

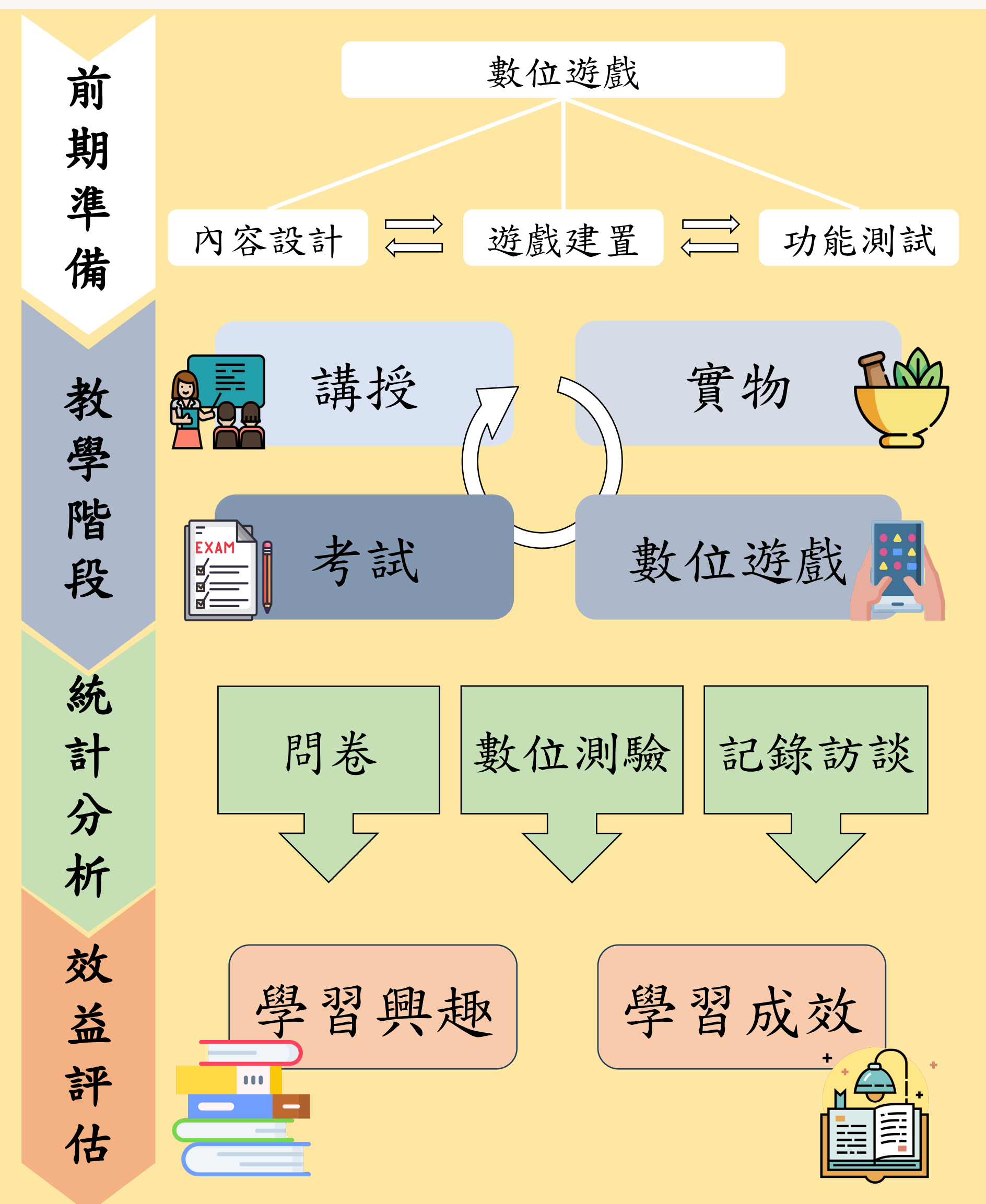
讓生藥學變好玩：結合數位遊戲式教學與實作活動的創新設計與實施

藥學系：林少紅副教授

背景與問題意識

「生藥學」對學生而言是一門「苦澀難記」、「無趣」、「記這些有什麼用」的課程。因此在課程規劃上，如何讓教學內容變得「甜蜜好記」、「有趣」、「記這些很有用」，讓學生對生藥產生興趣，積極參與課程，將是教學重要課題。嘗試設計數位遊戲式教學（Digital Game-Based Learning, DGBL），融入國考科目生藥學課程，除講授課程，利用實物教學輔助，提供數十種實體藥材、植物或生藥生活型影片等方式，加深學生對天然藥物的印象。同時，在不同教學單元，透過數位遊戲的即時成果測量，讓學生完成多項學習遊戲，了解學生的學習效果，並通過學生間競賽的方式，提升同學參與的刺激性和成就感，強化學生的課程知識，以及學習的趣味性，評估學生在「生藥學」課程的學習興趣是否有所提升，對學生的學習成效是否有所影響。

