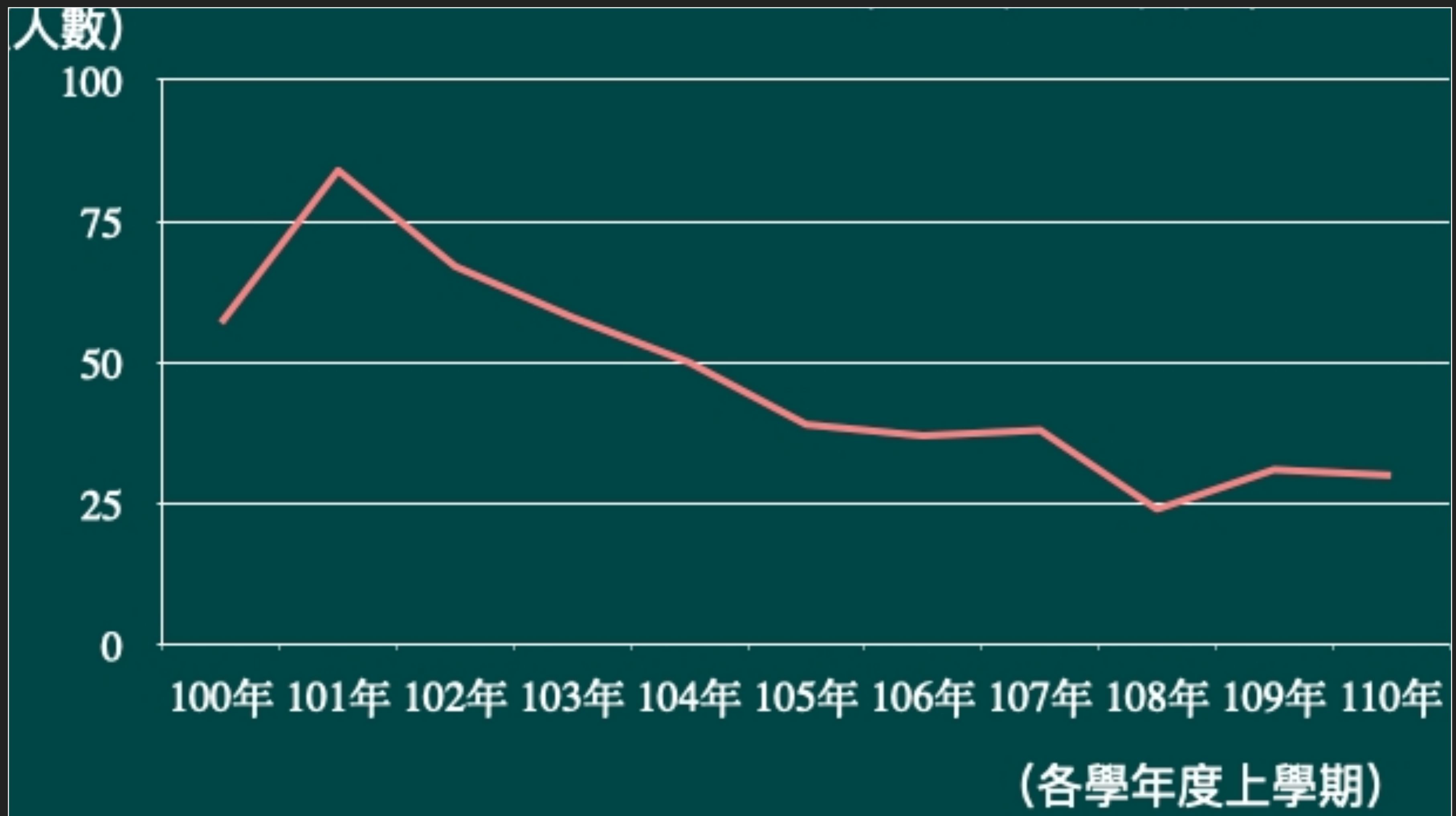








專業領域的合作及再連結

多元藝術結合



# 解決與創造

- ▶ 運用所學，領域創造
- ▶ 知識與實作並進
- ▶ 教育內容遊戲化
- ▶ 引導與開發潛能

- ▶ 規則及目標
- ▶ 競爭與挑戰
- ▶ 互動和故事性

- A. 強烈的學習動機
- B. 面對衝突和難題的處理能力、創造力，甚至是協調力
- C. 良性競爭，正向、自主循環的團隊動力。
- D. 把知識點或需背誦的資訊轉化成故事，可降低記憶的困難度





「將遊戲本身所帶有的『激發積極性』應用於學習活動中，融合人類對於溝通與分享成就的渴望。」

Wood & Reiners (2015)













5 26 '23