

南華大學管理學院文化創意事業管理學系

碩士論文

Department of Cultural & Creative Enterprise Management

College of Management

Nanhua University

Master Thesis

桌遊對國小學生學習生字成效之研究

The Study of Board Game's Effect to Elementary School Student's
Learning Vocabulary

盧豐源

Feng-Yuan Lu

指導教授：趙家民 博士

賴文儀 博士

Advisor: Chia-Ming Chao, Ph.D.

Wen-Yi Lai, Ph.D.

中華民國 110 年 12 月

December 2021

南 華 大 學

文化創意事業管理學系

碩 士 學 位 論 文

桌遊對國小學生學習生字成效之研究

The Study of Board Game's Effect to Elementary School
Student's Learning Vocabulary

研究生：盧豐源

經考試合格特此證明

口試委員：黃琴扉

蘇雅惠

趙宇元

指導教授：趙宇元

賴文儀

系主任(所長)：張子怡

口試日期：中華民國 110 年 12 月 12 日

謝 誌

碩士論文能夠順利完成，最感謝的人莫過於指導教授趙家民博士，在這期間，提供了研究資訊與方向，從我一開始還抓不清楚題目時，教授的循循善誘，幫助我歸納並了解自己的問題，適合研究何種題目，並且竭盡心力解決論文過程中所遇到的問題，在我停頓困惑之際還適時鼓勵，方能完整這篇論文，謝謝老師，能遇到您太好了！

感謝求學過程中教導過我的每位教授們，傳授許多專業的知識，也訓練我獨立思考的能力。感謝研究所一起上課、一起完成報告的同學們，感謝清如同學在我快要放棄時不斷的鼓勵與打氣，互相提醒一些該注意的事，才能讓研究所的學業順利完成。

在此也要感謝口考委員，謝謝你們鉅細靡遺地點出論文之缺失，使論文可以趨於完整。此外，感謝引領我進入研究所的學姐陳玉萍和蔡芳瑩主任，於此兩年受益良多，以及工作的夥伴們，謝謝你們陪我一起完成桌遊，從桌遊設計至試玩，再到教學分享與討論，謝謝大家的陪伴與建議。最後，也感謝我的家人在我研究過程中不斷的包容與付出。

豐源 謹誌

中華民國110年12月19日

中文摘要

本研究旨在探討運用桌遊在國小進行教學活動時，對於識字困難的學生提昇學習興趣的研究，並探討研究者在此研究歷程中的學習成效。本研究以國小教師的教學現場，班級中兩位識字困難的學生為研究對象，設計並進行桌上遊戲，讓生字教學活動引起學生學習動機，透過教學觀察記錄、協同研究者回饋、教師教學省思札記、識字測驗等資料，進行研究結果分析與討論，得到主要結論如下：

一、教學活動中，透過桌遊設計(識字)，能不斷改進教學歷程。

二、運用桌遊對於國小學生的識字教學，提升學生學習成效。

(一)兩位研究對象在「看字讀音」測驗皆有進步。

(二)兩位研究對象在「看注音寫國字」測驗皆有進步。

三、研究者在研究歷程中得到省思與成長。

(一)設計並自製生字桌上遊戲，提升教學者的教學技巧。

(二)運用桌上遊戲於學習活動中，提升學生的學習興趣。

(三)針對不同學生的學習困難，設計教學遊戲，才能提升學習成效。

關鍵詞：桌遊、識字困難、學習興趣、學習成效

Abstract

This study is aimed at discussing the usage of board game in teaching activities to improve the learning interest of elementary school students who have difficulty in reading, and to determine how effective it will be.

This study was based on two special students from a general class, where in the researcher designed and did the board games to lead them into learning new words. Through teaching observation record, assistant researcher's feedback, teacher's reading notes, word test and etc., as well as discussion and analysis of the research, the results are as below:

1. During the teaching activities through the use of board games in learning new words, it improved the teaching process.
2. The use of board games also improved the learning effect on learning new words for the special students who had difficulty in reading from the general class.
 - (1) Those two researched students improved on their reading test.
 - (2) Those two researched students also improved on the writing test, according to the annotated sounds.
3. The researcher got the learning interest and effect through the study by:
 - (1) Designing and making own board games to upgrade the teacher's teaching skills
 - (2) Improving the students' learning interest by using board games in learning activities
 - (3) Designing various games to improve the learning effect in relation to different students' difficulty

Keywords: Board Game, Difficulty in Reading, Learning Interest,
Learning Effect

目錄

謝誌.....	I
中文摘要	II
Abstract.....	III
目錄.....	IV
圖目錄.....	VIII
表目錄.....	IX
第一章 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究流程	2
1.4 重要名詞釋義.....	5
1.4.1 桌遊.....	5
1.4.2 識字困難.....	5
1.4.3 學習興趣.....	5
1.4.4 學習成效.....	6
1.5 研究對象與限制.....	6
1.5.1 研究對象.....	6
1.5.2 研究限制.....	6
第二章 文獻探討	8
2.1 桌遊與相關研究	8
2.1.1 桌遊之定義	8
2.1.2 桌遊之種類.....	8
2.2 識字教學與識字困難.....	10
2.2.1 識字教學之意涵.....	10
2.2.2 識字教學策略.....	10
2.2.3 識字教學之相關研究.....	12

2.2.4 識字教學與學習興趣.....	13
2.2.5 識字困難相關之研究.....	16
2.3 學習障礙.....	16
2.4 桌遊與學習成效	17
第三章 研究設計與執行	20
3.1 研究場域與參與者.....	20
3.1.1 研究場域.....	20
3.1.2 研究參與者.....	20
3.1.3 研究對象.....	21
3.2 研究方法.....	22
3.2.1 觀察法.....	22
3.2.2 訪談法.....	22
3.2.3 自省札記.....	23
3.3 研究工具.....	23
3.3.1 教學觀察記錄表.....	23
3.3.2 學生訪談記錄表.....	23
3.3.3 教學自省札記.....	24
3.3.4 識字測驗.....	24
3.4 教學設計與實施.....	24
3.4.1 創作與設計理念.....	24
3.4.2 本研究參考之桌上遊戲.....	24
3.4.3 桌上遊戲設計.....	25
3.4.4 桌上遊戲—生字桌遊.....	26
3.4.5 桌上遊戲修改流程.....	26
3.4.6 教學活動設計.....	27
3.5 資料蒐集與分析.....	28
3.5.1 資料的蒐集.....	28
3.5.2 資料的分析.....	29

第四章 研究結果分析與討論	30
4.1 運用桌上遊戲於識字學習之實施歷程	30
4.1.1 桌上遊戲設計歷程	30
4.1.2 識字教學實施歷程	36
4.2 學習成效	45
4.2.1 識字測驗前後測比較	45
4.2.2 識字測驗認讀國字情形	47
4.2.3 識字測驗書寫國字情形	49
4.3 省思與成長	51
4.3.1 設計識字桌上遊戲的省思	51
4.3.2 識字教學歷程的省思	51
4.3.3 學生學習情形的省思	53
4.3.4 教師教學專業成長	54
第五章 結論與建議	55
5.1 結論	55
5.1.1 資料的蒐集和分析，改進教學歷程	55
5.1.2 桌遊識字教學，提升學生識字學習成效	55
5.2 建議	57
5.2.1 識字教學	57
5.2.2 桌上遊戲設計	57
5.2.3 未來研究的建議	58
參考文獻	59
中文部分	59
西文部分	62
附錄 1 家長同意書	63
附錄 2 教學觀察記錄表	64
附錄 3 學生訪談記錄表	65
附錄 4 教學自省札記	66

附錄 5 自編識字測驗-前測(以第一課為例)..... 67

附錄 6 自編識字測驗-後測(以第一課為例)..... 68



圖目錄

圖 1.2 研究流程.....	04
圖 3.1 桌上遊戲修改流程.....	27
圖 4.1 桌上遊戲「生字桌遊」國字卡.....	31
圖 4.2 桌上遊戲「生字桌遊」注音卡.....	31
圖 4.3 桌上遊戲「生字桌遊」卡牌排列方式.....	32
圖 4.4 桌上遊戲「生字桌遊」牌面朝下.....	32
圖 4.5 桌上遊戲「部件大風吹」國字部件卡.....	34
圖 4.6 桌上遊戲「部件大風吹」牌卡排列方式.....	34
圖 4.7 桌上遊戲「部件大風吹」拼字完成範例.....	35



表目錄

表 2.1 識字教學之相關研究.....	12
表 3.1 研究對象的基本資料與學習表現.....	21
表 3.2 翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字.....	25
表 3.3 資料編碼	29
表 4.1 桌上遊戲「生字桌遊」教學調整.....	39
表 4.2 A 生識字測驗成績前、後測比較表.....	46
表 4.3 B 生識字測驗成績前、後測比較表.....	46
表 4.4 A 生識字測驗前、後測認讀國字情形.....	47
表 4.5 B 生識字測驗前、後測認讀國字情形.....	48
表 4.6 A 生識字測驗前、後測書寫國字情形.....	49
表 4.7 B 生識字測驗前、後測書寫國字情形.....	50

