

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 | 新北市中正國小 | 設計者 | 張馨文 |
|--|--|-----|--|
| 授課年級 | 六年級上學期 | | |
| 科目/範圍 | 國語/四學模式結合PaGamO 魔物指針進行期中考前複習 | | |
| 教材來源 | 翰林 | | |
| 使用時機 | 期中考試前，進行國語科複習 | | |
| 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 checked="" type="checkbox"/> 作業驗收、 <input type="checkbox"/> 學生列表、 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 其他(請填寫):國語單元卷 | | |
| 教學活動設計(您如何使用PaGamO) | | | 學生表現與回饋 |
| <p>【課前準備】</p> <p>每一課國語教學結束後，教師使用 PaGamO 遊戲派發班級任務，讓學生練習：教師利用教師後臺觀看學生學習進度百分比，了解學生學習狀況。搭配國語作業卷與題庫所出題目建立個人題庫，並使用此題庫進行魔物指針班級競賽活動。</p> <p>【暖身活動】</p> <p>學生自學 05分鐘</p> <p>發下已經考完的L1至L6國語複習卷，讓學生自己先思考後訂正。</p> <p>【發展活動】</p> <p>組內共學 10分鐘</p> <p>組內討論流程。</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 確認組員訂正狀況(組長) (2) 組內分享常見錯題，如常錯字型、字音、字義或課文理解題目 (3) 形成小組常見錯題整理(記錄長) (4) 分享報告預備(報告長)、檢核大家是否完成訂正(副組長) (5) 教師行間巡視，觀察小組內討論情形。 <p>組間互學 10分鐘</p> <p>小組彙報與分享組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 小組輪流展示錯題整理的小白板 (2) 報告長上台發表，同組組員可輪流補充。 (3) 其他組同學可提出問題，該組長回答提問。 <p>【綜合活動】</p> <p>測驗時間10分鐘</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 進到 PaGamO 素養學習遊戲畫面。 (2) 全班一起進入教師設定的魔王戰役中。 (3) 進行魔王戰比賽。 (4) 比賽結束後，恭喜獲得前3名、COMBO王與尾刀王的同學。 <p>【統整活動】導師導學 5 分鐘</p> <p>教師進入後台共同檢討錯誤率高的題目，說明迷思概念。並依照學生整理的錯題整理，做複習總結。</p> <p>教師依照學生歸納整理，進行難題說明。</p> <p>公布回家功課~並將錯題打包整理為回家作業。本堂課結束</p> | | | <p>學生能檢視複習卷的錯題並訂正。</p> <p>學生能與同儕討論與理解答案相同/異之處，並做出調整。</p> <p>報告者能完整說明解題過程</p> <p>報告者能回應同學的提問 聆聽者能專心聆聽並根據內容回饋。</p> <p>學生之間的良性競爭共同進步，形成了良好的學習氛圍。</p> |

教師教學心得分享

(一)【教學成效】

這學期在期中考之前，利用國語單元練習卷與教師由題庫選擇題目紙本測驗後實施「四學模式」教學法訂正考卷，不僅讓學生訂正考卷的完成度和學習成效顯著提升，還使學生在小組內外的互動中獲得更多的學習改正的機會。

搭配 PaGamO 進行測驗模式後，教師能掌握學生在不同教學階段的理解程度。最後，透過「魔物指針」班級競賽，學生在遊戲中共同打敗魔王，增加了班級凝聚力、增加學習樂趣並提升成效。

(二)【學生反應】

甲生:我覺得PaGamO很好玩，不僅能一邊玩遊戲，還能一邊複習。希望能多用這種方式複習。

乙生:我覺得可以玩又可以答題的遊戲平台非常少，PaGamO大概是做的最好的吧!

丙生:老師會幫我們出好多題目，玩的時候就可以複習上課重點。而且裡面有複習卷的題目呢!

(三)【教師心得分享】

使用PaGamO平台已快八年，明顯感受平台不斷進化的功能與推陳出新的遊戲玩法。讓學生能在遊戲中學習，有效提升學生的學習動力。也讓師生光明正大在課堂中享受電競的熱血激昂。再利用教師後台檢討錯誤率較高的題目，不僅能給予學生學習的即時回饋，也能有效解決學生迷思概念，增加學習效率。

教學成果



任務全部完成者可獲得老師給的紅包



全班一起攻打魔王



考後一起看數據分析，並檢討錯題



競賽之盾進行中