

## 教育部 114 年度數位內容及教學軟體採購案：使用成果報告

### 一、使用情形（量化資料）

1. 軟體名稱：Wordwall
2. 使用對象：4 年 10 班 全體師生
3. 使用頻率：配合領域教學活動每單元使用 1~3 次
4. 數據統計：目前已建立國語、數學、社會、閩南語等 4 個科目的教學活動，累積建置 90 個數位互動教學活動。
5. 測驗與回饋量：累計回收 75 份以上學生練習數據。

### 二、使用效益（質化資料）

1. 提升學習動機：將枯燥的課文語詞、相似字辨析轉化為「問答遊戲」、「字字珠璣」等競賽型遊戲，顯著提升學生在課堂上的參與度與專注力。
2. 精準掌握學習成效：系統自動彙整測驗結果，教師可快速識別學生對於「概數取法」、「周長面積計算」或「地圖要素」等難點的掌握程度，即時進行補救教學。
3. 多樣化評量策略：利用「真假遊戲」、「配對遊戲」與「標籤圖表」等多種模板，滿足不同感官學習者（視覺、聽覺、動覺）的需求，例如在社會課時利用 3D 地形圖進行標籤辨識，強化空間認知。

### 三、實際應用情形（教學照片與說明）

|   |   |
|---|---|
|  | <p><b>教學照片一：國語課程活動</b><br/>說明：於國語課程中，使用 Wordwall 建置「語詞解釋」與「相似字」辨析遊戲。學生透過互動白板操作「問答遊戲」，在競賽氛圍中強化對課文內容的記憶與理解。</p> |
|  | <p><b>教學照片二：課堂互動遊戲</b><br/>此為學生參與度最高、最受歡迎的活動。學生需操控角色在迷宮中躲避障礙並尋找正確答案，有效訓練邏輯思考與即時反應能力。</p>                      |

### 四、結語

透過 Wordwall 的自動閱卷功能，能省去紙本測驗的批改時間，且「分數分佈」圖表能讓老師一眼看出全班的學習落點，對於後續進度調整有極大幫助，學生透過課堂互動遊戲也更能專注學習，提升學習效率。