

Get in the Game!
Now in Stores: PaGamO



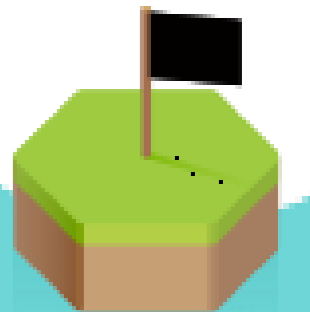
PaGamO

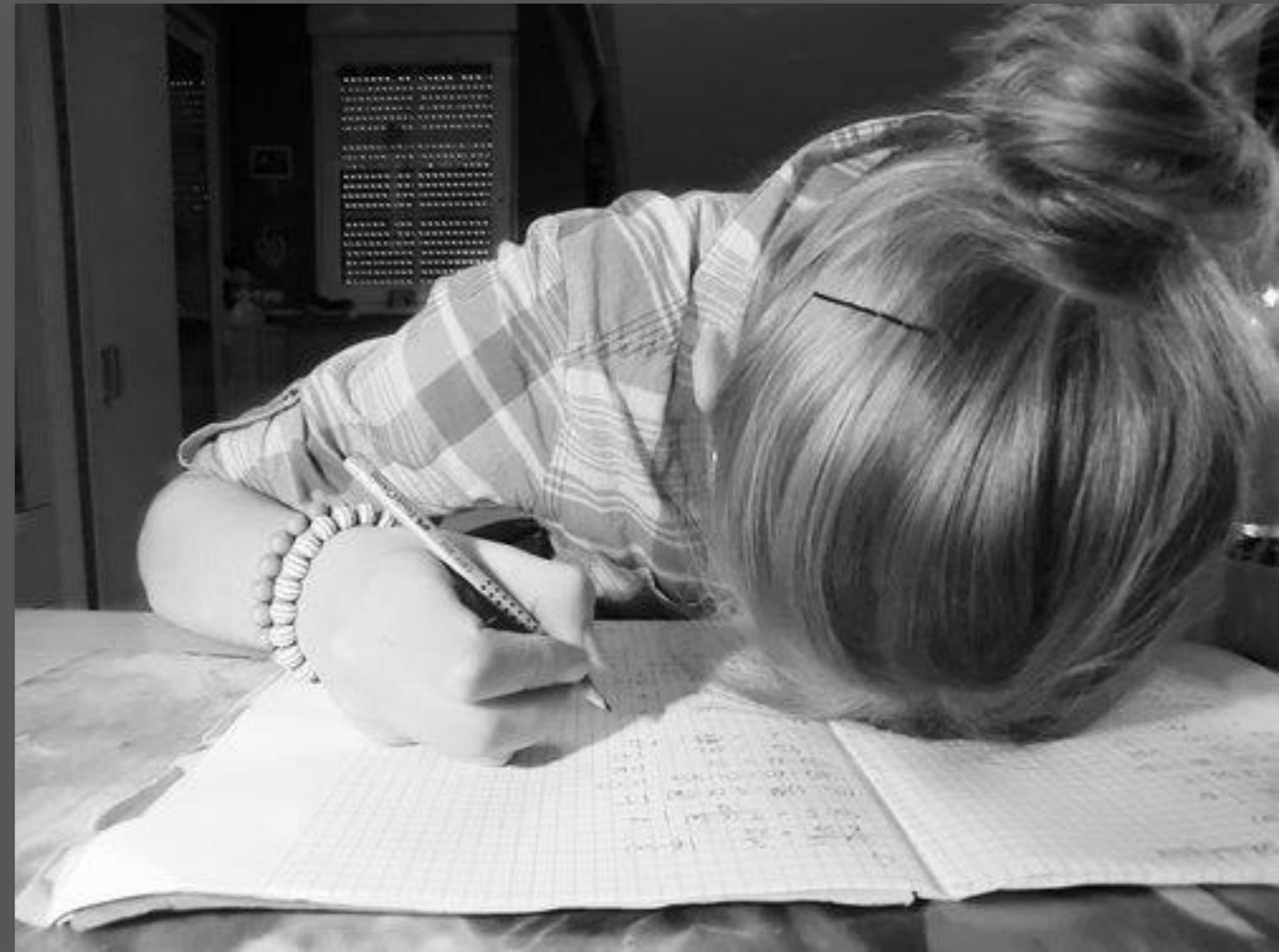
世界首創多人在線遊戲學習平台

教學設計師 秀珊

Pa Gam O

打GAME學







12.3%

約20萬名國中小學生 未達基本學力

18% 國文

33% 英文

33% 數學

