

教育部 114 年度數位內容及教學軟體採購案：使用成果報告-江佩霖

一、使用情形（量化資料）

- 軟體名稱：Wordwall 互動教學平台
- 使用對象：四年五班 全體師生
- 使用頻率：配合國語科各單元進度，每週至少使用 1 次進行課後複習或課堂評量。
- 數據統計：* 已設計/引用超過 8 個 以上的互動教材（包含：成語對對碰、迷宮衝衝衝、大搜查等遊戲）。
 - 學生參與度達 100%，透過載具即時反饋學習結果。

二、使用效益（質化資料）

- 提升學習動機：將枯燥的「成語教學」轉化為「成語大搜查」或「對對碰」遊戲，透過遊戲化機制（Gamification）大幅提升學生的學習興趣與專注度。
 - 強化記憶與應用：透過「成語對對碰」練習，學生需在短時間內判斷語境並填入正確成語，有效強化對國語文內容的深層記憶。
 - 班級經營與學生認同：利用「萬中選一」等功能製作與班級學生相關的互動題目（如：辨識同學名稱與頭像），將數位工具融入班級常規與師生互動，建立親切的學習環境。
 - 即時學力檢測：教師可透過後台數據立即掌握學生答題錯誤率，針對弱點進行補救教學，落實適性指導。
-

三、實際應用情形（教學照片附說明）

照片 1：國語科成語數位化練習



說明：針對南一版國語教材（如 L01、L11、L12 課），利用 Wordwall 製作「成語大搜查」與「成語對對碰」。學生需從字海中找出正確成語或進行語意配對，將紙本測驗轉化為互動遊戲，增加練習頻率。

照片 2：客製化班級互動活動



說明：教師利用 Wordwall 的客製化模板，製作「萬中選一：男生版/女生版」以及「請找一找，我在哪裡？」等活動。透過數位化影像與名稱配對，不僅讓學生熟悉班級同儕，也展現數位工具在班級經營上的多元應用。