

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	新北市立新泰國中	設計者	林霏凌
授課年級	八年級		
科目/範圍	國文科/學習扶助 113 學年度題庫		
教材來源	學習扶助題庫		
使用時機	第八節學習扶助課程		
使用 PaGamO 哪些功能	<input checked="" type="checkbox"/> 新增班級 <input checked="" type="checkbox"/> 班級分組 <input checked="" 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 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 PaGamO)	學生表現與回饋		
<p>◆ 於八年級國文科學習扶助課程中，運用 PaGamO 平台的各項功能，來提升學生的學習動機、掌握錯題與答題表現，期望能逐步提高期末「學習扶助評量系統」檢測通過率的教學目標，以下為實際運用的功能說明：</p> <p>一、課堂管理功能</p> <p>(1) 新增班級：建立「114-1-學習扶助-國文科-八年級」專屬班級，統一管理六位學生的學習進度與課堂作業。</p> <p>(2) 班級分組：為進行組隊競賽與合作學習，促進組內共學互學。</p> <p>二、派發作業任務</p> <p>(1) 一般模式：提供非評量性任務，讓學生熟悉題型與平台操作。</p> <p>(2) 測驗模式：進行正式練習與檢測，評估學生程度與檢測學習狀況。</p> <p>(3) 魔王模式：作為課程導入與挑戰練習，提高學習動機建立學習氛圍。</p> <p>(4) 競賽之盾：實施分組競賽，強化作答專注力與正確率。</p> <p>三、教學成效追蹤</p> <p>(1) 班級總覽：檢視整體完成狀況與班級答對率，掌握學習趨勢。</p> <p>(2) 任務驗收：追蹤學生作答表現，觀察學生作答與投入度。</p> <p>(3) 學生列表：查看學生學習表現，作答率和錯題提供個別指導。</p> <p>(4) 資料匯出：匯出學生答題與任務表現作為學習反思與教學策略調整。</p> <p>(5) 錯題打包：將學生共同錯題整理成複習包，最為檢測前強化練習。</p>			

❖ 教學活動設計

一、教師導入活動

- (1) 向學生介紹 PaGamO 平台的基本操作，並說明本次課程的目標：提高期末「科技化評量」測驗的通過率。
- (2) 說明錯題練習的重要性，錯題的重複練習可以提搞解題能力。
- (3) 介紹今天將進行的遊戲任務，並說明會從指定的題庫中選出題目，並根據錯誤情況提供不同的回饋和學習任務。
- (4) 指派非評量性任務，用第一次段考考試範圍的一般模式讓學生熟悉題型與平台操作。

二、四學模式設計

(1) 「學生自學」

請學生進入 PaGamO 平台，使用一般模式先讓熟悉操作頁面與掌握學習內容，並藉由獎勵來激勵學生專注自己的練習。

再進行測驗模式「113 年度學習扶助國文科題庫」進行練習，建立錯題本

(2) 「組內共學」

同學需一起協作完成一系列練習題，討論答案並分享錯題解析，幫助彼此提高對該題目的理解。

(3) 「組間互學」

兩組學生依據前一階段完成的練習題，針對出現錯誤的題目進行小組內的討論與分析，教師從題目中隨機抽選兩題，請兩組輪流分享其解題思路、錯誤原因與訂正方式，展示各組的學習成果並強化同儕間的策略學習，在錯題分享後，全班進入魔王模式教師出示進階題或延伸題。

(4) 「教師導學」

教師在 PaGamO 平台中查看每位學生的答題情況，並針對學生的錯題進行講解，強化解題技巧與關鍵語詞辨識。

講解後，學生分組進行單元複習，在限時內合作完成複習題目、累積組內積分，爭取競賽之盾，透過競賽提升學生的複習動機，並鞏固本單元的核心內容。

一、教師導入活動

- (1) 學生對遊戲化平台呈現高度興趣，願意嘗試登入與操作。
- (2) 部分學生起初對操作流程不熟悉，需口頭引導與即時協助。
- (3) 學生能理解課程目標與「錯題練習」的重要性，展現初步的學習動機。

二、四學模式設計

(1) 學生大部份能專注完成題目並觀察自己的正確率，少部分學生出現答題焦慮或倉促作答情形，影響準確度。

(2) 因讓學生自選獎勵，所以學生對獎勵反應熱烈。

(3) 學生對魔王模式表現出高度挑戰意願與專注度。

(4) 老師需不斷提醒學生放慢速度、檢查題幹關鍵字。

(5) 小組氣氛活躍，競爭與合作並存，整體學習動能提升。

(6) 遊戲式學習提升了課堂活力，但也使秩序較易失控；教師需不斷協助管理並提醒學生注意言語情緒。

教師教學心得分享

一、 教學成效

在八年級國文科學習扶助課程中導入 PaGamO 平台後，明顯提升了學生的學習動機與參與度。遊戲化的題目設計與積分獎勵機制，有效吸引學生投入練習過程，使原本對國文學習較缺乏自信的學生，更願意參與課程挑戰練題。

透過 PaGamO 能即時掌握學生作答正確率與常見錯題，據此調整後續的補救教學內容，以「錯題打包」進行複習練習後，學生在相同題型上的表現有明顯進步，PaGamO 不僅強化了學生的學習持續性，也讓教師能更聚焦掌握教學方向，對提高期末學習扶助評量的通過率有正向助益。

二、 學生反應

多數學生表示，遊戲式學習比傳統練習題更有趣，也能即時看到分數與排名帶來的成就感。在「魔王模式」與「競賽之盾」活動中，學生展現出明顯的學習動能與競爭意識，課堂氣氛活潑熱烈；即使平時參與度較低的學生，也願意積極投入團隊挑戰，藉由組內合作討論互相糾正錯誤，學生從被動學習轉為主動參與，學習態度逐步轉變為「想學、願意再挑戰」。

三、 教師自身心得分享

在實際運用 PaGamO 的過程中，我深刻感受到「數位遊戲化學習」能有效補足學習扶助課程中學生專注力不足的問題。同時，透過平台的數據分析，我能更具體地看見學生在各知識點上的掌握度，這使得後續的個別輔導更有依據，PaGamO 為教學帶來了新的可能，也讓我重新體驗到學生在「玩中學」時的專注與成長。

教學成果



學生自學



組內共學



魔王模式



競賽之盾



組內互學



平時參與度較低的學生，積極投入團隊挑戰

字食年

PaGamO Learning