

班級：

學號：

姓名：

111 學年第 2 學期 程式設計教學 課程學習單 #7
教學遊戲化理論與設計

學習目標：1. 瞭解教學遊戲化理論 2. 教學遊戲化設計 3. 反思

[課堂活動] 設計一個 Python 程式的活動(例如期中專題的程式，或者其他的均可)，導入遊戲化設計，設計你的教學遊戲化活動如下。並發佈在 FB 上。

第 X 組 班級 學號 姓名:

主題

教學目標

活動設計:

外在動機

點數

挑戰

徽章

排行榜

內在動機設計