



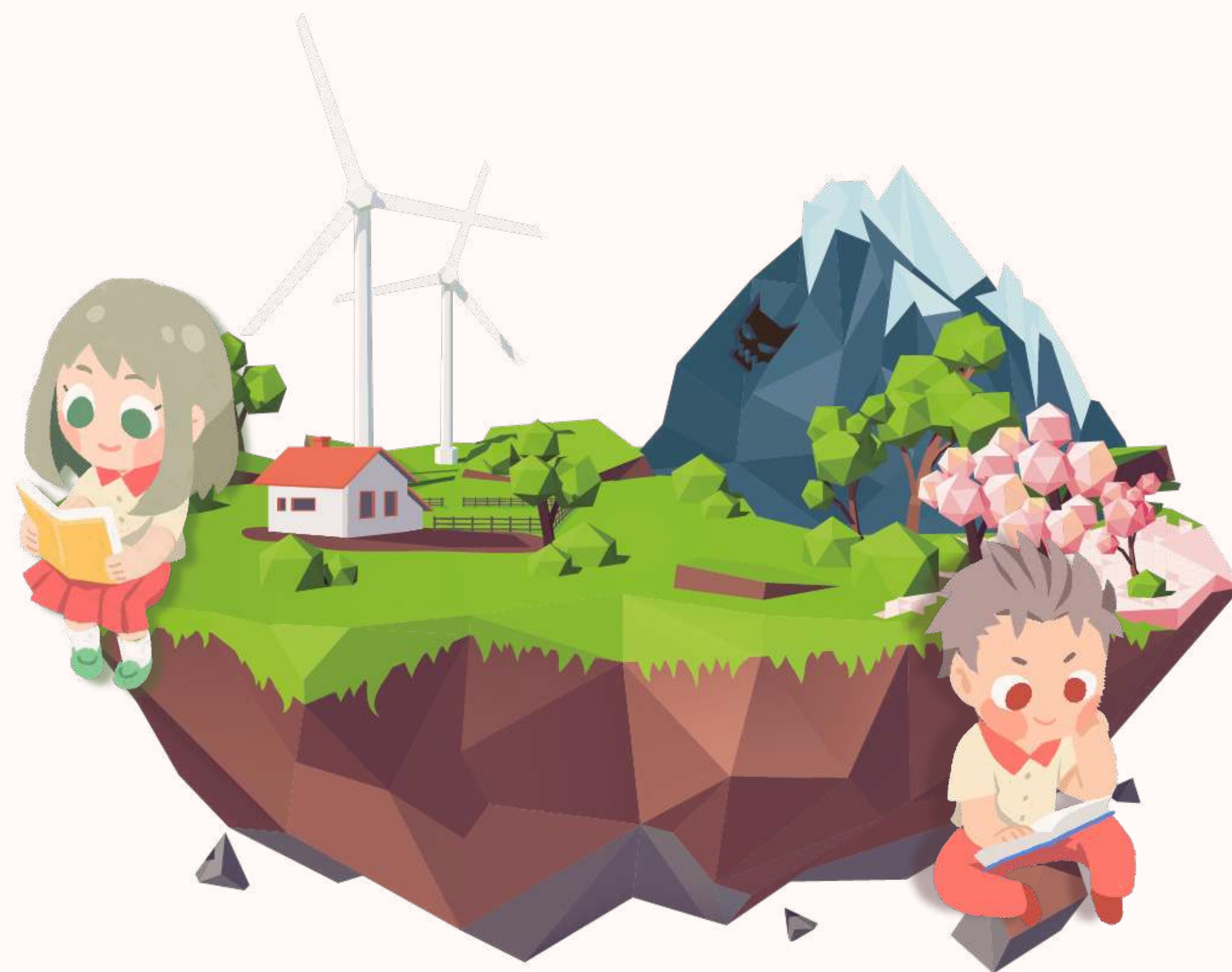
素養學習

PaGam Learning

線上學習平台

建立專屬於學校的 線上電競比賽

2024 版本



PaGamO 校園方案 全新服務： 兩種電競模式 + 教師批量上傳題目

① 魔王戰

1. 超刺激比賽模式，學生可共同合作打魔王！
2. 能加強同學對特定領域與章節的精熟程度！

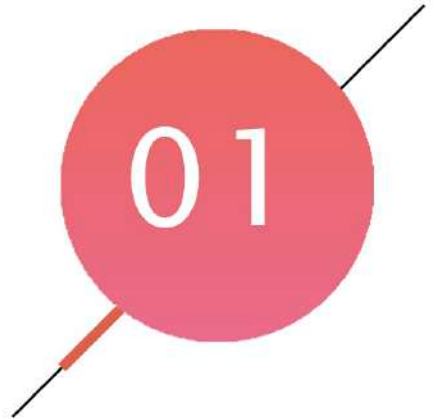
② 競賽之盾

1. 學生相互攻打土地，最終計算積分最高者勝利！
2. 屬於戰略型挑戰！有個人賽、團體賽等不同玩法！

應用情境： V 舉辦校內學科電競賽
V 課堂上的競賽挑戰



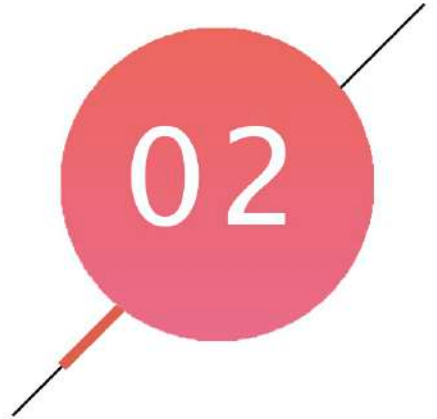
目錄



01

電競功能：魔物指針

