 符號運用與溝通表達 B2 科技資訊與媒體素養	
	學習內容	Aa-IV-1 常用語詞、成語及其用法。 Ab-IV-1 基本句型與語法結構的理解與應用。 Ba-IV-1 記敘、說明、議論等文本的基本結構與理解。 Ca-IV-1 閱讀理解的基本策略（如找重點、推論、統整）。			
議題融入	實質內涵	國-J-B1 運用國語文表情達意，增進閱讀理解，進而提升欣賞及評析文本的能力，並能傾聽他人的需求、理解他人的觀點，達到良性的人我溝通與互動。 國-J-B2 運用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行檢索、統整、解釋及省思，並轉化成生活的能力與素養。			
	所融入之學習重點	透過 PaGam0 平台進行錯題練習與反思，修正語文學習盲點。 運用數位題庫與即時回饋，強化閱讀理解與語文應用策略。			
與其他領域的連結	資訊科技領域				
教材來源	自編教材、PaGam0 113學年度科技化學習扶助題庫				
教學設備/資源	自編教材、電子白板、平板				
使用軟體、數位資源或 APP 內容	PaGam0				

### 學習目標

1. 學生能透過 PaGamO 題庫練習，理解文章內容與題意，掌握關鍵語詞與重點訊息，提升基本閱讀理解能力。
2. 學生能運用閱讀理解策略（如找重點、推論與統整），分析作答錯誤原因，並修正解題方式，逐步提升作答正確率。
3. 學生能在數位學習平台與同儕討論中，說明解題歷程與學習想法，透過反思與反覆練習，培養自主學習與持續精進的能力。

## 教學活動設計

### 教學活動內容及實施方式

時間

使用軟體、數位  
資源或 APP 內容

✧ 於八年級國文科學習扶助課程中，運用 PaGamO 平台的各項功能，來提升學生的學習動機、掌握錯題與答題表現，期望能逐步提高期末「學習扶助評量系統」檢測通過率的教學目標，以下為實際運用的功能說明：

#### 一、課堂管理功能

- (1) 新增班級：建立「114-1-學習扶助-國文科-八年級」專屬班級，統一管理六位學生的學習進度與課堂作業。
- (2) 班級分組：為進行組隊競賽與合作學習，促進組內共學互學。
- (3) 學生列表：查看學生學習表現。
- (4) 訊息管理：派發班上通知訊息。



The screenshot shows the PaGamO Classroom Management interface. On the left, there is a 'New Class' (新增班級) button and a card for a class named '114-1-學習扶助-國文科-八年級' with class code 'YE9TVM' and 7/7 students. On the right, there is a 'Class Grouping' (班級分組) section showing two groups: 'Group A' (【從從容容組】) and 'Group B' (【匆匆忙忙組】), each with student avatars and names.



The screenshot shows the PaGamO Classroom Management interface for 'Message Management' (訊息管理). On the left, there is a 'Message Management' (訊息管理) section with options for 'Message Content' (訊息內容) and 'Message Sending Record' (訊息發送紀錄). On the right, there is a 'Student List' (學生列表) table showing student performance data.

座號	學生名稱	正確率	完成度	作業分數
80312	林 浩	83%	100%	83
N/A	李 真	74%	100%	74
N/A	劉 祐	83%	100%	83
N/A	廖 宇	78%	100%	78
N/A	陳 昕	92%	100%	92
N/A	張 宇	83%	100%	83
N/A	許 呈	70%	100%	70

#### 二、派發作業任務

- (1) 一般模式：提供非評量性任務，讓學生熟悉題型與平台操作。
- (2) 測驗模式：進行正式練習與檢測，評估學生程度與檢測學習狀況。
- (3) 魔王模式：作為課程導入與挑戰練習，提高學習動機建立學習氛圍。
- (4) 競賽之盾：實施分組競賽，強化作答專注力與正確率。

### PaGamO 派發作業任務

**一般模式**

114-1-學習扶助-...

選擇班級

114-1-學... 查看成績

編輯 刪除 進行中

結束日期: 2025/11/13

一般模式

**測驗模式**

114-1-學習扶助-...

