

遊戲開場，學習啟動

從破關任務到主動學習

|| 張育如 桃園市桃園區新埔國小教師

一、【前言】從「被動理解」到「主動探索」

「小如老師，我們找到這一關的答案了！我可以拍照嗎？」

教室裡，孩子們穿梭在卡牌、平板與拼圖之間，彷彿置身一場任務關卡的冒險旅程。這不是什麼高年級的科技課程，而是筆者為小一學生設計的數學課堂，一場結合故事、遊戲與數位工具的「五巧板歷險記」。

擔任國小導師十餘年，筆者始終關注：「孩子如何學得更有動力？」面對剛升上一年級的學生，專注力短、操作能力尚在起步，傳統的口頭講解與紙筆練習往往難以激起他們的興趣。曾經，我也試著用口訣複誦、

操練演算、圖卡示意等方式，但學習效果總是不如預期。直到某次課堂，我嘗試引入簡單的任務遊戲，學生們的投入程度超乎預期，甚至在下課後仍留戀不走。那一刻我意識到：遊戲，或許正是點燃低年級學習動力的火種。

二、【實踐】魔法啟動！在故事與破關中玩出學力

於是，筆者開始重新設計課程，將原本抽象的圖形教學轉化為一場場「任務關卡」。在數學幾何單元中，我戴上女巫帽、穿上角色服裝，化身「魔法女巫」，帶領孩子們進入「五巧板王國」的奇幻旅程。孩子們的任務是協助五巧板家族破解形狀國的危機——他們必須親手拼出指定圖形、



破譯卡牌謎題，才能幫助故事角色解鎖關卡，克服挑戰。

每張卡牌代表一道圖形任務，小組需分工合作，使用五巧板拼出正確的圖樣。筆者設計了「關卡星等制度」，學生從一星開始挑戰，逐步晉級。完成拼圖後，他們需拍照、比對及畫線，再請老師確認成果。學生會輪流操作平板，拍下自己的圖形成果上傳到投影畫面進行比對，若不符合要求則需回頭修改，直到通過。比對畫面上會顯示已過關的小組，孩子們會互相較勁，產生正向的競合氛圍。

為提升互動與專注，筆者運用「myViewBoard」規劃任務流程與計時工具，讓每一位學生在視覺、操作、協作中清楚掌握任務進度。

這些遊戲化元素不只是包裝，它們深度扣合了本單元的學習重點：形狀認識、旋轉與平移、空間感建立。學生在「故事化的情境」中理解概念，在「任務化的流程」中完成實作，讓知識轉化為可體驗、可操作的歷程。

三、【觀察】從學習者視角出發，教室成為探索場域

這樣的設計轉化了整個教室氛圍。孩子從原本的「等待指令」，轉變為「主動尋找解法」。筆者觀察到，平時學習動機較低的學生，為了挑戰成功，反覆嘗試拼板位置、互相討論操作方式。更令人驚喜的是，合作與溝通在無形中自然展開——「你幫我壓這邊，我來轉這一塊」、「我們比一下誰拼得快」這樣的對話在教室裡此起彼落，讓合作的氛圍悄然流動。

為了讓更多人看見學生的學習過程，我也設計觀課活動，邀請教師與家長參與。家長事後回饋：「沒想到一年級的孩子可以這麼沉浸在任務中，還能輪流操作平板與紙本，真的太令人驚豔了！」

而觀課教師們也紛紛表示驚訝：「你們班的孩子怎麼能自己操作流程、完成拍照與比對？這不像是傳統的小一教室！」這些回饋，不僅肯定了學生，也給了筆者繼續嘗試遊戲化教學的勇氣。

更值得一提的是，孩子們的學習延伸不只停留在課堂。有人在課後畫出屬於自己的五巧板角色，有人自創新關卡，也有孩子主動借閱幾何主題的繪本回家與家人共讀、共玩。這不只是完成一堂數學課，而是讓學習延伸到生活，讓知識轉化為能力的具體實現。

四、【結語】在遊戲中教學， 在教學中設計遊戲

遊戲化教學不是「好玩」就好，而是要「教得進、學得會、記得久」。我始終堅持，遊戲設計必須回到學習目標本身——這個任務想訓練什麼？孩子在操作中是否真正理解？工具與流程是否支持思考與合作？

筆者也逐步彙整這些經驗，建立起屬於自己的「任務教學地圖」。舉例來說，我曾運用生活物品「綠色乖乖」，設計出「湊十大作戰」，讓學生在遊戲中練習加法組合與估算；也曾運用學校發放的「加（減）法卡」結合平板計時功能，進行「一週計時挑戰賽」，強化換算速度與口語表

達。這些看似簡單的活動，其實都深藏教學意圖與素養指標，讓學生透過參與、挑戰與合作，實踐從「知識到行動」的歷程。

這幾年，筆者持續投入遊戲化教學的實踐，不僅拓展了學生的學習方式，也豐富了自身的教學視野。筆者開始有意識地將遊戲設計的要素融入教案規劃：包含角色設計、關卡進程、即時回饋與合作機制，這些元素幫助我從「教學者」轉型為「學習任務的設計師」。這樣的歷程，使我重新體會「教學的藝術」，原來是可以透過設計，讓每個孩子成為知識世界的冒險者。

我深信，遊戲從不是教學的點綴，而是能引發主動學習、深化理解的強大動能。

這份力量，源於教師的創意，更來自對學生學習歷程的真誠關注。好的遊戲教學，不是表演，而是設計；是一次次與孩子共築的學習冒險，更是教育回歸初心的起點。✎