

PaGam0 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	屈尺國小	設計者	呂宛諭
授課年級	二年級		
科目/範圍	健體領域		
教材來源	康軒文教		
使用時機	學生自學、組內共學、組間互學、綜合活動		
使用 PaGam0 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 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 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 PaGam0)		學生表現與回饋	
<p>自建個人題庫</p> <ol style="list-style-type: none"> 根據課本內容，設計四學時之相關題目 (包含是非題、選擇題、問答題)，建置於 PaGam0 平台的個人題庫中。 題型設計強調連結生活運用，使學生學習後能在日常生活中使用。 <p>課前預習 (學生自學)</p> <p>派 PaGam0 班級任務，請他們先自行在家利用其他資源尋找何謂齲齒，並將尋找到的資訊貼至 PaGam0 班級任務內。</p> <p>一、引起動機 (約 10 分鐘)</p> <p>活動名稱：閱讀引導——《為什麼會齲齒？》</p> <p>活動方式：教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師帶領學生共讀專題閱讀文章《為什麼會齲齒？》(可使用圖文並茂的教材，如健康教育讀本或簡易漫畫解說)。 引導學生思考： <ul style="list-style-type: none"> 「你曾經蛀牙過嗎？那時候是什麼感覺？」 「你知道齲齒是怎麼發生的嗎？」 教師點出齲齒的成因 (食物殘渣、細菌、未刷牙)，鋪陳接下來的活動主軸：我們要如何保護牙齒，遠離齲齒？ <p>二、發展活動 (約 20 分鐘)</p> <p>活動名稱：護齒大作戰！</p> <p>活動方式：議題討論與分享 (組內共學 / 組間互學)</p> <ol style="list-style-type: none"> 組內共學 (10 分鐘)： <ul style="list-style-type: none"> 學生以 5 人小組進行討論，並藉由 PaGam0 題目討論如： <ul style="list-style-type: none"> 「你每天會刷幾次牙？都什麼時候刷？」 「吃完糖果後，你會做什麼事？」 「你覺得什麼習慣對牙齒最好？」 小組共同記錄 2~3 項護齒好習慣，回答在 PaGam0 的任務書題目內。 組間互學 (10 分鐘)： 		<ul style="list-style-type: none"> 藉由 PaGam0 遊戲，讓學生課前預習意願度提升。 小組討論中能主動參與並提出見解，展現出良好的合作與溝通能力。 遊戲化情境明顯提升學生的參與度與挑戰動機，學生投入度高。 平均正確率 85%，顯示學生吸收率提高。 藉由 PaGam0 遊戲，學生專注度提升。 	

- 每組派代表分享小組的護齒好習慣。
- 教師適時補充正確觀念（如：使用含氟牙膏、定期看牙醫、少吃甜食）。
- 教師統整各組觀點，彙整出「護齒三要點」或「護齒好習慣榜」。

三、綜合活動（約 10 分鐘）

活動名稱：競賽之盾－齲齒風暴

活動方式：PaGamO 線上互動練習

1. 學生使用平板或電腦，登入 PaGamO，一起來擊退齲齒。
2. 題目內容設計聚焦於：
 - 齲齒的原因
 - 正確的刷牙方式
 - 避免甜食的習慣
 - 牙醫檢查的重要性
3. 教師觀察學生作答情形，適時給予鼓勵或補充說明。
4. 完成挑戰後進行快速回饋：
 - 「今天你學到了哪些護齒小祕訣？」
 - 「回家要和誰分享你學到的知識呢？」

教師教學心得分享

- 藉由 PaGamO 數據，一次性了解學生學習狀況及作業繳交狀況。
- 增加學生自主練習與即時回饋的機會，也讓教師能透過數據分析快速掌握學生概念迷思。
- 遊戲式教學互動，增加學生學習意願，以及學習動機，減少老師負擔。
- 遊戲中測驗模式既輕鬆又方便，測驗結束成績就出來，又能錯題分析，找出學生學習障礙。

教學成果



課前預習：學生自學
藉由班級任務，請學生回家做課前預習

課前預習：學生自學
藉由班級任務，請學生回家做課前預習



引起動機：教師導學
由老師上課教學，來了解課程內容



發展活動：組內共學
由同組人員一起討論內容



發展活動：組間互學
將組內討論的內容發表出來讓其他組一起學習



發展活動：組間互學
將組內討論的內容發表出來讓其他組一起學習



綜合活動：競賽之盾
藉由遊戲內容了解學生學習狀況

綜合活動：競賽之盾
藉由遊戲內容了解學生學習狀況