第一章 緒論

本研究旨在運用自行設計的桌遊，在學生的學習活動中，提升學習動機與興趣，探討使用桌遊後學生對學習生字的學習成效之情形。本章共分為四小節，第一節為研究背景與動機，第二節為研究目的，第三節為研究流程，第四節為重要名詞釋義，第五節為研究對象與限制。

1.1 研究背景與動機

因應十二年國民基本教育本於全人教育的精神，以「自發」、「互動」、「共好」為理念，並強調教師專業成長與自主，加上教育翻轉的理念喚起更多教師對於教學本質的省思與認知，輔助學習融入教學近幾年廣受討論並日漸盛行。隨著數位科技的發展，數位學習新時代的來臨，學生的主體學習及差異性愈重要，讓學習和教學活動不再只侷限於傳統教學，遊戲成為學習工具已經蔚為討論與關注(黃綉雯，2012)。透過桌遊來學習識字，可以提升學習興趣與動機，並強化學習的成效，也因此，桌遊融入教學的相關例子能見度越來越高。

桌遊是很好的教學媒材之一，最近幾年桌遊十分熱門，有些學校也開始有桌遊社團、桌遊營隊，將桌遊做為小團體輔導的教材等。蔡佳玲(2013)指出桌遊有攜帶方便、場地限制小、使用門檻低、互動性佳、實體觸覺感受高、規則簡單等特點。陳介宇(2010)說明桌遊的優勢為能提供真實經驗、兒童參與意願高和能激發高層次思考等。研究者由於課程需要接觸桌遊大約三年，曾使用桌遊作為上課和團體活動的媒材，增進學生間互動的機會，並且家中兩位就讀國小的孩子也很喜歡桌遊，從各種不同類型的桌遊獲得不少學習興趣，由此可知桌遊是很好的教學媒材之一。

研究者任教的班級裡有兩位識字困難的學生，有一次在上綜合活動課程的時候教師運用了「記憶黑洞」這款桌上遊戲，讓學生從遊戲中學習，無形中提升了兩人的對話用詞。玩了幾回合卻發現，識字困難的學生在玩這個遊戲時表現非常亮眼，於是研究者想到可改編這款桌遊，將遊戲卡片的圖像和文字修改成國字和注音讓學生在遊戲中學習，作為識字教材。

1.2 研究目的

研究者在教學現場，常看見學生在學習生字的困境。有些學生花了很多時間背誦、記憶，但是往往事倍功半，有些學生缺乏學習興趣，因此選擇放棄。由此本研究主要的目的：

- 1.探討國小學生對文字桌遊學習的情形。
- 2.針對不同學生的學習困難，調整設計桌遊，提升學習成效。

1.3 研究流程

1.計畫階段

(1)發現問題:

研究者在教學現場中，觀察發現普通班學習障礙生在國語學習方面對很多學過的字認讀有困難，寫學習單、考聽寫時，常出現錯別字，很多常見字或學過的字無法記住而寫不出來。寫考卷時無法自己讀題，「國字注音」的題型很多題空白，國語學業成績低落，以全校同年級學生為母群體，國語學期成績在百分等級 5 以下。

(2)文獻蒐集與探討:

在確認研究主題之後，開始蒐集主題相關之文獻，進行整理與探討。文獻探討包括學習障礙之定義與特徵、識字教學與相關研究、桌上遊戲與相關研究，增加對研究相關文獻的了解，以便釐清自己的研究方向。

(3)擬定行動計畫:

研究者發現學生對於識字與寫字的學習興趣低落，學習過程中長期處於失敗與挫折，因此產生習得無助感，為了提升學生的學習動機及建立成功經驗，研究者決定參考訪問的桌上遊戲自行設計識字桌上遊戲，並且進行識字桌遊的教學活動，每週四兩節抽離原班由老師和巡迴特教師進行教學，計畫進行七週的教學活動，範圍為翰林版國語第八冊中第一課～第七課之生字。

(4)尋求協同研究者:

研究者邀請特教巡迴教師小龍老師(化名)擔任協同研究者，研究過程中藉由協同研究者的回饋，使行動研究能更加完善與客觀。

2.教學行動階段

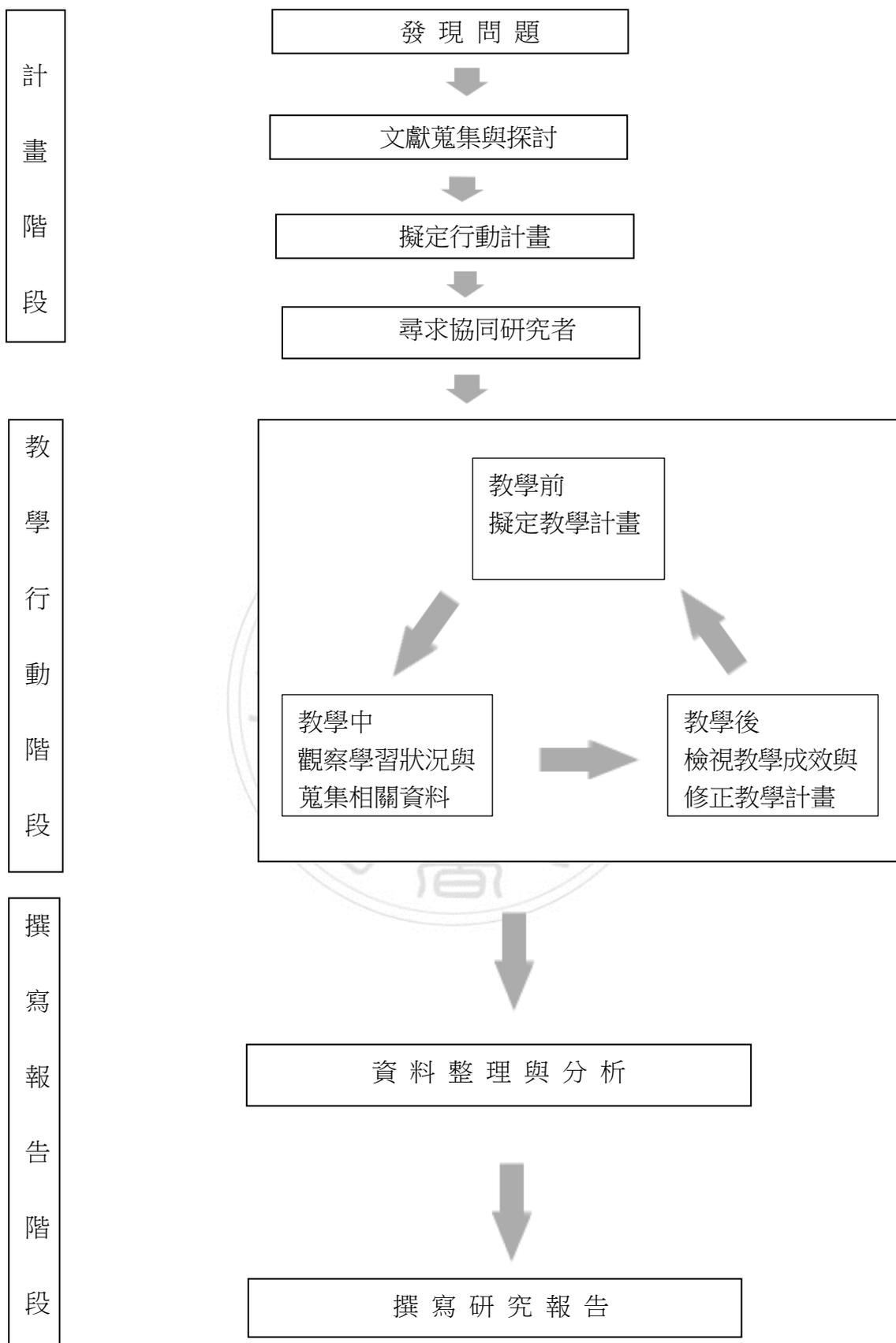
首先在教學前擬定教學計畫，接著在教學中觀察學生學習狀況並且蒐集相關資料(教學觀察紀錄、訪談紀錄、教學省思、識字測驗等)，最後在教學後檢視教學的成效與修正教學計畫，讓下一次的教學更加完善。例如:桌遊的設計難易度是否適中，有沒有修正的必要。

3.撰寫報告階段

將蒐集到的資料，包含教學觀察記錄、協同研究者回饋、訪談記錄、教師省思札記、識字測驗前後測資料，進行資料整理與分析，歸納出研究結果，撰寫研究報告，提出結論與建議，以提供未來研究者參考。研究流程圖如下頁所示



圖 1.2 研究流程



(資料來源:研究者自行整理)

1.4 重要名詞釋義

本節將與本研究有關之重要名詞「桌遊」、「識字困難」、「學習興趣」及「學習成效」說明如下：

1.4.1 桌遊

桌遊，也稱為桌上遊戲，是以牌卡、棋子、骰子等各種遊戲配件，在桌面或任何平面上所進行的遊戲，不需要插電，單純藉由遊戲配件與遊戲規則來操作，遊戲結束時會有獲得勝利的玩家（陳介宇，2013）。本研究所指的桌遊是一種牌卡遊戲，為研究者設計並自製之結合識字學習的桌上遊戲。

