

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	新北市立二重國民中學	設計者	葉瀾憶
授課年級	八年級		
科目/範圍	國文科/陋室銘		
教材來源	康軒八年級國文(二下)		
使用時機	課堂時段		
使用 PaGamO 哪些功能	<input type="checkbox"/> 新增班級 <input 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 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 type="checkbox"/> 班級總覽、 <input type="checkbox"/> 作業驗收、 <input 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	
<p>一、學生自學—派發作業任務—以一般模式進行閱讀前測。</p> <p>二、教學活動流程</p> <p>(一)前測—PaGamO 平台 (一般模式)</p> <p>(二)文本閱讀--學習吧平台 (學生自學)</p> <p>(三) 提問教學—學習單--小組討論(組內共學)</p> <p>(四) 發表分享—組間互學—互評</p> <p>(五) 教師導學—根據發表狀況提供相關引導教學</p> <p>(六) 派發作業任務—後測 (學生自學)</p> <p>三、魔王模式—檢核所學</p> <p>四、回饋與評估</p> <p>(一) 根據學生錯題狀況補充、解說，錯題打包練習。</p> <p>(二) 參考後臺數據，根據學習難點進行解說或補救教學，協助學生調節自學策略、進行學習評估，幫助學生及時了解自己的學習狀況。</p>			

五、任務設計與獎勵

- (一) PaGamO 平台任務完成度達 90% 以上，核予平常情意成績加分。
- (二) 其他平台依完成度亦核予平常成績加分獎勵。
- (三) 除系統給予的寶物獎勵之外，後測成績作為認知成績登錄計算。

教師教學心得分享

(一) 教學成效：

- (1) 就學生參與度而言，透過前測、解說、後測、團測的理解與練習，學生對於課文內容的熟悉度逐漸增加，對自己也愈發有自信。
- (2) 就學習成效而言，除了學習中心的孩子，因為抽離上課，所學內容簡化外，其他學生的成績皆有所進步，很值得肯定。

(二) 學生反應：

- (1) 我認為採用 PaGamO 作為學習的工具可以提升大家學習的意願，且也能夠做更多題目，加強國文能力，未來或許可以再利用更多科技化來教學。
- (2) 我覺得使用 PaGamO 作為學習的工具讓我學到了很多知識，也讓原本的課程變得有趣了許多，希望以後還可以繼續使用 PaGamO 作為學習的工具
- (3) 用 PaGamO 作為學習的工具，我覺得非常有幫助，學習的速度也比較快，也比較不會忘記。
- (4) 我覺得採用 PaGamO 作為學習的工具對學習有很大的幫助。會讓我更願意讀書。也能夠讀得更熟悉，也讓課程變得更有趣
- (5) 我認為使用 PaGamO 作為學習的工具的成效還不錯，不但可以學習還可以增加有趣

的感覺會讓我更想學習。

(6) 不錯，因為用了 pagamo 提前練習使我在陋室銘這一單元有了更多的認知我覺得我們班在電腦教室用電腦用 pagamo 學習效果比較好，因為把題目用成遊戲，為了答對會去看題目，所以學習效果滿好的。

(7) 我覺得使用 PaGamO 對我來說其實蠻有幫助的，可以學習到許多東西進步也蠻大的，還可以在裡面學習了許多課程理解了許多知識，題目也出得很棒。

(三) 教師自身心得分享：

(1) 因為認同 PaGamO 透過遊戲學習，所以從 2018 年就開始使用 PaGamO 作為輔導教學的媒介。讓學生的學習過程是開心的、是放鬆的，且有一定成效的。因此在「創意科學研究社」、「實驗課程」、「攜手計畫」等課程中，多會安排 PaGamO 作為預習、複習的工具。也經常透過相關機會，與校內教師分享 PaGamO 有趣之處。

