
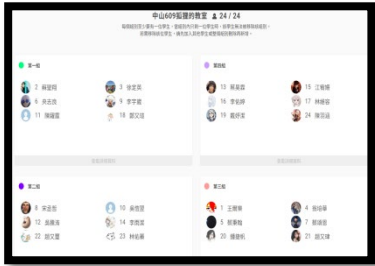


# PaGamO 新北市智慧學習種子教師認證課程-數位教學教案格式

服務學校	板橋區中山國小	設計者	林秀娟
授課年級	六年級		
科目/範圍	國語/第十課 撐開你的傘		
教材來源	翰林六下國語第十課		
使用時機	<div>課前預習</div> <div>課中討論</div> <div>課後複習</div>	<div>翰林六下 第十課 撐開你的傘課文</div> <div>速測派-6 下 L10 撐開你的傘</div> <div>因材網討論版:自評預習成效</div> <div>中山 609 狐狸的假期任務-撐開你的傘(前測)</div> <div>Jamboard 電子白板:分組討論課文段落,上臺報告大意,完成自我及組間評分檢核表。</div> <div>Padlet 上傳:選擇兩首歌:難過時聽的歌 / 充滿希望的歌。</div> <div>因材網討論版:在國小階段,印象最深刻的人、事、物是哪些,並說明理由?</div> <div>進入魔王戰-0517-撐開你的傘(後測)</div> <div>學習吧作業-撐開你的傘-佳句朗讀</div> <div>進入一般模式--撐開你的傘(後測)</div> <div>分組賽-進入競賽之盾-撐開你的傘(獎勵兼複習)</div>	
使用 PaGamO 哪些功能	<input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/> 引用作業使用 <input checked="" type="checkbox"/> 「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 checked="" type="checkbox"/> 資料匯出) <input checked="" type="checkbox"/> 錯題打包 <input 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	
☆ 運用哪些 PaGamO 功能進行教學: 1. 新增班級及分組:同一班開兩班級,區分假日及課堂任務。 中山 609 狐狸的假期任務、中山 609 狐狸的教室  		1. 一般模式有獎勵,但只有 10 名,常常被別人拿走,沒有魔王賽好玩,不過分數會比較高。 2. 希望老師在一般模式給的獎勵不要太好,不然同學會吵架。 3. 魔物指針要一直打魔王不可以回血,因為每人通通有獎,希	
2. 使用「內建題庫」派發任務: (1) 一般模式:教師手動出 10 題搭配學生完成甲或乙本生字造詞練習後,進入 PaGamO 一般測驗進行前測,掌握學生預習成效。			

- (2) 魔物指針：獎勵、引起動機及課中練習。
- (3) 競技之盾：獎勵、引起動機及課後複習
3. 作業驗收：利用錯題排行榜進行錯題檢討及學生列表下方顯示的完成率及正確率檢視個別學生答題狀況。
4. 資料匯出：登記平時成績用。

#### ◇ 教學活動流程

一、學生自學	1. 學生透過因材網課程包了解學習內容。 2. 預習課文影片，記錄單元學習重點。 3. 完成翰林速測派-6 下 L10 撐開你的傘 20 題，回覆自我檢討任務。 4. 練習甲或乙本生字造新詞。 5. 自學完成 PaGamOm 一般測驗 10 題，獎勵前 10 名。 6. 教師觀看學生學習進度，了解學生學習狀況。 7. 教師透過 PaGamOm 報表瞭解學生完成率及正確率，摘要記錄個別學生學習問題及困難處。	望老師多出。 4. 競技之盾可以使用各種的戰略去打別人，但同時也要完成題目，還有排名，可以學習到很多，題目很多樣。 5. 數學題有一些 bug，例如不能放大，因為會跳出去，看不清楚，只能亂猜。沒有計算筆，很可惜。 6. 老師自行出的題目(申論題)，好像沒有標準答案…?考注音的題目都變成國字，不知道怎麼回答。 7. 回家努力刷題就可以在課堂考好。 8. 請老師多出魔王戰，學生可以給老師 QP。
二、教師導學	1. 教師呈現課前學生自學記錄，檢討錯題。 2. 教師進行課文講解，著重學生自學的學習盲點與疑問。	
三、組內共學、組間互學(小組合作學習及彙報與分享)	1. 使用 Jamboard 電子白板：組內討論課文段落、摘大意，教師課間巡視討論內容，提供意見指導。 2. 各組派員上臺報告所分配的任務，教師即時反饋。 3. 各組別觀摩同學報告內容，利用因材網 SRL 表單的檢核單及組間評分表進行學習自評及小組互評。 4. 教師將學生迷思歸納整理，總結單元學習重點。 5. 課後獎勵：打一場魔王賽。(不限國語領域)	
四、教師導學、學生自學	1. 回家作業：完成學習吧佳句朗讀作業。 2. 利用 PaGamOm 一般模式(手動選 25 題)進行形成性評量及檢討錯題。 3. 利用 PaGamOm 競賽之盾複習。	

## 教師教學心得分享

### 教學後的心得與觀察：

#### 一、教學成效：

1. 為了取得獎勵品，學生主動學習，寓教於樂。
2. 透過前測數據，掌握學生學習難處，縮減授課時間。
3. 成績報表了然，親師溝通無礙。
4. 現成題庫資源題型多元，師生皆有受益。
5. 網路同步檢視學習成效，掌握學生學習進度。