教學活動設計



教學成果與統計分析

學習興趣

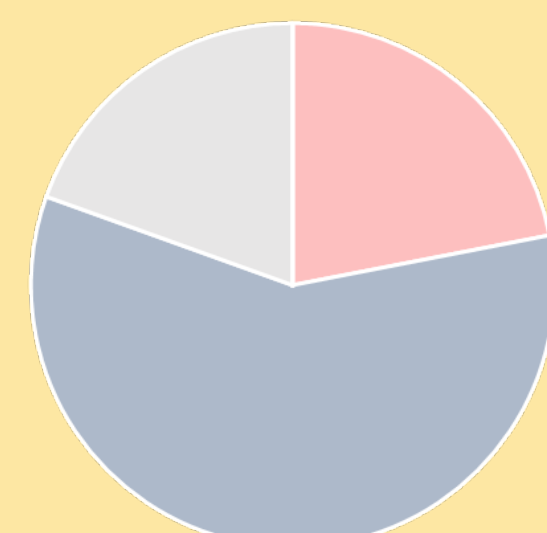
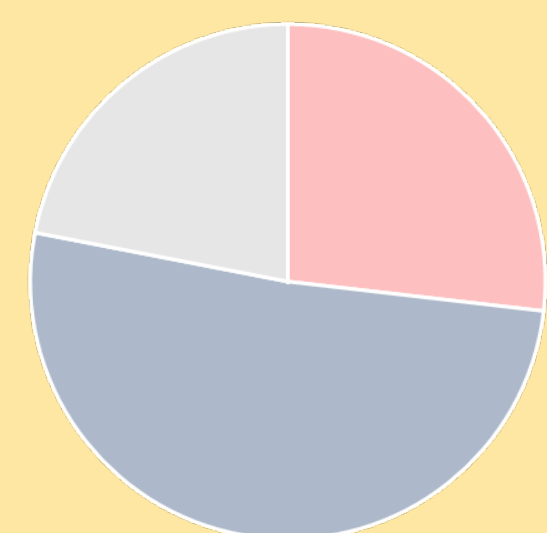
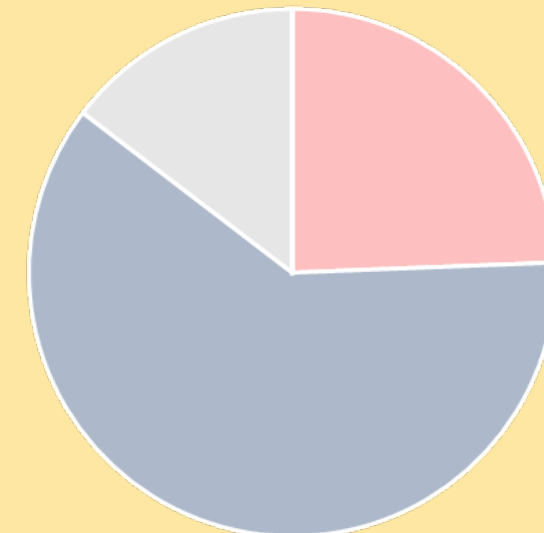
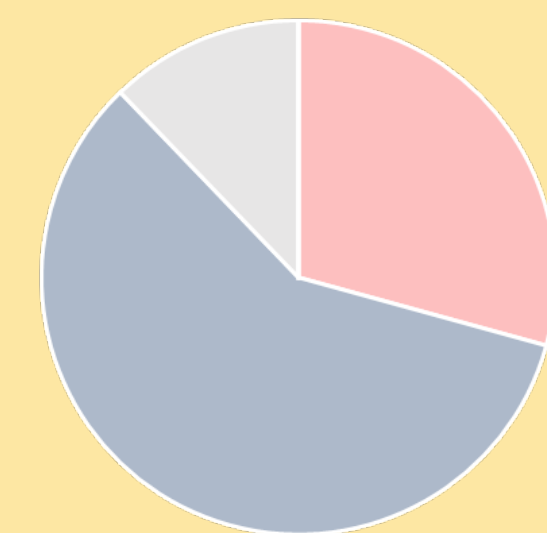
學習成效

