

114年5月15日 第十五期



EdVenture

教育探索雙週報



Designing Gamification Courses

遊戲化課程的設計要素
與在課堂中運用的範例

封面照片取自 [Freepik](https://www.freepik.com)

如何設計遊戲化教學課程？

遊戲化課程的設計要素與在課堂中運用的範例

Designing Gamification Courses



取自 [Freepik](#)

在第三期中，我們曾介紹過如何在課堂中建構遊戲化教學，以及將遊戲元素融入教學的策略。然而，實際上該如何設計出有效的遊戲化教學課程呢？

遊戲化教學，是指在教學中融入像是分數、獎勵等遊戲元素，藉此滿足人類對成就感的渴望，進而激發學生的學習動機。這樣的教學方式能讓課堂更具吸引力與趣味性，同時提升學生的參與度與學習積極性，有助於知識的理解與吸收，也促進課堂中的協作與團隊合作，進而培養學生的問題解決與批判性思考能力 (Kvartalnyi, 2025)。要設計出一套完善的遊戲化課程，通常需要掌握 3 個關鍵要素：設定明確的學習目標、融入遊戲機制、設計課堂評量與回饋方法 (Gamify My Lesson, n.d.)。

本期雙週報將為您介紹遊戲化教學的設計與規劃方法，並分享西班牙語文教師 Rachelle，在課堂中進行遊戲化教學的案例。

遊戲化課程設計的關鍵要素

遊戲化課程的設計需掌握三個核心要素。與撰寫一般教案相似，首先需要設定明確的學習目標；其次是設計具系統性的遊戲機制；最後則要安排能評估學生學習成效的檢核方法。經由妥善的規劃與整合，教師便能順利將遊戲化元素融入課堂，使學習過程更具趣味性，同時也確保教學本身的價值與意義得以落實。以下將分別說明這三項關鍵要素的具體內涵。

1. 明確的學習目標

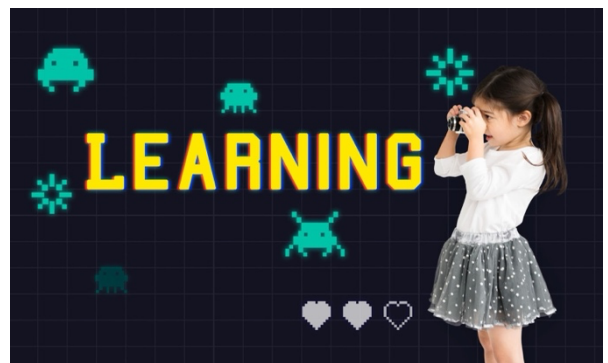
在設計課堂活動時，教師必須確保遊戲的安排與課程目標緊密結合，遊戲內容應圍繞著學生需要學習的知識與技能。在課程開始前，教師應清楚向學生說明這項活動的學習目的以及需要完成的任務，讓學生清楚理解課程主題，並明白將以什麼樣的遊戲方式來展開學習。

2. 融入適當的遊戲機制

教師可以靈活運用積分、升級制度、獎勵機制、排行榜、進度條等各種遊戲化設計元素（關於如何打造遊戲化教學環境的詳細內容，可參閱雙週報第三期）。這些方法有助於激發學生的學習動力，並使其在挑戰過程中感受到成就感，進而提高學習的專注力與興趣。

3. 評量與回饋

規劃完善的遊戲化課程，應包含能有效掌握學生學習狀態的評估機制與回饋方式。教師可以透過課堂上的回顧小遊戲（Review Games）來檢視學生對知識的理解程度，此外，亦可結合傳統測驗作為學習診斷的工具。這些評量結果可幫助教師調整教學內容與策略，也能幫助學生檢視自己的學習成果。



藉由在課程中融入遊戲元素，使課堂變得更豐富有趣，以吸引孩子學習

取自 [Freepik](#)



課程中的遊戲皆需具備明確的規範與機制，才能有效引導孩子學習

取自 [Freepik](#)

