



從桌遊到虛擬實境

教育遊戲

讓學生幸福學習

|| 陳振遠 桃園市龜山區幸福國小資訊組長

當我們談到「學習」，除了知識的獲得與成就感，更重要的是過程中所感受到的興趣、投入與意義。而遊戲，正是一種能夠喚醒這些學習幸福感的最佳媒介。從桌上遊戲到虛擬實境，從角色扮演到沉浸式情境模擬，教育遊戲正逐步成為引導學生深入學習與培養素養能力的重要橋梁。

一、遊戲是天性，更是學習的天然場域

遊玩是人的天性，尤其對於孩童而言，遊戲就是他們認識世界、建構經驗的方式。當我們將這樣的天性延伸到教學設計中，便能開啟一條符合天性、貼近生活的學習之路。孩子們能透過「角色扮演、情境模擬與任務挑戰」主動參與課程，從中建構知識、培養能力，甚至發展價值觀。

各種遊戲中蘊含著競爭與合作、

規則與策略、挑戰與回饋，也正是素養教育所重視的應用與統整能力。以筆者在教學現場實際推動的遊戲為例，孩子在投入的過程中不只是學習知識，更是在真實世界的縮影中練習思考與抉擇，達到高層次的學習轉化。

二、《小尖兵大出動》：用桌遊體驗數位公民責任

在教學現場，我們發現桌遊是一種非常適合低年級學生的教育媒介。

它具備實體觸感、清楚的回合與規則設計，更能透過角色、卡牌、地圖等元素建構具體而有趣的學習情境。

《小尖兵大出動——一起保護數位素養島》是一套設計給中低年級學生的實體教育桌遊，主題聚焦在數位素養與網路倫理（中小學數位素養

教育資源網，2025a）。桌遊巧妙結合了劇情故事、任務挑戰與學習引導，讓孩子在輕鬆遊戲中學習重要的數位時代議題（如圖1）。每張卡片都包含一個貼近生活的情境，如「告訴大家自己的帳號和密碼」、「不公開個人的私密照片」或「答應和網路上的陌生人見面」等，學生要辨識好

圖1 用桌遊學素養，大家一起保護數位素養島。





或不好的網路使用情況，在討論、分享與闖關中孩子從被動接收，轉向主動思辨與社會互動。藉由實體遊戲融入生活課程或課餘時間遊玩，低年級的學生也能在歡笑與思考中理解數位科技使用的責任與界線。

三、《虛擬偵探社》：培養資訊判讀與邏輯思辨的解謎冒險

《虛擬偵探社》是一款結合資訊素養與邏輯推理的數位遊戲，學生扮演「網路偵探」，要破解一連串關於網路霸凌、假訊息、個資外洩、釣魚網站等數位風險的謎題（中小學數位素養教育資源網，2025b）。整個遊戲分為多個案件，每一關卡都是一個具挑戰性的任務，透過觀察、比對、查證、分析，找出線索來還原真相。

這一款數位遊戲的設計核心在於數位素養的培養，不僅讓學生學會判讀網路資訊真偽，更重要的是引導他們發展系統性思考與邏輯推理能力。且中高年級的學生在「目標導向」中練習了批判思考與媒體判讀技巧，更有效達成「在遊戲中培養真實世界解

決問題的能力」的目標。學生也表示「玩這個比看影片學還有感」、「破案好有成就感」、「我學會查資料不要只看標題」，呈現高度學習動機、參與度與成果，也展現遊戲式學習的價值。

四、《VR 遊戲》：沉浸式體驗 深化防災教育與科學探究

在傳統課堂中，防災與實驗課程常以影片、講解或教師演練進行，學生往往只能被動接收資訊，缺乏臨場感與情境理解。藉由教育部「5G 新科技學習示範學校計畫」挹注（教育部即時新聞，2023），透過 VR 虛擬實境技術導入高年級不同的學科領域，學生能「親身經歷」災害現場與科學現象（如圖 2），從而深化學習印象與實作應用能力。

圖 2 VR 遊戲，深度學習新體驗。



防災教育與遊戲結合，學生在高度沉浸的虛擬世界中進行防災應對，如辨識災害成因、快速尋找掩蔽處、進行安全逃生等。沉浸式 VR 互動遊戲學習，提供突破時空限制卻安全的學習場域，強化孩子們的應變反應與防災素養，也讓學生在情緒上產生真實共鳴，提升學習動機與實踐力。

在自然科學領域，VR 也創造了以往難以實現的實驗情境（如圖 3），也呈現傳統教具無法展演的複雜抽象概念，更能激發學生的科學探究與問題意識。VR 遊戲中加入任務導向與反思環節，結合虛擬情境與真實學習任務的設計，有效銜接了「知識—技能—態度」的學習層次。

圖 3 VR 遊戲，動手實驗樂趣無窮。





五、教育遊戲的多層次發展： 串連桌遊、數位與虛擬實境

從《小尖兵大出動》這類實體桌遊出發，強調議題融入與情境討論；再到《虛擬偵探社》結合數位科技與推理解謎；再進一步發展至 VR 遊戲，提供沉浸式的體驗與實驗模擬——這樣的遊戲學習光譜，不僅豐富了課堂型態，更讓學生從低年級到高年級、從日常生活到抽象知識，都能找到適合自己的學習入口與成長軌跡。

六、結語：用遊戲打造跨領域、 跨感官、跨情境的幸福學習

教育遊戲的力量，來自它將枯燥轉為趣味、將被動轉為主動，更能將知識轉化為行動力。當我們願意打開教室的邊界，擁抱從桌遊到虛擬實境的教學創新，就有機會為學生打造一個多元、靈活、真實而有趣的學習旅程。讓每位學生在遊戲中快樂學習、深度思考、自主探索，這正是教育所追求的幸福學習願景。✕

參考文獻

- 中小學數位素養教育資源網（2025a）。小尖兵大出動 一起保護數位素養島。取自：<https://eliteracy.edu.tw/Games/Vanguard/index.html>。
- 中小學數位素養教育資源網（2025b）。虛擬偵探社。取自：<https://eliteracy.edu.tw/Default.aspx>。
- 教育部即時新聞（2023）。5G 智慧共享教學 沉浸式學習體驗「教育部 112-113 年 5G 新科技學習示範學校計畫」全面啟動。取自：https://www.edu.tw/News_Content.aspx?n=9E7AC85F1954DDA8&s=A65C46E37F430ED3