1.4.2 識字困難

研究者在國小任教超過二十年，常常接觸到識字困難的學生，常見學生的問題，並不是在他們的理解、注意或智力上有問題，而是現今的生字教學過程，較少適合他們說讀記寫而學習，常有聽寫不理想、看到字不會讀的情況發生。

Rayner與Pollatsek（1989）說明學習障礙的類別中有一類識字困難學生，係指智力正常或中等以上，識字能力落後該年級二個年級水準以上者，並且排除感官、情緒、文化不利或教學不當所造成的識字困難。

本研究所指的識字困難學生是指在普通班裡，智力正常但識字能力落後該年級一個年級水準以上者，排除感官、情緒、文化不利或教學不當所造成，並且有接受學習扶助識字補救教學之學生。

1.4.3 學習興趣

學習興趣是建立在求知需求的基礎上，經由學習活動的體驗而逐漸形成的，並且在情感體驗上所產生的心理需求。如果學生對某一個科目很有興趣，就會持續研究它，因此在過程中提高了學習的效果。以學習的促進方面來說，興趣能成為學習的原因；由此可知學習興趣是引起學習的原因，也是學習的結果。

學習興趣通常分兩種，情境興趣和個體興趣。情境興趣通常因為環境中的刺激或是因為某些特徵吸引人想去了解。個體興趣是因為時間、主題或是領域所引起，與個人傾向或愛好有關，通常會與價值觀、知識或是感情相關聯。

學習興趣就是對學習活動的興趣，也就喜歡學習活動的程度。Parlett, D. S. (1999) 指出學習興趣是個體對與學習有關之事物所具有的一種情意偏好的意向，是激發學習者進行學習活動的推動力。

本研究所稱的學習興趣，就是指研究對象在玩過研究者所設計的桌上遊戲後，透過訪談學生了解，研究者自製之桌上遊戲是否有助於提升識字困難學生之識字學習興趣。

1.4.4 學習成效

學習成效是指學習結束後，學習者在知識、技能與態度等方面的改變（邱貴發，1992）。學習成效就是在學習結束後，對學習者實施各種可能型式的評量或是測驗，並且從評量測驗的結果了解學習者在學習內容的成效。本研究之學習成效為研究對象在使用桌遊「生字桌遊」和「部件大風吹」後，施測「識字測驗」之分數，分數越高代表學習成效越好。

1.5 研究對象與限制

1.5.1 研究對象

本研究於2020年9月開始到2021年1月進行行動研究，研究對象為嘉義縣中埔鄉某國小普通班的兩位識字困難的四年級學生。

研究目的是設計結合識字學習之桌上遊戲進行教學，以提升識字困難學生之學習興趣與學習成效。因此，在教學的過程中，研究者透過學生參與遊戲的情形、觀察紀錄、識字學習測驗與訪談學生等方式分析了解研究者的教學與研究對象的學習情形。

1.5.2 研究限制

1.研究對象與結果推論之限制

本研究之研究對象為嘉義縣中埔鄉某國小兩位識字困難學生，於課堂上進行結合識字學習之桌上遊戲活動，探討桌上遊戲之設計、學生學習動機與成效。研究對象為研究者在教學現場所遇到的識字困難學生，在研究時程中仍有許多無法控制的變項，像是學生識字學習的來源不僅有數位學習平台、學習扶助課程，或透過自編桌遊設計，仍有其他學習方式來提升其識字量，故研究結論可供參考，

不可直接推論至其他地區學校及學生。

2.研究教材的限制

本研究設計的「生字桌遊」和「部件大風吹」桌上遊戲之卡牌因數量和難度考量，故以國小四年級學童翰林版第八冊第一至第七課為範圍，期望透過行動研究解決教學現場的問題，提升識字困難學生之學習動機與成效，教學活動著重於學生生字學習之桌遊的運用。



第二章 文獻探討

本章進行相關文獻的探討與整理，第一節為桌遊與相關研究，第二節為識字教學與識字困難，第三節為學習障礙，第四節為桌遊與學習成效。

2.1 桌遊與相關研究

2.1.1 桌遊之定義

桌遊，也稱為桌上遊戲。桌上遊戲（board game）就字面上來看，是指任何可以在平面上玩的遊戲。正式的遊戲主要包含兩個概念，結束和內容，結束是指達到某個目標的遊戲，只有一個玩家可以達到勝利，達到以後遊戲即結束；內容是指遊戲中有一套玩家認同的遊戲配件和程序規則，藉由操作這些遊戲配件來產生勝利的情形。Gobet、Voogt 與 Retschitzki（2004）認為桌上遊戲應該具備以下兩個特徵：第一個特徵是具有良好的規則，有一套規則用來限制遊戲平板上的配件數量、配件位置及配件可能執行的動作；第二個特徵是具有平面的板子，進行遊戲時將配件放置於平面板子上，配件執行的任何動作皆會影響到板子上的其他配件。

以廣義來定義桌上遊戲，應該包含各種具有明確程序規則，且可以在任何平面上進行的遊戲，而遊戲結束時有可以達到獲勝的一方，藉由操作遊戲中的配件來執行遊戲（陳介宇，2010）。

桌上遊戲強調面對面的人際互動，運用圖板、卡片、棋子、各種配件，讓遊戲參與者在遊戲中進行直接的互動，玩家彼此間有更多自然的對話與交流，除了透過合作或競爭，從遊戲中分出勝負之外，也能建立玩家之間的情感，還能從中學習溝通協調、問題解決、邏輯思考等許多重要的能力。

2.1.2 桌遊之種類

桌上遊戲的類型多元，有許多不同的分類方式，一款桌上遊戲不一定只能被分類至其中一個類別，由網路資料整理已知目前桌上遊戲主要分成抽象遊戲、集換式遊戲、兒童遊戲、家庭遊戲、策略遊戲、派對遊戲、主題遊戲、戰爭遊戲這

八大類，以下分別加以詳述：

1. 抽象遊戲 (Abstract Games)

抽象遊戲指沒有隱藏信息也沒有不確定性元素之遊戲，將運氣最小化，也不依賴主題的策略遊戲，簡單直接的設計和遊戲機制，通常會是兩位玩家進行輪流有次數限制的遊戲，如象棋、圍棋。

2. 集換式遊戲 (Customizable Games)

集換式遊戲這類卡牌占大多數，遊戲者可以在規則範圍內，透過購買或交換遊戲配件進行遊戲。由於可以自行定制遊戲配件，因此便出現了很多桌遊的補充包，以滿足玩家想要收集精銳或獨特配件的需求。代表遊戲如：魔法風雲會、遊戲王、召喚者之戰。

3. 兒童遊戲 (Children's Games)

兒童遊戲以積木類、拼圖類等為主，小部分為猜謎。遊戲配件走可愛風格，並且規則通常是簡單、易懂，成年玩家大多扮演引導兒童進行遊戲的角色。代表遊戲如：積木、動物疊疊樂、拔毛運動會。

4. 家庭遊戲 (Family Games)

家庭遊戲適合全家大小一起參與，互動和享受樂趣的桌遊。此類遊戲的特色是規則較為簡單，競爭性和策略性不高，講求共贏與合作的成分較多。而且遊戲設計走向可愛或是清新，沒有暴力或是血腥的場景和圖像。代表遊戲如：大富翁、閃靈快手、車票之旅。

5. 策略遊戲 (Strategy Games)

策略遊戲主要就是策略性，機制較為完善，玩家在比較公平的遊戲規則範圍內，可以盡情發揮謀略的技能，玩家必須更深入研究相關的策略和技巧。代表遊戲如：現代藝術、波多黎各、卡坦拓荒、歷史巨輪。

6. 派對遊戲 (Party Games)

派對遊戲通常是玩家人數最多的，適用於各種團康或是聚會的場合。代表遊戲如：狼人殺、矮人礦坑、妙筆神猜、妙語說書人、送禮高手、德國心臟病。

7. 主題遊戲 (Thematic Games) 通常有故事作為背景，角色扮演成分很高。配件通常華麗又精美，有些甚至還附有角色的模型，當然遊戲相對也會比較複

雜。代表遊戲如：地產大亨、魔法騎士、魔戒聖戰、富饒之城。

8.戰爭遊戲 (War Games)

戰爭遊戲主要是模擬戰爭為主，通常可以分成戰術、戰役和戰略三種級別。代表遊戲如：光榮次略、拿破崙戰爭、戰爭指揮官。

2.2 識字教學與識字困難

2.2.1 識字教學之意涵

識字教學在理想的教學狀態下要具備能確實掌握字形、能辨別認識字形字義、符合現實生活中的實際需求（黃沛榮，2003）。

識字教學涵蓋記憶字音、字形、字義的方法傳授，以及對造字原理的理解，進而建立對文化的認同感，學會正確的字形、字義，寫出錯別字的情形減少，培養識字能力也有助於觀察力與想像力的提升（羅秋昭，2013）。

