

南華大學人文學院幼兒教育學系

碩士論文

Department of Early Childhood Education

College of Humanities

Nanhua University

Master Thesis

國小二年級學童學習興趣與學習成效關係之研究  
—以桌遊融入英語教學為例

The Study of Relationship between English Learning  
Interests and English Learning Performance on  
Second Graders--The Case Study of Applying the  
Table Game in English Teaching

蔡鄭玉如

Yu-Ju TsaiCheng

指導教授：邱馨儀 博士

林淑蓉 博士

Advisor: Shin-Yi Chow, Ph.D.

Shu-Jung Lin, Ph.D.

中華民國 107 年 6 月

June 2018

南 華 大 學

幼兒教育學系碩士班

碩士學位論文

國小二年級學童學習興趣與學習成效關係之研究

- 以桌遊融入英語教學為例

The Study of Relationship between English Learning Interests

and English Learning Performance on Second Graders

-The case study of Applying the Table Game in English

Teaching

研究生：蔡鄭玉如

經考試合格特此證明

口試委員：陳志濬

邱晉儀

林淑蓉

指導教授：邱晉儀

林淑蓉

系主任(所長)：范麗芬

口試日期：中華民國 107 年 06 月 29 日

## 謝誌

終於到了最後要寫謝辭並且說謝謝的時候了，本論文能完成是受到了許多人的協助和幫忙，所以我要在這裡致上我最大的謝意與敬意。

能夠如期地完成這份研究論文，我要感謝很多人。首先是我的指導教授邱馨儀及林淑蓉教授，感謝他們一直從旁協助，在我不懂的時候教導我提醒我，也使我獲益良多。再來我要感謝幫我審閱論文的陳竑濬，感謝他百忙之中抽空來教導我並提供很多有幫助的建議。

還有，我要感謝幸福補習班配合我完成這份報告，並且感謝小朋友的配合讓我完成實驗，沒有他們我這份研究根本完成不了呢！再次預祝那群小朋友們學業進步、健康成長。謝謝你們！

最後我要將此論文獻給我敬愛的母親和在天上的父親，感謝他們多年以來的養育和栽培，才有現在的一切成就，最後的最後，我要感謝我的先生和女兒和兒子們，有他們的支持及陪伴是我完成這份論文最大的動力，也感謝自己能在這人生的旅途中過關斬將，通過重重關卡！希望能將這份小小的成就提供給未來的教學者與研究者作為參考資料。我終於畢業啦！

蔡鄭玉如 謹誌

2018年6月

# 國小二年級學童學習興趣與學習成效關係之研究

## —以桌遊融入英語教學為例

### 摘要

英語學習對國小學童是一項重要的課程，而課堂中的遊戲又是最能引起學童學習興趣，因此，本研究旨在探討桌遊融入英語教學對國小低年級學童學習興趣與學習成效之關係。

本研究採準實驗研究法，研究對象為新北市幸福英語補習班（化名）的兩個英語班級，故分為實驗組 14 人，控制組 12 人，共 26 人，實驗組施以桌遊融入英語教學，控制組施以傳統式教學，實驗工具為研究者自行研發之英語桌上遊戲。實驗過程為期六次，每次 30 分鐘，共 180 分鐘再加上前、後測各 30 分鐘。並使用自編的英語學習興趣量表和英語學習成效—聽力、對話、閱讀、寫作量表來了解學童的學習興趣與學習成效之前、後差異。

研究結果發現：

- 一、桌遊融入英語教學對學生之英語學習興趣有顯著提升
- 二、桌遊融入英語教學對學生之英語學習成效有顯著提升
- 三、桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效有正相關

關鍵字：桌上遊戲、英語教學、學習興趣、學習成效

The Study of Relationship between English Learning Interests  
and English Learning Performance on Second Graders  
--The Case Study of Applying the Table Game in English Teaching

**Abstract**

English learning is very important for elementary school students, and applying games in teaching can trigger students' learning interests. Therefore, this research is aimed to realize the relationship between English learning interests and English learning performance on second graders by applying the table game in English Teaching.

The quasi-experimental method is applied in this research, which involved 26 students from The Happiness After-School. We divided the students into two group, the experimental group, 14 kids, and the control group, 12 kids. The researcher used the self-made adapted English board games as the teaching material for the experimental group, and the normal teaching method for the control group. The experiment has taken 6 times, each time 30 minutes, total 180 minutes. The researcher used the self-made English Learning Interests Assessment and self-made English Performance Assessments- Listening part, Speaking part, Reading part and writing part as the research tools to understand the difference between before and after on English learning interests and English learning performance.

There are three findings:

1. Applying the table game in English teaching can effectively enhance second graders' learning interests.
2. Applying the table game in English teaching can effectively enhance second graders' learning performance.

3. It appeared positively correlated between English learning interests and English learning performance by applying the table game in English teaching.

Keywords: Table games, English teaching, Learning interests, Learning performance



# 目 錄

謝 誌.....	I
摘 要.....	II
Abstract.....	III
目 錄.....	V
圖目錄.....	VII
表目錄.....	VIII
第一章緒論	1
第一節 研究背景與動機.....	1
第二節 研究目的與研究問題.....	3
第三節 名詞解釋.....	3
第四節 研究範圍與限制.....	5
第二章 文獻探討	7
第一節 桌遊融入英語教學之探究.....	7
第二節 學習興趣之探究.....	15
第三節 學習成效之成效.....	18
第四節 學習興趣與學習成效之相關探究.....	23
第三章 研究方法	26
第一節 研究架構.....	26
第二節 研究對象.....	28
第三節 教學設計.....	29
第四節 研究工具.....	33
第五節 研究實施程序.....	42

第六節 資料處理與分析.....	45
第七節 研究倫理.....	46
第四章 研究結果分析與討論	47
第一節 桌遊融入英語教學之學習興趣前後之差異情形.....	47
第二節 桌遊融入英語教學之學習成效前後之差異情形.....	52
第三節 桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效之相關情形.....	57
第四節 綜合討論.....	59
第五章 結論與建議	61
第一節 結論.....	61
第二節 建議.....	62
參考文獻	64
中文部份.....	64
英文部份.....	68
附錄一：Lion King- words 單字獅子王.....	69
附錄二：國小低年級學童英語學習興趣量表(修正前).....	70
附錄三：國小低年級學童英語學習興趣量表(修正後).....	73
附錄四：英語學習成效量表-聽力能力.....	76
附錄五：英語學習成效量表-對話能力、閱讀能力.....	77
附錄六：英語學習成效量表-書寫能力.....	78
附錄七：英語學習興趣量表之專家內容效度.....	79
附錄八：英語學習成效問卷之專家內容效度之分析.....	82



## 圖目錄

圖 2-1 成就與智力之關係圖.....	19
圖 3-1 研究架構.....	26
圖 3-2 實驗設計模型圖.....	27
圖 3-3 實驗組教學模式.....	30
圖 3-4 控制組教學模式.....	30
圖 3-5 單字卡.....	32
圖 3-6 單字母卡.....	32
圖 3-7 句型條.....	33
圖 3-8 學習興趣量表編制流程.....	34
圖 3-9 量表編制過程.....	38
圖 3-10 研究實施程序.....	42
圖 3-11 實驗教學實施步驟.....	44

## 表目錄

表 2-1 皮亞傑之認知理論與遊戲類型對應表.....	11
表 3-1 研究對象名單.....	28
表 3-2 教學大綱.....	29
表 3-3 專家名單.....	34
表 3-4 英語學習興趣量表之專家內容效度之分析.....	35
表 3-5 專家名單.....	39
表 3-6 英語學習成效問卷之專家內容效度之分析.....	39
表 4-1 兩組組內之學習興趣前、後測 t 考驗分析摘要.....	47
表 4-2 實驗組與控制組組間後測之總分與五大學習興趣層面比較分析	50
表 4-3 性別因素之受試者在英語學習興趣前、後測 t 考驗分析摘要..	51
表 4-4 兩組組內之英語學習成效前、後測 t 考驗分析摘要.....	53
表 4-5 實驗組與控制組組間後測之總分與四大英語能力比較分析....	55
表 4-6 性別因素之受試者在英語學習成效前、後測 t 考驗分析摘要..	56
表 4-7 桌遊融入英語教學之學習興趣之總分和五大層面積差相關....	58
表 4-8 桌遊融入英語教學之學習成效之總分與四大層面積差相關....	58
表 4-9 桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效積差相關.....	59

# 第一章 緒論

本研究以桌上遊戲融入英語教學作為教學活動，並探究其教學方式會帶給學童什麼影響。本章將就研究背景與動機、研究目的、名詞解釋和研究範圍與限制，共四個小節來論述。

## 第一節 研究背景與動機

近幾年，西方教育學者推出了一個新的概念『翻轉式教學』這是一種以孩童為教學出發點的教育理念，教室裡不再是單向式的傳達知識，取而代之的是一種雙向式的溝通，甚至是多向式的溝通，孩童與老師間的溝通學習，孩童與同儕間的溝通學習，這些都能觸發孩童全面發展。心智圖法學習模式、運用合作學習模式、角色扮演與情境模擬學習模式、桌遊融入課程學習模式等有別於傳統教學模式，又與新式的翻轉教學模式有類似理念（常雅珍，2016；陳明秀、蔡仕廷、張基成，2016；傅瓊慧，2016；郭宜琳，2015）。桌遊融入課程學習模式，除了能夠寓教於樂，更能讓學童觸類旁通，因為遊戲對於所有的學習者，都充滿著吸引力，也讓學童在互動與修正中，提升自己與獲得成就感（林家米、隋翠華 2017）。

英文是世界的共通語言，在學生的學習課程中被視為重要學科，所以在「97年國民中小學九年一貫課程綱要」中，頒訂將英語課程向下延伸到國小三年級（國民教育社群網，2008），然現今多數的小學再向下延伸到國小一年級就實施英語教學課程。戴維揚（2011）提到我國原本將英語視為外國語言 EFL(English as a Foreign Language)，而現今英語不只被我們重視，也是很多國家的第二語言或國際語言 ESL or EIL(English as a Second Language or English as International Language)。Angkana (2002)亦提到語言遊戲對 EFL(English as a Foreign Language)和 ESL or EIL(English as a Second Language or English as International Language)的學童，提供更多的動力和更多的對話練習機會。結合以上因素，本研究者訂定出以桌遊融入英語的研究方向。

再確認以桌遊融入英語教學之方向後，以文獻閱讀方式進行初探，在「台灣博碩士論文知識增值系統」資料庫中，以”桌遊”與”教學”為關鍵字，找到 67 筆相關文獻，並且在「華藝線上圖書館」上，以”桌遊”、”教學”與”國小”為關鍵字，一共搜尋到 16 篇碩博士論文，包含英文教學類 6 篇、數學教學類 3 篇、自然教學類 2 篇、視力保健類 1 篇、歷史類 1 篇、其他類 3

篇，其中英語教學類就佔了 1/3 以上，可見其重要性。在英文教學類論文中大多只針對字母或單字並沒有針對英文聽、說、讀、寫（姚岑亭，2017；劉黛霓，2017；趙婉伶，2016；蔡佩綦，2016；郭宜琳，2015；林元媛，2015），因此除了確定運用桌遊融入英文教學為研究方向，並在學童的前、後測細分出聽、說、讀、寫、四個向度，做為本研究動機之一。

蔡淑苓（2004）在著作《遊戲理論與應用—以幼兒遊戲與幼兒教師教學為例》裡提到：「遊戲是幼兒自然的活動和自然的學習媒介，是由其直接內在的動機引起；具想像力的行為模式，且能同化調整外界的現實，來符合個人的概念；不需依賴外在世界的懲罰，不受外部規則制約，而又有自己的規則；重過程不重結果及積極地主動參與活動。」所以依照著孩子的天性，在遊戲中學習，才能提高學童的學習興趣。英語桌遊教學亦是在遊戲中學習，過程中，學習者參與遊戲加上遊具方式學習，也符合杜威「做中學」的原理。黃美霖（2017）研究發現桌遊融入資源班教學明顯提升了學童的專注力和學習興趣。而侯彩伶（2016）也提出用桌遊來翻轉學習提升了國中生的數學學習興趣。因此，探究桌遊融入英語教學提升學習興趣為本研究動機之二。

經營美語補習班 16 年，也有了 16 年的教學經驗，10 幾年前還是一個以教師為教學中心的教學模式，老師偶爾會加入遊戲來活絡上課的氣氛，但依舊以條列式、講述式為主，即上對下的傳授知識模式在教育，接下來隨著時代的變遷，教育模式也隨之改變，例如科技時代的來臨，電子白板也紛紛在教室裡出現，這些改變都提升了學童的學習成效，然而我們亦須隨著時代精益求精，現今推動的是『翻轉式教學』，是一個以學生為教育中心的理念。教育部亦積極推動多項活化教學策略，例如差異化教學、多元教學、有效教學...等等，其主要的目的是為了改變教學方式（教育部國中小教學資源研發中心，2012）。而桌遊融入教學亦是以學生為教學中心來提升教學成效的概念。范丙林（2011）也發現桌遊融入環境教育能提高學生的學習動機與學習成效。紀佩羽（2016）及郭宜琳（2015）都提出桌遊融入英語教學對學習者的英語學習成效有明顯的正向影響。因此讓研究者更確認此研究方向。

張瓊文與余啟仁（2011）指出，提高學童的學習興趣也就能提高學童的學習成效。故本研究探討運用桌遊融入國小低年級英語教學，在其學習興趣與學習成效之相關性，成為本研究的研究動機之三。就研究對象而言，皮亞傑的認知發展理論中，7-11 歲的兒童為具體運算階段(具

體運思期，Concrete Operational)，兒童能根據具體經驗思維解決問題，能使用具體物之操作來幫助思考，能理解可逆性與守恆的道理，故本研究的實驗對象定為國小低年級學童。

希望透過本研究幫助低年級學童在學習英語時，有更高的學習興趣，進而提升學習成效，並作為其他教師或研究者的參考。

## 第二節 研究目的與研究問題

### 壹、研究目的

根據研究背景與動機，統整出本研究的主要目的如下：

- 一、了解桌遊融入英文教學之學習興趣前後差異情形。
- 二、了解桌遊融入英文教學之學習成效前後差異情形。
- 三、了解桌遊融入英文教學之學習興趣與學習成效之相關情形。
- 四、將其研究結果作為學校低年級及幼兒園之英語教學方式參考。

### 貳、待答問題

- 一、探討桌遊融入英文教學前後在學童學習興趣的差異情形？
- 二、探討桌遊融入英文教學前後在學童學習成效的差異情形？
- 三、探討桌遊融入英文教學後在學童學習興趣與學習成效之相關情形？

## 第三節 名詞解釋

本研究之名詞解釋分別為「國小二年級學童」、「桌遊融入英語教學」、「學習興趣」與「學習成效」，並且根據概念型定義與操作型定義來加以敘述，名詞解釋如下：

### 壹、國小二年級學童

所謂國小二年級是指依國民教育法第 6 條規定，7-8 歲兒童，並受國民教育二年級之學童（國民教育法，2017）。

本研究所指的國小低年級學童是參加新北市幸福美語教學精進班的學童，並分為實驗組 14 位學童，包含 6 位男生和 8 位女生，控制組 12 位學童，包含 3 位男生和 9 位女生，共計 26

位學童。

## 貳、桌遊融入英語教學

所謂桌遊乃是桌上遊戲(table game)的簡稱，泛指能夠在桌上或者任何平面上進行的遊戲，例如大富翁、跳棋、象棋、圍棋、撲克牌...等（維基百科，2017）。而桌遊融入英語教學是指運用可在桌上或板子上進行的不插電遊戲，並加入遊具或教具，融入英語課程教學，成為英語多元教學中的一項教學模式。

本研究所指的英文教學桌遊是研究著自編，自製的一款桌遊，包含「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-dialogue 對話獅子王」，也因為牌卡設計可依英語教學內容做變化，所以教師和學童都可以再自行演變出更多玩法。

## 參、學習興趣

本研究所指的學習興趣乃是個體對特定事物，在心裡上產生了注意、和優先的渴望和嚮往，並且透過有意義的學習，個體樂於重複同一活動，而活動後的結果又能多次滿足，即為學習興趣。

本研究參考了劉碧如（2009）的調查研究問卷和林秀芳（2012）論文中的「英語科學習興趣問卷」，及文獻探討之相關理論，改編製成本研究的「英語學習興趣量表」，將學習興趣區分為五個向度，分別為：「英語學習的喜愛」、「英語學習的自信」、「英語學習的認知」、「英語學習的參與」、「英語學習的後續」。採五點量表，並經五位專家審查修改。其前、後測成果得分越高，表示其學習興趣越高，反之，亦同。

## 肆、學習成效

所謂學習成效是指透過後天的學習、啟發與教導，在經過一段時間的經歷後，提升自我的能力，所展現出來的程度；學習成果與學習目標越接近，表示學習成效越高，反之，學習結果遠遠低於學習的目標，表示學習成效低（張春興，2013；紀嫻羽，2016；簡茂發，1987）。

本研究參考紀嫻羽（2016）論文中的「英語學習成就前、後測測驗卷」改編成本研究的「英語學習成效前、後測量表」，並將學習成效區分為四個向度，分別為「英語聽力能力」、「英語對話能力」、「英語閱讀能力」、「英語書寫能力」，並採用 100% 做為評量方式，每項各佔 25%，

經五位專家審查後，編制成「英語學習成效前、後測量表」。其成果得分越高，表示其學習興趣越高，反之，亦同。

## 第四節 研究範圍與限制

本節將針對研究範圍和研究限制兩部分來探究，分別為研究對象、教學桌遊和研究方法，詳述如下：

### 壹、研究範圍

研究範圍的部分將以研究對象、教學桌遊和研究方法加以簡要說明：

#### 一、研究對象

研究對象是以位於新北市幸福美語補習班（化名）的國小二年級學童，以該補習班裡的兩個美語班為實驗對象，分為實驗組，14人，男生6人，女生8人；控制組12人，男生3人，女生9人，選擇二年級學童為對象乃是因為7到8歲學童正處於 Piaget「兒童的認知發展論」中的具體運思期；而對應到的遊戲類型為規則性遊戲，因此符合桌遊所需的一些技能與知能。

#### 二、教學桌遊

本研究所自編桌遊融入英語教學教材乃是根據市售桌遊，新天鵝堡所發行的「Alles Tomate 都是番茄」桌遊的概念加以改編運用，並以發展出「Lion King- words 單字獅子王」，「Lion King-dialogue 對話獅子王」兩套英語桌遊，並且可以根據英語教學課程內容加以變化桌遊牌卡和句型條。

#### 三、研究方法

本研究將採準實驗研究法，分實驗組與控制組來進行資料蒐集與探究，詳細方法見第三章。

### 貳、研究限制

研究過程中，難免有些不可抗力的因素和限制，以下就研究對象、教學桌遊和研究方法加以簡要說明：

#### 一、研究對象

研究對象是以位於新北市幸福美語補習班（化名）的國小二年級學童，因班級人數關係，

實驗人數只有 26 人，略低於母數統計的建議樣本數量 30 人。

## 二、教學桌遊

本研究以所自編桌遊融入英語教學教材「Lion King- words 單字獅子王」，「Lion King-dialogue 對話獅子王」兩套英語桌遊，為教學教具，故無法得知其他桌遊是否有相同的英語學習興趣與學習成效的影響。