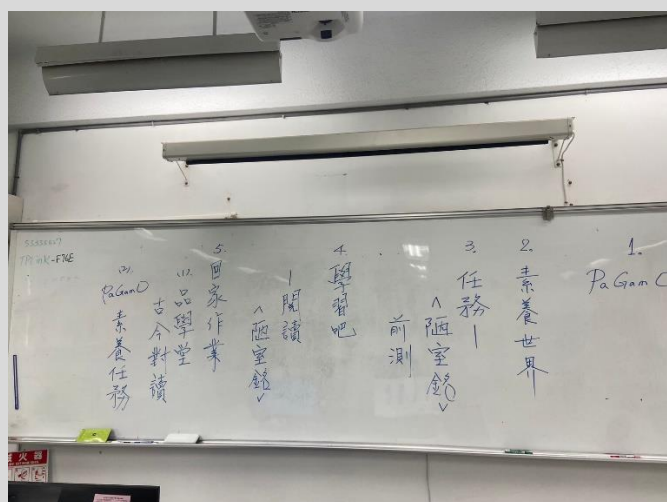
(2) 近年看到 PaGamO 無償提供教育界運用於教學，很開心，也很感動。新北市教育局為增加教師的科技力，開辦了相關增能課程。在 PaGamO 專業團隊超有默契的分工解說，獲取了「魔物指針」和「競賽之盾」兩項新的功能，讓學生除了個人賽之外，還可以打團戰，更增加了學習的樂趣。

(3) 在內容方面，結合「素養閱讀」，讓學生在新世界中可以增加素養閱讀的練習機會。

(4) 在整個教學的過程中，學生對於 PaGamO 的練習是十分期待的，在練習的過程中也是相當專心。尤其，在團測的時候，看到原先低學習成就的孩子踴躍舉手回答時，實在是很讓人開心。