萬雲英（1991）提到識字教學的歷程為未來大量識字提供不可或缺的要素，使學生具備了重要的基礎知識，進而提升認知能力，使未來學習歷程中的新經驗能與舊經驗相連接，以便進行編碼與儲存，也就是教學者必須提供學生識字的方法策略，讓學生具備一定數量的識字量，有了學習的基礎就能進而分析出漢字的結構規則，並運用歸納所得的規則去學習大量的漢字，所以愈來愈多元的教學法和教學策略被使用，主要在幫助學生記憶生字、辨認字形及理解字義。

2.2.2 識字教學策略

1.一般識字教學法：

一般識字教學法運用字本身所特有的形、音、義，加上彼此間的連結來進行教學，而這些認知訊息能幫助我們辨識語音及文字。根據國立編譯館(1987)所編之《國民小學國語科教學指引》，一般識字教學法的教學步驟如下：

- (1)認識詞彙、辨認字音。
- (2)部首教學：辨識生字的部首。
- (3)認識筆畫：依照筆畫順序書寫生字及計算筆畫。
- (4)書空：以手指在半空中書寫生字。
- (5)習寫生字：提筆寫生字在練習本上。

2.分散識字教學法：

分散識字教學法又稱「隨文識字」教學，就是將課文中準備學習的生字，根據生字的讀音、筆順、字義依序教學，讓學生在有意義的語境中與生活經驗或是先備知識融合。而且在教學形式上要活潑、方法要靈活多樣性、教學內容要貼近生活，並且將識字與閱讀結合讓學生方便認識及記憶。

3.集中識字教學法：

集中識字教學法用歸類和比對的方法來進行教學。分析、比較，讓學生更容易辨認和理解。一旦掌握了規律，將能舉一反三，優點是能同時大量識字；缺點是容易混淆。

4.基本字帶字教學法：

基本字帶字教學法用原本的字加上不同的偏旁或是部首而產生出新的字，例如：先教「木」字，再加上「水」、「木」等部首，學「沐」、「林」等字。

5.字族文識字教學法：

「字族」是指字群中若有共同的部首、義符或聲符可歸進同一字族。字族文識字教學法是先由一個有衍生能力的獨體字為母體字，帶出一群音形相近的合體字，形成字族，再依據這群字族創編文本，大多為容易誦讀的韻文體。

6.字的來源教學法：

字源教學法即是透過文字的字形結構，了解該字的原始意義和構成該字的由來，除了能較精準正確達成形、音、義的教學之外，還能幫助學生認識中文字的文化和社會脈絡（賴明德，2003）。

字源教學法就是透過漢字原本的字形來說明原本的意義，此方法適合用在圖畫性較強的象形字、指事字和會意字，可以讓學生更了解漢字文化，藉由文字的本形和本義探尋古代社會的生活（黃沛榮，2003）。

7.注音識字教學法：

注音識字教學法主要是運用注音符號來輔助識字並學習字音，此教學法之優點為：

- (1)拼音的規則容易，具有類化效果。
- (2)拼音速度快，可直接唸出整個字音。
- (3)幫助閱讀，加快拼音速度，使閱讀的速度和思考理解的速度相配合。

2.2.3 識字教學之相關研究

研究者以「臺灣博碩士論文知識加值系統」網站進行相關研究的搜尋，以「識字教學」為關鍵詞，查詢過去幾年識字教學之相關研究，經過篩選，依研究者、年分、研究主題、研究對象、研究方法和研究結果，整理歸納其內容如表 2.1，分列於下頁：

表 2.1 識字教學之相關研究

研究者 (年份)	研究主題	研究對象	研究方法	研究結果
郭玳均 (2018)	圖解識字教學應用在國小識字困難學生學習成效與學習興趣之研究	國小識字困難學生兩位	單一受試法之交替處理設計	<ol style="list-style-type: none"> 1.圖解識字教學法較一般識字教學法能提升立即學習成效。 2.圖解識字教學法有良好識字學習維持成效。 3.圖解識字教學法能提升學習興趣。
鍾家淇 (2019)	桌遊融入偏鄉一年級識字教學之行動研究	國小一年級學生八位	行動研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.使用桌遊融入識字教學能增加學生的學習樂趣且容易實施。 2.使用桌遊融入教學能增加一年級學生的識字量及詞彙運用。
葉珮晴 (2020)	自我教導部件意義化識字教學法對國小學習障礙學生識寫字及部件學習之研究	國小學習障礙學生三位	單一受試研究法之跨受試多探測設計	<ol style="list-style-type: none"> 1.對提升識字學習之「看字讀音」和「看字造詞」測驗 得分具有立即與維持效果。 2.對提升寫字學習之「聽詞寫字」和「辨字寫詞」測驗 得分具有立即與維持效果。 3.對提升部件學習之「拆解 部件數量」和「說出部件意義」測驗得分具有立即與維持效果。
許琬宜 (2020)	意義化識字教學結合平板電腦對國小低年級識字困難學生	國小二年級學習障礙學生兩位	單一受試研究法之跨受試多探測設計	<ol style="list-style-type: none"> 1.對國小低年級識字困難學生在整體識字學習及分項識字「看字讀音」、「聽音辨字」及「造詞」學習具有立即成效 2.研究對象與班級導師肯定意義

	識字成效之研究			化識字教學結合平板電腦對識字困難學生的識字學習成效。
蔣育坪 (2020)	桌上遊戲融入學習障礙學生識字教學之個案研究	國小學習障礙學生三位	個案研究法	1.桌上遊戲融入國小學習障礙學生識字教學能提升學習興趣，對學習識字之態度轉為積極。 2.桌上遊戲融入國小學習障礙學生識字教學能提升識字量，能改變識字及寫字之學習行為。

(資料來源:研究者自行整理)

由於研究對象和時間的限制，研究者挑選近幾年的國內識字教學之相關研究，並且依研究主題、研究對象、研究方法、研究結果進行整理分析：

1.研究主題

研究主題為圖解識字教學有一篇、桌上遊戲融入識字教學有兩篇、意義化識字教學有一篇、部件意義化識字教學有一篇，其中有一篇結合多媒體教學。顯示識字教學策略相當多元，根據學生不同的學習特質，應選擇適合的教學策略，近年來桌上遊戲融入識字教學的研究也有增加的趨勢。

2.研究對象

研究對象為學習障礙學生有三篇、普通班學生有一篇、識字困難學生有一篇。顯示識字教學的相關研究多以學習障礙學生為研究對象，表示識字教學對學習障礙學生是相當重要的，識字能力也是學習障礙學生亟需加強的能力。

3.研究方法

研究方法為單一受試研究法有三篇、行動研究法有一篇、個案研究法有一篇。顯示目前識字教學之相關研究質性研究與量化研究皆有，除了量化資料，著重歷程的質性資料也是相當重要的。

4.研究結果

由上表之研究結果顯示，各種識字教學策略之相關研究對學生的學習皆有正面的效果，在學習成效、學習態度及學習動機大都有改善。但其中一篇研究顯示基本字帶字識字教學法對受試者識字能力的提升不具保留成效。還有一篇研究顯示互動式電子白板結合部件識字教學對學障生部分學習有一位無明顯保留成效。

2.2.4 識字教學與學習興趣

1.識字教學方法之探究

陳東甫、曾莉美、謝秋梅(2011)指出提供識字困難學生適性化的識字教學方案一直是很多特教教師及研究者努力的目標之一，在特殊教育的領域裡，識字困難的教學一直是相當熱門的研究，因為在資源班或啟智班裡都有相當多的學生因識字能力不足而影響到學校及未來的生活。

眾多教學策略中，使用含有圖示的字卡及提示策略教導識字困難較嚴重的學生們認讀字詞較為常見，因為識字困難較嚴重的學生不太容易直接學習篇章式的閱讀，而圖示和提示策略除了能降低學習困難外，也能有效的促進學習的注意、記憶及動機等。

國內的識字教學法大致可分為分散識字和集中識字教學法，雖然之後發展出許多識字教學法，但其教育理念，仍是由上而下也就是先閱讀後識字的分散式教學法；由下而上也就是先識字後閱讀的集中識字教學法，如基本字帶字教學、部件識字、循環識字等教學方法。以下說明這兩種識字教學方法的意涵：

(1)集中識字教學法：

集中識字教學法主要是「為識字而識字，將文字集中起來教學，利用較短的時間學習」，目前已獲得許多研究驗證集中識字教學法較分散識字教學法有助於學生掌握漢字規則。如陳金明(1995)指出集中識字法的優點有教學明確、集中，有助於識字學習；將漢字歸類，易於比較字的音、形、義之異；識字學習速度快，有利於兒童的口語和書面表達能力，能使兒童在兩年內掌握 2500 左右的常用漢字。