## 三、研究方法

本研究將採準實驗研究法，分實驗組與控制組兩組來進行研究，並蒐集學習興趣與學習成效的前、後測數據來進行分析與探究。而本研究的限制為，控制組的男女比例，稍顯懸殊，所以在控制組的性別因素上，較無法呈現客觀結果。





## 第二章 文獻探討

透過「台灣博碩士論文知識加值系統」以關鍵字「桌遊」、「英語教學」並設定 100 學年度到 106 學年度，搜尋到 97 篇相關研究論文，在 97 篇論文裡許多學者們（詹佳宜，2016；王心怡，2016；郭維雯，2017）提出桌遊融入英語教學明顯提升學童的學習興趣或學習成效，但細數 97 篇內，只有 24 篇是以國小學童為研究對象，國小學童乃國家未來的主人翁，是未來的社會棟樑，所以更應該提供更有趣又有成效的學習模式，故此，本研究訂定「國小低年級學童學習興趣與學習成效關係之研究~以桌遊融入英語教學為例」為研究題目，盼能提高學童的學習興趣進而提高學習成效，達到「翻轉教育」的理念。

本章將所收集到的文獻加以整理、歸納和呈現，並分四節來描述，第一節桌遊融入英語教學之探究；第二節學習興趣之探究；第三節學習成效之探究；第四節學習興趣與學習成效之相關探究。

### 第一節 桌遊融入英語教學之探究

本節，將針對桌遊融入英語教學的相關研究做探討，並細分為：桌遊的定義與分類、桌上遊戲內涵、桌上遊戲應用於教學之研究發展理論、桌上遊戲應用於教學之相關研究，四個方向來描述如下：

#### 壹、桌上遊戲的定義與分類

##### 一、桌上遊戲的定義

人類其實很早之前就運用桌上的一些道具來做為休閒娛樂，例如現今都還有人在玩的 Senet（雙陸棋），從西元前就在埃及流傳了，又如在日本、台灣和大陸都有人在專研的圍棋，也是在春秋時期的左傳中就有了紀錄。如今的桌上遊戲名稱乃源自於英語的 Tabletop game 或 table game，一般被簡稱為桌遊，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖板遊戲(Board Game)、骨牌遊戲(Tile-based game)，以及其他在桌子或任何平面，由一人或兩人以上面對面玩的遊戲的泛稱，廣義來說，象棋、撲克牌、麻將等亦是桌上遊戲，桌遊又被稱為不插電遊戲，

泛指不依賴電子設備和電子產品的桌上遊戲，主要是用來區別需要插電或使用電子儀器產品才能玩的電腦相關遊戲、電視相關遊戲及手機相關遊戲等，桌遊亦是不需要大幅度的動作，但需要教具的遊戲，有別於完全不需要教具或肢體動作較大的活動，如運動、武術、舞蹈等（維基百科 2017）。

## 二、桌上遊戲的分類

桌上遊戲的種類很多，例如大家所熟知的大富翁、撲克牌和圍棋...等等，而分類的依據也很多。本研究參考，天鵝桌遊報（2006）以遊戲的主題性和機制性來區分，可將桌遊區分為以下六類：

### （一）策略類遊戲

策略類遊戲需要在心中想好策略，進行的過程步驟中，有時很複雜，有時很容易，只是每個步驟都要仔細思考對策，才能在激戰中脫穎而出。例如德國代理桌遊公司，新天鵝堡所推出的「過河拆橋」，過程中，玩家必須搭建自己的橋成功到對岸，還必須想策略破壞別的玩家們的橋以及防止對手來破壞自己的橋樑，是一款益智遊戲。

### （二）技巧反應類遊戲

此類遊戲考驗玩家對牌卡的熟悉度及遊戲時的反應能力，通常看到牌卡後，手和口就要立即反應做動作，如果對牌卡不熟悉，只是動作快，亦無法得分，例如新天鵝堡所發行的德國心臟病。本研究所自編的桌遊「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-sentence 句型獅子王」，也是屬於這類型，學童必須對單字、句型和對話有所了解，才能快速的反應並答對問題，獲得最後勝利。

### （三）棋藝牌藝類桌遊

圍棋、象棋、西洋棋、撲克牌等類型的桌遊未設定主題，看似簡單，但不僅蘊藏千變萬化的玩法，又具有趣味性，故例流傳數千年。

### （四）戰略和扮演類桌遊

此類桌遊主題非常明確，故事或許設定為戰爭背景、地產大富翁，古代的王公貴族等，在市售的桌遊中有款「從前從前」(Once Upon a Time)的桌遊，規則是玩家要隨著故事背景的變

換，依照手中擁有的卡片，邊出卡牌，邊編造故事的發展情節，最先出完牌卡者獲勝。

### （五）記憶類桌遊

顧名思義，這類桌遊是以記憶為機制，大部分是記憶位置或配對遊戲，例如市售的桌遊「滿是番茄」(Alles Tomate!)，就是記憶類桌遊的一種。本研究之桌遊也涵蓋在此類桌遊，因為學童必須記憶牌卡的念法和對應句子。

### （六）運氣類桌遊

這類桌遊以運氣為遊戲的勝負關鍵，沒有策略，不須記憶力，很適合活動剛開始，或者是課堂剛開始的暖場好遊戲，例如骰子點數的比大小或是吹牛遊戲等。

## 貳、桌上遊戲內涵

透過文獻整理出桌上遊戲之特性，並在介紹本研究桌遊「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-dialogue 對話獅子王」後，將本桌遊與其特性相對照，列出符合特性之處。

### 一、桌上遊戲的特性

桌上遊戲為近年來許多學者投入心力研究的課題，而在桌上遊戲的特性上，以下學者們也提出了各自的論點，紀姵羽（2016）指出桌遊的特性包含具便利性、具耐玩性、具彈性、具豐富性、具藝術性、具互動性等六大特性。吳承翰（2011）亦提及桌遊的特色分別為團體實際參與、安全性高、遊玩時間、人數彈性、上手容易、便利性高、鼓勵互動等六大特性。綜合以上和本研究者多年的教學經驗，提出桌上遊戲具有以下六項特性：

#### （一）變化性

桌遊可以依照各種不同主題、不同需求來變化內容，以因應課程，如本節文獻提及桌上遊戲應用於語文教學、應用於數學教學、或海洋環境教育等。若以英語教學來說又可依照每單元不同的單字，對話來改編。

#### （二）便利性

桌遊是以能在桌上或板上遊玩的遊戲，所搭配的教具相對較小，例如牌卡、撲克牌、棋子，桌上型圖板等，故在攜帶上非常便利，較不受電力、時間、氣候和場地的影響。

#### （三）互動性

遊戲的過程並不是一層不變，也不是獨自依步驟機械式的完成，而是參與者可以互相合作、互相溝通、互相影響又或是互相競爭。所以過程裡充滿著互動的機會和人際關係的交流。

#### (四) 耐玩性

桌遊包含了以上的幾個特性，所以很受大眾的喜愛，在加上容易上手，規則不會太難，參與人數上又有彈性，有些遊戲還包含了運氣成分，讓每個人都有贏的機會，所以具有耐玩性。

#### (五) 安全性

桌上遊戲是以能在桌上或板上遊玩的遊戲，所以所搭配道具多為牌卡、撲克牌、棋子，桌上型圖板等，體積較小，不需插電，活動空間也較小，所以綜合以上特點，桌上遊戲是具有安全性的。

#### (六) 藝術性

桌上遊戲可以根據歷史的情節，童話故事、撰寫的情節或人、事、物來製作圖板、牌卡和人物或動物棋子，就連外盒也會精心設計，以吸引玩家的注意，所以桌遊具有藝術性。

## 二、本研究之桌遊「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-dialogue 對話獅子王」

本研究之桌遊乃是根據德國桌遊代理新天鵝堡推出的「Alles Tomate 都是番茄」桌遊的概念加以改編運用，並以發展出「Lion King- words 單字獅子王」，「Lion King-dialogue 對話獅子王」兩套英語桌遊，就以上的文獻整理分析，這兩套桌遊在種類上是屬於技巧反應類和記憶類；在特性上根據研究者的觀察，又符合上述特性，敘述如下

#### (一) 變化性

本研究之桌遊在英語教學上，可依照每單元不同的單字，對話來改編牌卡及句型條，所以桌遊教具具有很好的變化性，故符合此特性。

#### (二) 便利性

本研究之桌遊是以牌卡和句型條為教具，在攜帶上非常便利，也較不受電力、時間、氣候和場地的影響，故符合此特性。

#### (三) 互動性

本研究之桌遊不是獨自依步驟機械式的完成，而是參與者可以互相合作、互相溝通、互相

影響又或是互相競爭，故符合此特性。

#### (四) 耐玩性

本研究之桌遊容易上手，規則不會太難，參與人數上又有彈性，為 2 – 5 人，遊戲還包含了運氣成分，讓每個人都有贏的機會，所以具有耐玩性，故符合此特性。

#### (五) 安全性

本研究之桌遊所搭配教具為牌卡、句型條，體積較小，不需插電，活動空間也較小，具有安全性，故符合此特性。

#### (六) 藝術性

本研究之桌遊之牌卡和句型依據單字、句型所描述的人、事、物繪成圖案家在單字牌卡和句型條上，讓教具美觀和具藝術性，故符合此特性。

### 參、桌上遊戲應用於教學之研究發展理論

皮亞傑 (Piaget) 在 1962 年發表了「兒童的認知發展論」，表示兒童的認知發展是經過一系列的認知過程，並把過程分為四個時期，分別為：感覺動作期，0-2 歲；前運思期，2-7 歲；具體運思期，7-11 歲；形式運思期，11 歲以上，而在兒童時期，也就是 0-11 歲時期，有其相對應的遊戲模式。杜佩紋 (2011) 將認知階段與遊戲類型之對應，整理如下表 2-1。

表 2-1 皮亞傑之認知理論與遊戲類型對應表

發展年齡	認知階段	遊戲類型
0-2	感覺動作期	功能性遊戲
2-7	前運思期	功能性遊戲
7-11	具體運思期	規則性遊戲

(一) **功能性遊戲**：幼兒在 0-2 歲期間經常會重複簡單的遊戲，藉此幼兒增加了探索和練習的機會，而且這種類型的遊戲會延續到以後。例如，幼兒抓取或吸允的動作，和幼兒丟、接球的動作。

(二) **象徵性遊戲**：象徵性遊戲是虛構的、想像的遊戲，幼兒約兩歲後就會進行想像假裝的遊戲，大多是單獨進行。例如，抱著娃娃，假裝自己是媽媽，或將積木堆積成一台跑車等。

(三) **規則性遊戲**：在此階段，兒童會更懂得合作性及邏輯性，也更明白遊戲有其規則性需要遵守。例如桌上遊戲，撲克牌或記憶性牌卡配對桌遊，孩子能了解一定的規則並合作或競爭的進行遊戲。

有了以上的教育先賢皮亞傑的具體運思期和規則性遊戲理論，並且符合杜威做中學的理念。有了理論支持，加上吳木崑（2009）在「杜威經驗哲學對課程與教學之啟示」中提出杜威之哲學主張有事可做（*Something to do.*），還要有事可學（*Something to learn.*），並推崇做中學（*Learning by doing.*）讓學生在經驗的累積下累積智慧，也透過學生的反省思考（*Reflective thinking.*）讓學習因而水道渠成。Angkana Deesri（2002）也提出遊戲融入於教學中，更能啟發學童的學習意願。

綜合以上，發現桌上遊戲具有多樣性和變化性，融入教學後更能啟發學童的反省能力，有了反省能力就會想要進步，想要進步就會在課堂上專心，在課後回想老師教過的課程內容，進而達成學童的學習興趣與學習成效。

#### 肆、桌上遊戲應用於教學之相關研究

桌上遊戲應用於教學的現況分析與教學各個面向的成效分析：兒童從出生開始，便從「玩」來探索環境、與人溝通、情感表達和學習技能，也經由遊戲將事情重新整理，亦可以從遊戲中獲得自我成就（王芯婷，2012）。而國內學者近幾年紛紛投入心力，將桌上遊戲融入學校教育裡，包含了學科類與非學科類，學科類的研究涵蓋了，國語、數學、英文等（郭宜琳，2015；黃美霖，2017；林家米、隋翠華，2017；侯采伶，2016），在非學科類的研究涵蓋了，團體帶領領域、海洋教育領域、環境教育領域、人際溝通領域等（林承翰，2016；王芯婷，2012；范丙林，2011；張雅婷，2011；盧姝如、朱慶雄、盧昉暄，2013），以下依桌遊在各科教學應用之現況和成效現況分析：

##### 一、桌上遊戲應用於英語學科教學之相關研究

郭宜琳（2015）英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究中發現，以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣及學習成效，且在學習成效上實驗組學童高出控制組學童許多。

紀佩羽（2016）在桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效影響之研究中提出，桌遊應用於英語教學對學童的學習成就有顯著的提升，也讓學童喜歡英語教學的課程。

詹佳宜（2016）於桌遊融入國小英語教學對單字學習成效與動機行為之探討中指出，桌遊融入英語教學後再實驗組的學童上發現其單字的長期記憶相較於控制組學童，有顯著的正向成效。

## 二、桌上遊戲應用於國語學科教學之相關研究

黃美霖（2017）「學習好好玩」-桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享中提出，藉由桌遊融入國語教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現學童的專注力提升了，語文基本能力也有進步。

林家米與隋翠華（2017）桌遊融入語詞學習之應用研究分析中指出，將桌遊融入國小二年級的國語教學裡，啟發了學童的學習興趣，並且從學童的期中考和期末考的語詞成績當中發現有明顯的進步。

## 三、桌上遊戲應用於數學學科教學之相關研究

黃美霖（2017）也相同藉由桌遊融入數學教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現學童的專注力提升了，數學基本能力也有進步。

侯采伶（2016）用桌遊來翻轉學習-以國中數學質數為例之研究發現，由桌遊”心臟病”的概念融入國中數學質數的練習，發現前測成績 90 分以上佔全班 37%，後測成績 90 分以上佔全班 85%，有效幫助學生在數學質數上的學習。

## 四、桌上遊戲應用於非學科領語教學之相關研究

(1) 海洋教育領域，盧姝如、朱慶雄、盧昉暄（2013）數位化桌上遊戲創新學習模式之開發設計-以國小中年級生海洋教育為例之研究中指出，以桌遊融入海洋教育所設計出的教學方式能提升國小中年級學童的學習興趣，也能作為教師在海洋教育上的一項輔助工具。

- (2) 環境教育領域，范丙林（2011）桌上遊戲應用於環境教育之研究中發現，將環境教育融入桌上遊戲，可以提升學習動機和學習效果，並且透過桌遊的執行中，學生能訓練溝通能力、解決衝突能力和運用策略能力。
- (3) 團體帶領領域，王芯婷（2011）桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探研究中顯示，在團體活動執行上，用桌上遊戲作為媒材，加上運用 Kolb 的（經驗學習圈）模式進行團體帶領，有效增進偏鄉兒童的學習興趣和成效，加強兒童的社交人際技巧，克服偏鄉兒童的資源缺少的部分問題，也提供往後團體工作的參考資料。
- (4) 人際溝通領域，張雅婷（2011）桌上遊戲之轉化與設計--以「從前從前」為例研究中發現，桌上遊戲能夠提升人與人相處和溝通能力，也能加強記憶力和邏輯判斷力。以此，能提供學校在教學上融入桌遊的參考，也可以做為公司人員訓練的運用。

## 五、桌上遊戲應用之成效分析

根據上述得，桌遊被廣泛運用於各個教學領域和各個年齡層。而就針對成效上，又可分析如下：

- (1) 學習興趣，黃美霖（2017）藉由桌遊融入國語教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現學童的學習興趣提高許多。郭宜琳（2015）以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣。林家米、隋翠華（2017）將桌遊融入國小二年級的國語教學裡，啟發了學童的學習興趣。王芯婷（2011）在團體活動執行上，用桌上遊戲作為媒材，有效增進偏鄉兒童的學習興趣。盧姝如等人（2013）桌遊融入海洋教育所設計出的教學方式能提升國小中年級學童的學習興趣。
- (2) 學習成效，郭宜琳（2015）以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習成效。黃美霖（2017）藉由桌遊融入國語教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現提升了學童的學習成效。林家米、隋翠華（2017）將桌遊融入國小二年級的國語教學裡，提高了學童的學習成效。侯采伶（2016）由桌遊”心臟病”的概念融入國中數學質數的練習，有效幫助學生在數學質數上的學習。王芯婷（2011）在團體活動執行上，用桌上遊戲作為媒材，有效增進偏鄉兒童的學習成效。范丙林（2011）於研究



中發現，將環境教育融入桌上遊戲，可以提升學習效果。

- (3) 專注力，黃美霖（2017）藉由桌遊融入國語教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，提升學童的專注力。
- (4) 溝通能力，王芯婷（2011）在團體活動執行上，用桌上遊戲作為媒材，有效增進偏鄉兒童的溝通能力。范丙林（2011）於研究中發現，將環境教育融入桌上遊戲，可以提升學童的溝通能力。張雅婷（2011）桌上遊戲能夠提升人與人相處和溝通能力。

綜合上述，桌遊可以融入各項教學並且其成效都是顯著的，而在英語教學領域裡就近年找到的文獻，多針對讀、寫兩部分來做評量，例如，郭宜琳（2015）以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習成效。而本研究將增加聽、說兩部分，共針對聽、說、讀、寫四部分來做評量並且加上興趣量表，進而了解桌遊融入英語教學對學童的學習興趣與學習成效的關係。本研究將桌遊融入英語教學定義為可運用在桌上或板子上進行的不插電遊戲，並加入遊具或教具，融入英語課程教學，成為英語多元教學中的一項教學模式。

## 第二節 學習興趣之探究

本節將就學習興趣作為探討中心，並聚焦於學習興趣的定義、學習興趣的內涵、學習興趣的相關研究，三個面向來整理與分析。

### 壹、學習興趣的定義

以心裡學觀點，張春興（2013）將興趣一詞的涵義分為二：其中之一是指對某人或某事物在表現選擇時，個體所展現的注意程度。興趣也能以外在展現的行為去推測，當有多項事物在個體面前呈現時，個體對某一特定事物展現較多注意，即推測他對此事物產生興趣。如此將興趣解釋為「偏好」，例如，有些學生對英語有興趣，有些學生對數學有興趣，當然也會有些學生對體育有興趣。其中之二是指動機（motivation），也就是外在行為的內在驅動力。興趣與動機的差異在，動機所促動的行動雖趨向某個目標，但因為目標未必一定達成，所以動機未必能獲得滿足（張春興，2013）。比如說，個體因為口渴而有了喝水的衝動，在喝完水後，個體的飢渴感消失了，而獲得生理上的滿足，在此事件，個體是因為飢渴感而有了喝水的動機，而不是對喝水有興趣，因為動機與目的物之間，建立不起因果關係。

