



全球華文網教學專題第五期 課堂詞彙遊樂園：AI互動式遊戲模組與生成指南

Gemini AI遊戲生成器製作步驟教學

農曆新年翻牌遊戲

步驟1~3

1 打開Gemini

2 開啟一個新對話



3 選擇模型

步驟4

你是一位擅長開發互動式教育軟體的資深純HTMLJavaScript前端工程師。
請將原本的農曆新年翻牌遊戲重構為一個「教師專用的遊戲生成器」。
生詞資料不再是寫死的，而是讓老師可以自行新增、修改與刪除，並即時生成遊戲給學生玩。



Pro



1. 幫AI進行「人設」，可使AI工具更明白自己目前的角色定位，完善生成結果。
2. 將原本已有的「遊戲」指令丟給AI，請求協助將遊戲改為生成器。
3. 稍微說明遊戲的特色、預計的使用者與使用對象。



步驟5

5

輸入指令後送出

功能需求細節：

雙模式架構：

編輯模式 (Teacher Mode)：預設畫面。老師可以在這裡設定題目。

① 生詞列表管理 (CRUD)：

輸入欄位：中文單字 (Word)、拼音 (Pinyin)、注音、英文操作：新增生詞、刪除生詞。

② 自動配色：老師不需要設定背景色，新增單字時，程式應自動從一組預設的 Tailwind 淺色系 (blue-100, red-100, etc.) 中隨機或依序分配顏色。

③ 預設資料：為了方便測試，初始化時請預載入原本的「農曆新年生詞」作為範例。目前生詞有：農曆、新年、放鞭炮、貼春聯、年糕、拜年、紅包、臺灣、華人。

④ 驗證/防呆：至少需要有4個生詞才能開始遊戲。

1. 為優化生成器，可明確說出欲生成之遊戲生成器之各項細節，包括：

預設畫面、編輯列表樣式、配色說明、一進遊戲生成器時的預設資料、防呆功能等。



步驟6

5

第二次細節說明與調整

遊戲模式 (Student Mode)：點擊「開始遊戲」後進入，即為原本的遊戲畫面。
保留原本所有的遊戲邏輯
返回編輯：在遊戲結束畫面或角落增加一個「回到編輯器」的按鈕，讓老師修改題目。
輸出格式：請提供完整的單一檔案 HTML程式碼 (App.is)。

+

Pro

🔊

↑

1. 送出指令，並等待AI生成。
2. 第一次生成後若結果不如預期，可再提供額外的說明，請AI修正。
3. 「回到編輯器」的按鈕可讓教師隨時檢視、修改字卡內容。
4. 「輸出格式」可依照使用者的需求增刪，若需要將遊戲內嵌至個人網站，可請AI提供。