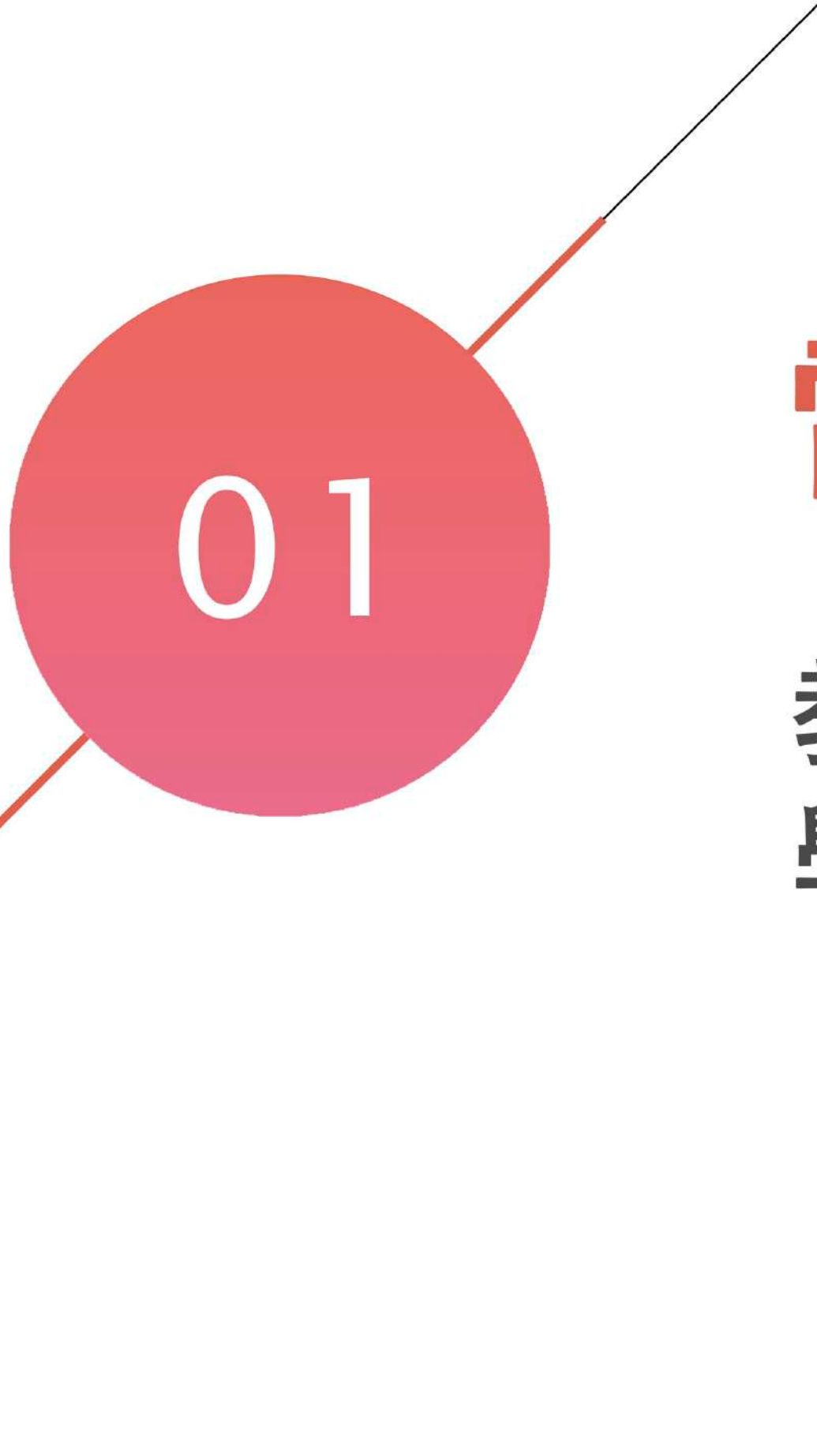
教師可派發學科題目，學生團體合作攻打魔王



02

電競功能：競賽之盾

教師可指派學科題目，進行班級/學校電競賽



01

電競功能：魔物指針

教師可指派學科題目 / 批次上傳檔案自建題庫
學生團體合作攻打魔王



新手玩家！

魔物指針特色

考題重複

透過**重複題目**
達到**精熟練習**

合作型電競賽

沒有輸贏
只有你出力多少、我出力多少
合力打敗魔王

鼓勵學生
連續答對

連續答對
有特殊加分

PaGamO 電競模式：① 魔王戰



時間內點擊「開戰中」的魔王即可開始挑戰！

透過「答題」攻打魔王，共同合作！



作答時請小心謹慎！答錯將遭受魔王攻擊、扣除生命值！

02

電競功能：競賽之盾

教師可指派學科題目 / 批次上傳檔案自建題庫
進行班級/學校電競賽



專業玩家！

競賽之盾特色

團體競賽

個人競爭/團體競爭

戰略型電競賽

有輸有贏

鼓勵學生動腦玩戰略
孩子較容易有輸贏的感覺

玩法變化多

老師可設定分數算法

PaGamO 電競模式：② 競賽之盾

學生（參賽者）



教師（開賽者）



遊戲化學習x素養學習策略

讓學生學得快樂，也學得更好！

- **教育使命：激發學習動機，填補學習落差**
- **全國國中小註冊學生數高達400萬**
- **每日平均上線學習人數達6萬(DAU)**

- **2019年領先全國推出「素養學習服務」**
- **已累積20萬國中小、高中職生線上素養學習**
- **2022生生用平板政策啟動，高達12縣市指定選用**



知識、能力與態度的整合



具系統與脈絡化的學習鷹架



注重「如何學會」學習方法



期待有機會與校內攜手
為孩子們的素養努力！

服務諮詢：錢紹非 校園業務總監
聯絡信箱：james.chien@bonio.com.tw