15% 社會

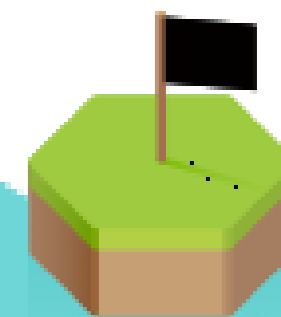
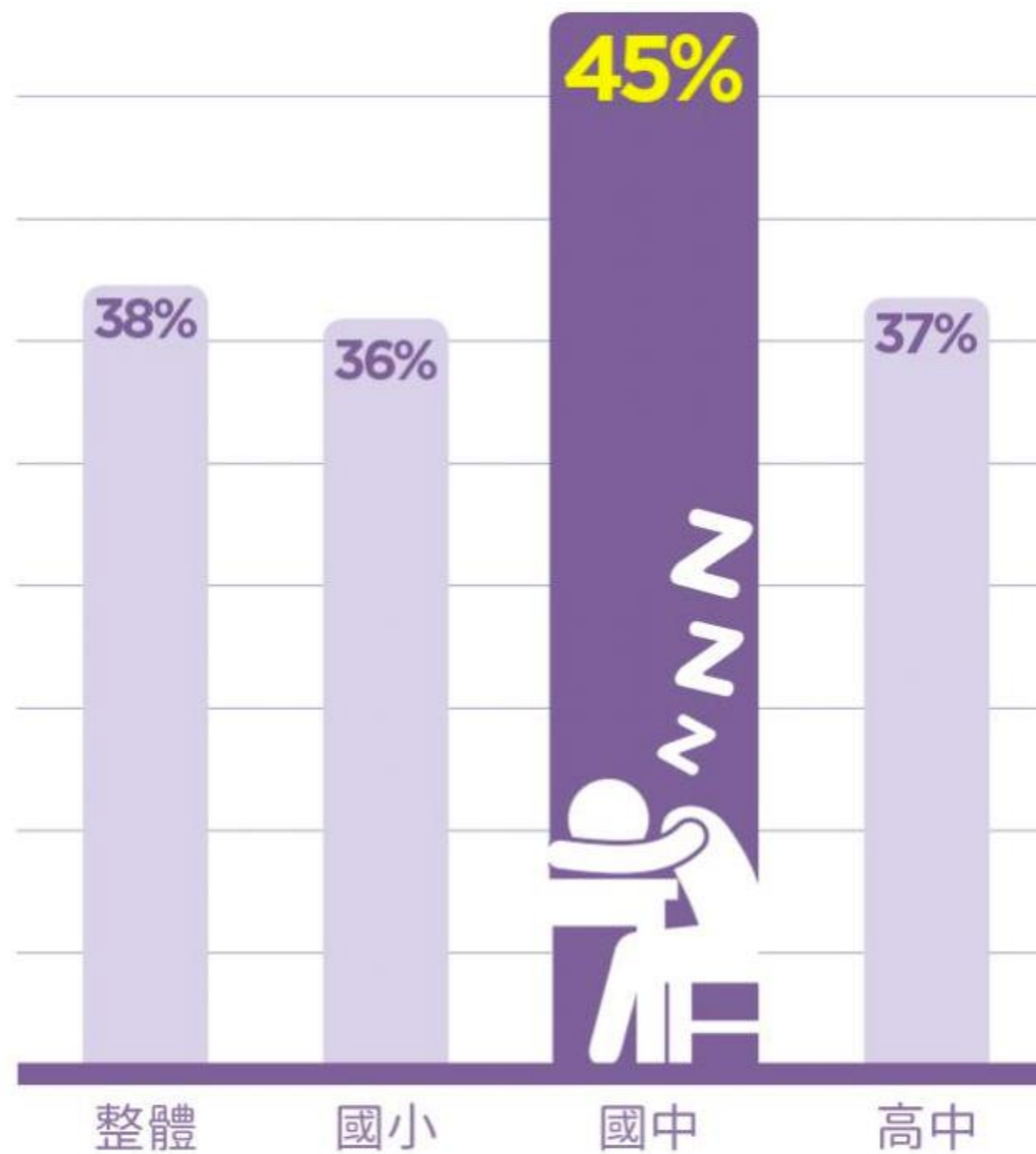
23% 自然

7% 五科皆是

資料來源：

OECD(2015)、台師大教育政策小組

您的孩子有展現
主動學習的動機嗎





我們相信**動機**是一切的關鍵

學習能力正常
但學習 低成就者



需特殊
教育者

具有基本
程度以上
的學習者

如果...



