

AI 教學淘金術： 從考卷錯題到互動 遊戲的翻轉藍圖

NotebookLM × Gemini
如何重塑補救教學的
標準作業流程

國文科段考試卷

- 一、 綜合選擇題，共 32 題，每題 2.2 分，共 80 分
1. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：扶主人／「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
2. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
3. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
4. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
5. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
6. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
7. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」
8. 下列詞語「」中，動詞與「」字義相同者？(綜合)
- (A) 「」：「」：「」：「」 (B) 「」：「」：「」：「」
- (C) 「」：「」：「」：「」 (D) 「」：「」：「」：「」

考後檢討的教學瓶頸：無法根除的重複性迷思

9. 達字方法中，在象形字上附加蔣籀表示抽象概念，屬於「指事」

達字方法？（語一）

(A) 鳥、弓、寸、羊 ✓

(B) 月、木、上、下 ✓

(C) 魚、刀、日、旦 ✓

(D) 木、甘、末、又 ?

10. 根據表格說明，下列何者最可能是會意字？（語一）

	例字	字音	說明
(A)	鳴	口一厶ノ	鳥聞口，表示鳴叫
(B)	功	厶メ厶	用力從事工作
(C)	雨	凵∨	水從雲下
(D)	燈	火厶	照明的發光器具

11. 下列關於達字達字法則的敘述，何者正確？（語一）

(A) 形學字由「形符」和「聲符」構成，上達字的百分之八十以

(B) 字形只由一個可以單獨表義的形體所構成稱為「字」。如：

盲點反覆出現

學生反覆在同一概念（如：六書定義）上失分，傳統訂正難以對症下藥。

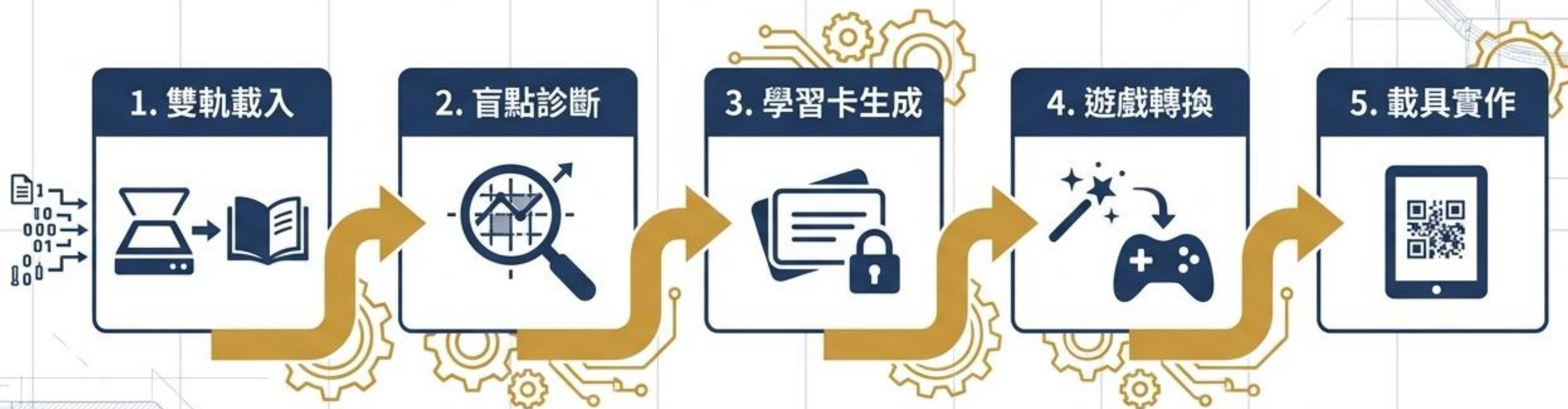
訂正缺乏動機

紙本抄寫枯燥，學生處於被動接收狀態。

補救難以規模化

教師難以針對全班個別錯題，手動客製化延伸練習題。

教學淘金五部曲：全自動補救教學 workflow



從批次上傳到全班闖關競賽，打造無需人工介入的數位補救產線。

Step 1 | 雙軌資料載入：確保補救不超綱的關鍵

Input A
全班段考考卷
(如：七下一段國文)



Input B
指定習作與教用版範圍
(如：L10, L12, 03)