張春興(2013)指出，動機是引發行動的內在歷程，如果被引發的行動捉住於某一個對象，而行動之後的結果又能多次滿足時，個體將會傾向繼續重複同一活動。這種趨向某一個標的活動的內在傾向，就稱為興趣。李嘉慧(2012)提出學習興趣是「內在的學習動機」，維持學生對學習的良好興趣，即維持學生的良好學習動機。提高了學童的學習動機與興趣，就能使的學習趨向老師所訂下的學習目標(張春興，2013)。

## 貳、學習興趣的內涵

Renninger, Ewen and Lasher (2002) 提出，興趣乃是指在情緒上、心理上對特定事物、事件或想法方面有反應和集中注意的狀態，並有相對重複參與的傾向。Herbart (1965) 亦提出，興趣提高了個體對事物的持續重複傾向，並導向對此事物有意義的學習，與再進一步的學習興趣與動機。林秀芳(2012)指出，學習興趣是情感狀態上的滿足、喜愛與自信，是啟發行為上的自動自發、積極和持續型的正向行為。本研究參考劉碧如(2009)國小六年級學生科學興趣之調查研究中之問卷及林秀芳國小英語科學習興趣問卷和相關文獻，改篇成本研究之「英語學習興趣量表」，並區分為五個項度來設計問題，分別為：英語學習的喜愛、英語學習的自信、英語學習的認知、英語學習的參與、英語學習的後續。以五點量表方式進行前、後測，得分越高，表示學習興趣越高；反之，亦同。

根據邱連煌(2007)研究提出，將興趣分類為三種：個人興趣、情境興趣和興趣為心理狀態，詳細描述如下：

### 一、個人興趣

個人興趣是指個人的人格特質，或許具有一種獨特性，是屬於相當穩定的，有一定範圍，不會隨時變更，並且常伴有快樂的感覺，甚至極度重視他的價值。張映芬(2017)提出，個人興趣可區分為潛在興趣和現實興趣。潛在興趣是指能引導學童持續性地投入某個特定領域的內在特質傾向；現實興趣是指學童把內在的特質轉化為外在、真實、具體的形式，例如學童自我要求並持續努力。

### 二、情境興趣

情境興趣是指由有趣的教學活動、教學方式或課本內容，所引發的情緒狀態。最主要受到

環境裡的特別情境和事物而激發的一種持久或短暫的情緒反應。張映芬（2017）指出，情境興趣依內涵，可分為新奇、可處理和目標相關，新奇是指教師在教學實施過程中，讓學童感覺是新鮮的、驚奇的、不可預期的；可處理是指學童認為教師教學的內容，是可理解或具有知識性、技能性和資源性；目標相關是指學童認為教師教學的內容，符合個人的目標，且認為學習工作是重要的。

### 三、興趣是心理狀態

興趣是心理狀態是指，個人受到環境裡有趣的事物所吸引，而展現的反應，就是把興趣當作心理狀態的形式，例如特別的教學模式，有趣的活動所引發學童的學習興趣，也就是當個體的興趣與有趣的環境發生互動後，在內心所產生興趣的一種心理狀態。

李佩穎（2011）提出，當教師要以學習情境興趣來引發學童學習時，應該明確指示學習目標，並給予學童適當正確的引導與明確的方向，使學童理解學習內容，進而提高學習成效。否則，提高了興趣但與教學主題並無相關，就會造成學習的干擾與成效的負影響。

以桌遊融入英語教學的模式就是運用環境裡的特別情境和事物，以就是分組競賽和英語桌遊的教具來啟發學童的情境興趣，加上教師的適當正確引導，進而形成一種心理的興趣狀態。郭宜琳（2015）發現桌遊融入英語字母教學搭配桌遊教具，讓教學變生動有趣，也提高了學童的學習興趣。

### 參、學習興趣的相關研究

提升學童的學習興趣方面，許多學者亦提出藉由多元教學方式融入教學，而近幾年以桌遊為教學背景融入英語課程的教學模式，亦紛紛有許多學者投入心力加以研究，並且得到顯著的成果。在國家圖書館碩博士論文網上，以關鍵字「桌遊」、「英語教學」、「學習興趣」或「學習動機」查詢，得到許多論文，在此整理歸納部分文獻如下：

一、李慧如（2017）桌上遊戲融入差異化教學對國小五年級學生英語學習動機與英語單字識字量之影響；結果如下：

（一）桌遊融入差異化教學，顯著提升學生英語學習動機。

（二）桌遊融入差異化教學，有助於中學習成就學生英語學習動機的提升，成效最為顯著。

二、郭宜琳（2015）英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究；結果如下：

- （一）英語桌遊有助於顯著提升學習者的英語學習興趣。
- （二）英語桌遊對學習者的英語學習成效，有顯著提升影響。

三、林元媛（2015）桌遊應用在不同學習風格之國小低年級學童英語學習動機之研究，結果如下：

- （一）低英語學習動機組的學童，在英語融入桌遊學習後，其動機有明顯的提昇並達顯著標準。
- （二）視覺型學習風格的學童，在英語融入桌遊教學後，其學習動機具有明顯的提昇。

四、魏珮君（2017）桌上遊戲融入差異化教學對國小英語學習成就與動機研究，結果如下：

- （一）桌遊融入差異化教學，對英語學習動機有顯著提升。
- （二）桌遊融入差異化教學，對英語學習成就無顯著差異。

五、邱子容（2016）桌上遊戲對國小英語學習動機與學習成就之影響。成效如下：

- （一）桌遊對學生英語學習動機，有顯著的提升成效。
- （二）桌遊對學生英語學習動機，有提升並有持續性的效果。

六、石裕惠（2016）桌上遊戲融入國中英語教學對學生的學習動機與學習投入程度之影響。結果如下：

- （一）在桌遊融入英語教學後，在實驗組學童的學習動機沒有顯著提升。
- （二）在桌遊融入英語教學的課堂上，實驗組學童更能專注投入課程。

綜合以上所述，桌遊提升英語學習的興趣或學習動機，能達到約 83%的正向成效，故本研究運用桌遊融入英語教學來提高學童的學習興趣，透過興趣驅使學童主動參與和學習。也綜合各家論述將學習興趣定義為是個體對特定事物，在心裡上產生了注意、和優先的渴望和嚮往，並且透過有意義的學習，個體樂於重複同一活動，而活動後的結果又能多次滿足，即為學習興趣。

### 第三節 學習成效之探究

本節將針對學習成效來做探討，共分為三部分來敘述之，分別為：學習成效的定義、

學習成效內涵和不同教學方式對學習成效的相關研究。

### 壹、學習成效的定義

成就一詞在教育心理學（張春興，2013）裡，是指一種心理能力，可分為實際能力和潛在能力兩部分，而實際能力就是指「成就」，具體而言，「成就」就是個體在思維、學習、解決問題時，所表現出來的行為能力；而潛在的能力有分兩種，一為普通能力，即是智力，另一為特殊能力，故成就與智力是不同的。就以下圖來做說明：

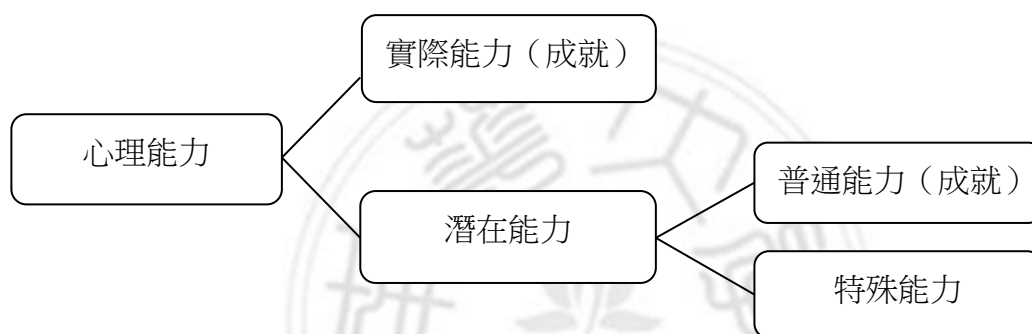


圖 2-1 成就與智力之關係圖

註：資料來源：教育心理學—三化取向的理論與實踐（261 頁），張春興，2013，  
臺北：台灣東華。

成就是指個體擁有的先天遺傳因子，加上後天的努力學習所的結果，讓個體展顯於外在的某方面的實際能力（紀嫻羽，2016），視為學習成效。張春興（2013）提出，學習的成就是指後天因為學習或受引導、啟發、教導所得到的能力，是在經過一段時間的教學過程後，學童在行為、智慧、和技能等各方面的展現程度。在「台灣博碩士論文知識加值系統」上，以「學習成效」為關鍵字搜尋到的論文裡，學習成效多以英語「Effects」或「Performance」呈現，以「學習成就」為論文名稱的篇數極少，其中一篇李佳桂（2002）未成年母親的小孩在國小一、二年級智力、行為與學習成就表現，其學習成就也是用「Performance」來呈現。故推論學習成就即是學習成效。

## 貳、學習成效內涵

簡茂發（1987）指出，學習成效又稱為教育測驗或者為學科測驗，是為了解學童所得到的知識或技能之展現成果。故在此就學習成就的評量方式，和學習成效的評量內容來做描述。

### 一、學習成就的評量方式

綜合學者紀姵羽（2016）和簡茂發（1987）提出的課堂測量與檢測方式，如下說明：

#### （一）標準量表

藉以量表的原理和方法，就教學內容與教學目標來設計題目，通常分為公開測驗量表與教師自編量表：

1. 公開測驗量表：公開測驗量表包含國家全民英語檢定考試及大學甄試考試等其皆可，作為學生學習成效與教師教學成效的依據。
2. 教師自編量表：教師自編量表包含隨堂量表、期中量表、期末量表等其皆可，作為學生學習成效與教師教學成效的依據。

#### （二）行為觀察

藉以教師對學童的行為觀察，加以記錄後整理分析，得以明瞭學童的學習情形，其方法有，事件紀錄法和表格統計法，說明如下：

1. 事件紀錄法：將每個學童在學習過程中的特殊反應與表現都詳細的個別紀錄，作為對學生行為上表現更客觀的評量。
2. 表格統計法：將每個學童在學習過程中的日常表現，在適當的細項上，紀錄出學童的表現程度，作為對學生綜合性的評量。

#### （三）作業評量

學童的平時作業，教師對其以一個客觀立場的角度來評量或分析其學習成效，可分為平時作業考查和檔案分析：

1. 平時作業考查：以學童平時的所有學習活動作業包含，課堂上的筆記、心得報告、作業本、實驗報告等，作為評量依據。
2. 檔案分析：以系統性的方式蒐集學童平時所有的學習活動作業，並加以整理、分析，

以展現學童長期發展成效。

#### **(四) 實作評量**

藉以學童的實作過程與成果來衡量學童的學習成效，而不僅是理解和解題的層面表現，通常指藝術作品、舞台表現、科學實驗等等。

綜合以上，本研究採以標準量表中的教師自編量表，就教學內容與教學目標來設計題目，進而評量學童的學習成效。

## **二、學習成就的評量內容**

學習成效測驗乃是鑑別一個人經學習之後所具實際知識技能的測驗（張春興，2013）。紀嫻羽（2016）提出，桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生的英語學習成效有顯著地正向提升，故本研究參考其學習成就測驗卷和相關文獻，以教師自編測驗方式來評量桌遊融入英語教學之學習成效。

量表名稱為「英語學習成效量表」，共區分為四個項度：英語聽力能力、英語對話能力、英語閱讀能力和英語書寫能力，明細如下：

- (一) 英語聽力能力：佔 25%，單字六題，句型六題。
- (二) 英語對話能力：佔 25%，回答問題八題，朗讀文章一題。
- (三) 英語閱讀能力：佔 25%，單字六題，翻譯三題、句型三題。
- (四) 英語書寫能力：佔 25%，單字六題，句型重組三題、句型回答三題。

因題目會互相影響，故一共分為三張試卷，英語聽力能力一張，英語對話能力和英語閱讀能力合併一張，英語書寫能力一張，合計以百分比的方式計分，其得分越高表示學習成效越高；反之，亦同。

## **參、不同教學方式對學習成效的相關研究**

學習是透過外界教授或從自身經驗提高能力的過程，學習必須專心致志並持之以恆；行為主義心理學的觀點來看，學習是外在環境刺激引起的行為的變化，要有可觀察、可測量的外在變化，並且以個體獲得經驗為結果；認知心理學的觀點來看，學習是內在傾向或能力的變化，內在變化與外顯行為並不完全一致（維基百科，2017）。

本研究整理過去的幾項針對學習成效研究，歸納出幾項能夠提升學習成效的教學方式如下：

### 一、科技 3C 產品的運用

洪祥偉與陳五洲（2016）以平板電腦引導後設認知學習歷程對桌球學習成效有所影響。有加入科技的教學讓國小四年級的學童學習過程進步與學習成效較佳，沒有加入科技教學的學童，相對學習成效較不佳。

楊凱鳴等人（2017）在加入社群媒體網站的教學明顯提升國小學生電腦課之學習成效，在學習態度也明顯進步，相對受講述式教學的學生，其學習成效較不佳。

### 二、心智圖法的運用

常雅珍（2016）運用心智圖法於專題課程裡，以維持兩年的研究中發現，實驗組學生在課程接受度、課程助益性、課程應用性都有顯著提升。此方法亦可作為大學生專題課程應用之參考。

### 三、運用合作學習法

傅瓊慧（2016）研究中發現，運用小組合作學習的方式，有效提升國一生數學學習之成效，並在問卷調查中得知，學生的學習態度亦有正向影響。

### 四、角色扮演及情境模擬法

陳明秀等人（2016）在針對國小五年級的碳足跡的教學中，加入多媒體遊戲教學和情境模擬與角色扮演後，發現實驗組提升了學習的興趣與學習成效，相對於對照組只接受紙本教科書的教學，其學習興趣與成效則不如實驗組。

### 五、桌遊融入教學法

鍾玉玲（2013）研究指出加入桌遊的教學方式，使三名國小 ADHD 學生，在學習的注意力有明顯的提升，注意力提升有助於學生的學習。郭宜琳（2015）以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣及學習成效。相較於控制組的學生，成效高出許多。侯采伶（2016）由桌遊“心臟病”的概念融入國中數學質數的練習，發現前測成績 90 分以上佔全班 37%，後測成績 90 分以上佔全班 85%，有效幫助學生在數學質數上的學習。林家米、



隋翠華(2017)桌遊融入語詞學習之應用研究分析中指出,將桌遊融入國小二年級的國語教學裡,啟發了學童的學習興趣,並且從學童的期中考和期末考的語詞成績當中發現有明顯的進步。

## 六、運動的幫助

黃堡瑩(2016)研究中發現,讓國小中年級孩童透過羽球固定性的運動,能幫助英語字母專注力和學習成效的提升。相對於沒有加入羽球運動的學童,則學習成效和專注力表現則不佳,因此建議國小中年級學童可以試著運用羽球訓練來協助英語字母專注能力。

綜合以上論述,許多方法都能提高學習成效,但尤其以桌遊融入教學更為近年來廣泛使用,符合教育界推廣的「翻轉教育」理念,也顯著提升學習成效,故本研究以桌遊融入英文教學來提升學習成效。

本研究亦根據以上述相關文獻得知,學習成效是指,透過後天的學習、啟發與教導,在經過一段時間的經歷後,提升自我的能力,所展現出來的程度;學習成果與學習目標越接近,表示學習成效越高,反之,學習結果遠遠低於學習的目標,表示學習成效低。

## 第四節 學習興趣與學習成效之相關探究

透過「台灣博碩士論文知識加值系統」以關鍵字“學習興趣”、“學習成效”、“桌遊”並設定100學年度到105學年度,收尋到相關論文83篇,而針對國小學童的研究有58篇,在以國小為對象的58篇裡,數學領域有9篇,社會領域有10篇,自然領域有3篇,其他語文領域有5篇,其他領域有11篇,以英語領域為研究範圍的有20篇,而針對低年級英語教學的只有2篇。綜觀以上發現,桌遊融入教育在近幾年較為風行,以英語領域的20篇來看,2016年到2017年發表的就佔了16篇;占了80%,在2016年之前才4篇,可見這幾年推行的「翻轉教育」不僅在學校裡成為一種風潮,在學術界也紛紛投入心力,以研究來獲得更多可行性的實證,多位研究學者(郭宜琳,2015;王慧真,2017;吳姿怡,2017;紀佩羽,2016;等)相繼發現,桌遊融入英語教學在國小學童的學習興趣和學習成效上都有明顯的提升,為教學者提供許多有趣又有成效的教學方法。

以學習興趣與學習成效來分析，上述的學術研究皆陸續提出桌遊融入教學後，提升了學習興趣或學習成效又或兩者皆提高，敘述如下：

### 壹、 英語學科

郭宜琳（2015）英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究中發現，以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣及學習成效。相較於控制組的學生，成效高出許多。

### 貳、 國語學科

黃美霖（2017）「學習好好玩」-桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享中提出，藉由桌遊融入國語教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現學童的專注力提升了，語文基本能力也有進步。林家米、隋翠華（2017）桌遊融入語詞學習之應用研究分析中指出，將桌遊融入國小二年級的國語教學裡，啟發了學童的學習興趣，並且從學童的期中考和期末考的語詞成績當中發現有明顯的進步。

### 參、 數學學科

黃美霖（2017）也相同藉由桌遊融入數學教學的方式對二位學障學生和一位輕度智障的學生進行教學，發現學童的專注力提升了，數學基本能力也有進步。侯采伶（2016）用桌遊來翻轉學習-以國中數學質數為例之研究中發現，由桌遊”心臟病”的概念融入國中數學質數的練習，發現前測成績 90 分以上佔全班 37%，後測成績 90 分以上佔全班 85%，有效幫助學生在數學質數上的學習。

在以上學術的支持下，還有張映芬（2017）在歷時一年半的追蹤調查發現，在國小學童英語科的學習興趣歷程上，是從情境興趣開始，進而認知策略的使用與學習行為增加，提升了學習興趣，也提升了學習成效，最後促使個人興趣的成形。本研究訂定以桌遊融入英語教學為背景變項，來探究學習興趣與學習成效的相關性，並且在上述的 20 篇以英語教學為領域的論文裡發現，以就低年級學童為研究對象，僅有 2 篇，其餘 18 篇皆是以中、高年級為研究對象，故本研究以國小低年級學童為對象。在學習成效的檢測內容上，多以聽、讀、寫三大部分或只

有其中一至二大部份來檢視其成效，並無統整聽、說、讀、寫四大部分來檢視其成效，故本研究以聽、說、讀、寫四大部分來檢視其成效。

裴斯塔洛齊，現代小學教育的鼻祖、平民教育之父、提倡愛的教育、把教師喻為園丁。我們亦應該要付出棉薄之力，為下一代努力。綜合以上，訂定出「國小低年級學童學習興趣與學習成效關係之研究—以桌遊融入英語教學為例」，盼能提供更多的研究數據和結果供教師於英語教學活動的參考。



