

# 淺談遊戲化教學

## 一、讓學習最大化

- (一) 玩遊戲是手段、學習才是目的
- (二) 教學用遊戲特色：規則單純、隨時可結束
- (三) 老師教學角度的考量
  - 1. 課堂中需不需要玩遊戲？
  - 2. 需要嗎？
  - 3. 真的對學習有幫助嗎？
  - 4. 會不會很浪費課堂時間？

## 二、如何在教學遊戲與進度中取得平衡

- (一) 遊戲若影響了課程進度，有兩項可以改進之處
  - 1. 遊戲本身設計目標需要更明確：
  - 2. 帶領玩遊戲的過程需要再優化：
- (二) 有時候拖慢課程進度的是老師不是學生

## 三、教學遊戲的規劃與步驟

- (一) 遊戲規劃
  - 1. 從短時間的遊戲開始
  - 2. 訂下明確的遊戲目標
  - 3. 預想可能的狀況
- (二) 操作步驟
  - 1. 內容教學
  - 2. 示範遊戲
  - 3. 放手去玩
  - 4. 見好就收
  - 5. 成果發表（依遊戲類型而定）
  - 6. 給予回饋

#### 四、教師應用教學遊戲 初期常見盲點

- (一) 因為學生學習動機弱，所以應該帶活動？
- (二) 我已經很努力帶活動了，怎麼好像都沒用？
- (三) 預期效果沒有達成，是因為活動不夠多？
- (四) 這些難以公式化的教學技巧要怎麼學？

#### 五、教學遊戲是一種刻意設計的不刻意學習

- (一) 不知不覺地學，反而學得更深更好
- (二) 那課堂上什麼時候才應該開課本唸書？