遊戲化教學要達到良好成效，關鍵在於以上三項設計原則的精準掌握。更重要的是，教師需不斷思考，如何藉由遊戲機制協助學生記住抽象或繁瑣的知識，深化理解，進而讓學習歷程轉化為一場充滿趣味與探索的旅程。對應以上 3 項要素，設計遊戲化課程的步驟可分為 3 項：

1. 確定教學核心內容以及學習標準

首先，遊戲化課程的設計必須考量所對應的年級與各學科的內容，並以此為核心，思考想要達成的教學目標，以奠定遊戲化教學設計的基礎。

2. 選擇適合的遊戲機制

設立遊戲機制時，教師要不斷思考一個問題「哪一種遊戲機制最能夠激勵學生，強化其對學習內容的認知」，並不是所有遊戲都適用於各類教學情境，因此教師須對應學習目標，挑選最契合自己課程需求的遊戲設計。

3. 規劃與實施

在考量教學時間、資源，以及學生對遊戲機制的理解和熟悉程度後，教師可以選擇運用一些數位工具、教學平台或應用程式，例如 [Scratch](#)、[Quizlet](#)、[Minecraft Education](#)）甚至是實體卡牌等教具來建構課程中的遊戲化活動。在這個階段，教師也可選擇使用 AI 工具來協助規劃，例如透過 ChatGPT 輸入明確的指令與需求，協助進行課程設計與規劃。

* 如何使用 ChatGPT 將課程進行遊戲化設計？

市面上已推出許多五花八門的教育專用 AI 工具，但 ChatGPT 的操作還是相對簡單直觀，若是較不熟悉 AI 工具使用的教師，可先使用這個工具入門。使用 AI 工具最重要的是設計有效的指令，引導 AI 輸出最接近使用者所期望的答案。研究 AI 技術的教師 Farrow (2024) 提供了一個可以參考的指令範例：

您是一位經驗豐富的教育工作者，擁有超過 20 年的教學經驗，並且擅長將課程計畫遊戲化。

請為「某年級」學生創造詳細、複雜、多步驟的學習挑戰，以鼓勵學生進行批判性思考和協作。

這項挑戰應該包含明確的學習目標、幾個相互關聯的任務，並說明每個小組成員的角色。挑戰內容應要求學生進行資訊分析、解決問題並且共同努力以實現目標的特點。此外，必須確保挑戰中的任務種類的多元性，挑戰性也需逐步增強，並且融入創造力、研究以及知識運用的元素。請提供具體的指導，以及學生完成挑戰所需的必要資源或工具。請將挑戰與「地區，某學科學習指標內容」結合，並討論一下，「教師期望孩子思考的問題，與該問題相關的專有名詞的定義及解釋」。

整理自 Farrow L.(2024)。

西班牙中學語文教師如何運用各式教學資源進行遊戲化教學？

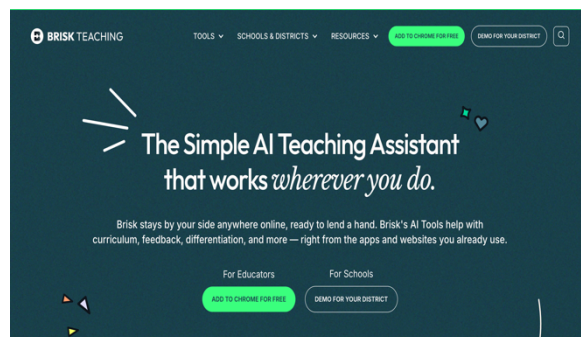
Rachelle 是西班牙 Riverview 中學的西班牙語教師。她在教學中觀察到，學生在學習語言的過程中經常會遇到許多挑戰。為了讓學生獲得更有意義且高效的學習體驗，她開始在課堂中運用各種科技與非科技工具，推動遊戲化教學，幫助學生培養聽、說、讀、寫等多元能力。以下將介紹本案例中使用的各類教學工具。