集中識字教學法亦是根據漢字的構字規律及學習心理的遷移原則，將漢字歸類(如：基本字帶字、形聲字歸類、形近字歸類、會意字歸類、按字義以類相聚等方法)，適量集中，是一種先識字、再進行閱讀的歸類識字教學法；而國內有關集中識字之延伸研究大都著墨於「字族文識字法」、「部首識字法」、「部件識字法」、「隨課文歸類識字法」及「基本字帶字識字法」等(邱昱臻，2013)。萬雲英(1991)指出集中識字法之缺失，若識字量過多，且太集中相似字，學習者易混淆，進而影響學習成效。

(2)分散識字教學法：

分散識字教學法就是讓學習的人在一個有意義的情境學習語言。其理念是將

常用 3000 個國字的教學目標分散到各個年級學習，採取隨文識字，也就是將生字分散於課文中，隨課文分散識字(謝豪，2014)。

目前臺灣的國民小學國語識字教學常使用分散識字教學，每一課大概有十幾至二十個字要學習，教學者常常透過課文形式的深究、句型、詞語的解釋、生字的意義及讀音字形的掌握，教導學生學習生字。

分散識字教學法的概念是將是識字於閱讀中，在文章的上下文脈絡中學習生字的字形、字音和字義，故所選的教材內容須考慮兒童的生活經驗，注重具體的語言環境，重視字詞在語句脈絡中的作用，符合在情境中學習的精神(謝豪，2014)。所以分散式教學方法的優點是能在自然語言環境中或閱讀中學習，能增進兒童對字義的理解與應用。

2.學習興趣之意涵

學習興趣大致上可以說是一個人對學習活動本身的興趣，也就是樂於從事學習活動的程度。Parlett, D. S. (1999) 指出學習興趣是個體對與學習有關之事物所具有的一種情意偏好的意向，一般可區分成定向作用與動力作用兩種類型，前者是學習者是否學習某些主題往往是依個人的學習興趣決定，這說明了，學習興趣會指引人們積極尋找學習的途徑與方法，已達成學習的需求與目標；後者為動力作用，是指學習者的學習興趣，是激發學習者進行學習活動的推動力。

陳梅嬌(2009)認為學習興趣是指在後天學習過程中，由於個人特質或學習環境的不同，使得個體對於某些人、事、物產生情意偏好，進而有了認同與期待，並且開始願意主動學習，以達到需求與目標的一種內在情感。

Renninger, Hidi和Krapp (1992)將興趣典型的區分為個人興趣與情境興趣兩類。個人興趣指個人的特質，是穩定持久，不易隨情境改變的個人狀態；而情境興趣與特別的主題或情境有關，是個人受情境環境刺激，而感覺有趣的一種興趣。

Schraw和Lehman (2001)將個人興趣與情境興趣再加以細分，個人興趣可分為潛在的和現實的興趣；情境興趣可細分為文本興趣、任務興趣及知識興趣三類。潛在興趣是個人興趣之一，為學習者原本就對某領域有正向的感覺，並認為該領域對自言很重要，進而產生主動參與的內向傾向，可細分成感覺相關與價值相關兩類型。

現實興趣比潛在興趣更聚焦與精確，是針對特定的內容，主題相關的動機狀態。換言之，若潛在興趣為廣泛的興趣，現實興趣則為特定的興趣。

文本興趣是指個人對特定文本的內容引發的興趣，即文本中影響興趣的要素，如連貫性、完整性、具體、生動、圖像、價值與理解難易度等；任務興趣為個體接觸任務後引發的興趣；知識興趣為個體的先備知識對特定事物之影響。

2.2.5 識字困難相關之研究

整理「臺灣碩博士論文知識加值系統」20 幾年來(1997~2020) 有關「識字教學」的相關論文資料，發現大部分的國小識字教學策略所採行的方式可區分成生字教學類、運用多媒體教學類和其他類，以下逐一說明：

1. 生字教學類:

生字教學類的策略包含部首識字、字族文識字、部件識字、字理識字、歸類識字、基本字帶字、筆畫筆順、隨課文歸類識字法、圖解識字等。

2. 運用多媒體教學類:

運用多媒體教學類的方式有使用互動式電子白板、資訊科技融入識字、電腦多媒體圖解識字與多媒體互動教具等等。

3. 其他:

其他類的教學策略有兒歌、猜字謎、書法識字、使用國語教科書識字教材、文字構體分析等等。

研究者文獻探討與「識字困難」相關之研究，在臺灣博碩士論文知識加值系統與識字困難搜尋相關的論文約有 49 篇，將其中有 15 篇是運用識字教學方法、策略來進行識字教學研究，探究識字困難之相關研究可發現這些研究是改變教學方法、運用策略或使用兒歌、經書、多媒體教材等方式來提升識字困難學生知識字學習成效，其中基本字帶字教學法、字族文識字教學及多媒體教材的運用較多。

2.3 學習障礙

問題通常是學習障礙最主要的特徵，在識字、書寫、閱讀理解及數學技巧的運用能力不佳，容易造成學業低落和自信心低落，進而出現排斥甚至放棄學習的情形。

除了學業問題之外，亦可能有非學業相關的困難，像是出現不適當的社會行為，包含社交技巧或情緒表達不佳，因為不能察覺與感受人際互動中的複雜訊息，無法做出適當的回饋與反應，導致無法和他人保持良好的人際關係，常遭到同儕拒絕或不受同儕喜歡。

因為長期處於學習失敗及同儕不認同的環境，造成學習障礙學生對於自我認同及自我概念低落（洪麗瑜，2000）。

綜合上述，學習障礙學生不論是在學業、人際或是自我概念都可能會有適應困難。根據教育部（2013）發布之《身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法》第十條之條文訂定：

學習障礙，統稱神經心理功能異常而顯現出注意、記憶、理解、知覺、知覺動作、推理等能力有問題，致在聽、說、讀、寫或算等學習上有顯著困難者；其障礙並非因感官、智能、情緒等障礙因素或文化刺激不足、教學不當等環境因素所直接造成之結果。

前項所定學習障礙，其鑑定基準依下列各款規定：

- 1.智力正常或在正常程度以上。
- 2.個人內在能力有顯著差異。
- 3.聽覺理解、口語表達、識字、閱讀理解、書寫、數學運算等學習表現有顯著困難，且經確定一般教育所提供之介入，仍難有效改善。

本研究所稱之學習障礙學生，係指研究者任教國小普通班之兩位四年級學習障礙學生，兩位學生皆符合以下條件：

- 1.智力達正常程度「魏氏兒童智力量表第四版」之全量表分數 70 以上。
- 2.識字困難：在「識字量評估測驗」所得分數未超過其就讀年級切截分數，即識字量在百分等級 25 以下。
- 3.國語文學習成就低落：以全校同年級學生為母群體，國語文學期成績在百分等級 5 以下。

2.4 桌遊與學習成效

國外研究者指出桌上遊戲能教導他們識字能力、數學概念、閱讀技巧、促進字母辨識，同時加強數字與形狀辨識，提供孩子豐富的學習機會、滿足他們競爭

的慾望及精熟新技能的渴望；並能延長孩子專注時間、在操作桌遊道具時，亦能訓練孩子手眼協調及手部靈活度 Rosenfeld（2005）。

國內亦有研究者黃美霖（2017）從研究結果發現，桌遊融入課程與教學對於提升學生的學習成效和專注力是有效果的，若能搭配適合的桌遊，便能讓學生從遊戲中學習，而且在團體互動的過程中，可以增進人際間的互動與遵守團體規範等，而江雅芬（2018）便歸納出桌遊有利在特教教學上的應用有以下幾點，能激發學習動機、能提高專注力、能促進溝通能力、能學習社會技巧、能增進融合效果和發展學習策略。根據學者們提出桌上遊戲能夠幫助學生提升之能力，整理出以下幾點。

1. 提升注意力：

鍾玉玲（2013）的研究利用單一受試研究法中發現桌上遊戲對國小學生的注意力具有提升成效，且有維持的效果。

2. 提升學習動機：

桌上遊戲通常美術設計感強，而且色彩豐富，較能引起孩子們的興趣。

3. 提升溝通表達技巧：

陳秀菱（2016）使用桌上遊戲結合語言鷹架，對於三位輕度智能障礙者進行教學介入，指出三位個案的口語表達皆有顯著的提升。

許芷瑋（2013）運用桌遊介入國小的智能障礙學童提升及維持功能性詞彙之成效。

4. 提升情緒與社會適應能力：

特教生由於情緒方面管理較差，社會技巧不足，因此會有社會適應困難情形，陳健民（2018）亦於研究指出桌上遊戲融入社會技巧學習活動可以改善自閉症學生在「遵守遊戲規則、在遊戲等待與輪流」等社會技巧的品質；而陳瑋婷（2020）的研究顯示桌遊結合社會技巧教學對於提升 ADHD 兒童的「遊戲專注度」具有良好的成果。

本章小結

根據研究發現桌上遊戲可廣泛運用於教育領域中，如國語、數學、自然科學

等領域，其中在特教領域也是適用的。根據桌上遊戲的分類，由於本研究所自製的桌上遊戲使用對象為國小普通班學習障礙學童，考量其專注力有限與一堂課四十分鐘，因此本研究自製桌上遊戲之設計以小品遊戲的內涵為方向。

