

服務學校	新北市鶯江國小	設計者	張榕穎
授課年級	六年級		
科目/範圍	國語第八課 狐假虎威		
教材來源	康軒版課本、教師手冊		
使用時機	課堂互動、課後練習		
使用 PaGamO 哪些功能	<input type="checkbox"/> 新增班級 <input checked="" type="checkbox"/> 班級分組 <input type="checkbox"/> 派發訊息 <input checked="" type="checkbox"/> 派發作業任務 (<input checked="" type="checkbox"/> 一般模式、 <input checked="" type="checkbox"/> 測驗模式、 <input checked="" type="checkbox"/> 魔王模式、 <input checked="" type="checkbox"/> 競賽之盾) <input type="checkbox"/> 分享作業 <input type="checkbox"/> 引用作業 <input checked="" type="checkbox"/> 使用「自建題庫」派發任務 <input checked="" type="checkbox"/> 查看統計分析 (<input checked="" type="checkbox"/> 班級總覽、 <input checked="" type="checkbox"/> 作業驗收、 <input checked="" type="checkbox"/> 學生列表、 <input type="checkbox"/> 資料匯出) <input type="checkbox"/> 錯題打包 <input checked="" type="checkbox"/> 查看素養數據 <input type="checkbox"/> 使用/參考素養教學資源 <input type="checkbox"/> 其他 (請填寫) : _____		

教學活動設計 (您如何使用 PaGamO)

學生表現與回饋

課前想想

【學生自學】

教師 PaGamO 自建題庫(選擇題、填充題及申論題)，引導學生預習、概覽課文



不同以往的預習方式，學生對於透過 PaGamO 預習課文內容，回答問題格外覺得新鮮、有趣。

課堂活動-內容深究

【教師導學】【組間互學】【組內共學】

1. 教師根據學生課前想想的作答情形，請學生上台分享，寓言故事的特色，接著再深入課文內容，深入課文生字語詞、形式及內容深究。
2. 透過教師 PaGamO 自建題庫(申論題)，結合「專家小組」的方式，各組成員各自負責一題，討論完之後在 PaGamO 上作答，並把答案截圖下來傳到 Padlet，再回組內分享與記錄。
3. 請全班在 Padlet 逐題檢視每組的作答，給予答題最完整的同學愛心，愛心數最高的同學優先上台發表。

學生對於透過 PaGamO 來進行內容深究的討論，因為是第一次的嘗試，顯得有點手忙腳亂，但學生們都很快上手，並且比平常還要專注聆聽同學的發表。

課後練習-回家作業

【學生自學】

教師運用 PaGamO 一般模式(選擇題)派發作業，檢驗學生的學習成效，作為教師調整教學內容的依據。



課後任務-檢核表

【自我檢核學習成效】

教師透過 LoiloNote 發送檢核表給學生，每位學生根據檢核表的項目一一檢視自己的學習成效，了解自己是否達成該課的學習目標。

六上國語第八課 狐假虎威 自我檢核表

學習歷程	檢核項目	你給自己幾顆星？
課前	1. 課前會用心完成預習單，並仔細閱讀老師補充蒐集的資料。	★★★★☆
	2. 課前先瀏覽課文，再透過 PaGamO 來回答課文相關問題，來了解自己理解課文的程度。	★★★★☆
課中	1. 理解狐假虎威的真正由來，說出楚宣王、江乙、蘇秦之間的關係。	★★★★☆
	2. 熟練的讀寫本課的生字詞。	★★★★☆
	3. 讀懂狐假虎威的文言文，並譯出它的意思。	★★★★☆
	4. 運用教習部成語，來查閱其他成語，例如：狡兔三窟。	★★★★☆
	5. 依照老師分配的題目討論，運用 PaGamO 來回答問題，再把回答的內容截圖到 Padlet。	★★★★☆
	6. 認真參與討論，並把討論的結果確實運用 PaGamO 記錄下來。	★★★★☆
	7. 欣賞每一位同學在 Padlet 上傳的作業內容，並給予愛心回饋。	★★★★☆
	8. 專心聆聽同學上台的發表，並聽懂對方的想法。	★★★★☆
	9. 透過同學的發表，能更了解狐假虎威的主旨，以及生活中的應用。	★★★★☆
	10. 能運用本課的句型、成語來造出適當的句子。	★★★★☆
課後	1. 用心書寫每一項國語課本的作業，並確實訂正。	★★★★☆
	2. 準時完成指派 PaGamO 「一般模式」的作業，會注意自己答錯的地方。	★★★★☆
	3. 踴躍參與「魔物指針」、「競賽之盾」的活動，檢視自己的學習成效。	★★★★☆

課堂總複習

【單元後測】

- 請學生進到遊戲模式，共同一起進行 PaGamO 魔物指針、競賽之盾(團體戰)，進行單元後測。
- 到教師後台查看錯誤率最高的題目，再進行檢討。

每週課程結束後，都會指派 PaGamO 線上作業讓學生課後練習，學生都十分期待老師會贈送什麼寶物呢！

學生很認真在思考自己在這一課收穫多少，有助於學生提升自我檢核的能力，強化他們的後設認知。

這是學生們最期待的環節，不同於以往個人進行的形式，全班一起答題攻略土地，真是有趣。

● 教學成效：

整體而言，PaGamO 對於老師的教學是一個很棒的幫手，只要手指點一點，馬上就能速成一份回家作業派給學生，也能節省影印紙本的時間，把其他時間做更完善的備課。對於學生，遊戲化的介面十分吸引孩子嘗試操作，一樣都是答題目，但是學生的興趣程度卻大不相同，PaGamO 的豐富遊戲介面和設定可以使孩子有源源不絕的動力想一直做下去；此外，PaGamO 有很棒的功能，它可以統計每題的答錯人數，幫助老師更能聚焦問題，有效率的討論與澄清孩子的迷思點，因此學習成效也有顯著的提升。