寫作業就像玩樂？



學習可以是一場遊戲？

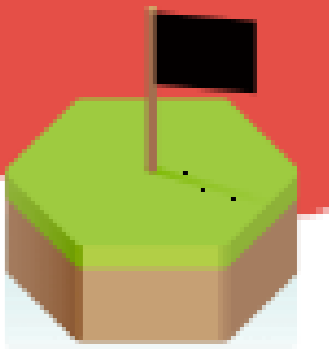


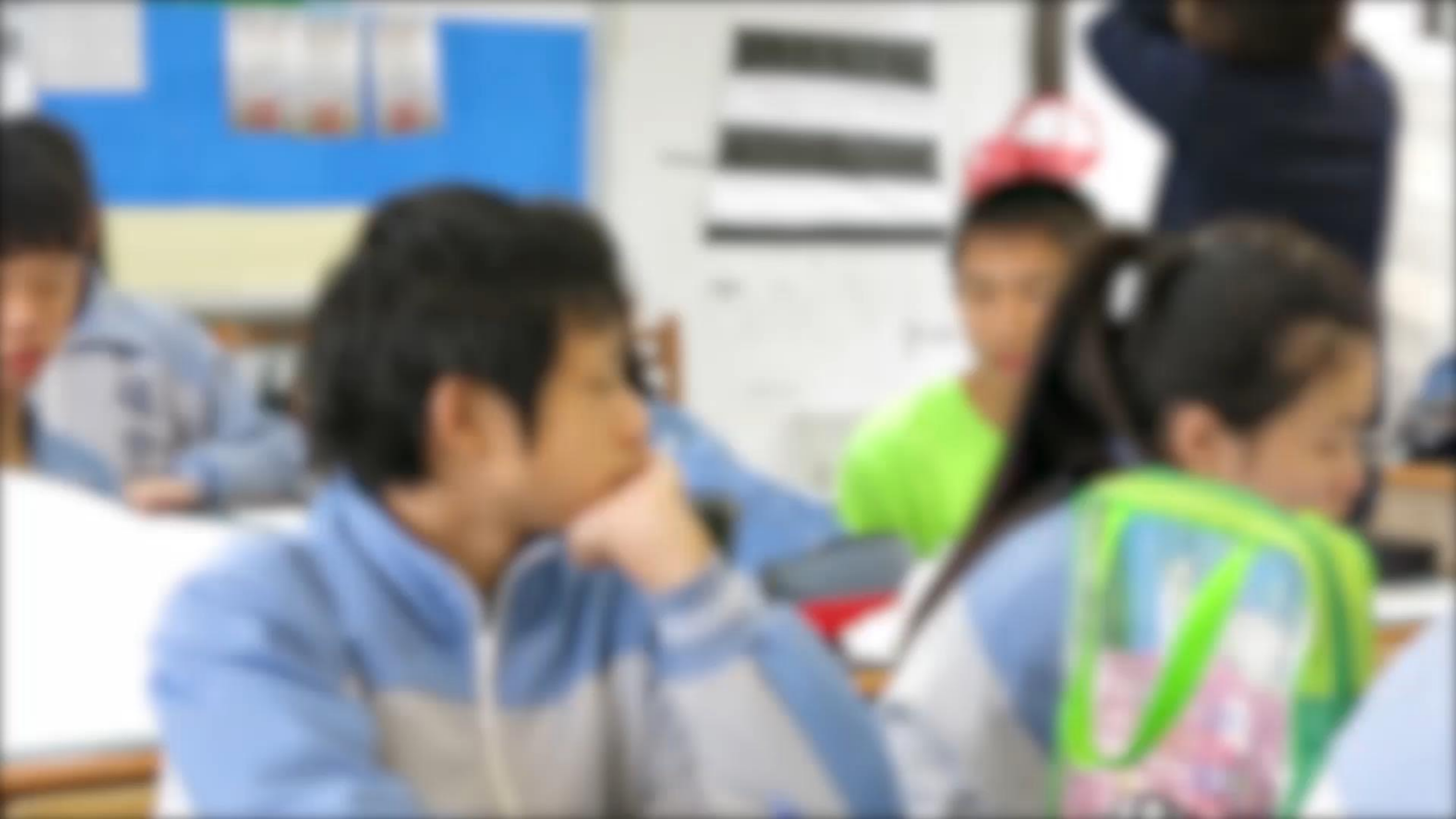
玩遊戲還能提升成績？

再也不用改考卷了！

學生會對學習上癮！

教與學的效率大幅提升！





Why one professor created the first-ever social gaming platform for a MOOC



Many of you have already gotten a taste of the possibilities for gamification thanks to Professor [Kevin Werbach's popular course](#) from the University of Pennsylvania. Today, we'd like to highlight a professor who is doing some really innovative work to "gamify" his own Coursera course.