5 個可用於遊戲化教學的數位學習平台

近年來，出現了許多數位教育平台與 AI 工具，可以協助教師進行更有效的教學。在本案例中，教師主要運用的數位教學平台有五個：

Brisk Boost

Brisk 是一款免費的 Chrome 擴充程式，能協助教育工作者將課程轉化為更有趣的形式，促進學生學習。在本案例中，教師運用這款工具來設計課程簡報，並蒐集文章、影片等線上教育資源，以提升課堂的互動性，學生也能直接透過這個程式進行學習。此外，教師還能在線上掌握學生的使用狀況，不僅幫助學生培養 AI 工具的應用能力，也引導他們學會負責任地運用 AI 進行學習。Rachelle 發現，學生在課堂中看完系統推薦的影片後，能更快投入學習活動，且對課程表現出更多興趣。



截自 [Brisk Boost](#) 網站

Blooket

Blooket 提供多種遊戲模式，如 Gold Quest、Tower Defense 和 Racing 等。遊戲中的通關條件，除了回答出正確答案外，還要搭配一些策略。在本案例中，教師會使用這個平台來幫助學生複習單字或文法，進行課堂中的快問快答或考前總複習。此外，平台亦提供詳細的學習表現評估報告，可幫助教師快速掌握孩子的學習盲區，以進行教學調整。



截自 [Blooket](#) 網站

Factile

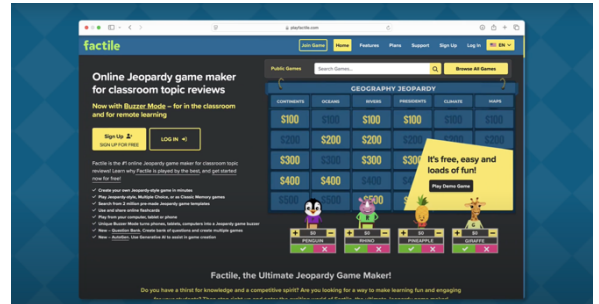
Factile 是一款以 Jeopardy 遊戲為靈感的工具，適合用於複習課程內容或考前準備。本案例中，教師會使用平台的資源庫挑選範例遊戲，或者快速自製題目，讓學生在遊戲中學習。教師觀察到，學生特別喜歡遊戲中自動生成的暱稱和遊戲角色，覺得自己像參加真正的電視遊戲節目。學生在課後也向教師表示，在參與 Factile 的課堂活動時，就像參加一場實境遊戲節目，系統提供的角色名字和遊戲設計讓整個過程更有趣，這樣的學習氛圍，提升了孩子的參與度，也讓課堂變得更加生動有趣。

Gimkit

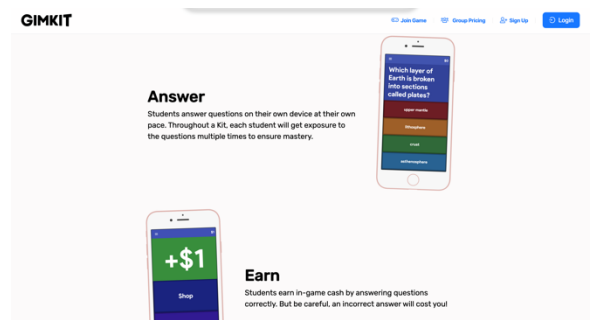
Gimkit 的特點是操作簡易，教師可直接從資源庫挑選現成的遊戲，或使用 Quizlet 匯入的題庫快速生成問答遊戲。Gimkit 的特色是，學生能在遊戲中賺取點數，用來購買能力加成 (power-ups)，或運用其中的 Blastball 或 Don't Look Down 模式參與團隊競賽。Rachelle 發現，這樣的競技元素非常受到學生歡迎，使孩子更願意主動練習課程內容。在反覆操作與練習的過程中，亦幫助孩子強化了語言能力。