### 第三章 研究方法

本研究採「準實驗研究法」來探討以桌遊融入英語教學後，國小低年級兒童學習成效與學習興趣關係之情形，將學生分成實驗組與控制組兩組，透過學習興趣評量表與學習成效前測與後測的數據來進行分析討論，進而了解學生的學習興趣與學習成效的關係。本章分成研究架構、研究對象、教學設計、研究工具、研究實施程序、資料處理與分析、研究倫理共七節，來加以論述。

#### 第一節 研究架構

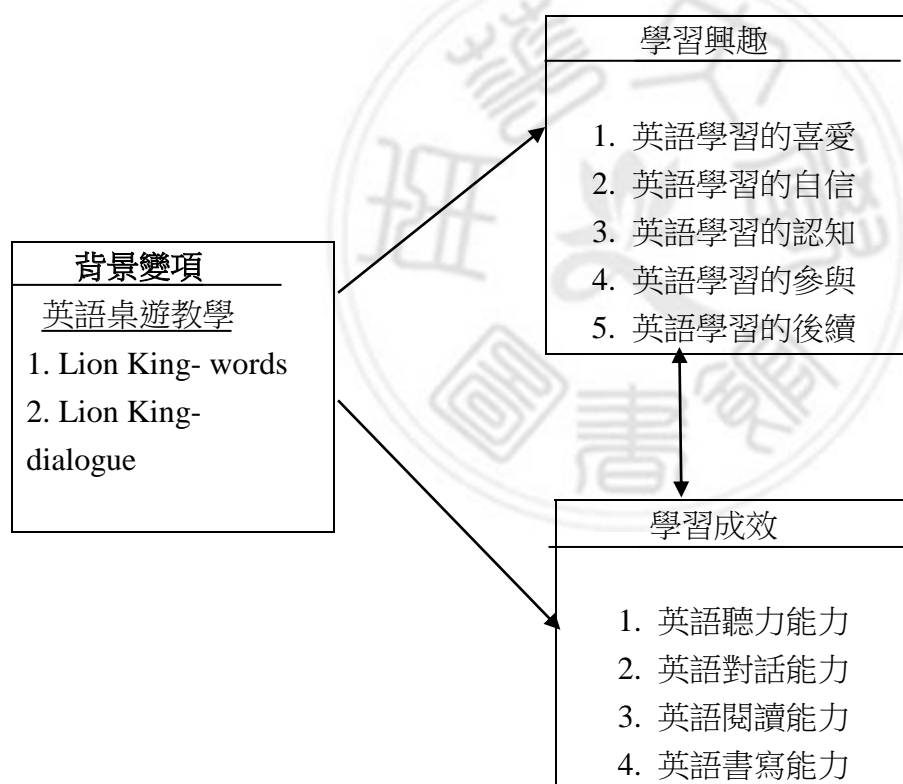


圖 3-1 研究架構

#### 壹、背景變項

本研究的背景變項有二，包含加入本研究所自製的「Lion King- words 單字獅子王」英語桌遊教學，和加入「Lion King-dialogue 對話獅子王」英語桌遊教學。

## 貳、學習興趣

本研究將學習興趣區分為五個向度，以五點量表來了解學童對桌遊融入英語教學的學習興趣程度，五個項度分別為：「英語學習的喜愛」、「英語學習的自信」、「英語學習的認知」、「英語學習的參與」、「英語學習的後續」。

## 參、學習成效

本研究將學習成效區分為四個項度，以百分比量表來了解學童對英語學習成效的提升程度。而四個項度分別為：「英語聽力能力」、「英語對話能力」、「英語閱讀能力」、「英語書寫能力」。

## 肆、實驗設計

本研究採用實驗組與控制組兩組之準實驗研究法進行實驗研究，其實驗設計模型如下圖：

對象	前測	實驗處理	後測
實驗組	T <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>
控制組	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

圖 3-2 實驗設計模型圖

各代號之涵義如下：

T<sub>1</sub>：在實驗實施前，對實驗組學童進行「英語學習興趣量表」及「英語學習成效量表」的前測。

X<sub>1</sub>：研究著在研究中對實驗組學童進行「桌遊融入英語之教學」課程。

T<sub>2</sub>：在實驗實施後，對實驗組學童進行「英語學習興趣量表」及「英語學習成效量表」的後測。

O<sub>1</sub>：在實驗實施前，對控制組學童進行「英語學習興趣量表」及「英語學習成效量表」的前測。

X<sub>2</sub>：研究著在研究中對控制組學童進行「傳統紙筆之英語教學」課程。

O<sub>2</sub>：在實驗實施後，對控制組學童進行「英語學習興趣量表」及「英語學習成效量表」的後測。

## 第二節 研究對象

本研究對象為國小低年級學童，樣本抽樣方式採方便取樣，選擇新北市幸福美語補習班(化名)低年級的兩個美語班級，共 26 位學生為研究對象，其學生的英語補習年資均為一年五個月。研究採準實驗研究法，故將研究對象分為實驗組 14 位學生，男生 6 人，女生 8 人，控制組 12 人，男生 3 人，女生 9 人。

**表 3-1 研究對象名單**

組別	整組平均 成績	姓名	性別	年級
實驗組	96	張○○	男	二
實驗組		吳○○	女	二
實驗組		翁○○	女	二
實驗組		陳○○	女	二
實驗組		劉○○	男	二
實驗組		潘○○	女	二
實驗組		簡○○	男	二
實驗組		蘇○○	女	二
實驗組		胡○○	男	二
實驗組		鄭○○	女	二
實驗組		尹○○	女	二
實驗組		張○○	女	二
實驗組		游○○	男	二
實驗組		林○○	男	二
控制組	95	李○○	女	二
控制組		楊○○	女	二
控制組		林○○	女	二
控制組		吳○○	女	二
控制組		陳○○	男	二
控制組		蔡○○	女	二
控制組		林○○	男	二
控制組		蕭○○	女	二
控制組		林○○	男	二
控制組		陳○○	女	二
控制組		陳○○	女	二
控制組		石○○	女	二

\*整組成績乃是取所有學童二年級下學期期末考英語成績來做為平均，三所學校課程皆依照教育部規範編排，故可以看出兩組程度相差不多。

### 第三節 教學設計

本研究依據教育部國中小基本英語字彙 1200 字中，依照四大主題，包含：1.文具類 (Stationery)，2. 食物類 (Food)，3. 職業類 (Occupation)，4. 交通工具 (Vehicle)，選取 32 個字彙，並以相對應的四組英語對話作為練習句型。以下就教學大綱、教學模式及教學工具來分別敘述。

#### 壹、教學大綱

表 3-2 教學大綱

堂次	課次	單字	句型
一	Pre-test and Introduce	英語學習興趣評量表填寫 英語學習成效評量卷前測 介紹英語桌遊 「Lion King- words 單字獅子王」和 「Lion King-dialogue 句型獅子王」	前測和介紹
二	Lesson 1	Stationery : Pen , pencil , ruler , marker , eraser , glue , crayon , tape	What do you have ? I have a/an _____.
三	Lesson 2	Food : Bread , milk , candy , pizza , juice , hamburger , beef , pork	What do you like ? I like _____.
四	Review 1	Review Review lesson 1 and lesson 2.	
五	Lesson 3	Occupation : Police , doctor , nurse , cook , worker , teacher , singer , dancer	What does he do ? He is a _____ .
六	Lesson 4	Vehicle : Airplane , bike , van , taxi , boat , foot , truck , scooter	How do you get there ? I get there by/on _____.
七	Review 2	Review : Review lesson 3 and lesson 4	
八	Post-test and Rewards	英語學習興趣評量表填寫 英語學習成效評量卷前測 獎勵全班學童	後測與獎勵

## 貳、教學模式

研究者每週在實驗組及控制組分別進行兩次課程，每次 30 分鐘，共 180 分鐘的教學課程，實驗組以桌遊融入英文教學的方式進行，控制組以傳統紙本教學方式進行，六堂課的教學會以同一個主軸來進行，以了解英語桌遊教學與傳統教學的差異性，其教學模式如下：

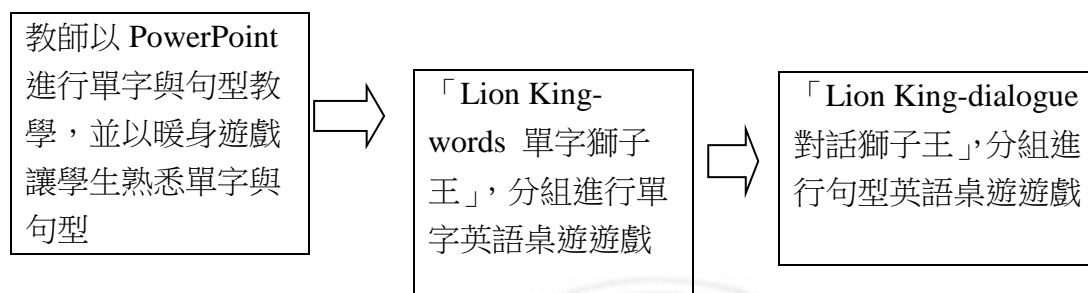


圖 3-3 實驗組教學模式

第一階段：教師將使用 10 分鐘的時間進行單字與句型內容的講解，使用 P P T 將單字與句型顯示於白板以利教學，並以暖身遊戲，例如猜猜單字卡或敲打正確句型...等遊戲，讓學童做進一步的熟習。

第二階段：學童進行 10 分鐘的「Lion King- words 單字獅子王」，分組單字英語桌遊遊戲。

第三階段學童進行 10 分鐘的「Lion King-dialogue 對話獅子王」，分組句型英語桌遊遊戲。

控制組教學模式：

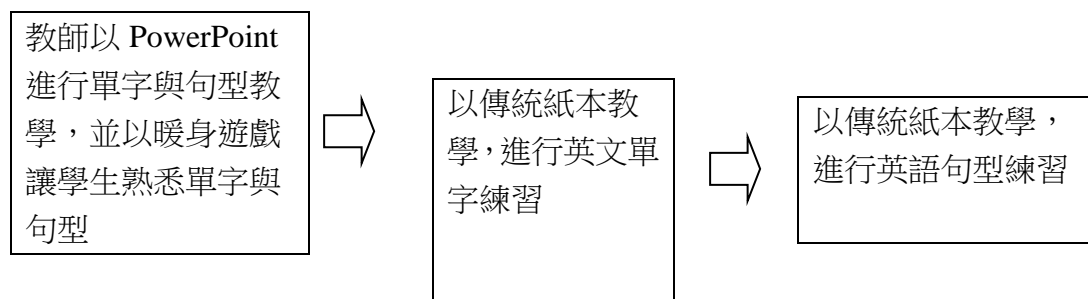


圖 3-4 控制組教學模式



第一階段：教師將使用 10 分鐘的時間進行單字與句型內容的講解，使用 P P T 將單字與句型顯示於白板以利教學，並以暖身遊戲，例如猜猜單字卡或敲打正確句型...等遊戲，讓學童做進一步的熟習。

第二階段：學童進行 10 分鐘的傳統紙本教學，進行英文單字練習。

第三階段：學童進行 10 分鐘的傳統紙本教學，進行英語對話練習。

### 參、教學工具

本研究所自編桌遊融入英語教學教材乃是根據市售桌遊，新天鵝堡所發行的「Alles Tomate 都是番茄」桌遊的概念加以改編運用，並以發展出「Lion King- words 單字獅子王」，「Lion King-dialogue 對話獅子王」兩套英語桌遊，以下將分別敘述：

#### 一、「Lion King- words 單字獅子王」

本桌遊以牌卡為主，共有 36 張卡，分為四組，每組有一張母卡和 8 張子卡，也就是有 4 張母卡和 32 張子卡。每張母卡上有顯示該組 8 張子卡的英語單字，作為學童遊戲時的提示作用，也是遊戲時學童自行複習的作用。

遊戲步驟如下：

- (一) 遊戲開始時，將一組的母卡正面放於牌組前，將同組的子卡增加為兩倍以增加趣味及挑戰性，共 16 張，洗牌後蓋於母卡的後方，先翻出一張子卡讓同組學童記憶後蓋於母卡前方。
- (二) 然後翻出下一張卡的同時，同組學童可搶答前一張卡的單字內容，領先者可以獲得前一張卡牌，並同時蓋下新翻出來的卡牌，如果搶答平手時將以猜拳決定領先者，亦可增設按鈴，讓學童按鈴搶答，第一個按下按鈴者可以答題，答對者可獲得牌卡，藉此可提高桌遊的互動性和耐玩性。
- (三) 以此類推，遊戲結束時，結算各自所得牌卡，最多者獲勝。

遊戲中，希望讓學童邊玩邊學習單字，在第二次上課遊戲時，將也會加入前一組牌卡作為複習，不但提高英語桌遊的有趣性和挑戰性，也希望提高學童上課時和下課後的學習興趣。在此將呈現四張母卡和各組中的五張牌卡，其餘單字牌卡請詳見於附錄一。

## 單字卡



圖 3-5 單字卡

母卡：



圖 3-6 單字母卡

### (2) 「Lion King-dialogue 對話獅子王」

本桌遊結合了「Lion King- words 單字獅子王」的單字子卡並加入句型條的運用，並以類似「Lion King- words 單字獅子王」的遊戲方式讓學童簡易操作，達到重心在於英語學習興趣和學習成效上。

遊戲步驟如下：

(一) 將一個句型條正面放於牌組前，將同組的子卡增加為兩倍以增加趣味及挑戰性，共 16

張，洗牌後蓋於母卡的後方，先翻出一張子卡讓同組學童記憶後蓋於句型條前方。

(二) 然後翻出下一張卡的同時，同組學童可搶答前一張卡的單字內容並將句型完整的唸出來，領先者可以獲得前一張卡牌，並同時蓋下新翻出來的卡牌，如果搶答平手時將以猜拳決定領先者。

(三) 以此類推，遊戲結束時，結算各自所得牌卡，最多者獲勝。

遊戲中，希望讓學童邊玩邊學習單字和句型。在第二次上課遊戲時，將也會加入前一組句型條和牌卡作為複習，以此類推，可以增加到四組句型和單字，如此不但提高英語桌遊的有趣性和挑戰性，也希望提高學童上課時和下課後的學習興趣。在此將呈現四個句型條：

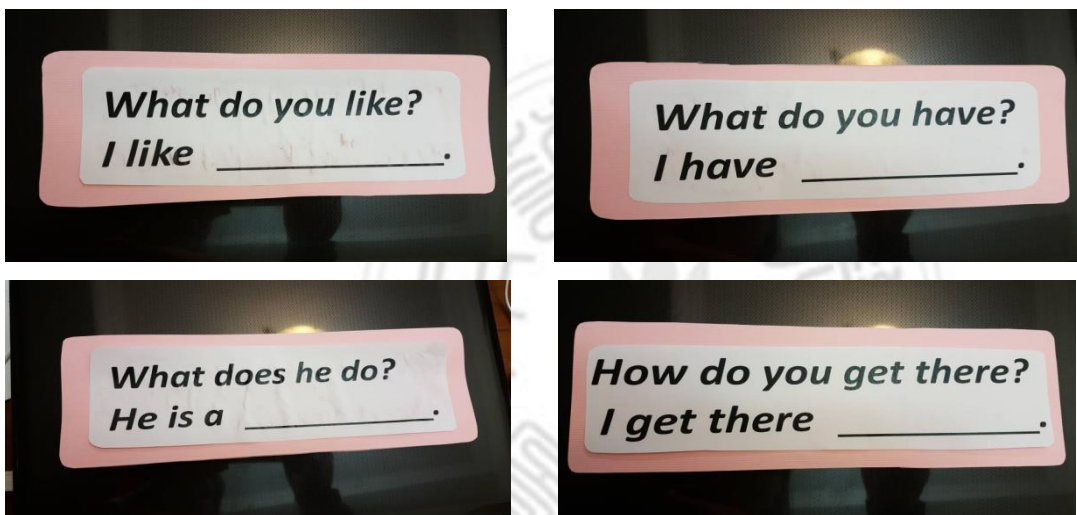


圖 3-7 句型條

#### 第四節 研究工具

本研究使用量化研究工具進行探究，並且針對學習興趣及學習成效兩方面來編製量化表，分別為：「英語學習興趣量表」和「英語學習成效量卷」，藉以作為學生學習興趣及學習成效的依據。將研究工具說明如下：

##### 壹、學習興趣量表

本研究參考了劉碧如（2009）國小六年級學生科學興趣之調查研究中之問卷及林秀芳（2012）「視覺藝術結合英語教學對國小學童學習興趣之影響－以視覺圖像卡為例之英語學習興趣問卷調查表」，將學習興趣區分為五個項度外，分別為：「英語學習的喜愛」、「英語學習

的自信」、「英語學習的認知」、「英語學習的參與」、「英語學習的後續」。並採用李克特氏 (Likert-type scale) 五點式量表，自編成「英語學習興趣量表」藉以得知學童對於桌遊融入英語教學的學習興趣成效，其得分越高，代表其學習興趣越高，反之，亦同。其評量表可見附錄一、二。在此就編制過程、專家效度及評量卷內容，三大部分來描述：

### 一、編制過程

根據相關文獻制定出本研究的學習興趣量表，先將學習興趣區分為五個項度外，在各向度內設立題目後設計量表。邀請五位相關領域的專家來進行內容審查，根據專家意見進行評量卷的修正，最後確認並完成具有專家效度的學習興趣量表。編制流程如下圖：

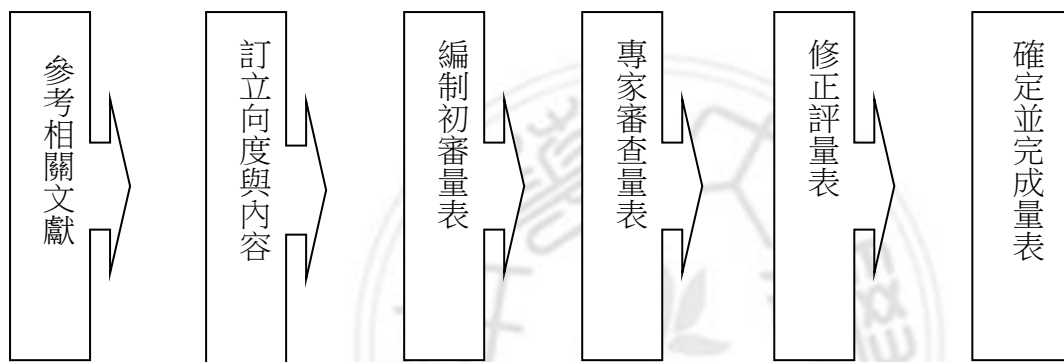


圖 3-8 學習興趣量表編制流程

### 二、專家效度

本研究者邀請五位相關領域專家協助審核英語學習前、後測評量卷，分別為一位國中校長、一位國中主任、一位勞動部桌遊講師、一位資深幼兒園園長、一位資深補教英語老師並且是該實驗班的英語導師，經由五位專家幫助來完成此次的前、後測評量卷。專家名單如表 3-3。