Professor Ping-Cheng (Benson) Yeh of National Taiwan University is the first professor to create a multiplayer social

gaming platform for his course, [Probability](#), which is now in session. It also happens to be our first course taught in Chinese!

As Benson (pictured right) explains in the video below, his game, PaGamO, is designed to engage students and incentivise them to complete homework problems. The game has been incredibly popular so far, drawing participation from a huge portion of the students in the course. A week after launching PaGamO, students in Benson's course complained that the game didn't offer enough problems for them to solve! According to Benson, "Students got so addicted to solving the problems, that they went right through them."



初登場
coursera



真的**全部免費!!!**

國中、國小三大版本

康軒、翰林、南一

五大領域

國、英、數、自、社

高職

全華出版社13個領域

高職13個領域包含：

動力機械、化工、商管、國文、土木建築、家政、數學、機械、計概、設計、農業、電子、餐旅



全臺200場以上的研習



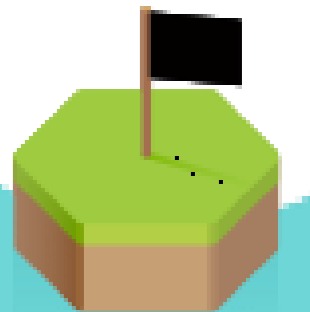
PaGamO講師
1位

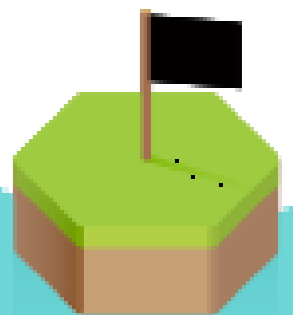
現場教師
50位

每位老師有學生
30位

= **1500** 孩子
改變學習

老師回饋





遊戲中與學生 建立革命情感



一個個改變的故事



黃正一新增了 5 張新相片。

全一年級最皮最搗蛋最頭痛最不可能寫作業的孩子 因為一開始坐在電腦前翻課本找答案

他這題解完也剛好升等級

我問他：這樣解題升等爽不爽？

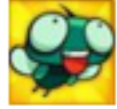
他：超爽的.....

他回去會不會繼續玩、繼續看書找答案？我相信會。

教育最偉大也最感人的事情 就是你真的可以改變一個人。

當老師爽不爽？真他媽爽翻了。

這是全世界最棒的工作。



May Hsu

2014年12月12日

註冊兩周以來

PaGamO帶來的新風景:

- 1.聰明的老師已經學會「把我出的作業做好才可以去玩PaGamO」
- 2.學生之間最熱烈的討論話題是:你現在幾塊地了?現在校排第一是幾塊?
- 3.學生回報其他學校的朋友羨慕的口水直流
- 4.某天早上某生苦著臉說昨天晚上下線時他有98塊地，早上起床發現一夕之間全被占光!哇!殺很大喔~

就算是葉帥在美得獎照登上蘋果頭條，讓老師們紛紛詢問「他校學生要玩必須用錢買嗎?」的熱銷程度

都比不上電腦老師分享的心情:

他，是輔導室的常客，課業成就低落，行為乖張，從一年級開始就排了認輔老師特別照顧他，他還是晚上無照酒駕騎機車撞斷了大腿，連電腦課的作業都不願意做，就更別提每節睡覺的節奏

但自從註冊PaGamO之後，國三的他玩得起勁，一題接一題的過關斬將，不會的題目也會去問同學，甚至答題勤快到某些題目已經能背下答案了

今天上電腦，他主動跟老師要求把作業完成可不可以玩PaGamO?老師當然答應了，所以老師破天荒的收到他交的作業，然後就看他興致勃勃的解題去了，覺得不可思議的電腦老師忍不住跟我分享，還要我一定要來謝謝PaGamO團隊

謝謝PaGamO讓孩子對學校的課業開始感興趣

謝謝PaGamO讓孩子可以因學校的課業獲得成就感

某次帶學生註冊，隨班的導師說：阿這就是題庫阿！

是，你出2.3百題的考卷學生會寫到翻桌

可是看看紀錄，多少孩子早已解超過300題了！

PaGamO! You shall change the world !!

Thank you!!

