行動裝置軟體應用研究

學習單

PaGaMo 與翻轉教室

班級：　　學號：　　姓名：

學習目標： **1. 瞭解線上學習新革命** **2. 瞭解翻轉教室與 MOOCs**
3. 瞭解與實際操作 PaGaMo

1. 你認為 PaGaMo 能否增進學習效果？ 成功的因素為何？

2. 你認為 PaGaMo 還可以增進哪些地方？

3. 看完瞭解線上學習新革命、翻轉教室與 MOOCs。
   你認為葉教授為何要發展出 PaGaMo？

4. 與小組成員討論，設計出一套遊戲機制，具有與 PaGaMo 類似的遊戲刺激學習的機制。
   (1)需列出遊戲遊玩形式（例如塔防遊戲、知識王對戰…），(2)遊戲畫面草圖。
   (3)並說明你認為為何此機制能刺激學習。