步驟7

7

增加其他遊戲功能



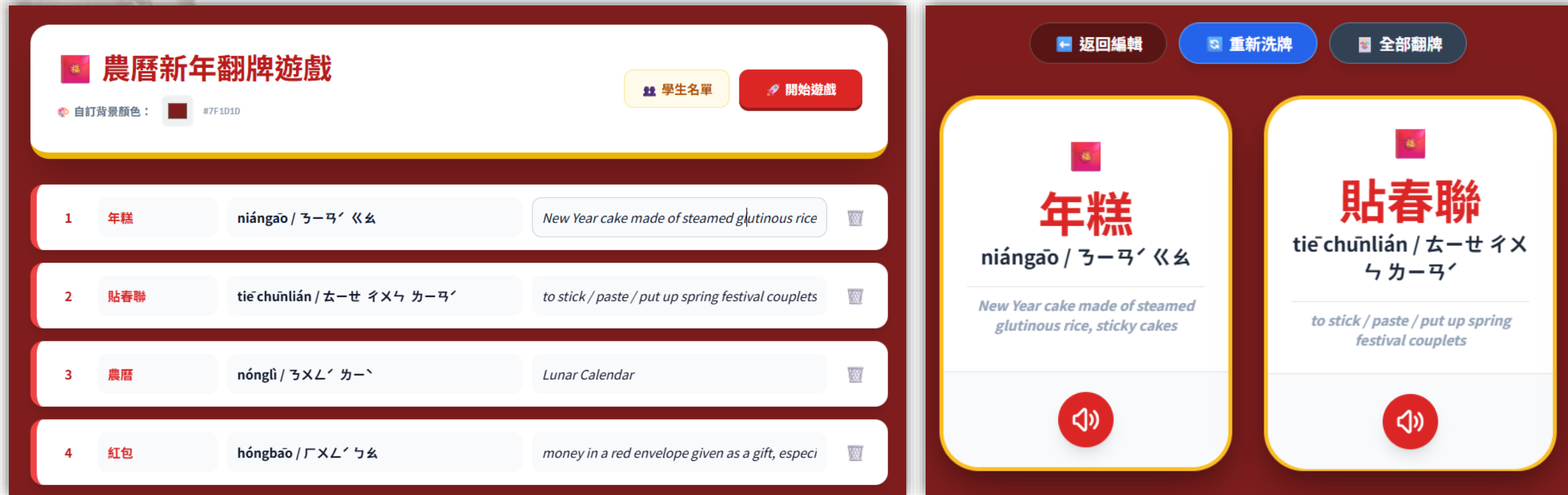
增加遊戲功能示意圖

1. 為字卡增加語音功能，並盡量使用品質較好的語音。
2. 作為教學用，最大程度降低機器感，讓發音清晰一些。



最終版完成

遊戲最終版示意圖



教師若還需要調整其他內容，僅須重複上述步驟。

*為方便教師使用，本專題內之全數遊戲與生成器都以「內嵌至google site」的方式提供。

上圖為依照各步驟調整後的遊戲畫面，遊戲連結請參考：

<https://sites.google.com/huayuworld.org/lucky-flip-maker/interactive-game>

指令碼整理

以下提供指令作為參考，教師可依需求自行調整順序與說明方式

- 你是一位擅長開發互動式教育軟體的資深純HTMLJavaScript前端工程師。
- 請將原本的農曆新年翻牌遊戲重構為一個「教師專用的遊戲生成器」。
- 生詞資料不再是寫死的，而是讓老師可以自行新增、修改與刪除，並即時生成遊戲給學生玩。
- 雙模式架構：
 - 編輯模式（Teacher Mode）：預設畫面。老師可以在這裡設定題目。
- ① 生詞列表管理（CRUD）：
輸入欄位：中文單字（Word）、拼音（Pinyin）、注音、英文操作：新增生詞、刪除生詞。
- ② 自動配色：老師不需要設定背景色，新增單字時，程式應自動從一組預設的Tailwind 淺色系（blue-100, red-100, etc.）中隨機或依序分配顏色。
- ③ 預設資料：為了方便測試，初始化時請預載入原本的「農曆新年生詞」作為範例。目前生詞有：農曆、新年、放鞭炮、貼春聯、年糕、拜年、紅包、臺灣、華人。
- ④ 驗證/防呆：至少需要有4 個生詞才能開始遊戲。

指令碼整理

以下提供指令作為參考，教師可依需求自行調整順序與說明方式

- 遊戲模式（Student Mode）：點擊「開始遊戲」後進入，即為原本的遊戲畫面。
- 保留原本所有的遊戲邏輯。
- 返回編輯：在遊戲結束畫面或角落增加一個「回到編輯器」的按鈕，讓老師修改題目。
- 輸出格式：請提供完整的單一檔案 HTML程式碼（App.is）。
- 為字卡增加語音功能，並盡量使用品質較好的語音。
- 作為教學用，最大程度降低機器感，讓發音清晰一些。



AI工具的進步與改版快速，各項功能、模型都不斷在調整，故無法保證教師操作當下，與此說明內提供的畫面、功能完全一致。

另，AI擁有隨機性(Stochasticity) 與幻覺 (Hallucination) 等特性，因此即使遵循同樣的步驟，AI 產出的結果仍會帶著它獨有的靈感與驚喜。

所以每個人都能創作獨一無二的遊戲作品。只要按部就班地微調與優化，就能精確掌控品質、減少偏差。

預祝各位創作過程順利，現在就請動手試試吧！