檢視另3則留言



蔡心惠 可以開放高中職加入嗎?很多高中職的學生的起點還停留在國中,甚至國小,學起高中職課程,許多人早已呈現半放棄的狀態.如果可以透過PaGamO,應該能提高他們的學習意願

2014年12月12日 16:53 · 讚 · 3



幫幫忙 老師您好：若有高中職的學生想要使用，也很歡迎他們直接申請學生帳號喇！但是目前我們高中職的題庫可能還要再等一段時間！哈謝謝老師

2014年12月12日 16:57 · 讚 · 3



鍾元杰

1月11日 · 編輯紀錄

這週我在豐原國中，電腦課上了十幾個班級的pagamo！發現很多不愛讀書的學生及一天到晚打Game的學生居然拼命攻佔領土還說他要當全校第一名！真的是教育的一大奇蹟！... [See More](#)



45 Likes 32 Comments



班上有位有學習障礙的孩子理解力比較弱
各科都20.30分，用PaGamO之後，因為
不枯燥之下可以坐得住，邊玩邊一題一題
翻書找答案，慢慢學！

國文跟歷史到現在為止都及格了！

家長一開始不支持，看到成果後都轉而支持了！

雙重學障生的進步

閱讀與表達雙重學習障礙學生

接觸PaGamO前，IEP後的社會科成績

接觸PaGamO後的社會科成績

班上第一名學生

基本	缺曠	獎懲	評量成績	學期成績
第103學年度1學期				
社會	3 / 3		61.5	
歷史			60.3	
節權數	1 / 1			
公民			62.9	
節權數	1 / 1			
地理			61.2	
節權數	1 / 1			

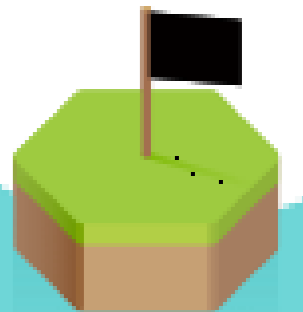
3

基本	缺曠	獎懲	評量成績	學期成績
第105學年度2學期				
社會	4.0 / 0		84.2	
歷史			85	
節權數	1.5 / 0			
公民			84.5	
節權數	1 / 1			
地理			83.1	
節權數	1.5 / 0			

1

基本	缺曠	獎懲	評量成績	學期成績
第105學年度2學期				
社會	4.0 / 0		84.3	
歷史			86.8	
節權數	1.5 / 0			
公民			80.1	
節權數	1 / 1			
地理			84.7	
節權數	1.5 / 0			

2



雙重學障生的自然科從C提升到B，社會則是從B提升到B+

105第四次國中教育會考模擬測驗（竹苗區）個人成績單

年級：09 班級： 座號： 姓名：

測驗日期：2017/04/27

總人數：197,092 人

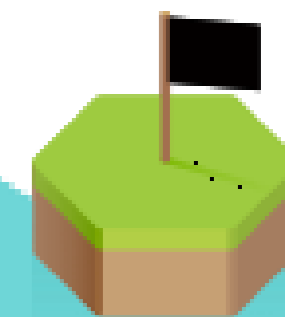
科目	國文		數學		英語		社會	自然
	選擇題	作文	選擇題	非選擇題	閱讀測驗	聽力測驗		
答對題數							37/63	23/54
能力等級							基礎(B+)	基礎(B)
積分							4/6	4/6
積點	-		-		-		-	-

班排名	
區排名	
區男排名	
總積分	

(區域)比率區間	
(區域)累積人數區間	

能力等級	精熟(A++)	精熟(A+)	精熟(A)	基礎(B++)	基礎(B+)	基礎(B)	待加強(C)
「國文」答對題數	42-48	40-41	38-39	34-37	30-33	21-29	0-20
「數學」加權分數	93.2-100	86.4-92.5	78-85.7	65.3-77.3	53.5-64.6	34-53.3	0-33.8
「英語」加權分數	96.1-100	94.15-95.24	89.29-93.33	81.49-88.57	68.87-80.95	38.75-68.83	0-38.7
「社會」答對題數	58-63	55-57	50-54	41-49	35-40	22-34	0-21
「自然」答對題數	49-54	46-48	42-45	33-41	26-32	18-25	0-17

次別	能力等級	總積分
		總積點
一	2基礎·3待加強 (2B, 3C)	14/30
		-



Demo Time





玩樂 > 學習?

PoGamO 國中世界 SWITCH ROLE ENGLISH SETTINGS My CLASSES MESSAGES TUTORIAL

03 M 04 S 00

The customers (顧客) _____ I just served (服務) were very stingy.

- A those
- B which
- C who
- D they

超過 70%

! ERROR REPORT

A B C D
E F G H SUBMIT



一整天都在玩?



It's your turn !

