



讓課堂好玩又有料

從遊戲化教學提升學習動機與參與力



|| 陳佳瑋 新北市板橋區重慶國中高關懷班講師、
祿唏課程顧問有限公司總經理

疫情過後，教室裡多了些沉默，老師們的耳朵裡，也多了幾句熟悉卻無奈的聲音：「學生好像越來越沒動力了」、「上課只想滑手機，不專心聽講。」作為一名教育工作者（曾任公立國中輔導活動科教師），筆者也曾被這樣的無力感綁住手腳，懷疑自己再怎麼努力設計課程，是否也只是徒勞。

直到某一天，筆者試著把「遊戲化教學」帶入課堂。那並非什麼高深的科技工具，而是一場場精心設計的學習冒險。從那天起，我開始看到學生眼中的光。他們主動投入、熱烈討論，甚至在下課前問我：「老師，下次還要玩這個嗎？」

那一刻，我知道，不是學生變了，而是我們的教學需要一點改變。

一、什麼是「遊戲化教學」？

「遊戲化教學」（Gamification of Learning）不是單純地讓學生「玩一整節課」，也不是拿來打發時間的桌遊活動。它更像是一種教學調味

料，在不改變主菜——知識與能力的前提下，加入遊戲的元素，讓整體學習過程變得更鮮活、更有滋味。

這些元素可能包括積分機制、角色任務、時間挑戰、即時回饋等。目

的是讓學生透過「做中學」、「玩中學」，在過程中自然地激發參與動機，進而培養出對知識的好奇與渴望。

二、遊戲化教學的三大優勢

將遊戲設計導入教學現場後，筆者明顯感受到學生與學習之間的距離逐漸縮短了。以下是我在教學中觀察到的三大變化：

1. 學習動機與注意力提升

當課堂不再只是講述與筆記，而是進入一場任務挑戰，連原本常常放空的學生，也開始主動發言、搶答表現。只需一個簡單的積分制度或搶答規則，就能瞬間點燃全班的學習熱情。

2. 合作與正向互動建立

遊戲中的任務設計往往需要合作完成，這種「同一陣線」的感受，會讓原本害羞、不敢發言的學生願意站出來。透過角色分工與溝通，他們學會了傾聽、尊重，也在過程中產生了深層的同儕連結。

3. 強化反思與學習內化

每次遊戲結束後，筆者都會安

排一段「靜下來思考」的時間，讓學生說說看：「哪一關最難？為什麼？」、「如果再來一次，你會怎麼做？」這些提問，讓活動不只停留在熱鬧的當下，更延伸為成長的養分。

三、實務案例分享

在輔導活動課中，筆者曾設計了一堂以戀愛關係為主題的課程——「練習好好說再見」。透過「分手闖關遊戲」，讓八年級學生提前預演可能面對的情感結束情境。

【課程時間】兩堂課，每堂 45 分鐘

【課程核心】學習如何以尊重、負責任的態度說再見

1. 分手模擬小劇場（第一堂課）

每組學生抽取劇情卡與角色任務卡，進行一場分手對話的模擬演出。例如：

- 「你發現自己喜歡上了別人，但又怕傷害原本的對象。」
- 「你想專心準備升學考試，決定暫停戀愛關係。」



學生會進行分組（2至4人），根據設定的分手主題進行對話，使用「分手對話原則卡」（例如：保持冷靜、表達「我訊息」、給予尊重）完成演出，觀察組則給予回饋與建議。

2. 情緒選擇挑戰卡（第二堂課）

在第二堂課中，每組學生會抽出一張「分手情緒卡」，例如：「我很自責」、「我覺得被拋棄了」、「我想報復」。接著，學生要討論並排列出「行動卡」——從最健康到最不建議的情緒處理方式，例如：

- 「找朋友聊聊心情」
- 「一個人靜靜待著」
- 「封鎖對方」
- 「發限動報復」

學生透過討論與排序，學習辨識行為的短期效應與長期後果，同時反思自己的情緒處理模式。

【遊戲化帶來的轉變】

- 降低羞恥感與情緒壓力：角色扮演降低了學生直接面對自身情

感的壓力，讓討論變得更自在。

- 促發深度討論與辯證：兩難的選擇卡促使學生思辨，跳脫「對錯題」的框架。
- 建立自我價值與界線意識：透過模擬與排序，學生不只是認識情緒，而是實際練習如何做選擇、承擔後果。

四、設計遊戲化課程的四個步驟

不少老師會問：「我不是遊戲高手，也不會畫圖設計卡片，怎麼辦？」其實，遊戲化教學不一定需要華麗的道具，重點在於設計思維。以下是筆者實踐中的簡單步驟：

1. 明確學習目標

遊戲只是手段，不是目的。先問問自己：「這堂課我想讓學生學會什麼？」可能是表達界線的能力、分辨健康關係的能力等。這會決定遊戲的設計方向。

2. 用簡單的遊戲元素開始

不用繁瑣規則或高成本材料，一張卡、一張圖表、一個小任務，就足

以引發參與。例如，用骰子決定挑戰題，或用貼紙積分換取小獎勵。

3. 安排回饋與反思機制

遊戲後的「靜下來」時間非常重要。透過學習單、小組分享、回顧提問等方式，讓學生將剛剛的體驗轉化為學習。

4. 從實踐中修正與優化

沒有人第一次就設計出完美的教學遊戲。我每次都會記下流程卡關點、學生反應與時間控制，課後檢討、微調，下一次就會更順利。

五、遊戲化教學可能遇到的挑戰與應對策略

< 挑戰一 > 學生過度興奮，難以控制秩序

建議對策：事先說明規則、設計違規扣分機制。

< 挑戰二 > 過度競爭導致破壞氛圍

建議對策：將得分設計為「小組合作」才能達標。

< 挑戰三 > 教師備課壓力大

建議對策：採用可改編的素材模板，如「情境＋行動卡＋反思提問」。

< 挑戰四 > 教學目標與活動脫節

建議對策：每個活動結束時，重新強調學習目標與連結。

六、結語——讓學習重新有溫度

遊戲並非萬靈丹，卻是一帖能讓教室氣氛活絡的良方。當學生在歡笑中理解情緒，在挑戰中學會溝通，在遊戲中培養責任感與反思力——我們便知道，教育的火苗，正再一次被悄悄點燃。

作為一名教育工作者，我始終相信：「學習可以是快樂的，參與是可以被設計的，課堂是可以被重新創造的。」讓我們為教學添上一點遊戲的魔法，找回與學生同頻共振的節奏，讓每一堂課不只傳遞知識，更留下帶著溫度的成長記憶。✎

參考文獻

商業週刊（2017）。《遊戲化實戰全書》。台北：商業週刊。