表 3-3 專家名單

專家姓名(依姓氏筆畫排序)	任職	專業領域
蕭 OO	補習班資深美語老師	英語專長
吳 OO	國中校長	教學與管理專長
葉 OO	幼兒園園長	幼教專長
吳 OO	國中主任	教學與管理專長
蔡 OO	勞動部講師	桌遊教學專長

本審核問卷採「同意」、「修正同意」與「不同意」三點式量表，而選題標準為，統計各題得分「同意」、「修正同意」得 60%，即三位專家以上認同者，即將保留該題目，並將須修正題目依據專家建議修正，如果該題在不同意的得分高於 60%，則予以刪除。在第一部分的第二到第五題不同意分數過高，予以刪除，因為專家認為，實驗對象已經限定為國小二年級並補習英語兩年之學童，所以刪除第一部份第二到第四題，再者，二年級學童較難斷定家中的英語課外讀物數量，所以刪除第一部分第五題。最後確認正式英語學習成效前、後測評量卷。專家效度分析表如表 3-4。

**表 3-4 英語學習興趣量表之專家內容效度之分析**

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
(第一部份) 基本資料	1.	100%			保留
	2.		20%	80%	刪除
	3.		20%	80%	刪除
	4.		20%	80%	刪除
	5.		20%	80%	刪除
(第二部份) 英語學習的喜愛	2.	100%			保留
	1.	100%			保留
	25.	100%			保留
	26.	100%			保留
英語學習的自信	27.	100%			保留
	3.	100%			保留
	4.	100%			保留
	11.	100%			保留
	20.	100%			保留
英語學習的認知	5.	80%	20%		保留
	6.	100%			保留
	12.	100%			保留
	13.	100%			保留
	14.	100%			保留
	21.	100%			保留

(續上頁)

	7.	100%		保留
	8.	100%		保留
英語學習的參與	9.	60%	40%	保留
	10.	100%		保留
	15.	100%		保留
	16.	100%		保留
	22.	100%		保留
	23.	100%		保留
	24.	100%		保留
英語學習的後續	17.	100%		保留
	18.	100%		保留
	19.	100%		保留

### 三、量表內容

本研究將學習興趣區分為五個項度外，分別為：「英語學習的喜愛」、「英語學習的自信」、「英語學習的認知」、「英語學習的參與」、「英語學習的後續」。針對題目之敘述，勾選可代表學童意見之敘述。計算英語學習興趣，依分數由低到高一分到五分，分別代表：非常不同意為一分、不同意為兩分、沒意見為三分、同意為四分、非常同意為五分。平均得分 4~5 分者，表示對問卷中的內容達到高度興趣程度，2~4 分者為中度興趣，1~2 分者則為低度興趣程度，學童的各題平均分數越高，表示其對桌遊融入英語教學之教學模式越有正向的感受，反之亦然。各個向度及其配合之相關題目如下：

#### (一) 英語學習的喜愛

1. 我喜歡上英語課
2. 我喜歡看英語的電視或網路節目
3. 英語老師上課很認真，讓我喜歡英語
4. 英語老師上課活潑、有趣，讓我喜歡英語
5. 英語老師講課清楚，讓我喜歡英語

## (二) 英語學習的自信

1. 英語學習讓我心情愉悅
2. 英語學習可以增加別人對我的稱讚
3. 英語學習可以增加我的自信心
4. 我能學會老師教的上課內容

## (三) 英語學習的認知

1. 英語學習是有助於我聽英語歌曲
2. 英語學習有助於我其他方面的學習
3. 英語有助於我了解國外的知識
4. 英語有助於我交到外國的朋友
5. 我認為學會英語是很厲害、很光榮的事
6. 上英語課時，得到老師的稱讚，是很棒的

## (四) 英語學習的參與

1. 我喜歡參加英語方面的活動
2. 我會和家人討論英語的學習情形
3. 我會和朋友或同學討論英語的學習情形
4. 我喜歡閱讀英語的相關文章
5. 我喜歡聆聽英語歌曲
6. 我喜歡觀看英語卡通或電影
7. 我會認真參與英語課的學習活動
8. 英語課，不懂時，我會提出來請教老師
9. 下課後，我也會拿出課本來複習

## (五) 英語學習的後續

1. 未來我喜歡繼續學習英語
2. 未來我希望做和英語有關的工作

### 3. 未來我希望成為英語老師或英語專家

運用以上題目來了解學童在桌遊融入英語教學之前、後的學習興趣差異。並且在學童作答前，先以口頭客觀的描述題目，以配合國小二年級學童的理解能力，來提高學習興趣評量的準確型。

## 貳、英語學習成效量表

本研究參考劉碧如（2009）與紀嫻羽（2016）「桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效影響之研究」論文中的「英語學習成就前、後測測驗卷」改編成本研究的「英語學習成效前、後量表」，並將學習成效區分為四個項度，分別為：「英語聽力能力」、「英語對話能力」、「英語閱讀能力」、「英語書寫能力」，並採用 100% 評量方式，並根據前後的數據差異來進行整理與分析，得以了解桌遊融入英文教學之學習成效前後差異情形。其得分越高，代表其學習成效越高，反之，亦同。其評量表可見附錄三、四。在此就編制過程、專家效度及評量卷內容，三大部分來描述：

### 一、編制過程

根據相關文獻制定出為期六次，每次 30 分鐘，共 180 分鐘的教學內容與教學目標，在依據教學內容與目標編制出包含英語聽、說、讀、寫，等四項能力的前、後測量表，研究者並邀請五位相關領域的專家來進行內容審查，根據專家意見進行量表的修正，最後確認並完成具有專家效度的前、後測量表。如下圖：

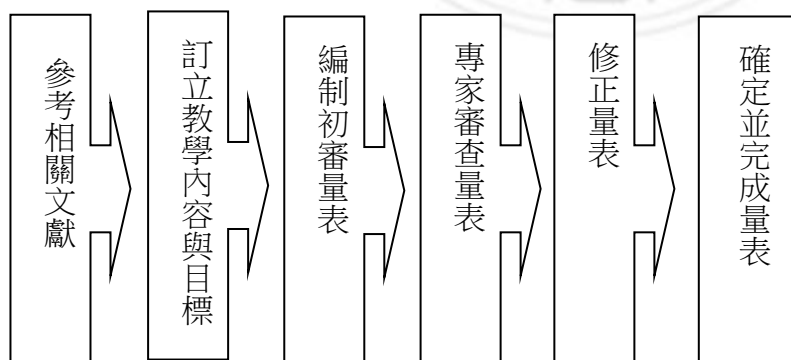


圖 3-9 量表編制過程

### (二) 專家效度

本研究邀請五位相關領域專家協助審核英語學習前、後測評量表，分別為一位幼兒園園



長、一位國中校長、一位國中主任、一位勞動部桌遊講師、一位資深補教英語老師並且是該實驗班的英語導師，經由五位專家幫助來完成此次的前、後測評量卷。專家名單如下：

**表 3-5 專家名單**

專家姓名(依姓氏筆畫排序)	任職	專業領域
吳 OO	國中校長	教學與管理專長
葉 OO	幼兒園園長	幼教專長
吳 OO	國中主任	教學與管理專長
蔡 OO	勞動部講師	桌遊教學專長

本審核問卷採「同意」、「修正同意」與「不同意」三點式量表，而選題標準為，統計各題得分「同意」、「修正同意」得 60%，即三位專家以上認同者，即將保留該題目，將須修正題目依據專家建議修正，以確認正式英語學習成效前、後測評量卷。專家效度分析如表 3-6。

**表 3-6 英語學習成效問卷之專家內容效度之分析**

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
	一、1.	100%			保留
	一、2.	100%			保留
	一、3.	100%			保留
	一、4.	100%			保留
	一、5.	100%			保留
	一、6.	100%			保留
聽力能力	二、1.	100%			保留
	二、2.	100%			保留
	二、3.	100%			保留
	二、4.	100%			保留
	二、5.	100%			保留
	二、6.	100%			保留

(續上頁)

對話能力	一、1.	100%	保留	
	一、2.	100%	保留	
	一、3.	100%	保留	
	一、4.	100%	保留	
	一、5.	100%	保留	
	一、6.	100%	保留	
	一、7.	100%	保留	
	一、8.	100%	保留	
	二、	100%	保留	
閱讀能力	一、1.	100%	保留	
	一、2.	100%	保留	
	一、3.	100%	保留	
	一、4.	100%	保留	
	一、5.	100%	保留	
	一、6.	100%	保留	
	二、1.	100%	保留	
	二、2.	100%	保留	
	二、3.	100%	保留	
	三、1.	100%	保留	
	三、2.	100%	保留	
	三、3.	100%	保留	
	書寫能力	一、1.	100%	保留
		一、2.	100%	保留
		一、3.	100%	保留
一、4.		100%	保留	
一、5.		100%	保留	
一、6.		100%	保留	
二、1.		100%	保留	

(續上頁)

二、2.	100%	保留
二、3.	100%	保留
三、1.	100%	保留
三、2.	100%	保留
三、3.	100%	保留

### 三、英語學習成效評量卷內容

英語學習成效依照四個向度「英語聽力能力」、「英語對話能力」、「英語閱讀能力」、「英語書寫能力」來編製內容，四張評量卷分開施測，並且以老師和學童一對一的方式進行對話能力評量。以百分比的方式來了解學童學習成效，四個向度各佔 25%，其內容如下：

#### (一) 英語聽力能力

1. 聽教師念出單字，然後圈出正確圖片，共六題。
2. 聽教師唸出句型，然後選出正確句子，共六題。

#### (二) 英語對話能力

1. 聽教師唸出句子，然後說出正確答句，共八題。
2. 用三分鐘的時間，讀完短文後，朗讀出來，共一題。

#### (三) 英語閱讀能力

1. 看題目中的圖片，選出正確的單字，共六題。
2. 看題目中的英語句子，選出正確的中文意思，共三題。
3. 根據題目中的英語問句，選出正確的英語答句，共三題。

#### (四) 英語書寫能力

1. 看題目中的題片，寫出正確的單字，共六題。
2. 看題目中所提供的幾個單字，以重組方式完成句子，共三題。
3. 根據題目中的英語問句和提示圖片，寫出最正確的英語答句，共三題。

本研究之英語學習成效量表之內容是參考教育部所頒定之國小 1200 個單字和相關文獻

等，並且根據專家審查修改後編制而成，詳細量表內容，請見附錄四到附錄六。

### 第五節 研究實施程序

本研究實施程序區分為三個階段，分別是計畫階段、實施階段以及完成階段，從 2017 年 1 月至 2018 年 6 月，為期一年六個月的研究，其流程圖如下：

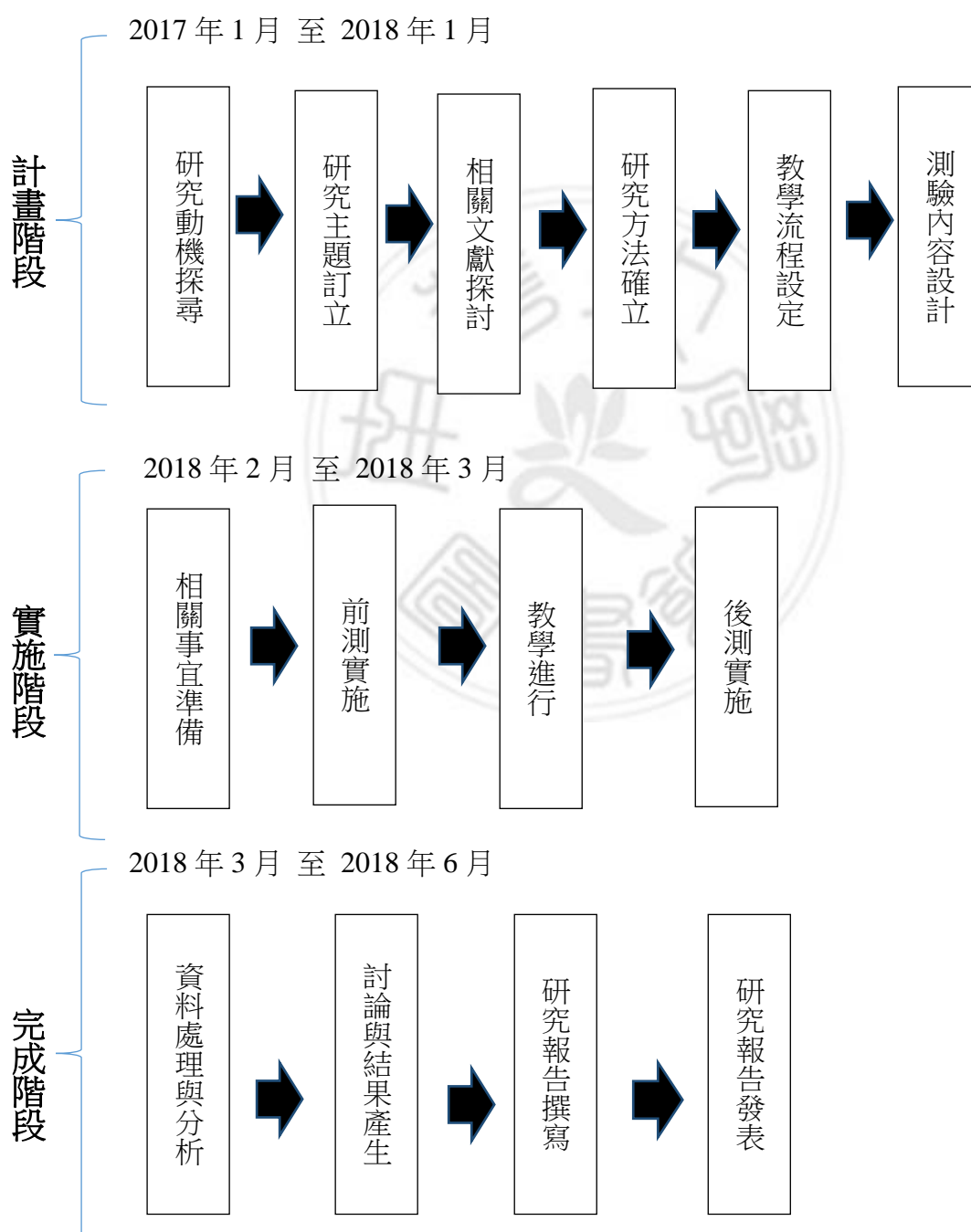


圖 3-10 研究實施程序

## 一、計畫階段（2017 年 1 月 至 2018 年 1 月）

本研究乃根據研究者的經驗與興趣來發想其主題，有了研究的背景與動機再與幾位教授討論中，找出研究方向，最終在指導教授的協助下，確立了論文題目：「國小低年級學童學習興趣與學習成效關係之研究~以桌遊融入英文教學為例」，也在蒐集相關文獻資料的同時，更確定研究的方法、教學模式與評量及測驗內容，並得到許多有教學實務經驗的同儕建議，讓研究更加完善。

## 二、實施階段（2018 年 2 月 至 2018 年 3 月）

於實驗組與控制組，兩個英語班級中進行相同內容教學，不同的是，實驗組以融入桌遊方式教學，而控制組則以傳統紙筆教學，並於教學前後進行學習成效的前測與後測及學習興趣評量表，蒐集資料以進行分析與討論。就研究過程，可分為四階段：

### （一）相關事宜準備

確認所有相關物品齊備，取得北市某英語補習班同意，選定兩個同為學習四個月的英語班級，並控制對象為國小一、二年級的學童，也協調出適當時間進行教學。

### （二）前測實施

於實驗課程的第一周 2018 年 2 月 26 日當周，第一次課程中進行前測，透過英語學習成效聽、說、讀、寫量表（附錄三到五）和學習興趣評量表（附錄二），來取得前測成績，接著介紹本研究所設計的兩款桌上遊戲「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-dialogue 對話獅子王」，讓學童對英語遊戲有初步的認識。

### （三）教學進行

於 2018 年 2 月 26 日當周的第二次上課起，進行為期六次，每次 30 分鐘的連續正式課程，共計 180 分鐘，實驗課程期間，實驗組實行本研究所設計之英語桌遊「Lion King- words 單字獅子王」和「Lion King-dialogue 對話獅子王」，而同時，控制組實行傳統紙本教學模式，並在 2018 年 3 月 16 日前結束實驗教學。

### （四）後測實施

結束為期六次，共 180 分鐘的實驗課程後，於 2018 年 3 月 19 日當周的課堂中，進行後測，

透過英語學習成效聽、說、讀、寫量表和學習興趣評量表，來取得後測數據。

### 三、完成階段（2018年3月至2018年6月）

根據實驗組與控制組所得到的學習成效前測與後測成績與學習興趣評量表，進行整理與分析討論，來撰寫第四章研究結果分析與討論以及第五章的結論與建議。

訂定出實施流程後，本研究也針對實驗教學實施步驟做以下說明：

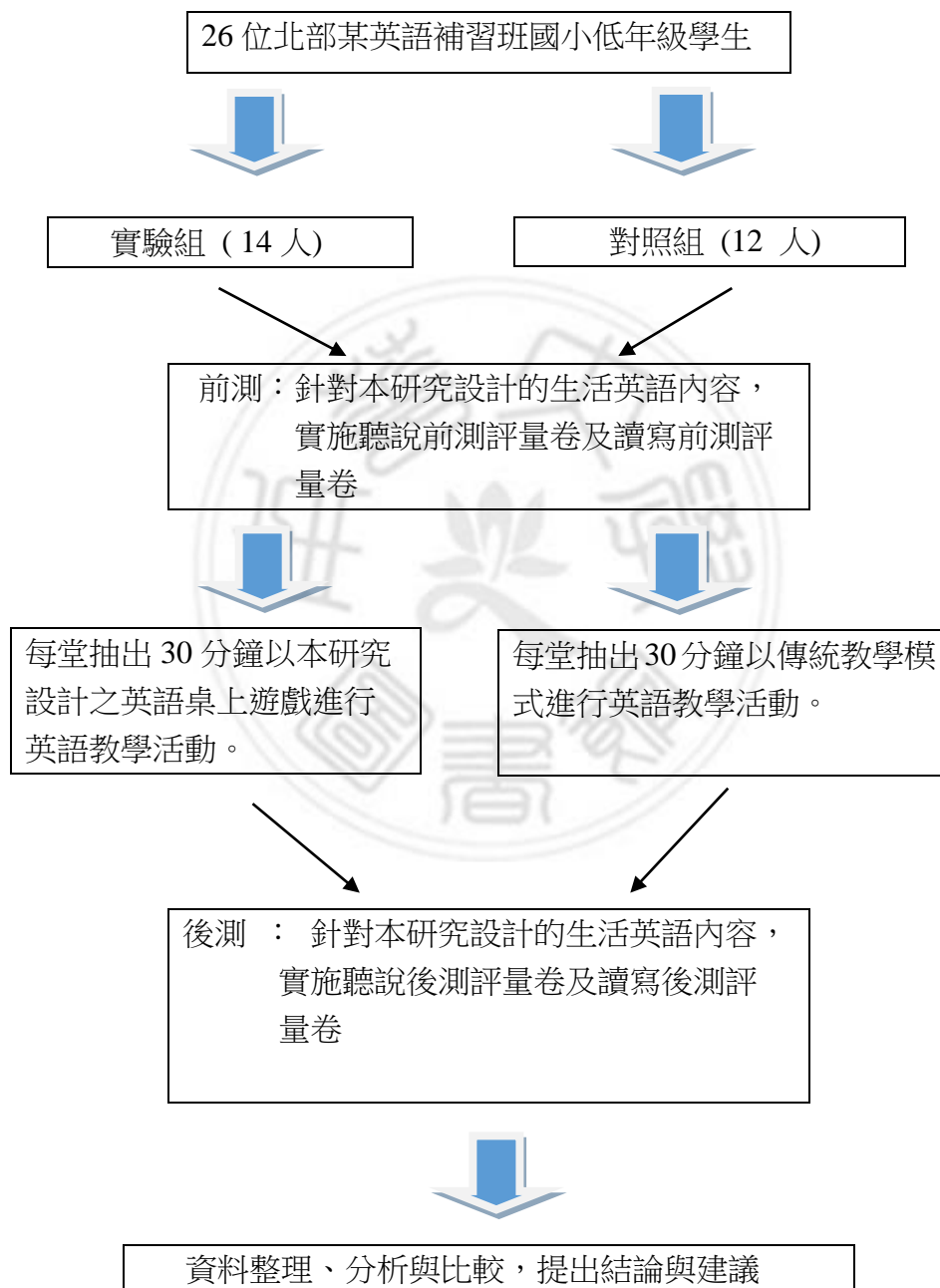


圖 3-11 實驗教學實施步驟

## 第六節 資料處理與分析

本研究將於全體受測者的資料完成並且確認正確後，進行資料存檔、整理和分析。本研究採準實驗研究法，分為實驗組和控制組兩組，加以前、後測設計，再根據實驗教學前、後所蒐集的量化資料和學生基本資料加以分析，如學童基本資料調查表、英語學習興趣量表前、後測量表和英語學習成效前、後測量表，以下各別說明之。