打開寶箱，
點選藍色任務書

點選 **PaGamO 大挑戰**，開始任務

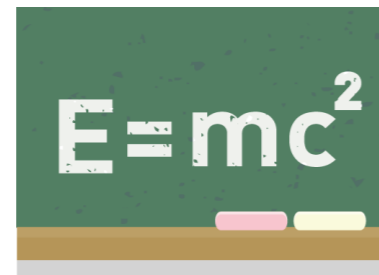


這就是一堂簡單的課程實境

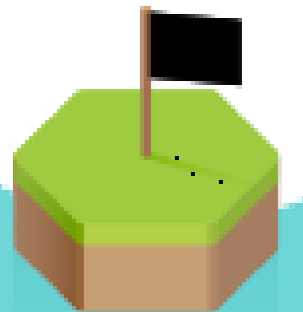
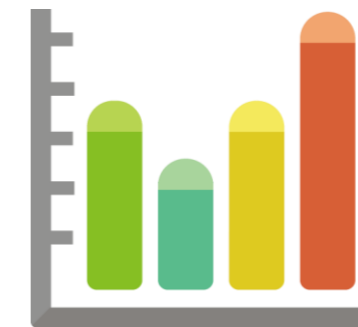
講課
20 mins



檢討
10 mins



檢測
15 mins





你知道什麼是

Summer Learning Loss

假期滑坡嗎？



假期滑坡就是：

在長假過後，由於長時間沒有接觸學業而導致開學後學科能力下降的現象。

數學和閱讀領域尤其明顯。



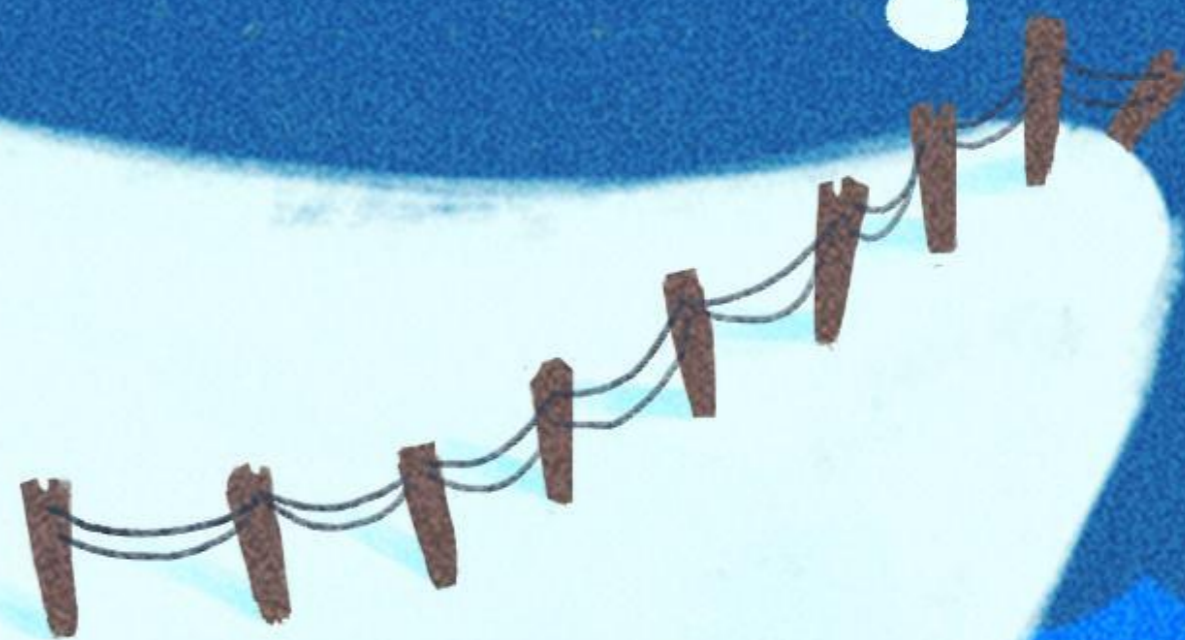
通常學校會...來補足假期滑坡

作業冰牆

出寒暑假作業

補救圍欄

開學後補救教學



然而...

