

# 遊戲融入中文教學之應用與實例分享

## Implementation of Game-based Learning in a Heritage Chinese School

鍾令恬、石鴻珍、梁愛珍、張勵仁、李昭儀  
芝加哥西北郊中文學校

### 摘要

建構主義(Constructivism)的學習理論強調，兒童需要在親身的實踐與參與中得以完成學習的過程，在近年的問卷調查顯示，不論男女老幼，75%的受調查者都熱衷於遊戲 (Gawliu, 2014)。將教學活動以遊戲的型態帶入學習，一直是老師們常使用的教學方法。然而有效的使用遊戲教學設計，引導學習者的學習動機，增進認知能力，加強學習記憶力，創造力和問題解決的能力，進而能實踐團隊互助互動的目的，是老師們的困難所在。

本文將以小組發表的方式，以 Wolfgang Kramer 遊戲設計客觀評估的準則為參考依據 (Kramer, 2000)，探討遊戲教學(gamebasedlearning)之設計與學習效益。會中將由多位老師實例示範單元主題式的遊戲教學，分享教學活動設計，介紹如何設計教學活動以達成學習目標及學生在語文學習的評估。與會的老師將學習到有效的遊戲教學設計及遊戲教學活動。

### Reference:

Gawliu, H. (2014) Engaging instructional design & gamification. Retrieved from <http://www.litmos.com/blog/gamification/engaging-instructional-design-gamification>.  
Kramer, W. (2000) What makes a Game Good? Retrieved from <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>