### 壹、資料蒐集

本研究將根據國小低年級學童英語學習興趣量表及其學童基本資料，和國小低年級學童英語學習成效量表兩部分之前後測資料做處理，分別描述如下：

#### 一、國小低年級學童英語學習興趣量表

本研究之英語學習興趣將依據研究者自行編製之量表，來進行學童前、後測數據差異之分析與探究，完整英語學習興趣量表可見附錄二。

#### 二、學童基本資料

根據學童於學習興趣量表上所填之基本資料，來進行學童性別分析。

#### 三、國小低年級學童英語學習成效量表

本研究之英語學習成效將依據研究者自行編製之量表，來進行學童前、後測數據差異之分析與探究，完整英語學習成效量表可見附錄三到五。

### 貳、資料處理與分析

依據前述研究工具所蒐集的資料，加以整理後，使用資料分析軟體 SPSS22.0 來進行資料的處理和分析，說明如下：

一、**描述統計**：以描述統計進行現況分析，包含平均數、標準差。

二、**t 檢定**：以相依樣本 t 檢定來分析實驗組在學習興趣及學習成效前後測差異情形及對照組在學習興趣及學習前後測差異情形。以獨立樣本 t 檢定來分析不同性別在學習興趣及學習成效後測的差異情形。

三、**積差相關**：以積差相關分析學習興趣與學習成效之相關分析。

## 第七節 研究倫理

本研究課程「桌上遊戲融入於英語教學」為期六週，共 180 分鐘，研究的過程中將會牽涉到學生的個人資料、學習權利與學習成果的呈現，因此以下所聲明的三點原則作為本研究之倫理，分別有自願即公開原則、保密原則及公正公平原則，以下將分別的說明。

### 一、自願即公開原則

研究者於研究課程開始前將會以書面通知單通知家長，並以口頭方式取得家長讓學童參與這次實驗課程之同意，並與班導商討學生狀況之後，確認所有的學生都是自願地參加這次的研究課程，而研究的過程中的狀況及照片紀錄也都是公開的狀況。

### 二、保密原則

研究中所提到的學校名稱及研究班級為真實存在的，而研究內容都已化名處理，然而學生之感受回饋由於涉及到了個人隱私，其姓名都已編號來處理，不需要有個人的資料外漏之疑慮，學生的個人資料與學習成果皆將保密處裡。

### 三、公正公平原則

最後基於公正公平原則，研究的過程中，對研究的對象採公平、公正的道德原則，而且合理蒐集資料，並且顧及到實驗組與控制組的教學內容一致，不損害每個學童的受教權，並保持客觀立場，以達到公平原則。



## 第四章 研究結果分析與討論

本章將以研究的結果予以分析與討論，共分為四節來說明，第一節桌遊融入英語教學之學習興趣前後差異情形，第二節桌遊融入英語教學之學習成效前後差異情形，第三節桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效之相關情形，第四節綜合討論。

### 第一節 桌遊融入英語教學之學習興趣前後之差異情形

本節首先將桌遊融入英語教學在國小二年級學童的學習興趣之前後差異情形，本研究將學習興趣區分為五大層面，為學習的喜愛、學習的自信、學習的認知、學習的參與、學習的後續。以下就學習興趣的總分和五大層面之分數，來做三部份之分析比較，分別為實驗組與控制組兩組組內前、後測之比較分析、實驗組與控制組組間後測之比較分析，和針對性別因素來檢驗是否影響學習興趣。

#### 壹、實驗組與控制組組內前、後測之比較分析

將所得之實驗組與控制組學童英語學習興趣前、後測的成績，以成對樣本  $t$  檢定來分析兩組學童在不同英語教學模式之學習興趣前後差異情形，結果如表 4-1 兩組組內之學習興趣前、後測  $t$  考驗分析摘要所示：

表 4-1 兩組組內之學習興趣前、後測  $t$  考驗分析摘要

組別	測驗名稱	前測		後測		$t$	$p$
		平均數	標準差	平均數	標準差		
實驗組	學習的喜愛	14.00	2.25	21.57	2.17	17.16	0.00
	學習的自信	11.50	1.09	17.21	1.19	29.43	0.00
	學習的認知	16.07	2.13	25.50	2.59	23.45	0.00
	學習的參與	23.21	3.93	37.93	3.12	22.08	0.00
	學習的後續	7.57	2.21	12.08	1.33	11.18	0.00

(續上表)

	總分	72.36	8.67	114.29	7.26	28.46	0.00
	學習的喜愛	17.00	2.92	17.67	3.11	2.15	0.054
	學習的自信	12.67	1.97	13.25	1.54	1.63	0.13
控制組	學習的認知	20.58	2.78	21.25	2.73	2.35	0.04
	學習的參與	27.42	3.42	27.17	3.86	-.08	0.43
	學習的後續	6.75	1.86	6.91	1.88	0.80	0.43
	總分	84.42	9.09	86.25	9.34	1.96	0.08

依據上表 4-1 之數據分析，得出以下三個重要結果：

#### 一、兩組組內之前、後測總得分，實驗組有顯著差異，控制組無顯著差異

##### (一) 實驗組

實驗組學童在「英語學習興趣總分」前後測之  $t$  考驗表，從描述統計方面來看，實驗組學童在前測所得到的平均成績為 72.36，標準差為 8.67，在後測所得到的平均成績為 114.29，標準差為 7.26，後測平均成績比前測平均成績進步了 41.93。再者，由表 4-1 得知成對樣本  $t$  值為 28.46， $p$  值等於 0.00 ( $p < .05$ )，達到顯著水準，說明將桌遊融入英語教學對小學二年級學童的學習興趣上有顯著差異。

##### (二) 控制組

控制組學童在「英語學習興趣總分」前後測之  $t$  考驗表，從描述統計方面來看，控制組學童在前測所得到的平均成績為 84.42，標準差 9.09，在後測所得到的平均成績為 86.25，標準差 9.34，後測平均成績比前測平均成績只相差了 1.83，再者，由表 4-1 得知成對樣本  $t$  值為 1.96， $p$  值等於 0.08 ( $p > .05$ )，未達到顯著水準，說明傳統英語教學對小學二年級學童的學習興趣無顯著差。

綜合以上得知，桌遊融入英語教學和傳統英語教學對小學二年級學童的學習興趣上，實驗

組有顯著差異，控制組無顯著差異

## 二、實驗組組內前、後測之學習興趣之五大層面皆有顯著差異

實驗組學童組內前、後測之「學習的喜愛」(平均數：前 14.00，後 21.57；標準差：前 2.25，後 2.17； $t=17.16$ ， $p= 0.00$ )、「學習的自信」(平均數：前 11.50，後 17.21；標準差：前 1.09，後 1.19； $t=29.43$ ， $p= 0.00$ )、「學習的認知」(平均數：前 16.07，後 25.50；標準差：前 2.13，後 2.59， $t=23.45$ ， $p= 0.00$ )、「學習的參與」(平均數：前 23.21，後 37.93；標準差：前 3.93，後 3.12， $t=22.08$ ， $p= 0.00$ )「學習的後續」(平均數：前 7.57，後 12.08；標準差：前 2.21，後 1.33， $t=11.18$ ， $p= 0.00$ )，在統計分析上皆達到顯著差異水準，表示實驗組在經過教學後，在學習興趣之五大區塊皆有顯著差異。

## 三、控制組組內前、後測之學習的認知有顯著差異，其餘沒有顯著差異

控制組學童組內前、後測之「學習的認知」(平均數：前 20.58，後 21.25；標準差：前 2.78，後 2.73； $t=2.35$ ， $p= 0.04$ ) 在統計分析上皆達到顯著差異水準。其餘四大層面「學習的喜愛」(平均數：前 17.00，後 17.67；標準差：前 2.92，後 3.11； $t=2.15$ ， $p= 0.054$ )、「學習的自信」(平均數：前 12.67，後 13.25；標準差：前 1.97，後 1.54； $t=1.63$ ， $p= 0.13$ )、「學習的參與」(平均數：前 27.42，後 27.17；標準差：前 3.42，後 3.86； $t=-0.08$ ， $p= 0.43$ )「學習的後續」(平均數：前 6.75，後 6.91；標準差：前 1.86，後 1.88； $t=0.80$ ， $p= 0.43$ )，在統計分析上皆沒有達到顯著差異水準，表示控制組在經過教學後，只有學習的認知有顯著差異，其餘沒有顯著差異。

## 貳、實驗組與控制組組間後測之比較分析

兩組學童在教學結束後，立即進行英語後測，並就兩組之學習興趣評量，再依數據進行獨立樣本  $t$  檢定，結果如表 4-2 實驗組與控制組組間後測之總分與五大學習興趣層面比較分析摘要所示：

表 4-2 實驗組與控制組組間後測之總分與五大學習興趣層面比較分析

測驗名稱	實驗組(N=14)		控制組(N=12)		<i>t</i>	<i>p</i>
	平均	標準差	平均	標準差		
學習的喜愛	21.57	2.17	17.67	3.11	3.76	0.01
學習的自信	17.21	1.19	13.25	1.54	7.39	0.00
學習的認知	25.50	2.59	21.25	2.73	4.06	0.00
學習的參與	37.93	3.32	27.17	3.86	7.65	0.00
學習的後續	12.07	1.33	6.92	1.88	8.16	0.00
總分	114.29	7.26	86.25	9.34	8.61	0.00

依據上表 4-2 之數據分析，得出以下二個重要結果：

#### 一、兩組組間後測總得分有顯著差異

實驗組與控制組在教學後，整體平均總分為實驗組平均成績為 114.29，標準差為 7.26；控制組平均成績為 86.25，標準差為 9.34，實驗組的平均數高於控制組 28.04 分，在檢驗分析上 *t* 值為 8.61，*p* 值為 0.00 (<0.05)，顯示兩組學童在教學後，整體的學習興趣有達到顯著差異，說明運用桌遊融入英語教學模式比傳統教學模式，更能有效提升學童學習興趣。

#### 二、兩組組間後測五大學習興趣層面皆有顯著差異

兩組學童之組間後測在「學習的喜愛」實驗組平均數為 21.57，標準差為 2.17，控制組平均數為 17.67，標準差為 3.11 ( $t=3.75, p=0.01$ )、「學習的自信」實驗組平均數為 17.21，標準差為 1.19，控制組平均數為 13.25，標準差為 1.54 ( $t=7.39, p=0.00$ )、「學習的認知」實驗組平均數為 25.50，標準差為 2.59，控制組平均數為 21.25，標準差為 2.73 ( $t=4.06, p=0.00$ )、「學習的參與」實驗組平均數為 37.93，標準差為 3.32，控制組平均數為 27.17，標準差為 3.86 ( $t=7.65, p=0.00$ )、「學習的後續」實驗組平均數為 12.07，標準差為 1.33，控制組平均數為 6.92，標準差為 1.88 ( $t=8.16, p=0.00$ )，其 *p* 值皆小於 0.05，在統計分析上，達到顯著差異水

準，表示桌遊融入英語教學模式比傳統教學模式，在學習興趣五大層面上，更能有效提升學童整體學習興趣。

綜合以上二部分之比較分析，以桌遊融入英語教學和比傳統英語教學更能提升國小二年級學童之學習興趣，不論是在整體總分或五大學習興趣上皆是。

### 參、性別因素之探討

為了解不同性別在實驗組和控制組內對學童的英語學習興趣有無顯著差異，研究者針對所得數據以獨立樣本  $t$  檢定獲得以下結果，如表 4-3 性別因素之受試者在英語學習興趣前、後測  $t$  考驗分析摘要所示：

表 4-3 性別因素之受試者在英語學習興趣前、後測  $t$  考驗分析摘要

組別	測驗名稱	性別	平均數	個數	標準差	t	p
實驗組	興趣前測總分	男	77.00	5	7.21	1.58	0.14
實驗組	興趣前測總分	女	69.78	9	8.67		
實驗組	興趣後測總分	男	118.20	5	7.82	1.59	0.14
實驗組	興趣後測總分	女	112.11	9	6.33		
控制組	興趣前測總分	男	82.00	3	6.25	0.51	0.62
控制組	興趣前測總分	女	85.22	9	10.05		
控制組	興趣後測總分	男	85.00	3	11.27	0.26	0.80
控制組	興趣後測總分	女	86.67	9	9.35		

依據上表 4-3 之數據分析，得出以下二個重要結果：

#### (一) 實驗組

實驗組在實驗前學習興趣之性別因素所得的男生平均數為 77.00，標準差為 7.21；女生平均數為 69.78，標準差為 8.67； $t$  值為 1.58， $p$  值為 0.14 ( $p > 0.05$ )，表示性別的影響不顯著。

在實驗後所得的男生平均數為 118.20，標準差為 7.82；女生平均數為 112.11，標準差為 6.33； $t$  值為 1.59， $p$  值為 0.14( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著

## (二) 控制組

控制組在實驗前學習興趣之性別因素所得的男生平均數為 82.00，標準差為 6.25；女生平均數為 85.22，標準差為 10.05； $t$  值為 0.51， $p$  值為 0.62 ( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著。在實驗後所得的男生平均數為 85.00，標準差為 11.27；女生平均數為 86.67，標準差為 9.35； $t$  值為 0.26， $p$  值為 0.80( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著。

## 第二節 桌遊融入英語教學之學習成效前後之差異情形

在這一節將桌遊融入英語教學在國小二年級學童的學習成效之前、後差異，本研究之英語成效評量分為四大層面，分別為英語聽力能力、英語對話能力、英語閱讀能力和英語書寫能力，各佔 25 分，總分 100 分。以下就三部份來分析比較，分別為：實驗組與控制組兩組組內前、後測之比較分析、實驗組與控制組組間後測之比較分析，和針對性別因素來檢驗是否影響學習成效。

### 壹、實驗組與控制組組內前、後測之比較分析

將所得之實驗組與控制組學童英語學習成效前後測的成績，以成對樣本  $t$  檢定來分析兩組學童在不同英語教學模式之學習成效前後差異情形，結果如表 4-4 兩組組內之英語教學成效前、後測  $t$  考驗分析摘要所示：

表 4-4 兩組組內之英語學習成效前、後測  $t$  考驗分析摘要

組別	測驗名稱	前測		後測		$t$	$p$
		平均數	標準差	平均數	標準差		
實驗組	聽力能力	18.21	1.19	23.50	1.16	27.23	0.00
	對話能力	16.07	3.10	21.43	1.45	9.24	0.00
	閱讀能力	19.29	1.64	23.07	1.14	9.59	0.00
	寫作能力	16.00	2.91	21.93	1.86	10.99	0.00
	總分	69.57	6.54	89.92	4.39	25.59	0.00
控制組	聽力能力	17.58	1.78	21.83	2.17	6.09	0.00
	對話能力	15.42	1.44	19.58	2.75	7.80	0.00
	閱讀能力	18.33	1.23	21.25	1.42	6.56	0.00
	寫作能力	16.58	1.50	21.25	1.42	15.06	0.00
	總分	67.92	4.83	85.50	3.61	18.85	0.00

依據上表 4-4 之數據分析，得出以下兩個重要結果：

#### 一、兩組組內之前、後測總得分有顯著差異

##### (一) 實驗組

實驗組學童在「英語學習成效總分」前後測之  $t$  考驗表，從描述統計方面來看，實驗組學童在前測所得到的平均成績為 69.57，標準差為 6.54，在後測所得到的平均成績為 89.92，標準差為 4.39，後測平均成績比前測平均成績進步了 20.35。再者，由表 4-4 得知  $t$  值為 25.59， $p$  值等於 0.00 ( $p < .05$ )，達到顯著水準，說明將桌遊融入英語教學對小學二年級學童的學習成效上有顯著差異。

##### (二) 控制組

控制組學童在「英語學習成效總分」前後測之  $t$  考驗表，從描述統計方面來看，控制組學童在前測所得到的平均成績為 67.92，標準差 4.83，在後測所得到的平均成績為 85.50，標準差 3.61，後測平均成績比前測平均成績進步了 17.58。再者，由表 4-4 得知  $t$  值為 18.85， $p$  值等於 0.00 ( $p < .05$ )，亦達到顯著水準，說明傳統英語教學對小學二年級學童的學習成效亦有顯著差異。

由上得知，桌遊融入英語教學和傳統英語教學對小學二年級學童的學習成效皆有顯著正向影響，但實驗組的平均進步成績為 20.35，將較於控制組的 17.58，高了 2.77 的平均分數。