數位遊戲讓我在學習時更有興趣

數位遊戲能讓我更投入於課程活動

數位遊戲的課堂比傳統教學更吸引我注意力

未來課程持續使用數位遊戲，我會更願意參與

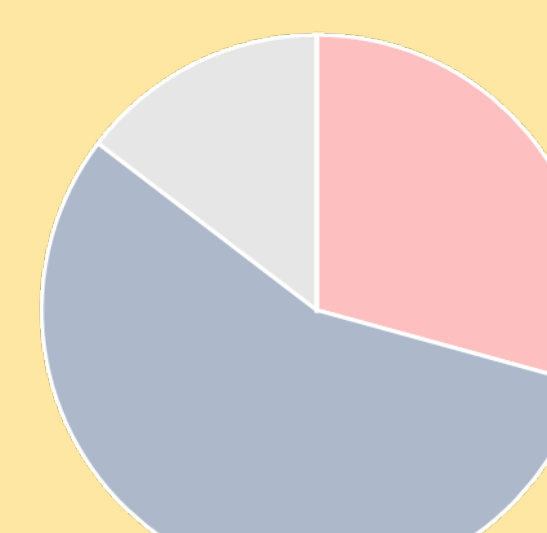
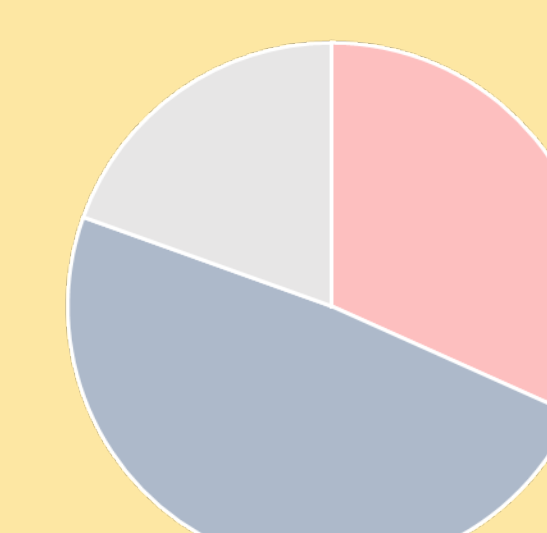
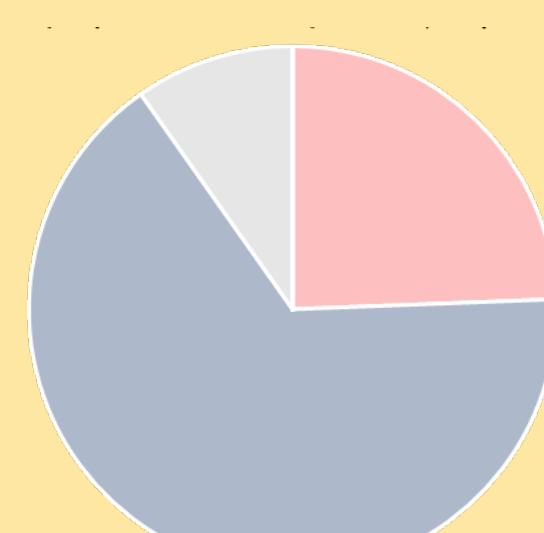
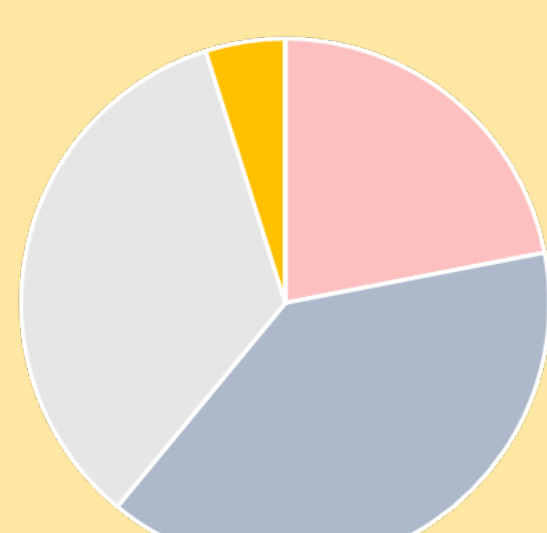


我能更快理解學習內容

數位遊戲有助於我提升學習效果

相較於傳統教學，我更願意參與數位遊戲學習

數位遊戲幫助我記住學過的知識



非常同意 同意 普通 不同意 非常不同意

教學活動記錄



結論與展望

學生層面

- ✓ 提升學習成效，減少沉悶填鴨式記憶
- ✓ 增強學生自主學習動機與興趣
- ✓ 促進專注力與合作精神，彼此互相協助、深化學習成效

教師層面

- ✓ 數位遊戲資料提供教師調整教學策略的時間
- ✓ 創新教學形態，提升教學品質。
- ✓ 結合學生訪談與檢討，因材施教。