(5) 遊戲人物周邊設計非常可愛，真心建議發行提供學生認真學習、收藏。謝謝團隊分享。

教學成果



照片說明：課前說明



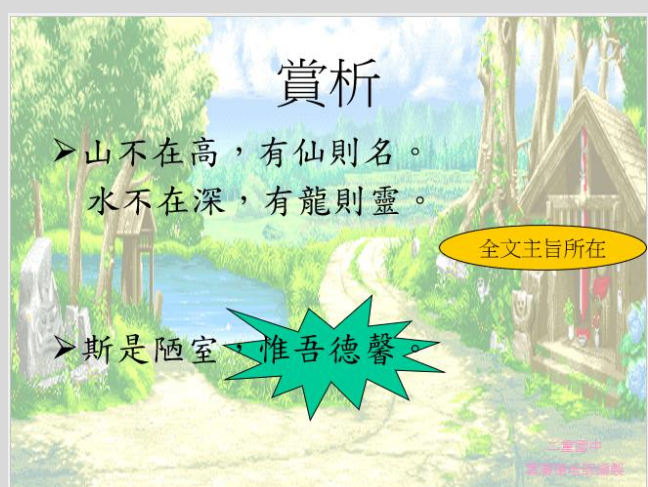
照片說明：學生前測



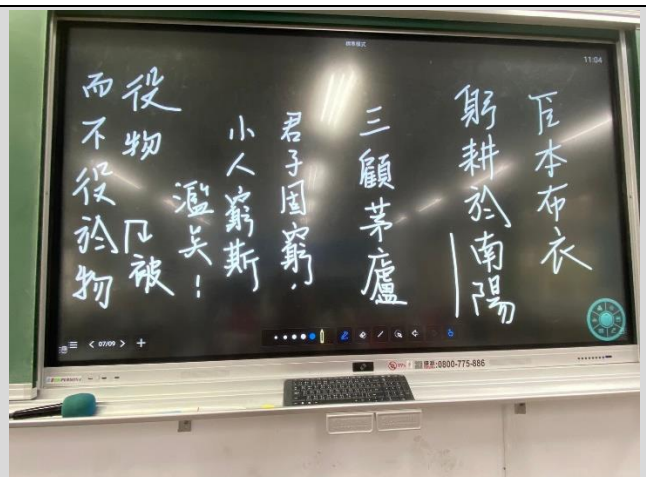
照片說明：學生前測



照片說明：學生前測



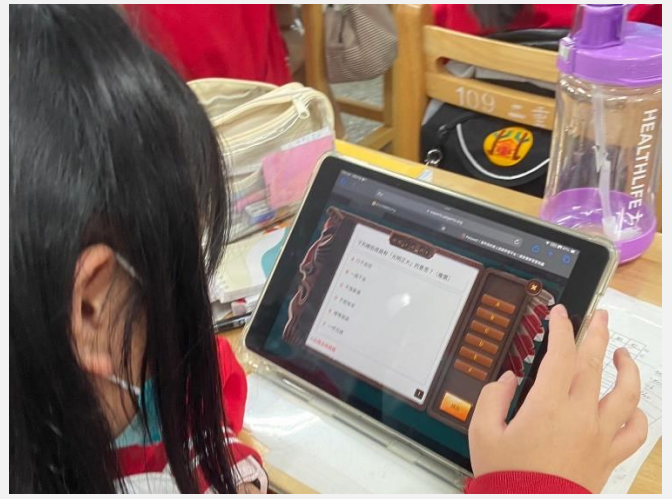
照片說明：重點解說



照片說明：補充說明



照片說明：Ipad_Freeform_架構整理

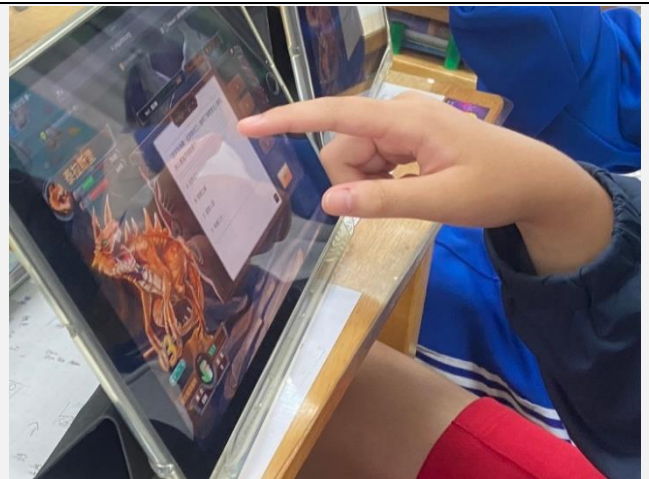


照片說明：學生後測

陋室銘_PaGamO

座號	姓名	前測		後測	
		完成度	總答對率	完成度	總答對率
		100.0%(10.0/10)	50.0%	100.0%(10.0/10)	60.0%
		100.0%(10.0/10)	30.0%	100.0%(10.0/10)	70.0%
		100.0%(10.0/10)	60.0%	100.0%(10.0/10)	70.0%
		100.0%(10.0/10)	70.0%	100.0%(10.0/10)	90.0%
		100.0%(10.0/10)	70.0%	100.0%(10.0/10)	70.0%
		100.0%(10.0/10)	50.0%	100.0%(10.0/10)	70.0%
		100.0%(10.0/10)	60.0%	100.0%(10.0/10)	100.0%
		100.0%(10.0/10)	60.0%	100.0%(10.0/10)	90.0%
		100.0%(10.0/10)	70.0%	100.0%(10.0/10)	100.0%
		100.0%(10.0/10)	70.0%	100.0%(10.0/10)	100.0%
		100.0%(10.0/10)	40.0%	100.0%(10.0/10)	90.0%
		100.0%(10.0/10)	70.0%	100.0%(10.0/10)	100.0%
		100.0%(10.0/10)	60.0%	100.0%(10.0/10)	100.0%
		100.0%(10.0/10)	60.0%	100.0%(10.0/10)	90.0%

照片說明：學生前後測對照



照片說明：學生個人答題打怪



照片說明：無血量學生上台答題打怪



照片說明：魔物指針競賽結果

<https://padlet.com/2s5/pagamo-2024-5-11-2z4n4e6160g07ope>