作業
最後一天
再來寫就好了啊

新進度和補救
蠟燭兩頭燒
放飛自我啦～



不知道是定時寫作業
還是一天拼完？



不知道是不是學生
自己寫的？



老師面對的難處



假期完還要批改
海量作業好麻煩！



FOR 老師

在假期中可以遠端定期掌握學生的學習狀況

智慧分析，依學生狀況提早為下學期排定進度

假期結束後不用批改海量作業

FOR 學生

比較心甘情願做寒暑假作業XD

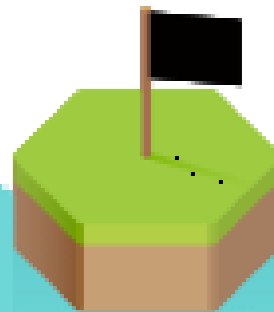
作業成果永遠存在PaGamO裡，不用再資源回收啦

遊戲成就就可以延續到開學後，持續經營效果更好

Demo Time



小技巧

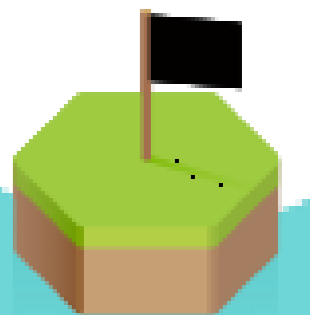


班級管理

- 訂定班級公約，不打自己人
- 把玩 PaGamO 當作一種獎勵
- 固定週四 PaGamO Day
- 自行運行FB社團，發布 PaGamO 活動訊息
- 混合分組，共用一台平板，要全組都同意才能送出答案