關鍵前提：給予範圍限制，
確保 AI 後續出題緊扣教學
進度。

NotebookLM
精準分析引擎

Step 2 | AI 鷹眼：從「表面錯題」挖掘「深層盲點」

10. 根據表格說明，下列何者最可能是會意字？（語一）

	例字	字耑	說明
☒	鳴	口一𠂔	鳥開口，表示鳴叫
☐ (B)	功	攴厶	用力從事工作
☐ (C)	雨	凵	水從雲下
☐ (D)	燈	火丁	照明的發光器具

表面現象：判定第 10 題答錯

【System Alert】

偵測到知識節點錯誤

【分析報告】

學生對「六書」的基本定義與常考例子極度不熟悉。

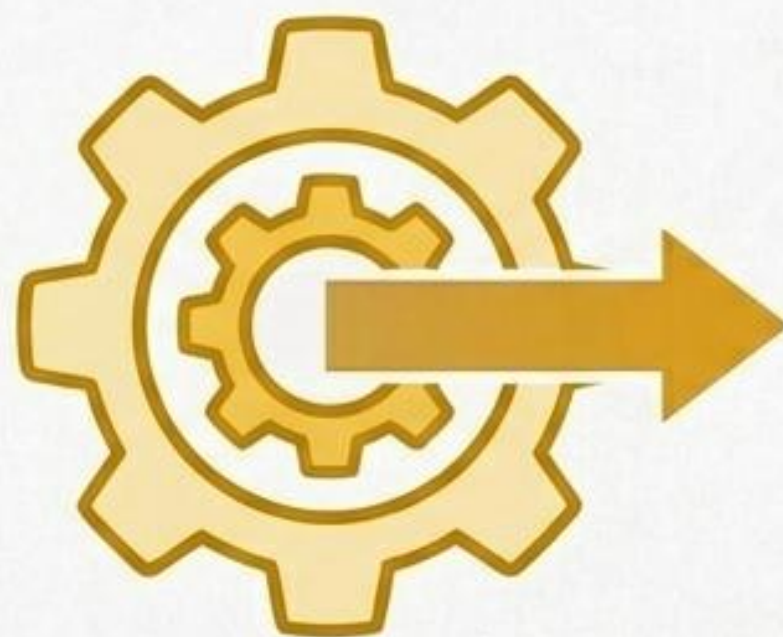
【學習建議】

需針對象形、指事、會意、形聲進行概念釐清與實例辨認。

Step 3 | 聚焦產出：秒速生成專屬「數位學習卡」



- 盲點：六書概念
- 錯字：病入膏肓



強制啟動教材參照機制
→ 限定生成 12 題完全符合
習作範圍的補救題庫

Step 4 | 遊戲化引擎：讓生硬題庫變成破關挑戰

單調的純文字題庫



Prompt：將此題庫轉換為互動式網頁遊戲

高互動數位遊戲



透過互動式破關，提升學習動機與記憶留存

Step 5 | 落地實踐：從被動罰寫到全班數位競賽



無痛反覆練習：
針對易錯字詞（如：踟躕、病入膏肓），無限次重玩直到完全破關。



一鍵啟動入口



根除迷思概念：
即時回饋機制，有效阻斷重複性錯誤發生。



全班競賽賦能：將個人補救轉化為團隊闖關，大幅提振檢討效率與動機。

微觀案例追蹤：一個錯字的「轉生之旅」



成效驗證：傳統訂正 vs. AI 遊戲化補救

	傳統紙本檢討模式	AI 煉金術數位模式
診斷深度	僅標示對錯號碼	精準揪出知識盲點 (如：六書概念)
出題效率	教師耗時手動編寫	限定範圍秒生 12 題專屬學習卡
學生體驗	枯燥被動的重複抄寫	破關為止的主動遊戲挑戰
實施規模	僅能單點個別輔導	一鍵生成 QR Code 啟動全班競賽

科技融入教學的最終目的
不在於工具的堆疊，
而是**重塑學習體驗**。

這套流程證明了，只要轉換載體，考後檢討就能從充滿挫折的『懲罰』，蛻變為充滿挑戰的『趣味競賽』。

今天就開始你的課堂淘金術

快速啟動清單

- ✓ 1. 拍下或掃描一張學生的段考考卷。
- ✓ 2. 準備對應課次（如 L10，L12）的教材 PDF。
- ✓ 3. 將兩者上傳至 NotebookLM 進行盲點分析。
- ✓ 4. 將生成的題庫匯入 Gemini 轉換為遊戲網址。

啟動第一場數位破關競賽