

中華民國第二十屆科學教育學術研討會
December 2004

應用網路遊戲評量(GAM-WATA)輔助國中自然與生活科技網路學習~實
習老師的經驗分享

楊凱悌; 王子華; 王國華; 王瑋龍; 黃世傑

中文摘要

本文主要在分享一種網路教學的經驗，其具體作法是將網路遊戲評量-GAM-WATA(Game Assessment Module of the WATA System)融入國中自然與生活科技領域之網路學習環境中，經過兩週的課程觀察，發現學生在該網路學習環境下並無出現「漫無目標的瀏覽」與「網路遊走」的情形，而是認真閱讀教材網頁與挑戰 GAM-WATA 的試題，課堂中學生都沈浸在 GAM-WATA 所營造出之彼此挑戰、互相分享解題方法、交流知識與挑戰高分過關的氣氛下，這樣的經驗可以提供想將資訊融入教學的教師做為參考，也希望教師們不用畏懼將資訊融入教學中。

關鍵字：網路遊戲評量; GAM-WATA(Game Assessment Module of the WATA System); 自然與生活科技; 網路學習