選擇班級

114-1-學... 查看成績

編輯 刪除 進行中

結束日期: 2025/11/13

測驗模式

### PaGamO 派發作業任務



### PaGamO 派發作業任務

競賽之盾



### 三、教學成效追蹤

(1) 班級總覽：檢視整體完成狀況與班級答對率，掌握學習趨勢。

### PaGamO 教學成效追蹤





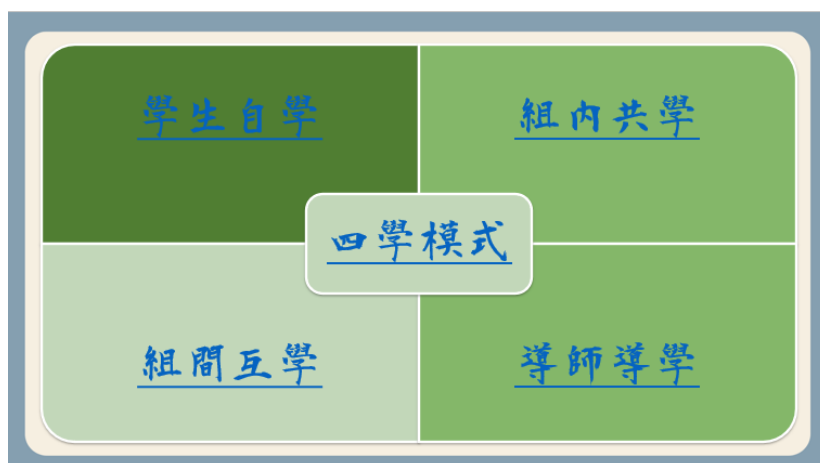
◇ 教學活動設計

一、教師導入活動

- (1) 向學生介紹 PaGamO 平台的基本操作，並說明本次課程的目標：提高期末「科技化評量」測驗的通過率。
- (2) 說明錯題練習的重要性，錯題的重複練習可以提搞解題能力。
- (3) 介紹今天將進行的遊戲任務，並說明會從指定的題庫中選出題目，並根據錯誤情況提供不同的回饋和學習任務。
- (4) 指派非評量性任務，用第一次段考考試範圍的一般模式讓學生熟悉題型與平台操作。



二、四學模式設計



- (1) 「學生自學」  
請學生進入 PaGamO 平台，使用一般模式先讓熟悉操作頁面與掌握學習內容，並藉由獎勵來激勵學生專注自己的練習。  
再進行測驗模式「113 年度學習扶助國文科題庫」進行練習，建立錯題本

5分

PaGamO

10分

PaGamO-一般模式



### PaGamO 教師導入活動



### 學生自學

請學生進入PaGamO平台，使用一般模式先讓熟悉操作頁面與掌握學習內容，並藉由獎勵來激勵學生專注自己的練習。

再進行測驗模式「113年度學習扶助國文題庫」進行練習，建立錯題本。

### (2) 「組內共學」

同學需一起協作完成一系列練習題，討論答案並分享錯題解析，幫助彼此提高對該題目的理解。

10分

PaGamO



### PaGamO 教師導入活動



### 組內共學

將學生分為兩組，每組三人，組內同學需一起協作完成錯題練習題，討論答案並分享錯題解析，幫助彼此提高對該題目的理解。

### (3) 「組間互學」

兩組學生依據前一階段完成的練習題，針對出現錯誤的題目進行小組內的討論與分析，教師從題目中隨機抽選兩題，請兩組輪流分享其解題思路、錯誤原因與訂正方式，展示各組的學習成果並強化同儕間的策略學習，在錯題分享後，全班進入魔王模式教師出示進階題或延伸題。