動機引發

- 善用任務遊戲獎勵
- 老師加入一起玩，扮演刺激羊群的狼
- 與別班整體表現進行比較





PaGamO
Esports

新 型 態 比 賽 模 式

宜蘭第一屆

競賽

PoCom



初賽時間10/18 - 11/15

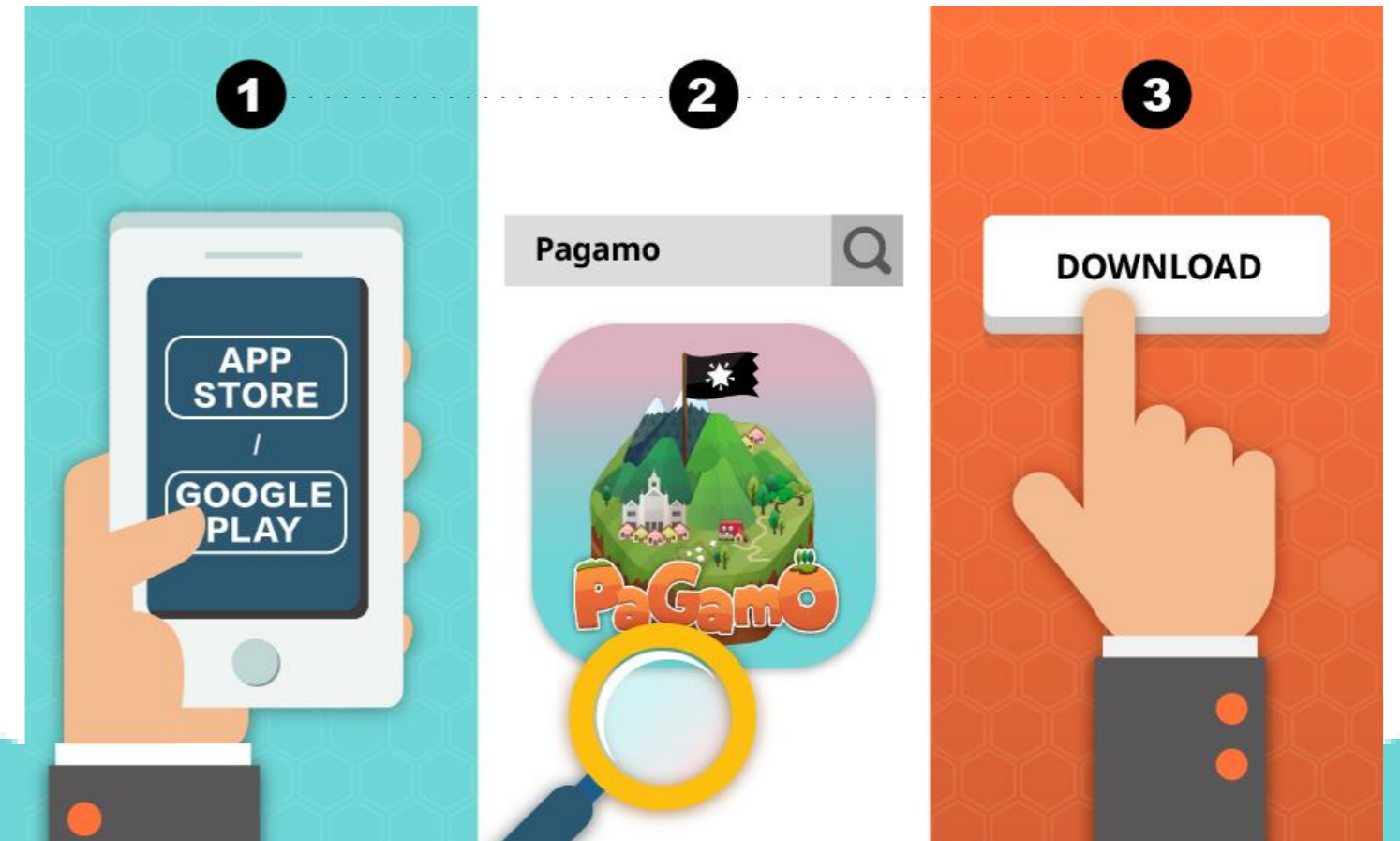
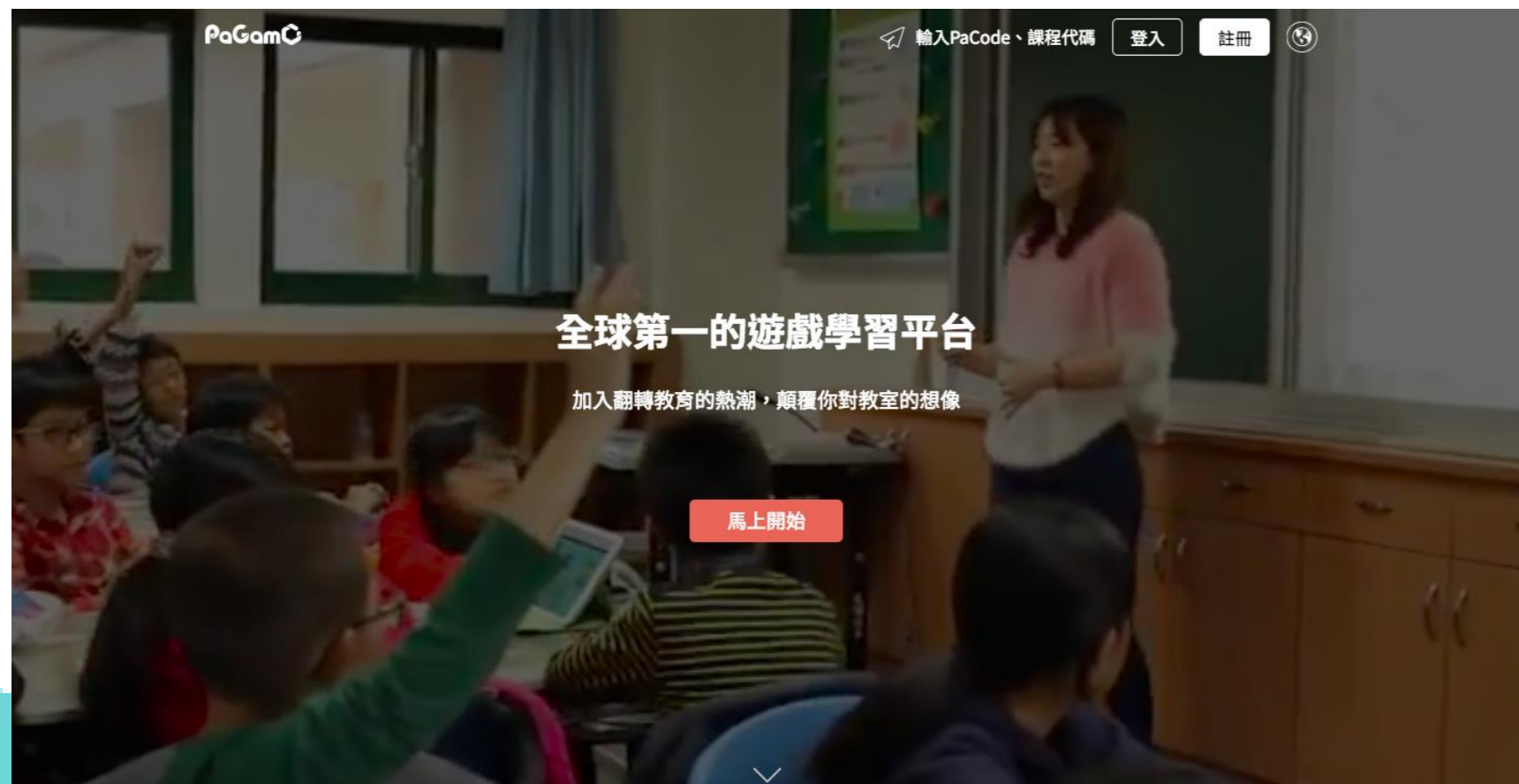
報名即刻開戰
搶先累積積分



Web、APP同步開PA

前往 www.pagamo.org /
Google 搜索 PaGamO

前往 Google Play / Apple Store
下載PaGamO app



歡迎加入 教師社群



PaGamO粉絲頁