Wordwall

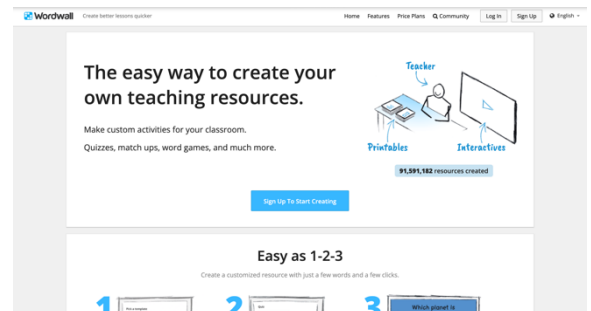
Wordwall 提供多種可客製化的遊戲模板，包括配對、問答、填字遊戲等。本案例中，教師會在 Google 利用「Wordwall +主題」進行搜尋，尋找現成遊戲並運用於課程中。Rachelle 會將找到的連結分享給學生，讓孩子用於課後練習，如文法或各類單字等主題。教師觀察到，孩子非常喜歡 Wordwall 多樣化的遊戲模式，像是拼字遊戲、問答競賽、閃卡、配對等，都讓語言練習的過程變得更具趣味性。運用 Wordwall 可增加了教學方法的彈性，更可以幫助學生自主學習。



截自 Factile 影片[[Make Your OWN Jeopardy Game in MINUTES! Easy Tutorial with Factile | Jeopardy Game Maker](#)]



截自 [Gimkit](#) 網站



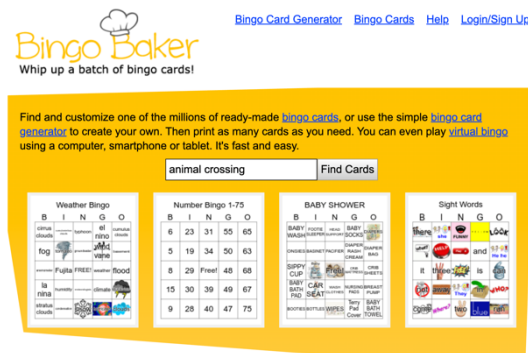
截自 [Wordwall](#) 網站

搭配教具進行的 4 種遊戲化教學方法

除了前述五項數位學習平台的使用外，為了讓學生體驗各種不同的學習遊戲，本案例中，教師亦會在課堂中利用實體教具或設計一些遊戲規則進行教學。

賓果遊戲 (Bingo)

Bingo 適合用於複習單字，本案例中，教師會直接印出空白卡片，讓學生親手寫上單字，或運用 [Bingo Baker](#) 來生成題目和卡片。透過代碼分享，每個學生就能獲得專屬的 Bingo 卡。Bingo 不僅能幫助學生重複記憶單字，也讓課堂更有節奏感。此外，教師也能透過題目清單掌握教學進度，有利於教學的穩定進行。



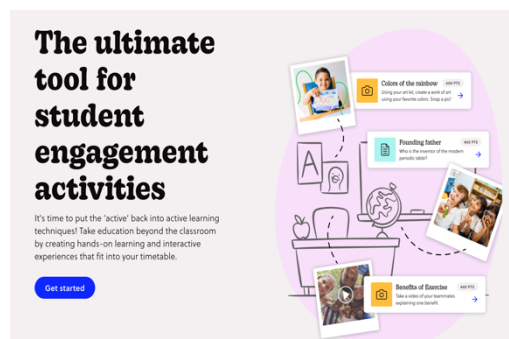
截自 [Bingo Baker](#) 網站

你畫我猜 (Pictionary)

Pictionary 是強化單字學習、激發創造力的好方法。遊戲規則是，由學生們輪流畫出單字或片語，讓組員猜想圖像的意義，在進行這個遊戲時，教師觀察到，課堂交流會變得特別熱絡。有學生向 Rachelle 分享：「玩這個遊戲時，我覺得在課堂上講話會變得比較自在，因為這個遊戲有社交互動的感覺」。這個遊戲也可以運用 Gimkit 的 Draw That 模式進行，讓課程變得更有彈性和變化。