#### 二、學生使用 PaGamO 的反應，列舉如下：

##### 甲生：

1. 一般測驗：這種測驗方式既有趣又能夠完美學習，看到自己的缺點，並改進，不會再錯那種題目。
2. 魔王戰：很刺激，很多題目，有足夠大的挑戰性，也可以學習，更有趣了！
3. 競賽之盾：可以使用各種的戰略去打別人，但同時也要完成題目，還有排名，可以學習到很多，題目很多樣。
4. 其他：我個人覺得 pagamo 這個遊戲很好玩，各種題目基本可以說是求必應，藉由老師出的題目，學習到很多“紙本”學習不到的東西，有趣的題目和玩法，一點都不枯燥乏味。
5. 我最喜歡的模式是：競賽之盾！因為…他很刺激，由完成各種的題目來獲取積分，打敗第一名，既學到知識，又拿到「尊貴的」第一名寶座。

##### 乙生：

1. 一般測驗：不開省力模式可以死一下了。
2. 魔王賽：喜歡，如果第一名大家就都可以欣賞我的名字了。
3. 競賽之盾：建議不要讓男生玩，有些人會惡意攻擊，所以學到了要蓋天梯。
4. 其他：蝦皮版 pagamo 很好玩，你要搞清楚市場價才不會虧本（我從 3 萬無名小卒變成 600 萬了）我最喜歡的是蝦皮跟魔王戰，因為魔王戰不會被惡意傷害，還可以玩到破防♥♥，蝦皮是有點賭博成分，因為如果你以為你賣的很便宜了，但那個物品（你賣的東西）突然貶值那恭喜你可能入不敷出。蝦皮好玩，魔王好玩，競賽之盾有屁孩，答題的獎勵還可以接受。

##### 丙生：

1. 一般模式：我覺得就真的很一般(\*~\*~\*)
2. 我覺得魔王真的超級好玩。因為有隨機的獎勵，就跟開盲盒一樣(๑\_๑)
3. 競賽的話就很刺激，因為只要在一個題目卡了一下猶豫了一下排名就會掉：)
4. 我最喜歡的模式就是「魔王」因為我之前拿到了兩個紅包然後其中一個竟然開出了 10000 !!!

#### 三、教師分享自己使用 PaGamO 功能後的心得、體會與建議：

##### 1. 優點：

- (1)教學：縮減備課時間、掌握單元教學重點、評估學習成效更具效率、獎勵方式愈加多元。
- (2)班級經營：可以掌握班級成員習性、誘發學習動機及群性。

##### 2. 建議：

- (1)自行出題視窗格式可以簡化，且改善部分內容無法正確題示的問題，如注音。
- (2)答題視窗可由使用者選擇大小，讓數學幾何圖型或統計圖得以完整呈現，若能加上畫筆提供計算功能，能更符合學科需求。
- (3)分享作業因命名沒有要求的很嚴謹，分類清單應該可再調整，如內建或自建題庫等。



## 教學成果

學生使用 PaGamO 過程中的活動照片：



照片說明：學生使用 PaGamO 過程中答題畫面



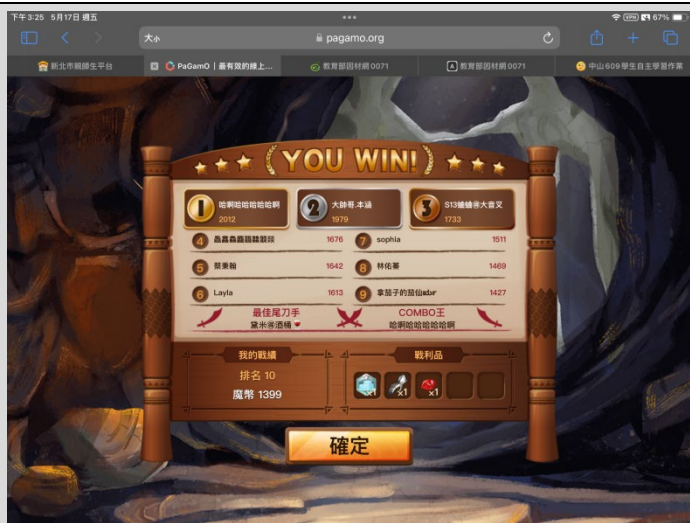
照片說明：學生使用 PaGamO 過程中答題畫面



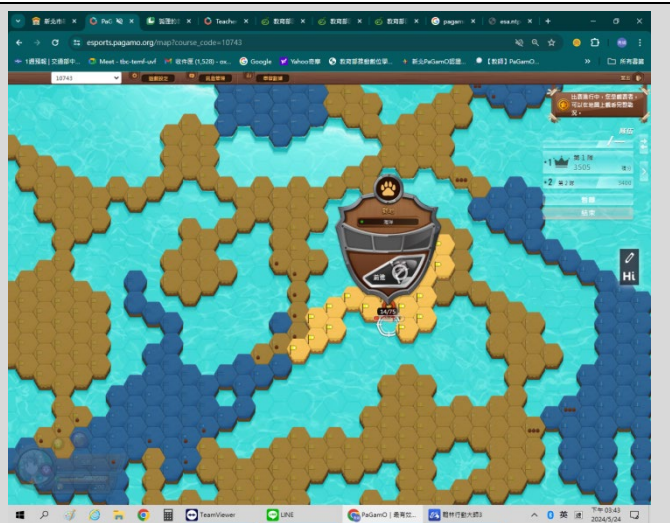
照片說明：學生在課堂中的參與



照片說明：學生在課堂中的互動和參與



照片說明：學生答題成果



照片說明：PaGamO 的土地成果-分組競賽之盾