10分

PaGamO-魔王模式



### PaGamO 教師導入活動

### 組間互學

兩組學生依據前一階段完成的練習題，針對出現錯誤的題目進行小組內的討論與分析。

教師從題目中隨機抽選兩題，請兩組輪流分享其解題思路、錯誤原因與訂正方式，展示各組的學習成果並強化同儕間的策略學習。

在錯題分享後，全班進入魔王模式教師出示進階題或延伸題。



### (4) 「教師導學」

教師在PaGamO平台中查看每位學生的答題情況，並針對學生的錯題進行講解，強化解題技巧與關鍵語詞辨識。

講解後，學生分組進行單元複習，在限時內合作完成複習題目、累積組內積分，爭取競賽之盾，透過競賽提升學生的複習動機，並鞏固本單元的核心內容。

10分

PaGamO-競賽之盾



## PaGamO 教師導入活動

### 教師導學

教師在PaGamO平台中查看每位學生的答題情況，並針對學生的錯題進行講解，強化解題技巧與關鍵語詞辨識。

講解後，學生分組進行單元複習，在限時內合作完成複習題目、累積組內積分，爭取**競賽之盾**，透過競賽提升學生的複習動機，並鞏固本單元的核心內容。



## 一、教學成效

在八年級國文科學習扶助課程中導入 PaGamO 平台後，明顯提升了學生的學習動機與參與度。遊戲化的題目設計與積分獎勵機制，有效吸引學生投入練習過程，使原本對國文學習較缺乏自信的學生，更願意參與課程挑戰練題。

透過PaGamO能即時掌握學生作答正確率與常見錯題，據此調整後續的補救教學內容，以「錯題打包」進行複習練習後，學生在相同題型上的表現有明顯進步，PaGamO 不僅強化了學生的學習持續性，也讓教師能更聚焦掌握教學方向，對提高期末學習扶助評量的通過率有正向助益。



## PaGamO 教學成效追蹤



參與度 ↑  
學習動機 ↑



掌握學生作答正確率  
與常見錯題



自信心 ↑  
願意挑戰 ↑



## PaGamO 教學成效追蹤

學生測驗歷程 (新北市-014508市立新泰國中)

科技化評量

尚未結案學生 已結案學生

No.	入學年度	班級	姓名	國語文原始成績			
				202412 ▲	202505 ▲	202512 ▲	more
1	113	2	陳昕	56	40	+4	44
2	113	3	張宇	未選考	48	+28	76
3	113	3	許瀚	56	52	+16	68
4	113	3	楊露	未選考	24	+36	60
5	113	11	葉佑	76	28	+40	68
6	113	12	廖宇	64	36	+20	56
7	113	15	李真	52	28	+40	68

## 二、學生反應

多數學生表示，遊戲式學習比傳統練習題更有趣，也能即時看到分數與排名帶來的成就感。在「魔王模式」與「競賽之盾」活動中，學生展現出明顯的學習動能與競爭意識，課堂氣氛活潑熱烈；即使平時參與度較低的學生，也願意積極投入團隊挑戰，藉由組內合作討論互相糾正錯誤，學生從被動學習轉為主動參與，學習態度逐步轉變為「想學、願意再挑戰」。



PaGamO

學生回饋



遊戲式學習比傳統更有趣

分數、排名的成就感

被動→主動



正向競爭使教學現場氛圍活絡

參與度低的學生也積極投入團隊挑戰

想學、願意再挑戰

教學成果



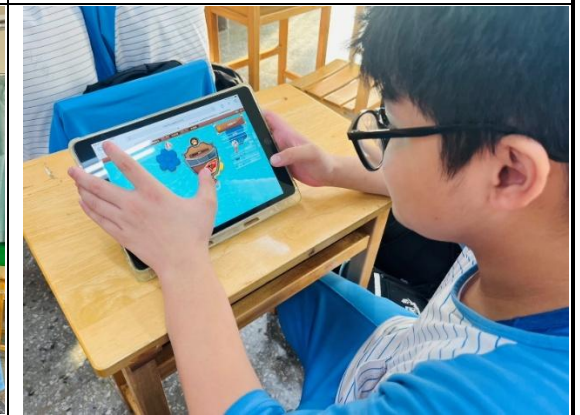
學生自學



組內共學



魔王模式



競賽之盾



組內互學



平時參與度較低的學生，積極投入團隊挑戰

教學心得與省思

在實際運用 PaGamO 的過程中，我深刻感受到「數位遊戲化學習」能有效補足學習扶助課程中學生專注力不足的問題。同時，透過平台的數據分析，我能更具體地看見學生在各知識點上的掌握度，這使得後續的個別輔導更有依據，PaGamO 為教學帶來

	了新的可能，也讓我重新體驗到學生在「玩中學」時的專注與成長。
參考資料	無
附錄	無