尋寶遊戲 (Scavenger Hunts)

尋寶遊戲是一種結合肢體動作和語言互動的遊戲。Rachelle 會設計與課程主題相關的線索或任務，讓學生去尋找物品以完成挑戰。這項遊戲可用紙筆，或利用 [Goosechase](#) 進行。教師發現，透過這款遊戲中肢體活動及協作的特性，可顯著提升學生的學習投入與課堂參與度，並訓練其口語能力。



截自 [Goosechase](#) 網站

遊戲創作 (Game Creation)

此外，Rachelle 會在課堂中採用 Learning Stations 活動，讓孩子自己設計遊戲。學生可能會設計桌遊、出一些問答題，或自製紙骰子，上面寫上動詞、代名詞或單字等，並要求玩家利用所得到的提示達成特定任務。教師觀察到，藉由創造規則和題目，孩子會更深入地思考語言的內容與意涵，促進其團隊合作、創造力及學習力，並提升學習的主動性與創造力。

*什麼是 Learning Stations ?

Learning Stations 是一種以教室組織與管理為基礎的教學法。教師會將學生分組，並規劃不同的學習活動，讓學生在教室中的不同站點輪流進行挑戰。這種教學方法重視學生的主動參與，每個小組需在各個站點合作，解決學習任務，之後再依序輪流到下一站。透過多元化的教學安排，使學生以更具互動性的方式學習，亦培養其團隊合作與問題的解決能力，提升課堂參與度與學習成效。

整理自 Pho 等人(2021)。

遊戲化教學帶來的正向影響

在本案例中，Rachelle 發現，透過遊戲化教學對課堂的人際互動產生了顯著的正面影響。過去那些較為害羞或缺乏自信的學生，在課堂遊戲中逐漸變得積極參與，開始願意表達自己的想法，也在過程中建立起自信。遊戲中的團隊合作機制，進一步促進了正向、具包容性的學習氛圍。透過這些遊戲和多元豐富的課堂活動，教室中營造出一種充滿好奇心、合作精神與歡樂的學習文化。

小結

遊戲化教學的魅力，不僅在於提升課堂的趣味性，更在於它能有效增強學生的學習動力、理解力與合作精神。透過明確的學習目標、巧妙設計的遊戲機制，以及適切的評量與回饋，教師能打造出豐富多元的學習環境。在本案例中，可瞭解到當學習被賦予探索、創造與挑戰的元素時，學生會更願意投入其中，並在過程中找到成就感，為教學帶來更深層的價值。

參考資料

- [1] Nazar Kwartalnyi(Apr 23 2025). Gamification in Education: How to Spark a Passion for Learning in Students. Inoxoft.
<https://inoxoft.com/blog/gamification-in-education-how-to-spark-a-passion-for-learning-in-students/>
- [2] Gamify My Lesson(n.d.). Ready-Made Best Gamification Lesson Plans for K-12 Teachers. Gamify My Lesson.
<https://www.gamifymylesson.com/ready-made-best-gamification-lesson-plans/>
- [3] Farrow L. (July 29, 2024). A Guide to AI-Powered Gamification for Teachers. eSpark.
<https://www.esparklearning.com/blog/a-guide-to-ai-powered-gamification-for-teachers/>
- [4] Poth R. D. (March 18, 2025). Boosting Engagement in World Language Classes With Games.
<https://www.edutopia.org/article/games-world-language-classes>
- [5] Pho, D. H., Nguyen, H. T., Nguyen, H. M., & Nguyen, T. T. N. (2021). The use of learning station method according to competency development for elementary students in Vietnam. *Cogent Education*, 8(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2020.1870799>

第十五期編輯群

發行人/湯志民局長

總編輯/陳榮政教授

責任編輯/康杏鎂

編輯委員/臺北市實驗教育創新發展中心

國立政治大學教育系陳榮政教授研究室