根據研究發現識字困難是指智商正常但識字能力與其智商有顯著內在差異。而本研究所指的識字困難之學生是指其非因感官、智能、情緒等障礙因素或文化刺激不足、教學不當等環境因素造成其識字量低於同儕，並於普通班接受識字補救教學之學生。許多識字測驗的編製會參考教育部(2002)國小學童常用字詞調查報告書，故本研究自製之桌上遊戲文字卡的來源也會參考國小學童常用字詞調查報告書，對照研究對象所使用的國語教科書，從中選擇學童認識的字，並以文字牌的文字進行「『生字桌遊』遊戲牌卡」編製，透過遊戲讓識字有困難的學童識字量有所提升。



第三章 研究設計與執行

本章主要在說明本研究的實施方法，共分為五節，第一節為研究場域與參與者，第二節為研究方法，第三節為研究工具，第四節為教學設計與實施，第五節為資料蒐集與分析。

3.1 研究場域與參與者

3.1.1 研究場域

研究場域為研究者所任教的學校，位於嘉義縣中埔鄉的某公立國小，學校創校迄今已邁入第 59 年，全校共 6 班，學生人數 33 人，屬於小型偏鄉學校。學校校園開闊，綠樹成蔭，設備完善，有操場、籃球場、圖書館、電腦教室、音樂教室、自然教室等，每個班級都有電子白板及電腦，硬體設備資源完備。

依據學生之身心狀況與需求，進行學習環境的調整，以提供安全、安心且無障礙的學習環境。教室採光佳、通風，教室布置簡單，減低學生因過多干擾變項而分心的情形，周圍環境安靜無噪音，教室內有足夠大的平面桌子可進行桌上遊戲活動。

3.1.2 研究參與者

1. 研究者:

研究者畢業於台北某教育大學，教學年資約二十年，目前任教於嘉義縣中埔鄉某國小。

教學歷程中，曾運用桌上遊戲融入教學活動中，發現能增加學生學習興趣，因此研究者期望能設計並自製結合識字學習的桌上遊戲，透過研究，來解決教學現場遇到的問題，並進而提升學生學習動機與識字學習成效。

在本研究中，研究者同時也是教學設計者、觀察者、資料分析者以及研究報告撰寫者。

2. 協同研究者:

本研究之協同研究者為小龍老師(化名)，畢業於北部某教育大學，具有國小

教育階段身心障礙組教師證，教學年資約八年，任教期間曾擔任資源班教師、特教班教師、巡迴班教師，目前擔任特教巡迴教師，巡迴於三所國小的普通班。小龍老師接觸過多種桌上遊戲，常將桌上遊戲融入教學，且喜歡分享其教學經驗，在本研究中，協同研究者在教學計畫實施前，會針對研究者的桌遊設計與教學規畫給予建議。

3.1.3 研究對象

本研究之研究對象為研究者所任教之國小普通班學生兩位，皆為四年級的學習障礙學生，研究對象的基本資料與學習表現如表 3.1 所示，兩位學生皆符合以下條件：

- 1.智力達正常程度：「魏氏兒童智力量表第四版」之全量表分數 70 以上。
- 2.識字困難：在「識字量評估測驗」所得分數未超過其就讀年級切截分數，即識字量在百分等級 25 以下。
- 3.國語文學習成就低落：以全校同年級學生為母群體，國語文學期成績在百分等級 5 以下。

表 3.1 研究對象的基本資料與學習表現

研究對象	A 生	B 生
性別	男生	男生
年級	四年級	四年級
障礙類別	學習障礙	學習障礙
學習態度	學習態度良好，能完成教師交代的事情。	學習態度消極，作業常不依規定完成。
國語文表現	1.能拼讀注音，但聲調易混淆，聽寫時聲調易寫錯。 2.能認讀常見字，但學習過的字易忘，識字量少，辨識相似字有困難。 3.閱讀速度慢，理解力差。 4.寫字速度慢，很多常見字寫不出來。	1.能拼讀注音，但聽寫時爾偶寫錯。 2.識字量與一般生相比沒有差距太多，辨識相似字偶有困難。

	5.國字書寫常常有筆畫缺漏情形，有時也會出現左右相反的字。	3.閱讀理解力差。 4.寫字常不按照筆順。 5.國字書寫偶有筆畫缺漏的情況。
其他科目表現	1.數學領域學習表現較佳，邏輯思考力佳。 2.英語科表現最差，甚至出現抗拒學習的情況。 3.社會科學習表現尚可。 4.自然領域學習興趣表現良好。	1.數學領域學習態度消極，數學作業常常不依規定完成。 2.英語科目表現平平。 3.社會科學習態度差。 4.對於自然科技與生活領域學習興趣很高。

(資料來源:研究者自行整理)

3.2 研究方法

本研究選擇應用觀察法、訪談法，以及研究者撰寫自省札記的研究方法，有系統的蒐集相關資料，以獲得行動計畫對學生識字學習的影響。

3.2.1 觀察法

觀察法即是指在自然或控制的情境之下，研究者根據事先訂定的研究目的，對研究對象進行有系統的觀察，並且將觀察到的情形記錄下來，對研究對象的行為表現進行客觀性的解釋。研究者在研究期間使用錄影記錄，在每次進行桌上遊戲識字教學的時候，記錄兩位學生在課堂上的學習狀況及具體行為表現。

3.2.2 訪談法

訪談法可分為結構式與半結構式訪談。結構式訪談通常有標準化的訪問題

目，半結構式訪談則是有簡要的綱要，研究者事先擬定重要問題，再依據受訪情形適時調整。

本研究採取半結構式訪談，受訪對象為兩位國小四年級普通班的學習障礙學生，訪問時間為完成教學行動研究一週內，研究者利用下課時間，每位學生花十五分鐘在不受干擾的情境下，在教室進行一對一訪談，接著再根據學生談話內容進行提問或追問。

3.2.3 自省札記

自省札記是本研究非常重要的資料來源之一，是研究者進行自我對話的重要過程，記錄研究者在研究過程中所觀察到、感覺到的，經由記錄自己的想法進行自省。

研究者針對每次進行的桌上遊戲識字教學，記錄整個過程中的想法，分析教學的優缺點，以便進行檢討與修正，從而調整教學方式。

3.3 研究工具

3.3.1 教學觀察記錄表

教學觀察記錄表為研究者記錄在課堂中所觀察到研究對象的具體行為表現，及在桌上遊戲活動中的學習狀況。在教學過程中會輔以錄影方式記錄課堂情況，教學後研究者再觀看錄影影片，並記錄在教學觀察記錄表中。

3.3.2 學生訪談記錄表

研究者研擬訪談綱要，在完成教學行動研究一週內，研究者利用下課時間，每位學生花十五分鐘在教室不受干擾的情境下，進行一對一訪談，再根據學生談話內容進行提問或追問，以便深入了解學生對課程的感受與想法。訪談綱要如下：

- (1)你比較喜歡哪一種識字桌上遊戲？為什麼？
- (2)透過識字桌上遊戲，對你學習國字有沒有幫助？
- (3)你比較喜歡原本的生字教學方式，還是識字桌遊教學？為什麼？
- (4)對於這次的識字桌遊教學，請說說你的心得？

3.3.3 教學自省札記

研究者於每一次教學活動後，會記錄整個過程中的想法，包含桌上遊戲識字教學、學生學習表現、協同研究者的回饋與研究歷程中的重要事項等，搭配教學觀察記錄、訪談記錄與識字量測驗前後測，對整體教學加以評估與自省，藉此進行檢討與修正，進而調整教學方式。

3.3.4 識字測驗

本研究為了解運用桌上遊戲於學生之識字學習前後學生的學習情形，故採取自編識字測驗，分為前測與後測，測驗題的國字來源為翰林版國語第八冊中第一課～第七課之生字。測驗的題型有「看字讀音」、「看注音寫國字」兩種，每種題型各 10 題，總共 20 題，一題 5 分，總分為 100 分。

3.4 教學設計與實施

3.4.1 創作與設計理念

本研究創作發想始於在國小普通班教學時，發現識字困難的學生與一般生玩「記憶黑洞」這款桌遊時，前者在遊戲表現上屢次贏過後者，因此靈光一閃，想到可改編這款遊戲，將桌遊卡片的圖像修改成文字，因此想嘗試設計出這款桌遊，進行研究，了解這款桌遊是否有助於學生識字學習。設計桌遊時應考慮學生的學習經驗，設計符合其學習程度的文字牌卡，並結合遊戲，激發學生學習動機，增加識字量。教學活動設計注重學生彼此間的互動，教師依據學生在遊戲的情形適時調整，給予提示指導。

3.4.2 本研究參考之桌上遊戲

桌上遊戲-「記憶黑洞」為本研究之靈感來源之一，本研究參考此款桌上遊戲進行自製識字學習之桌上遊戲設計，以下介紹此款桌上遊戲：

- 1.遊戲人數: 2~6 人。
- 2.適合年齡: 8 歲以上。
- 3.遊戲時間: 大約 15 分鐘。
- 4.遊戲獲勝條件: 遊戲進行三輪後，正確抓到最多物品的玩家獲勝。

