



遊戲學習

在科技日新月異的時代，學生的學習方式與品味亦展現多變的樣貌。如何激發且持續學生的學習參與，同時優化其學習效果，成為現今教師面臨的教學挑戰之一。本期以「遊戲學習」為主題，深入探討如何透過精心設計的遊戲元素、機制和情境，激發學生參與學習的動力，從「玩中學」的過程中培養關鍵能力和素養。

本期封面故事特別專訪國立臺灣科技大學侯惠澤教授，透過跨領域的學術研究和創新的實務應用，侯教授成功地將遊戲學習從理念轉化為系統化、具實證支持的教育方法，不僅提升了學生的學習動機與成效，也為教師提供了具體的教學工具和支持。

「趨勢」單元收錄了兩篇文章。國立中央大學詹明峰教授以《綠城秘密檔案》遊戲為例，說明素養導向型遊戲在解決複雜問題、溝通合作、批判思考等方面的優勢。國立成功大學楊琬琳教授闡述了遊戲化教學常採用的遊戲元素與設計原則，以創造出既有趣味性又能促進學習成果的邊玩邊學課堂。

「教育特寫」單元則有 18 篇關於遊戲學習融入學校場域和不同學科、領域的經驗分享，體現了從桌遊到虛擬實境等多元科技工具如何讓學習變得更具吸引力與深度，幫助學生在快樂中成長，並培養解決問題的能力。

「教育補給站」單元精選三篇文章，分別探討教師「行為違反相關法令」的解釋與適用問題、減輕輔導組行政負擔的有效途徑，以及數位時代圖卡在教育行銷中的關鍵作用。最後，「教育舞臺秀」單元則描繪教育現場中，教師如何以「愛」為核心，運用多元策略與創新方法，克服挑戰並深耕教育的五個動人故事。

透過本期多元內容的分享，我們期盼這些充滿智慧與溫度的文章，能激勵更多教育工作者重新構思教學創新的可能，善用遊戲學習的魅力與潛力，建構更具有活力與成效的學習環境，引導學生在快樂的學習情境實現深度學習和全人發展。

654 期召集人 吳 璧 如