## 二、兩組組內前、後測之四大英語能力皆有顯著差異

兩組學童組內前、後測之「聽力能力」實驗組（平均數：前 18.21，後 23.50；標準差：前 1.19，後 1.16； $t=27.23$ ， $p=0.00$ ），控制組（平均數：前 17.58，後 21.83；標準差：前 1.78，後 2.17； $t=6.09$ ， $p=0.00$ ）、「對話能力」實驗組（平均數：前 16.07，後 21.43；標準差：前 3.10，後 1.45； $t=9.24$ ， $p=0.00$ ），控制組（平均數：前 15.42，後 19.58；標準差：前 1.44，後 2.75； $t=7.80$ ， $p=0.00$ ）、「閱讀能力」實驗組（平均數：前 19.29，後 23.07；標準差：前 1.64，後 1.14； $t=9.59$ ， $p=0.00$ ），控制組（平均數：前 18.33，後 21.25；標準差：前 1.23，後 1.42； $t=6.56$ ， $p=0.00$ ）、「寫作能力」實驗組（平均數：前 16.00，後 21.93；標準差：前 2.91，後 1.86； $t=10.99$ ， $p=0.00$ ），控制組（平均數：前 16.58，後 21.25；標準差：前 1.50，後 1.42； $t=15.06$ ， $p=0.00$ ），在統計分析上皆達到顯著差異水準，表示實驗組與控制組在經過教學後，皆有顯著差異。但以描述分析上來看，經教學後，實驗組的四大英語能力成績皆高於控制組的四大英語能力「聽力能力」（實驗組： $M=23.05 >$  控制組： $M=21.83$ ）、「對話能力」（實驗組： $M=21.43 >$  控制組： $M=19.58$ ）、「閱讀能力」（實驗組： $M=23.07 >$  控制組： $M=21.25$ ）、「寫作能力」（實驗組： $M=21.93 >$  控制組： $M=21.25$ ）。

## 貳、實驗組與控制組組間後測之比較分析

兩組學童在教學結束後，立即進行英語後測，並就兩組之學習成效數據進行獨立樣本  $t$  檢定，結果如表 4-5 實驗組與控制組組間後測之總分與四大英語能力比較分析摘要所示：



表 4-5 實驗組與控制組組間後測之總分與四大英語能力比較分析

測驗名稱	實驗組(N=14)		控制組(N=12)		<i>t</i>	<i>p</i>
	平均	標準差	平均	標準差		
聽力能力	23.50	1.16	21.83	2.17	2.50	0.02
對話能力	21.43	1.45	19.58	2.75	3.24	0.00
閱讀能力	23.07	1.14	21.25	1.42	0.41	0.69
書寫能力	21.93	1.86	21.25	1.42	1.03	0.31
總分	89.92	4.39	85.50	3.61	2.78	0.01

依據上表 4-5 之數據分析，得出以下三個重要結果：

### 一、兩組組間後測總得分有顯著差異

實驗組與控制組在教學後，實驗組平均總分為 89.92，標準差為 4.39，控制組平均總分為 85.50，標準差為 3.61，實驗組的平均數高於控制組 4.42 分，由表 4-5 得知 *t* 值為 2.78，*p* 值為 0.01 ( $<0.05$ )，顯示兩組學童在教學後，整體的英語學習成效達到顯著差異，說明桌遊融入英語教學模式比傳統教學模式，更能有效提升學童整體學習成效。

### 二、兩組組間後測「聽力能力」與「對話能力」有顯著差異

兩組學童在「聽力能力」實驗組平均數為 23.50，標準差為 1.16，控制組平均數為 21.83，標準差為 2.17 ( $t=2.50, p=0.02$ ) 與「對話能力」實驗組平均數為 21.43，標準差為 1.45，控制組平均數為 19.58，標準差為 2.75 ( $t=3.24, p=0.00$ )，其 *p* 值皆小於 0.05，在統計分析上，達到顯著差異水準，表示桌遊融入英語教學模式比傳統教學模式，在聽力能力與對話能力，更能有效提升學童整體學習成效。

### 三、兩組組間後測「閱讀能力」與「書寫能力」無顯著差異

兩組學童在「閱讀能力」實驗組平均數為 23.07，標準差為 1.14，控制組平均數為 21.25，標準差為 1.42 ( $t=0.41, p=0.69$ ) 與「書寫能力」實驗組平均數為 21.93，標準差為 1.86，控制

組平均數為 21.25，標準差為 1.42 ( $t=1.03$ ， $p=0.31$ )，其  $p$  值皆大於 0.05，在統計分析上，未達到顯著差異水準，表示桌遊融入英語教學模式和傳統教學模式，在提升學童閱讀能力與書寫能力方面，並無顯著差異。亦可能是實驗的時間較短，而英語閱讀能力和英語書寫能力則需要較長時間才能予以改變，故建議未來研究者可設定較長的實驗時間。

綜合以上二部分之比較分析，桌遊融入英語教學和傳統英語教學，都能提升國小二年級學童之學習成效，但桌遊融入英語教學模式之學習，在整體總分上、聽力能力、對話能力上，提升效果較傳統英語之控制組有顯著差異。

### 參、性別因素：

為了解不同性別在實驗組和控制組內對學童的英語學習成效有無顯著影響，研究者針對所得數據以獨立樣本  $t$  檢定獲得以下結果，如表 4-6 性別因素之受試者在英語學習成效前、後測  $t$  考驗分析摘要所示：

表 4-6 性別因素之受試者在英語學習成效前、後測  $t$  考驗分析摘要

組別	測驗名稱	性別	平均數	個數	標準差	$t$	$p$
實驗組	成效前測總分	男	67.60	5	5.27	0.82	0.42
實驗組	成效前測總分	女	70.66	9	7.21		
實驗組	成效後測總分	男	88.40	5	4.34	0.97	0.35
實驗組	成效後測總分	女	90.78	9	4.44		
控制組	成效前測總分	男	67.00	3	3.60	0.48	0.72
控制組	成效前測總分	女	68.22	9	5.33		
控制組	成效後測總分	男	84.33	3	4.04	0.85	0.54
控制組	成效後測總分	女	85.89	9	3.62		

依據上表 4-6 之數據分析，得出以下二個重要結果：

### (一) 實驗組

實驗組在實驗前學習成效之性別因素所得的男生平均數為 67.60，標準差為 5.27；女生平均數為 70.66，標準差為 7.21； $t$  值為 0.82， $p$  值為 0.42 ( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著。在實驗後所得的男生平均數為 88.40，標準差為 4.34；女生平均數為 90.78，標準差為 4.44； $t$  值為 0.97， $p$  值為 0.35( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著

### (二) 控制組

控制組在實驗前學習成效之性別因素所得的男生平均數為 67.00，標準差為 3.60；女生平均數為 68.22，標準差為 5.33； $t$  值為 0.48， $p$  值為 0.72 ( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著。在實驗後所得的男生平均數為 84.33，標準差為 4.04；女生平均數為 85.89，標準差為 3.62； $t$  值為 0.85， $p$  值為 0.54( $p>0.05$ )，表示性別的影響不顯著

## 第三節 桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效之相關情形

在分析過桌遊融入英語教學對學習興趣和學習成效的個別相關情形後，研究者更進一步的探討桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效的相關情形，以積差相關模式進行分析，共分三部分進行說明：

### 壹、桌遊融入英語教學之學習興趣之總分和五大層面積差相關

首先進行學習興趣之總分與五大層面相互積差相關，如表 4-7 桌遊融入英語教學之學習興趣之總分和五大層面積差相關顯示

一、整體而言，各個向度，包含喜愛、認知、參與、後續，與總分之相關係數為 0.70，0.63，0.82，0.79，均達顯著正相關。

二、各向度之間，喜愛與參與之係數為 0.64，達顯著正相關，其餘未達顯著相關。

表 4-7 桌遊融入英語教學之學習興趣之總分和五大層面積差相關

相關層面	喜愛	自信	認知	參與	後續	總分
喜愛	1					
自信	-0.14	1				
認知	0.12	0.34	1			
參與	0.64*	0.02	0.19	1		
後續	0.47	0.33	0.48	0.53	1	
總分	0.70**	0.31	0.63*	0.82**	0.79**	1

\* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$ ,

## 貳、桌遊融入英語教學之學習成效之總分與四大層面積差相關

接著進行學習成效之總分與四大層面積差相關，如表 4-8 桌遊融入英語教學之學習成效之總分與四大層面積差相關顯示

一、整體而言，四大層面，包含英語聽力、英語對話、英語閱讀、英語書寫與總分之相關係數為 0.72，0.83，0.75，0.81，均達顯著正相關。

二、各向度之間，英語聽力與英語對話之相關係數為 0.55、英語對話與英語閱讀之相關係數為 0.58，兩組之間達顯著正相關，其餘未達顯著相關。

表 4-8 桌遊融入英語教學之學習成效之總分與四大層面積差相關

相關層面	英語聽力	英語對話	英語閱讀	英語書寫	總分
英語聽力	1				
英語對話	0.55*	1			
英語閱讀	0.26	0.58**	1		
英語書寫	0.48	0.41	0.47	1	
總分	0.72**	0.83**	0.75**	0.81**	1

\* $p < 0.05$ , \*\* $p < 0.01$

### 參、桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效積差相關

最後進行學習興趣之總分與五大層面和學習成效之總分與四大層面積差相關，如表 4-9 桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效積差相關顯示

一、整體而言，學習興趣的喜愛、認知、參與、後續與學習成效總分之相關係數為 0.71，0.57，0.78，0.75，0.93，均達到顯著正相關；學習成效的英語聽力、英語對話、英語閱讀、英語書寫與學習興趣總分之相關係數為 0.74，0.75，0.74，0.70，均達到顯著正相關；學習興趣總分與學習成效總分之係數為 0.93，也達到顯著正相關。

二、各向度之間，喜愛與英語聽力、英語對話、英語書寫之間係數為 0.71，0.62，0.56，均達到顯著正相關；認知與英語對話之間係數為 0.55，達到顯著正相關；參與與英語對話、英語閱讀、英語書寫之間係數為 0.58，0.75，0.61，均達到顯著正相關；後續與英語閱讀、英語書寫之間係數為 0.56，0.78，均達到顯著正相關。

表 4-9 桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效積差相關

相關層面	英語聽力	英語對話	英語閱讀	英語書寫	總分
喜愛	0.71**	0.62**	0.32	0.56*	0.71**
自信	0.14	0.17	0.22	-0.27	0.14
認知	0.50	0.55*	0.46	0.33	0.57*
參與	0.51	0.58*	0.75**	0.61*	0.78**
後續	0.52	0.42	0.56*	0.78**	0.75**
興趣總分	0.74**	0.75**	0.74**	0.70**	0.93**

\* $p < 0.05$ ，\*\* $p < 0.01$

## 第四節 綜合討論

根據以上分析與討論，本研究在桌遊融入英語教學對國小二年級學童在學習興趣上和學習

成效上，將結果歸納如下：

一、在學習興趣上，在實驗組同學的前、後測，分析發現桌遊融入英語教學顯著的提升了學童的學習興趣。控制組學童的前、後測，分析發現傳統式英語教學沒有影響學童的學習興趣。如同郭宜琳（2015）以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣之結果一致，並且對照研究者在現場教學經驗觀察，發現英語桌遊能顯著提升學童的學習興趣之結果一致。

二、在學習成效上，在實驗組同學的前、後測，分析發現桌遊融入英語教學顯著的提升了學童的學習成效。控制組學童的前、後測，分析發現傳統式英語教學雖然也提升了學童的學習成效，但實驗組進步成績明顯高於控制組的進步成績。就實驗組部分，也呼應了紀姍羽（2016）與駱羿姣（2016）將桌遊應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效有顯著差異之結果一致，再者對照研究者多年教學的現場觀察，英語桌遊能顯著提升學童的學習成效之結果一致。

三、在學習興趣與學習成效相關情形方面，就實驗組來看，學習興趣與學習成效形成了正相關的影響情形與郭宜琳（2015）英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究中發現，以桌上遊戲融入英語字母的教學，幫助國小一年級的學童提升了學習興趣及學習成效，相較於控制組的學生，成效高出許多之結果一致，而且對照研究者的現場觀察，學童的學習興趣與學習成效成正相關之結果一致。

四、性別對實驗組和控制組的學習興趣與學習成效沒有顯著差異，與郭宜琳（2015）英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究中發現，性別因素的差異不顯著之結果一致，此觀點與研究者的現場觀察結果也一致，性別因素對學習興趣與學習成效沒有顯著差異。

## 第五章 結論與建議

本研究主旨在透過桌遊改編之遊戲融入英語教學，來提升國小二年級的英語學習興趣與學習成效，並且探討學習興趣與學習成效之相關性。根據第四章的結果與討論，研究者歸納出以下結論與建議，共分兩部分來進行描述：第一節為研究結論，針對本研究之研究動機與目的來做出結論。第二節為研究建議，根據研究結果，來提供未來教學之英語教師在課程規劃上的一項參考，也提供未來研究者在進一步研究時的資料參考依據。

### 第一節 結論

經過為期六次的「桌遊融入英語教學」實驗課程之後，針對實驗組與控制組在學習興趣與學習成效之前、後測數據分析與討論，本節歸納出以下結論：

#### 一、桌遊融入英語教學有利於提升學生之英語學習興趣

根據英語學習興趣評量表前、後測之研究結果顯示，在經過六次的桌遊融入英語教學課程後，學童在英語學習興趣上有顯著提升，也完成了本研究之研究目的之一「了解桌遊融入英語教學之學習興趣前後差異情形」。而以傳統英語教學的對照組前、後測之研究結果顯示，在經過六次的傳統英語教學課程後，學童在英語學習興趣上沒有顯著提升。

#### 二、桌遊融入英語教學有利於提升學生之英語學習成效

根據英語學習成效評量表前、後測之研究結果顯示，在經過六次的桌遊融入英語教學課程後，學童在英語學習成效上有顯著提升，也完成了本研究之研究目的之二「了解桌遊融入英語教學之學習成效前後差異情形」。而以傳統英語教學的對照組前、後測之研究結果顯示，在經過六次的傳統英語教學課程後，學童在英語學習成效上也提升了。但相比較實驗組與控制組兩組的成長幅度，實驗組明顯高於控制組。

#### 三、桌遊融入英語教學之學習興趣與學習成效具正相關

就第四章的分析得知學習興趣的提升亦帶動學習成效的提升，故兩者有著正相關的關係存在。

## 第二節 建議

時代變遷快速，資訊亦快速的進步，教學者應保持敏銳，更新教學模式，來提升學童的學習興趣，進而提升學童的學習成效。本研究在經過六次的課程和兩次的前後測後，根據研究的結果與反思，研究者提出了以下幾點建議給教育實務者和未來研究之參考。

### 一、對教育實務者的建議

經過六次的桌遊融入英語教學之實驗課程後，學童在英語學習興趣上有顯著的提升，學習成效上也有顯著的提升，因此研究者提出幾點建議給教育實務者參考。

#### (一) 桌遊融入英語教學

將桌上遊戲融入英語教學裡，讓上課的氣氛是愉快歡樂的，不只提高了學童上課的學習興趣，也影響了學童課外時間的英語接觸的興趣，更影響到學生未來是否繼續想學習英語，也進而提升了學童的學習成效，所以建議教師將桌遊融入英語教學的一部分，並且在課程安排上提出以下建議。

##### (1) 30 分鐘的英語桌遊教學

本研究將課程安排設定為每次約 30 分鐘的桌遊融入英語教學，發現課程上有了變化性，學童的學習興趣皆能保持在較高的狀態，期待下次的英語教學課程。

##### (2) 約六次課程安排

本實驗將課程安排為六次的桌遊融入英語教學，對學童的學習興趣和學習成效有了提升的效果，所以建議同一款桌遊以六次左右的課程安排為佳，避免學童對同一款桌遊，產生倦怠感，減低了學習興趣。

#### 〈一〉 教師所扮演之角色

運用桌遊融入英語教學讓學習產生了變化，教師在簡單的教學後，引導學童分組進行遊戲，教師退於輔助地位，讓學童成為學習的中心，在實際的操作中學習新知，達到「做中學」與「翻轉教學」的理念。

#### (三) 桌遊的設計

針對桌遊的設計，研究者根據這六次的實驗以及多年的經驗也提出兩點建議給教學者和研



究者。

### (1) 桌遊設計結合進行中的英語課程

桌遊的設計建議和正在進行的英語課程相結合，一方面複習課堂上的課程內容，一方面因為正在學習的課程，學童印象較深刻，在進行桌遊時，更能有成就感。也建議桌遊設計要有層次上的設計，例如本研究的桌遊，學童可以先操作「Lion King- words 單字獅子王」，再結合句型條來操作「Lion King-dialogue 對話獅子王」，讓教學更具豐富性。

### (2) 桌遊設計結考量學童的年齡層

本研究桌遊對國小低年級學童來說，難易度較適中，如要運用於幼兒園學童，就應該要放大字卡，並簡化規則，例如找出相同字卡等重複性較高的英語桌遊。如要運用於中年級學童，應該要增加桌遊的變化度和難度，例如句型結構的難度增加或單字量增加等。

## 二、對未來研究者的建議

經過這六次的實驗課程，包含控制組和實驗組學童們的實驗過程，加上研究者多年的經驗，提出以下建議給未來研究者。

### (一)、研究對象

#### (1) 增加實驗學童人數

參與本實驗學童人數偏少，較無法正確反映母群體，建議未來有意研究此塊領域的研究者，能增加實驗組與控制組的人數。

#### (2) 實驗學童男女比例平均分配

建議能將男女比例做適中的分配，更能呈現出桌遊融入英語教學對學童在學習興趣與學習成效的真正影響程度，也將會成為珍貴的文獻資料。

### (二) 研究時間拉長

建議拉長實驗的時間，因為英語的閱讀和英語的寫作需要較長的時間培養才能產生影響，所以建議未來研究者拉長實驗時間才能了解學習興趣對英語閱讀和英語的寫作的相關。

## 參考文獻

### 中文部分

- 天鵝桌遊報 (2017 年 10 月 25 日)。淺談桌上遊戲分類【部落格文字資料】擷取 自 <http://swanpanasia.com/blog/?p=23>
- 王心怡 (2016)。桌上遊戲搭配分組合作學習融入國小英語教學之分析：以國小三年級學生聽說能力為例 (未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。
- 王芯婷 (2012)。桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探。社區發展季刊，140，94-106
- 王慧真 (2017)。桌遊活動與英語句型學習成效之研究—以國小四年級學生為例。中華大學，新竹市。
- 石裕惠 (2016)。桌上遊戲融入國中英語教學對學生的學習動機與學習投入程度之影響 (未出版之碩士論文)。國立中興大學，台中市。
- 吳木崑 (2009)。杜威經驗哲學對課程與教學之啟示。台北市立教育大學學報臺北市立教育大學學報，40 (1)，35-54。
- 吳姿怡 (2017)。運用桌上遊戲提升國小六年級低成就學生英語學習成效之行動研究。國立台中教育大學，台中市。
- 吳承翰 (2011)。桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究—以臺北地區桌上遊戲專賣店顧客為例 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 李佩穎。(2011)。以多元智能教學模組進行國小英語英語閱讀教學研究 (未出版之碩士論文)。國立東華大學，花蓮。
- 李嘉慧 (2012)。「電子體育課」有助提升小學生 做運動的興趣。HK教育研究獎勵計劃 10/11。「香港中國語文教學專業發展學會」，3-39。
- 李慧如 (2017)。桌上遊戲融入差異化教學對國小五年級學生英語學習動機與英語單字識字量之影響 (未出版之碩士論文)。國立台南大學，台南市。
- 李佳桂 (2002)。未成年母親的小孩在國小一、二年級智力、行為與學習成就表現。國立成功大學。臺南市