5.遊戲配件: 36 項物品紙牌、36 張紙牌、1 份中文說明書。

6.遊戲規則:

玩家輪流翻開紙牌，若你認為某項物品在紙牌上出現第二次，你得搶在其他玩家之前從桌面中央抓取該項物品。將你抓到的物品放在自己面前，讓所有玩家清楚看見。

此外，你可以在任何時間抓取任何物品，不限於目前翻開紙牌上出現的物品。例如：目前翻開的紙牌上是「吉他」和「小鴨」，但你突然發現「高跟鞋」在之前翻開的紙牌上已經出現兩次了，你可以抓取「高跟鞋」放在自己面前。

但如果抓錯物品紙牌，則從本輪出局！遊戲進行三輪後，正確抓到最多物品紙牌的玩家獲勝。

3.4.3 桌上遊戲設計

本研究以翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字為範圍，進行卡牌製作，設計桌上遊戲「生字桌遊」，並訂定遊戲規則，桌上遊戲生字來源：以本校四年級下學期選用的國語課本版本內容為依據，翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字羅列如下表 3.2:

表 3.2 翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字

課次	生字
一	雞、似、籃、誤、徵、矮、另、控、靈、鯁、積、磋、技、距
二	棋、城、規、概、段、何、掃、藝、激、培、僅、改、缺、勝、負
三	由、巨、繞、茂、蟋、蟀、爍、號、聯、絡、龜、鋏、鐵、獨、嬌
四	閒、益、選、擇、暢、伙、至、暉、嬉、構、例、覽、呈、劑、緒
五	峽、湍、壁、屏、痕、跡、探、泛、吻、橡、艇、划、槳、揮、灘
六	村、鬱、童、賺、挖、狹、窄、渠、寬、蘆、葦、遮、耐、歷、霧
七	廬、宋、蘇、軾、側、峰、聳、貌、登、者、析、描、縱、伏、楚

(資料來源:研究者自行整理)

3.4.4 桌上遊戲—生字桌遊

1.設計概念：「生字桌遊」為研究者參考「記憶黑洞」桌遊設計的桌上遊戲，主要是以翻開卡牌進行生字、注音和圖片的配對，學生翻開卡牌後要唸出該生字和注音，藉由反覆地唸讀能加深印象，在遊戲過程中，學生需要集中注意力，記住每張牌卡的文字和圖片，才能快速將卡牌進行配對。設計生字桌上遊戲希望能提升學生學習動機，活動過程中也能訓練學生的專注力與記憶力，藉由反覆遊戲提升生字熟悉度，教師依據學生在遊戲中的情形，也可以適時給予提示或引導。

2.製作方法： 每次挑選 1 課的生字製作成卡牌，每組 12 張。

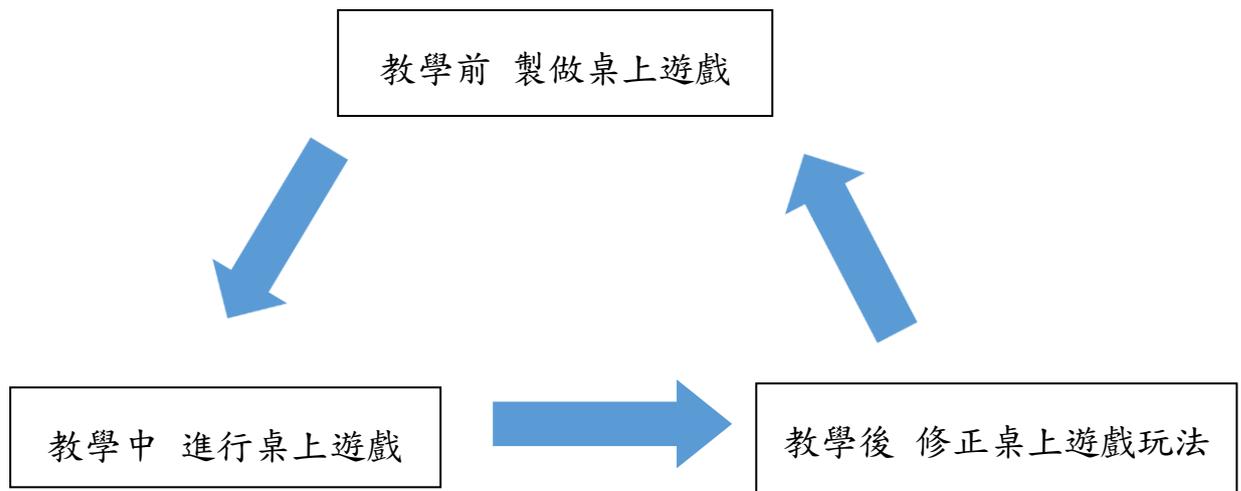
3.遊戲規則：

- (1)將課文中所有卡牌分開洗牌後，排列在桌面上，並且將牌面朝下，最後抽出三張另外放在一旁。
- (2)由年紀最小的學生開始翻牌，再依順時鐘輪流翻牌。
- (3)玩家一次翻一張牌，翻開後要唸出該生字和注音，並比對桌面上是否有相同的卡牌。
- (4)若翻開的卡牌生字出現第二次，就能拿走那張卡牌。
- (5)若翻開的卡牌並未出現第二次，玩家錯誤判斷與注音卡配對錯誤，則將牌蓋起來。
- (6)桌面上的牌都翻完，遊戲即結束。
- (7)玩家計算手上的牌數，拿到較多牌的人為贏家。

3.4.5 桌上遊戲修改流程

在計畫階段，研究者提出桌上遊戲設計之初步概念，與協同研究者一起討論，參考協同研究者的建議，調整並確定遊戲規則，接著製作生字桌上遊戲牌卡，再實際運用桌上遊戲於教學活動，教學過程中觀察學生遊戲中的情形，發現需要改進之處，教學後與協同研究者再次進行討論，修正桌上遊戲設計，再將修正後的桌上遊戲運用於下一次的教學中，桌上遊戲之修改流程如圖 3.3 所示。

圖 3.1 桌上遊戲修改流程



(資料來源:研究者自行整理)

3.4.6 教學活動設計

1.教學活動流程

(1)生字桌上遊戲教學前

在未進行生字桌上遊戲教學前，先在前一節國語課利用一般識字教學方法教學生識字，再以「識字測驗測驗網站」對研究對象進行前測，以了解學生在識字桌上遊戲教學前的識字表現。一般識字教學方法的步驟如下：

- (a)辨認字音、認識詞彙。
- (b)部首教學：生字部首的辨識。
- (c)筆順及筆畫：依照筆序書寫生字及計算筆畫。
- (d)書空：以手指在半空中書寫生字。
- (e)習寫生字：將寫生字在小白板上。

(2)識字桌上遊戲教學

教學時間為每週四下午兩節特教巡迴課，本研究預計實施七週，每週 2 節，共 14 節課，每節課四十分鐘。

進行識字桌上遊戲活動前，先複習前一節國語課學過的生字，再說明遊

戲規則，學生清楚規則後即進行桌上遊戲。

每節課的進度為 1~3 課的生字，每週課程結束後讓研究對象施測識字量測驗，以了解學生在識字桌上遊戲教學後的識字表現。識字桌遊教學活動設計(詳見附錄七)，教學活動步驟如下：

- (a)引起動機：以桌上遊戲引起學生的興趣。
- (b)複習課本生字：唸讀和書空。
- (c)說明遊戲規則：確認學生能理解遊戲規則。
- (d)進行桌上遊戲：研究者在旁引導。
- (e)複習活動：將整課的生字再複習一次。
- (f)識字測驗後測：識字量網站評量學習表現。

2.教學策略

依學生的個別需要，善用各種能引發其學習潛能之學習策略，將能激發並維持學生的學習興趣與動機。

- (1)教學一開始先以提問方式，複習學過的生字，了解學生的學習情形。
- (2)接著進行識字桌上遊戲活動，將教學活動分段進行，學生才不會覺得枯燥乏味，以桌上遊戲進行反覆練習策略，讓學生有多一點練習表現的機會。
- (3)提供適度的讚美給予學生正增強，配合教室裡原有的集章獎勵制度，學生能更積極的參與整個教學活動。
- (4)教師適度提供各種線索及提示，依照遊戲的實施情形適時的調整遊戲難度與教學策略。

3.5 資料蒐集與分析

3.5.1 資料的蒐集

本研究為實際在教學現場進行教學研究，並在研究過程中透過觀察、訪談、

研究者的省思、識字量測驗等蒐集相關的研究資料，運用這些資料的分析來了解學生的學習情形，藉以修正桌上遊戲之設計與教學歷程，其中包括質性資料與量化資料。

1.質性資料

質性資料主要包含教學觀察記錄表、學生訪談記錄表、協同研究者回饋與研究者的教學省思札記，最後將所獲得的資料加以整理與編碼，以利後續進行資料分析，資料編碼方式如表 3-3 說明。

