



# 激發好奇心 主動樂學習

## 遊戲化教學於新進人員訓練課程之運用

### Stimulate Curiosity and Take the Initiative to Learn The Application of Gamification Teaching in Training Courses for New Nurses

■ 文 | 吳東芸 台中慈濟醫院 11B 病房護理長

數位時代的便捷讓資訊取得快速又方便，推陳出新的手機遊戲、趣味性的短視頻、展現個人魅力的網路平臺，占據現在大部分年輕世代的生活。數位原住民一詞源於 2001 年，指的是從小就生長在有各式數位產品環境的世代，隨著這群從小與數位工具為伍的新進人員投入護理職場，臨床教育面臨極大考驗。

因此，台中慈濟醫院護理部教學委員會，首先選擇於新進人員訓練課程中運用遊戲化教學的手法，翻轉臨床教育。透過融入遊戲於課堂，抓住學員的眼球以吸引注意，過程中產生參與課堂學習的動機，突破過往傳統課室簡報為重建立知能的教學模式，改以學員為主角的遊戲互動模式，除了引導學習者主動思考外，更希望帶來更好的學習氛圍。課程中運用個人賽制排名的元素，鼓勵新進人員於課堂上勇於發問及表達想法，透過分組完成遊戲任務以建構知識，也因此學員間必須相互討論來獲取勝利，於此過程學習如何跨單位溝通，並能於課堂中能認識更多不同單位的同儕，分享不同專科的臨床經驗，提升彼此討論，碰撞出不同火花，讓教學現場有更多交流。

然而，遊戲化教學屬實不易，必須透過完整的課程設計以擬出教學方案，避免讓教學目標失焦，課堂變成遊戲場所，或是因為競爭與討論引起學員的衝突或焦慮，因此課程中講師需要不斷地觀察與引導。而每道題目與任務設計都必須難易度適中，容易理解且可以於教材、學習單等處找到答案，避免有冷場或過於偏離正確答案的情形而適得其反；並且遊戲內容設計也必須與課程有所連結，才不會讓學員摸不著頭緒，誤以為是來玩遊戲而無法理解內化教學內容。



另外，開放的學習氛圍亦可能帶來兩種情境，學員於課程中因沒有心理壓力而參與課程，或是因此而滑手機、聊天失去專注力，所以在教學現場，講師必需如同放風箏，握住手中風箏線的同時，要讓線夠長，給予學員飛高的成長空間，同時要時刻注意適時地輕輕拉回。

如何營造學習環境，考驗著講師的洞察力。想當然爾有討論分享必然有出其不意的答案出現於課堂上，如何讓學員不失自尊又能於課堂上公開導出正確答案，更是一大課題，講師除了知識儲備、經驗值以及對課程主題的理解程度，更要具備說話圓融的智慧。

遊戲化如同催化劑，讓上課變得好玩有趣，然而有計分、有獎勵不等於遊戲化教學，視覺化的回饋只是一種激勵，因此每個遊戲任務、課程銜接環節的設計都不容忽視。

綜上所述，言之有物、言之有理、言之有趣乃教學技巧，最重要的是不偏離教學目標核心，並開放的去接納新世代的創新與活潑，讓遊戲融入課程中，輔助教學以提升成效，只要激發學習者的好奇心，就是吸引主動學習的磁鐵，讓學習者提起學習動機，便是教學成功的第一步。