- 杜佩紋 (2011)。兒童遊戲。華格那出版有限公司，台中市。
- 林元媛 (2015)。桌遊應用在不同學習風格之國小低年級學童英語學習動機之研究 (未出版之碩士論文)。國立台北教育大學，台北市。
- 林秀芳 (2012)。視覺藝術結合英語教學對國小學童學習興趣之影響—以視覺圖像卡為例 (未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。
- 林承翰 (2016)。桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究—以《富饒之城》為例。教育研究論壇 7(1)，1-21。
- 林家米、隋翠華 (2017)。桌遊融入詞語學習之應用研究分析。臺灣教育評論月刊，6 (4)，196-202。
- 邱子容 (2016)。桌上遊戲對國小英語學習動機與學習成就之影響 (未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄市。
- 邱連煌 (2007)。成就動機：理論、研究、策略與應用。台北市：文景。
- 姚岑亭 (2017)。新北市國小英語教師運用桌上遊戲融入英語教學實施現況之研究。國立台北教育大學，台北市。
- 侯采伶 (2016)。用桌遊來翻轉學習—以國中數學質數為例。臺灣教育評論月刊，5(5)，132-137。
- 洪祥偉、陳五洲 (2016)。以平板電腦引導後設認知學習歷程對桌球學習成效之研究。臺灣運動教育學報，11 (2)，55-80。
- 紀嫻羽 (2016)。桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效影響之研究。國立台中教育大學，台中市。
- 范丙林 (2011)。桌上遊戲應用於環境教育之研究。100 年度國立臺北教育大學發展學校重點特色計劃案成果報告書。國立臺北教育大學，臺北市。
- 教育部國中小教學資源研發中心 (2012)。活化教學—分組合作學習的理念推廣與實踐方案。擷取自 <http://www.coop.ntue.edu.tw/>
- 張映芬 (2017)。探索學習興趣的世界。科學發展，539，26~29
- 張春興 (2013)。教育心理學。臺北市：東華。

- 張雅婷（2011）。**桌上遊戲之轉化與設計-以「從前從前」為例**。國立台北教育大學，台北市。
- 張瓊文，余啟仁（2011）。**數位多媒體教學對國中生歷史學習成就之探討**（未出版之碩士論文）。  
稻江科技暨管理學院，嘉義縣。
- 國民教育社群網（2017）。（2017年12月30日）。**97年國民中小學九年一貫課程綱**。擷取自  
[http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc\\_97.php](http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php)
- 國民教育法（2017）。（2017年11月15日）**國民教育法施行細則**。擷取自 <http://mail.lsp.s.tp.edu.tw/ta/edulaw/law1-2.html>
- 郭宜琳（2015）。**英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究**（未出版之碩士論文）。健行科技大學，桃園市。
- 郭維雯（2017）。**運用桌遊以提升國小學生之英語閱讀能力與學習態度之研究**（未出版之碩士論文）。康寧大學，台北市
- 常雅珍（2016）。心智圖法運用於質性資料分析課程的學習成效評估。**課程與教學季刊**，**19**（2），193-228。
- 陳明秀、蔡仕廷、彭基成（2016）。嚴肅遊戲之角色扮演與情境模擬對於學習成效之影響：以國小五年級碳足跡課程為例。**教育科學研究期刊**，**61**（4），1-32。
- 傅瓊慧（2016）。運用合作學習提升國中生數學學習成效。**南開學報**第**13**（1），31-37。
- 黃美霖（2017）。「學習好好玩」-桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享。**雲嘉特教**，**25**，39-53。
- 黃堡瑩（2016）。**羽球運動對國小中年級學童英語字母專注力和學習成效的影響**。國立臺南大學，台南市
- 黃美霖（2017）。「學習好好玩」-桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享。**雲嘉特教**，**25**，39-53。
- 詹佳宜（2016）。**桌遊融入國小英語教學對單字學習成效與動機行為之探討**（未出版之碩士論文）。國立台北科技大學，台北市。
- 楊凱鳴、蔡智恆、林國銘、李來春（2017）。社群媒體網站提升學生電腦課之學習態度與學習成效-以Facebook為例。**設計學年刊**，**5**，1-17。

維基百科 (2017)。桌上遊戲。擷取自 [https :](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2)

[//zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2)

維基百科 (2017)。學習成效。擷取自

[https : //zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AD%A6%E4%B9%A0](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AD%A6%E4%B9%A0)

趙婉伶 (2016)。運用學生自製桌遊對國小四年級英語補救教學學童英語字彙能力之影響。國立台北教育大學，台北市。

劉黛霓 (2017)。運用桌遊於五年級英語補救教學之行動研究。國立台北教育大學，台北市。

劉碧如 (2009)。國小六年級學生科學興趣之調查研究 (未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。

蔡淑苓 (2004)。遊戲理論與應用-以幼兒遊戲與幼兒教師教學為例。台北市，五南文化事業機構。

蔡佩蓁 (2016)。結合桌上遊戲設計小五英語拼字學習教學課程之研究。交通大學，新竹市。

駱羿姘 (2016)。桌上遊戲教學對國小六年級學童英語字彙能力之影響。台北市立大學，台北市。

盧姝如、朱慶雄、盧昉暄 (2013)。數位化桌上遊戲創新學習模式之開發設計-以國小中年級生海洋教育為例。國民教育 53 (4)，45-55。

戴維揚 (2011)。台灣英語文教學回顧與展望。泛亞洲英語文教學國際研討會。擷取自 [http : //www.eta.org.tw/download/etarevised.pdf](http://www.eta.org.tw/download/etarevised.pdf)

簡茂發 (1987)。心理與教育測驗的發展。教育研究集刊，29，27-43。

鍾玉玲 (2013)。桌上遊戲對國小 ADHD 學生注意力之影響。國立臺灣師範大學 碩士論文，未出版，臺北。

魏珮君 (2017)。桌上遊戲融入差異化教學對國小英語學習成就與動機研究 (未出版之碩士論文)。淡江大學，台北縣。

## 英文部分

Deesri, A. (2002). *Gaes in the ESL and EFL class*. The Internet TESL Journal. Retrieved from <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

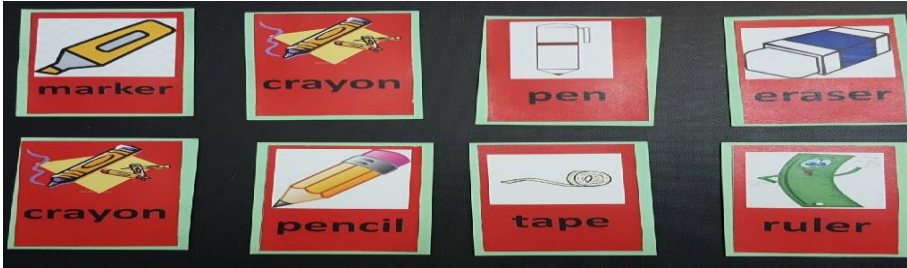
Herbart, J. F. (1965). General theory of pedagogy derived from the purpose of education In J.F. Herbart(Ed.), *Writings in education* ,2,9-155.

Renninger, K. A., Ewen, L., & Lasher, A. K. (2002). Individual interest as context in expository text and mathematical word problems. *Learning and Instruction*, 12, 467-491.



# 附錄一 「Lion King- words 單字獅子王」

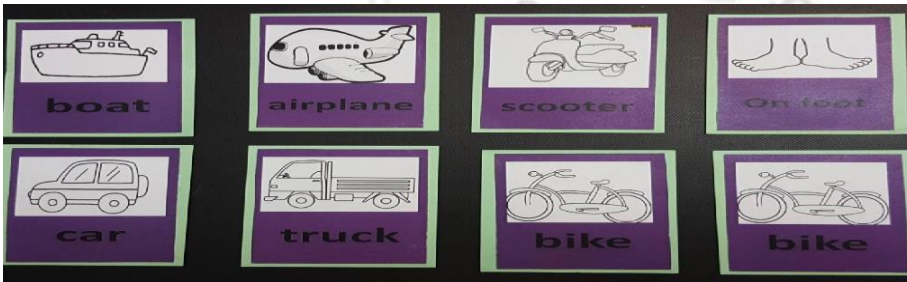
## Stationery



## Food



## Vehicle



## Occupation



## 附錄二 國小低年級學童英語學習興趣量表(修正前)

各位小朋友你好，

首先謝謝你協助填寫這份問卷。

這份問卷的主要目的是想了解你目前英語學習興趣的情形，所以希望依據你的想法誠實寫出來，這不是「考試」，沒有對或錯，不會影響你的學習成績，資料也會保密，請放心作答。

每一題請你都要填答，共3面32題。不要遺漏任何題目，如果有不懂的地方，請隨時請教老師，非常感謝你的合作與協助！

敬 祝

學業進步！ 健康快樂！

### 一、基本資料

填答說明：請依個人實際狀況在□打勾，若有不清楚的地方可請教老師。

1. 我的性別是：□(1)男 □(2)女
2. 年級：\_\_\_\_\_年級
3. 我學習英文經驗：□(1)沒有學過英文  
□(2)我學過英文
4. 你學過多久的英文：□(1)不到一年 □(2)一到兩年  
□(3)三到四年 □(4)五年以上
5. 你家中的英語課外讀物大約有多少本？  
□(1)0本書 □(2)1-10本書  
□(3)11-20本書 □(4)20本以上



## 二、英語學習興趣量表

填答說明：以下問題請依你的真實情況及感受勾選最適合的選項。(由非常同意到非常不同意)

題 目	非常同意	同意	沒意見	不同意	非常不同意
1. 我喜歡看英語的電視或網路節目					
2. 我喜歡上英語課					
3. 英語學習讓我心情愉悅					
4. 英語學習可以增加別人對我的稱讚					
5. 英語學習是有用的					
6. 英語學習有助於我其他方面的學習					
7. 我喜歡參加英語方面的活動					
8. 我會和家人討論英語的學習情形					
9. 我會和朋友、同學討論英語的學習情形					
10. 我喜歡閱讀英語的相關文章					
11. 英語學習可以增加我的自信心					
12. 英語有助於我了解國外的知識					
13. 英語有助於我交到外國的朋友					
14. 我認為學會英語是很厲害、很光榮的事					
15. 我喜歡聆聽英語歌曲					
16. 我喜歡觀看英語卡通或電影					

續上頁

題 目	非常 同意	同 意	沒 意 見	不 同 意	非 常 不 同 意
17. 未來我喜歡繼續學習英語					
18. 未來我希望做和英語有關的工作					
19. 未來我希望成為英語老師或英語專家					
20. 我能學會老師教的上課內容					
21. 上英語課時，得到老師的稱讚，是很棒的					
22. 我會認真參與英語課的學習活動					
23. 英語課，不懂時，我會提出來請教老師					
24. 下課後，我也會拿出課本來複習					
25. 英語老師上課很認真，讓我喜歡英語					
26. 英語老師上課活潑、有趣，讓我喜歡英語					
27. 英語老師講課清楚，讓我喜歡英語					

部分資料若有其他意見或想法，請書寫於下方

### 附錄三 國小低年級學童英語學習興趣量表(修正後)

各位小朋友你好，

首先謝謝你協助填寫這份問卷。

這份問卷的主要目的是想了解你目前英語學習興趣的情形，所以希望依據你的想法誠實寫出來，這不是「考試」，沒有對或錯，不會影響你的學習成績，資料也會保密，請放心作答。

每一題請你都要填答，共 3 面 28 題。不要遺漏任何題目，如果有不懂的地方，請隨時請教老師，非常感謝你的合作與協助！

敬 祝

學業進步！ 健康快樂！

#### 一、基本資料

填答說明：請依個人實際狀況在打勾，若有不清楚的地方可請教老師。

1. 我的性別是： (1) 男  (2) 女

## 二、英語學習興趣量表

填答說明：以下問題請依你的真實情況及感受勾選最適合的選項。(由非常同意到非常不同意)

題 目	非常同意	同意	沒意見	不同意	非常不同意
1. 我喜歡看英語的電視或網路節目					
2. 我喜歡上英語課					
3. 英語學習讓我心情愉悅					
4. 英語學習可以增加別人對我的稱讚					
5. 英語學習有助於我聽英語歌曲					
6. 英語學習有助於我其他方面的學習					
7. 我喜歡參加英語方面的活動					
8. 我會和家人討論英語的學習情形					
9. 我會和朋友或同學討論英語的學習情形					
10. 我喜歡閱讀英語的相關文章					
11. 英語學習可以增加我的自信心					
12. 英語有助於我了解國外的知識					
13. 英語有助於我交到外國的朋友					
14. 我認為學會英語是很厲害、很光榮的事					
15. 我喜歡聆聽英語歌曲					
16. 我喜歡觀看英語卡通或電影					

續上頁

題 目	非常同意	同意	沒意見	不同意	非常不同意
17. 未來我喜歡繼續學習英語					
18. 未來我希望做和英語有關的工作					
19. 未來我希望成為英語老師或英語專家					
20. 我能學會老師教的上課內容					
21. 上英語課時，得到老師的稱讚，是很棒的					
22. 我會認真參與英語課的學習活動					
23. 英語課，不懂時，我會提出來請教老師					
24. 下課後，我也會拿出課本來複習					
25. 英語老師上課很認真，讓我喜歡英語					
26. 英語老師上課活潑、有趣，讓我喜歡英語					
27. 英語老師講課清楚，讓我喜歡英語					

部分資料若有其他意見或想法，請書寫於下方

## 附錄四 英語學習成效量表-聽力能力

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

成績：\_\_\_\_\_

### 聽力練習 Listening Comprehension : ( 25% , 共 12 題)

一、請仔細聽單字，並圈出正確的圖片 Listen carefully and circle the right picture @2%



二、請仔細聽句子，並選出正確的答句。 Listen carefully and choose the right answer.

1-5 @2% , 6 @3%

- |   |   |
|---|---|
| <p>1.(    ) A. I have a pencil .<br/>          B. I get there by bus .</p> <p>3.(    ) A. He is ten years old.<br/>          B. He is a doctor.</p> <p>5.(    ) A. I get some crayons.<br/>          B. I get there by taxi .</p> | <p>2.(    ) A. I have an eraser .<br/>          B. I like candy .</p> <p>4.(    ) A. She is a singer.<br/>          B. He is a teacher .</p> <p>6.(    ) A. I go to school every day.<br/>          B. I go to school by bike .<br/>          C. I like to go to school .</p> |
|---|---|

## 附錄五 英語學習成效量表-對話能力、閱讀能力

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_ 對話能力成績：\_\_\_\_\_ 閱讀能力成績\_\_\_\_\_

### Part I 對話能力 Conversation Comprehension : ( 25% , 共 9 題)

#### 一、口頭練習 Oral Practice (@ 2%)







1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_ 7. \_\_\_\_\_ 8. \_\_\_\_\_

#### 二、朗讀練習 Read it out loud (@ 9%)

My name is Jenny. I am ten years old. I am a student. I have two pens, three pencils , a ruler , an eraser and a crayon in my pencil box. My mother is a nurse. She goes to work by taxi. I like bread and milk. I am happy every day.

### Part II 閱讀能力 Reading Comprehension : ( 25% , 共 11 題)

#### 1.請選出正確答案 Choose the right answer (@2%)

1(    )  (A)bike (B) truck	2(    )  (A) boat (B)scooter
3.(    )  (A)singer (B)worker	4.(    )  (A)teacher (B) doctor
5.(    )  (A) juice (B) candy	6.(    )  (A) milk (B) beef

#### 二、請填入對應中文意思的代號 Match Practice (@2%)

- |                               |            |
|-------------------------------|------------|
| 1.(    ) I have an eraser     | a. 你如何到那裡  |
| 2.(    ) How do you get there | b. 我有一個橡皮擦 |
| 3.(    ) What does he do      | c. 他是做什麼的  |

#### 三、選出最正確的答案 MQC ( 1-2 @2% , 3 @3%)

1. (    ) What do you like ? (A) You have crayons. (B) He likes juice . (C) I like milk .
2. (    ) What does she do ? (A) She is pretty . (B) She is a nurse. (C) She has hamburgers.
3. (    ) How do you get there ? (A) You have a scooter . (B) I am a police. (C) by boat.







## 附錄六 英語學習成效量表—書寫能力

班級：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

成績：\_\_\_\_\_

寫作能力 **Writing Comprehension** : ( 25% , 共 11 題)

一、單字重組 Words Unscramble (@2% )

<p>1. uctrk  _____</p>	<p>2. zzaip  _____</p>
<p>3. elgu  _____</p>	<p>4. ootf  _____</p>
<p>5. ebik  _____</p>	<p>6. nepcil  _____</p>

二、句型重組 Sentences Unscramble (@2%)

1. get / there / foot . / on / I

\_\_\_\_\_

2. a / He / is / dancer .

\_\_\_\_\_

3. have / What / you / do / ?

\_\_\_\_\_

三、選出最正確的答案 MQC (1-2@2% , 3 @3%)

4. What does he like ?



\_\_\_\_\_

5. What does he do ?



\_\_\_\_\_

6. How do you get there ?



\_\_\_\_\_



## 附錄七 英語學習興趣量表之專家內容效度

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
(第一部份) 基本資料	1.				
	2.				
	3.				
	4.				
	5.				
(第二部份) 英語學習的喜愛	2.				
	1.				
	2 5.				
	2 6.				
	2 7.				
英語學習的自信	3.				
	4.				
	1 1.				
	2 0.				
	5.				

續上頁

試題向度	題號	意見統計			結果	
		同意	修正後意見	不同意		
	6.					
英語學習的認知	1 2.					
	1 3.					
	1 4.					
	2 1.					
	7.					
	8.					
	9.					
	1 0.					
	英語學習的參與	1 5.				
		1 6.				
2 2.						
2 3.						
2 4.						
英語學習的後續	1 7.					

續上頁

---

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
英語學習的後續	18.				
	19.				

---



## 附錄八 英語學習成效問卷之專家內容效度之分析

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
聽力能力	一、1.				
	一、2.				
	一、3.				
	一、4.				
	一、5.				
	一、6.				
	二、1.				
	二、2.				
	二、3.				
	二、4.				
	二、5.				
	二、6.				
對話能力	一、1.				
	一、2.				
	一、3.				

續上頁

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
	一、4.				
	一、5.				
對話能力	一、6.				
	一、7.				
	一、8.				
	二、				
	一、1.				
	一、2.				
	一、3.				
	一、4.				
	一、5.				
	一、6.				
閱讀能力	二、1.				
	二、2.				
	二、3.				
	三、1.				

續上頁

試題向度	題號	意見統計			結果
		同意	修正後意見	不同意	
閱讀能力	三、2.				
	三、3.				
	一、1.				
	一、2.				
	一、3.				
	一、4.				
寫作能力	一、5.				
	一、6.				
	二、1.				
	二、2.				
	二、3.				
	三、1.				
	三、2.				
	三、3.				