

國立金門大學

教學綱要

部別：日間部學士班

114學年度第2學期

列印日期：2026/01/26

科目名稱：華語文與遊戲化學習 (Chinese Language and Game-Based Learning)

開課班級：華學分：授課時數：
文一2.02.0

授課教師：許玉敏

必選修：選修

1. 教學目標

本課程旨在探討遊戲化學習在華語文教學中的理論基礎與實際應用，培養學生認識並分析不同類型遊戲於語言學習的效益與限制。學生將學習設計簡單的遊戲化教學活動，並能將遊戲元素有效整合進課室，以提升學習動機與教學創新能力。

2. 教學綱要

課程內容涵蓋遊戲化學習的理論基礎、數位與非數位遊戲設計原則，以及華語教學案例分析。課程將透過文獻閱讀、遊戲實作、課堂討論與專題設計，使學生具備批判思維與實踐能力，能依據學習者需求設計合適的遊戲化活動，並評估其教學成效。

3. 教科書

書名：教師自編教材

1 出版日期：年 月

作者：出版社：版本：

4. 參考書

1 書名：《遊戲化教學的技術》出版日期：2022年 月

作者：王永福 出版社：商周出版社 版本：

2 書名：《遊戲化教學：如何學習像玩GAME》出版日期：2023年 月

作者：汪志堅、張淑楨、游語涵 出版社：版本：

※請遵守智慧財產權觀念，依著作權法規定，教科書及教材不得非法影印與使用盜版軟體。

5. 教學進度表

週次	日期	內容	備註
1	2026/02/22—2026/02/28	課程介紹與遊戲化學習概念初探	
2	2026/03/01—2026/03/07	遊戲化教學的需求與關鍵機制	
3	2026/03/08—2026/03/14	遊戲化元素與學習者情意因素（一）	
4	2026/03/15—2026/03/21	遊戲化元素與學習者情意因素（二）	
5	2026/03/22—2026/03/28	遊戲化元素與學習者情意因素（三）	
6	2026/03/29—2026/04/04	三大學習理論與學習成效	
7	2026/04/05—2026/04/11	三大學習理論與學習成效	
8	2026/04/12—2026/04/18	期中評量	
9	2026/04/19—2026/04/25	可用的遊戲化元素與實作（一）	
10	2026/04/26—2026/05/02	可用的遊戲化元素與實作（二）	
11	2026/05/03—2026/05/09	遊戲化教學的實作案例分析（一）	
12	2026/05/10—2026/05/16	遊戲化教學的實作案例分析（二）	
13	2026/05/17—2026/05/23	遊戲化教學的實作案例分析（三）	
14	2026/05/24—2026/05/30	期末成果展示	
15	2026/05/31—2026/06/06	期末成果展示	
16	2026/06/07—2026/06/13	期末評量	
17	2026/06/14—2026/06/20	彈性課程與作業討論	
18	2026/06/21—2026/06/27	彈性課程與作業討論	

6. 成績評定及課堂要求

平時成績：50% 期中評量：15% 期末評量：15% 期末成果：20%

每堂課皆點名。期中考前缺席3週（6節）以上者，列入期中預警名單。整學期缺席5週（10節）以上者，不予評分。

8. 永續發展目標(SDGs)：SDG4 優質教育

9. 大學社會責任(USR)關聯性：低