

井字遊戲:整合遊戲化學習設計與企業個案

張瑋倫
臺北科技大學 經營管理系

目錄

1 課程設計

2 準備工作

3 遊戲導入

4 實驗成果

5 結論建議





課程設計

課程設計理念



寓教於樂

井字遊戲

分組討論與競賽

同儕學習

投入與互動

遊戲參與

同儕壓力

個案分享





鷹架法

建構概念(LOTS)

舉一反三(HOTS)



準備工作

事前準備工作

課程設計

選定課程主題

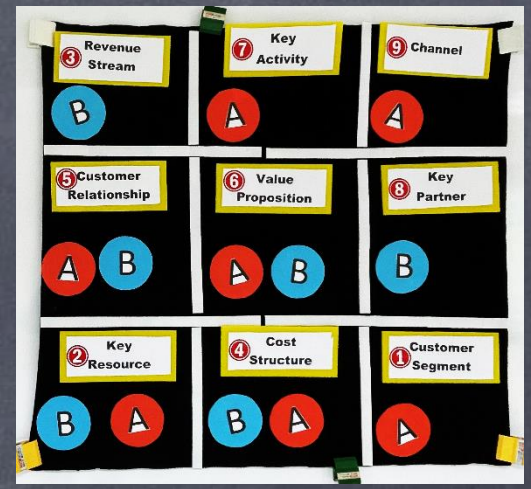
設定學習架構



個案連結

新穎個案

產業連結



遊戲設計

教具準備

規則設計

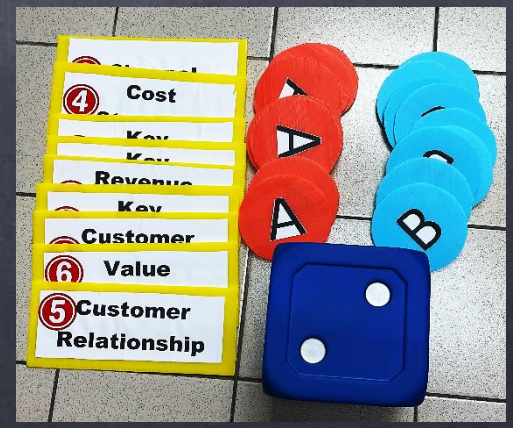
Points, Leaderboard, Reward

教具規劃

井字遊戲布幕

九格概念圖版/AB組圖板

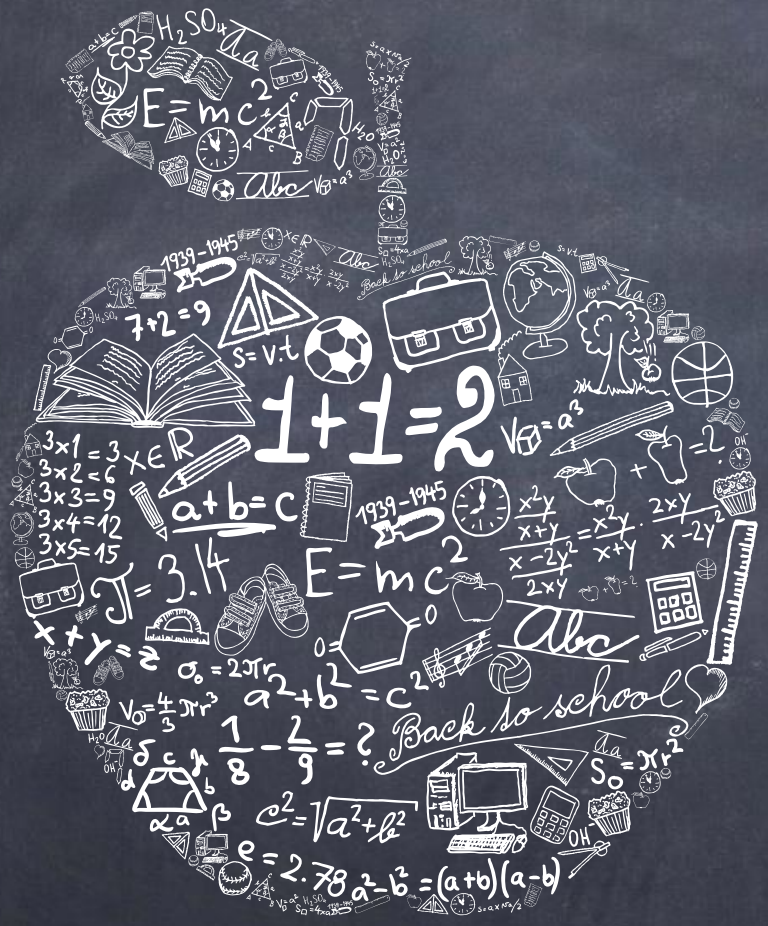
骰子一顆





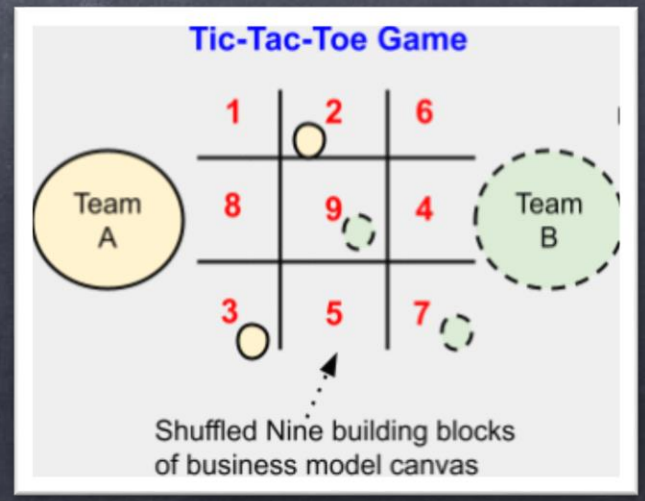
遊戲導入

遊戲規則



遊戲規則設計 (30分鐘)

- 課前基礎知識前測 (第一週)
- 透過1-2門課程介紹與解釋概念基礎知識
- 將同學分成AB組，每周隨機分配個案，各自討論5 mins 個案介紹
- 各組輪流擲骰子回答對應概念於個案中
- 當骰到回答過之概念時，可以有第二次骰的機會，將兩次點數加總，回答過或超過10點則跳過
- 率先達成兩條連線(共五個概念)之組則為該週贏家
- 每周贏家可累積積分，在學期末結算獲勝次數並進行最終挑戰賽
- 課後基礎知識測驗（最後一週）





實驗成果

前後測實驗12題(Quizizz.com)

109-2 研究所 (27人)

Pre-test study (僅後側)

平均回答正確率: 82%

26人自評有進步



110-2 研究所 (42人)

前測平均回答正確率: 62%

後測平均回答正確率: 83%

110-1 大學部 (20人)

前測平均回答正確率: 55%

後測平均回答正確率: 72%

110-2 碩專班 (17人)

前測平均回答正確率: 54%

後測平均回答正確率: 66%



結論

結論



熱誠耐心恆心

課程綜藝化

老師主持人化

學生來賓化



遊戲化整合

挑選學習架構

整合課程設計

調整遊戲規則



獎勵制度

點數累積

分組競爭

獎品回饋



Q&A

感謝您的聆聽