● 學生反應：

- (1) **李生**：自從升上 5 年級到現在 6 年級，我最喜歡老師每個禮拜都會派的 PaGamO 國語任務，因為我覺得玩遊戲很有趣而 PaGamO 正好是透過遊戲的方式來讓我們複習。
- (2) **廖生**：PaGamO 在複習方面給予了我極大的幫助，尤其是那包羅萬象的題庫，真的是線上學習平台中數一數二的，裡頭的遊戲模式也令我感到十分有趣，特別是魔物指針，一邊打怪，一邊做題，這種燒腦又刺激的感覺真的很上癮！
- (3) **陳生**：PaGamO 對我有很大幫助，能讓我在邊玩遊戲時，一邊複習了考試的內容，其中我最喜歡的測驗模式是魔物指針，雖然我只玩了一次，但邊做題目邊打怪獸的時候，能讓我不知不覺記起考試範圍的重點。
- (4) **丁生**：PaGamO 讓我對國語課文更有印象，也讓我更有興趣去學習了解課文內容，尤其是魔物指針，在玩遊戲的同時又能複習課文，真的是刺激又有趣！

● 家長回饋：

- (1) **呂生家長**：可以讓小朋友從遊戲中快樂學習，提高小朋友的學習興趣與專注藉由遊戲來提高小朋友的學習能力，讓學習與遊戲一起併用。
- (2) **李生家長**：孩子剛開始接觸 PaGamO 時我都以為他在玩遊戲，後來經過孩子的解釋後覺得 PaGamO 居然能讓一個平時不讀書的孩子開始用功，透過答題獲得能量值、金錢及領土，讓孩子學習上更加有趣也變得很輕鬆。
- (3) **石生家長**：現在的學習方式比起以前多元化了，學習上不再那麼枯燥無味，寓教於樂這是 PaGamO 的特點，讓孩子對學習可以主動並有興趣。
- (4) **陳生家長**：一開始以為孩子在玩沒有用的線上遊戲，後來經過了解才得知原來這個閱讀素養可以有效的提升孩子的閱讀能力，且是用一種遊戲的方式能讓孩子學習到各式各樣不同的知識、訓練耐心與專注力，希望老師以後可以多多讓孩子運用 PaGamO 學習，不要沉迷於手機。

● 教師自身心得分享：

自因新冠肺炎而大規模停課之後，我開始接觸數位學習的領域，均一、學習吧、PaGamO 這三種都是我平時常用的學習平台，而我在 PaGamO 通常用於國語領域上的學習。在 B1 認證研習之前，我的操作都比較單一，僅於指派作業的功能，沒想到參加認證研習之後，開拓了我對 PaGamO 的新視野，原來素養世界中功能十分多元，其中「魔物指針」和「競賽之盾」能更增添孩子對學習的興趣，突破以往個人作業的方式，而是能全班共同進行評量，更好掌握課堂的節奏，能有多餘的時間立即進行檢討，學生都很樂於運用課餘時間進行自學呢！

在使用的過程中，選擇題的建置與功能較於完善，相較之下，要查閱填充題、申論題的答題記錄可能不是那麼方便，一旦將答案送出之後，此兩種題型不會出現在學生自己的答題記錄，因此也難以自我檢視或是重複練習；老師端對於這兩種題型的查閱也不太便利，像是填充題必須全班中要有人答錯，才會顯示在教師後台的列表中，如果教師想要帶著學生瀏覽全部題目就較於難以達成了。雖然可以搭配其他學習軟體來呈現學生的作答內容，但也意味著一節課中學生要操作兩種以上的平台或軟體，可能對於某些孩子不是很容易上手，進而影響到教學進度，希望有機會能看見 PaGamO 在這兩種題型上的優化改良，更有助於學生更全面的學習體驗。

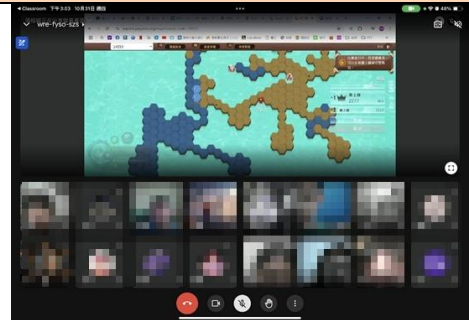
教學成果

班級	學生名稱	2024.11.29 六上 競賽之盾
10	張明倫	0%
11	陳冠廷	100%
12	陳冠廷	0%
13	陳冠廷	100%
14	陳冠廷	100%
15	丁冠傑	100%
16	陳冠廷	100%
17	陳冠廷	100%
18	陳冠廷	100%
19	陳冠廷	100%
20	陳冠廷	100%
21	陳冠廷	100%
22	陳冠廷	100%
23	陳冠廷	100%
24	陳冠廷	100%



2024.11.29 競賽之盾成績結果(0分者是當天請假無法參加的學生)

檢視班級總覽，查看每一位學生的排名情況，激發學生的動機與鬥志，提升作答的意願。



持續每週末指派回家線上作業，遊戲化的課後練習，讓學生寓教於樂。

10月31日由於放颱風假，學生主動表示想上線上課的意願，於是大家一起玩第一次的魔物指針與競賽之盾。



結合 PaGamO 與「專家討論模式」一起腦力激盪，探索課文。

各組討論完之後將 PaGamO 的作答情形截圖下來，方便觀摩與分享。



學生上台發表討論的結果。

學生在使用 PaGamO 閱讀素養，提升閱讀力。