2.量化資料

除了蒐集質性資料外，研究者也運用自行設計的識字測驗了解學生的識字學習成效之變化。

表 3-3 資料編碼

編號	代表意義
觀 20200903	資料取自 2020/9/3 教學觀察記錄表
影 20200903	資料取自 2020/9/3 自省札記
饋 20200903	資料取自 2020/9/3 偕同研究者回饋
訪 20200903	資料取自 2020/9/3 訪談紀錄表

(資料來源:研究者自行整理)

3.5.2 資料的分析

研究者蒐集不同來源的資料，運用這些資料來分析並了解學生的學習情形，輔以修正桌上遊戲之設計與教學歷程，相關資料包含教學觀察記錄表、學生訪談記錄表、協同研究者回饋、教學自省札記以及識字量測驗研究結果更為客觀。

第四章 研究結果分析與討論

本章將根據第一章第二小節所提出之研究目的，針對行動研究歷程中所蒐集之相關資料進行結果分析與討論。本章共分為三節，

- 一、運用桌上遊戲於識字學習之實施歷程
- 二、學習成效
- 三、省思與成長。

4.1 運用桌上遊戲於識字學習之實施歷程

4.1.1 桌上遊戲設計歷程

本研究的桌上遊戲在計畫階段先進行初步的遊戲配件與遊戲規則設計，在教學實施歷程中，研究者觀察學生在遊戲中的情形，以及參考協同研究者的建議與回饋，透過反思後進行桌上遊戲的調整與修正。

以下將分別說明桌上遊戲「生字桌遊」在行動研究過程中的設計歷程。

1. 生字桌遊

(1) 遊戲配件:

(a) 國字卡：

將有顏色的紙卡上面印上國字，國字來源為翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字，如 31 頁(圖 4.1)所示，以其中一張國字卡為例。

(b) 注音卡：

同樣以有顏色的紙卡上面印上注音，注音來源為翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字的注音，如 31 頁(圖 4.2)所示，以其中一張注音卡為例。將有顏色的紙卡印製國字卡和注音卡的原因是，在遊戲過程中需要將牌面朝下，不能讓玩家看到牌卡上的國字和注音，因此選擇有顏色的紙來印製，紙的厚度也比一般白紙較厚，確保玩家無法因為透光看到牌卡上的內容。



圖 4.1 桌上遊戲「生字桌遊」國字卡

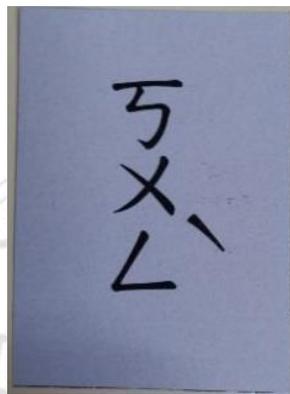


圖 4.2 桌上遊戲「生字桌遊」注音卡

(2)遊戲規則:

- (a) 首先將一課中所有國字和注音卡分開洗牌後，整齊地排列在桌面上，國字卡排在上面，注音卡排在下面，如圖 4.3 所示，而且將牌面朝下，如圖 4.4 所示。
- (b) 猜拳決定開始的玩家，再依序輪流翻牌。
- (c) 玩家一次必須翻兩張牌，一張為國字卡，一張為注音卡，翻開後要唸出該國字和注音。
- (d) 如果翻開的國字卡與注音卡配對正確，且唸讀正確，就能拿走手中的卡牌。
- (e) 如果翻開的國字卡與注音卡配對失敗，就必須將牌重新蓋好。
- (f) 桌面上的卡牌都翻完，遊戲即結束。
- (g) 玩家計算手上的牌數數量，得到較多卡牌的人獲勝。



圖 4.3 桌上遊戲「生字桌遊」卡牌排列方式



圖 4.4 桌上遊戲「生字桌遊」牌面朝下

(3)遊戲調整:

(a)減少卡牌數量降低遊戲難度:

研究者發現直接用 14 張國字卡和 14 張注音卡進行遊戲，因數量太多，學生無法記住這麼多牌卡的位置，玩遊戲時不斷翻錯牌卡。所以剛開始進行桌遊時，可以先用一半的牌，等學生更為熟悉後再恢復到一整課的生字。（觀 20200903）

(b)增加難度:

兩個學生在第二節課已經較熟悉遊戲規則，因此翻牌的速度也變快，所以研究者與巡迴教師討論後決定增加遊戲的難度，規定學生翻到正確的牌卡後，必須用該生字來造詞，正確後才可以拿走卡牌。

（觀 20200910）

研究者認為經過反覆的翻牌與唸讀，學生能唸出生字，但不一定知道該生字的語詞，故希望藉由造詞，加深對生字的印象。（饋 20200910）

識字進一步就是要能運用，若學生只能唸出生字，卻不知道該生字有什麼語詞，就無法運用在生活中，也容易與其他形似字搞混，因此識字的同時如果能配合造詞的練習，將能有更好的學習成效。（省 20200910）

2.部件大風吹

(1)遊戲配件:

(a)國字部件卡：

在白色的厚紙卡上面寫國字，部首用紅筆寫，剩下的部件依序用藍筆和綠筆寫，一個字最多分成三個部件，最後將國字依照部件顏色剪開，國字來源為翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字，如 34 頁圖 4.5 所示，以其中三個生字為例。

(b)注音卡：

在有顏色的紙卡上面印注音，注音來源為翰林版國語課本第八冊中第一課～第七課之生字的注音。

每個國字的部首都以紅色呈現，讓學生在找部件的時候可以優先找出部首，再找出其他顏色的部件，並且將部件卡拼成國字時，每個國字是一

樣大的，研究者這樣的設計是為了幫助學生檢視自己拼出來的國字是否正確，如果部件卡間無法密合，還是出現兩個同顏色的部件卡，這樣表示拼出來的國字是不正確的。

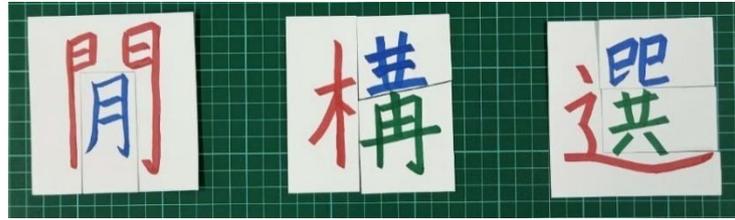


圖 4.5 桌上遊戲「部件大風吹」國字部件卡

(2)遊戲規則:

- (a) 玩家一次翻兩張牌，一張為國字卡，一張為注音卡，翻開後要唸出該國字和注音。
- (b) 將注音卡放在桌面上方，國字部件卡打散後隨機放在桌面下方，如圖 4.6 所示，一開始先以 3 張注音卡和 3 組國字部件卡進行遊戲，再慢慢增加牌卡的數量。
- (c) 當遊戲開始玩家必須將部件卡拼成正確的國字，並放在正確的注音卡下方，如 35 頁圖 4.7 所示。
- (d) 玩家正確唸出自己拼出的國字並造詞正確，可以得到一分。
- (e) 桌面上的部件卡都拼成國字，遊戲即結束。
- (f) 獲得最多分數的玩家獲勝。



4.6 桌上遊戲「部件大風吹」牌卡排列方式

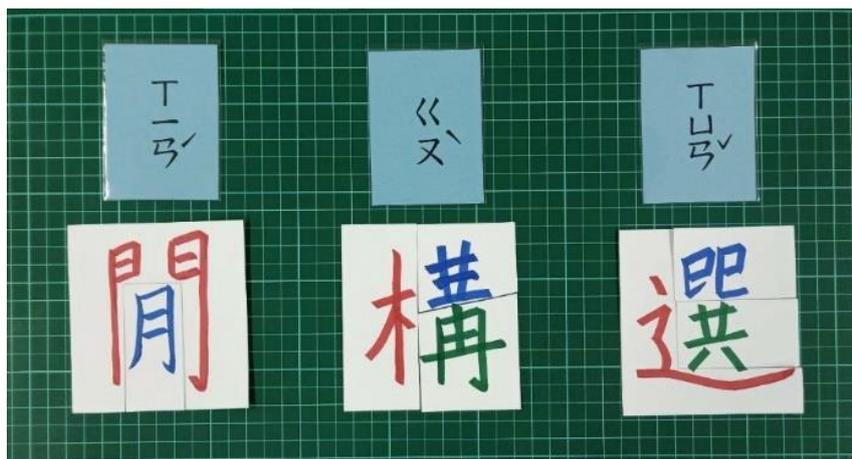


圖 4.7 桌上遊戲「部件大風吹」拼字完成範例

(3) 遊戲調整

(a) 遊戲規定完成一個國字後才能再拼下一個字:

在拼字時，學生有時會同時拼兩個字，或是將部件卡一直集中在自己旁邊，而讓其他玩家會找不到需要的部件。（觀 20200924）

偶爾也會發生搶部件卡的情形。因為這個遊戲主要是比速度，因此常引起玩家之間的爭執。（省 20200924）

研究者發現上述的情形，故決定將遊戲規則改為研究者隨機發一張注音卡給每個學生，每個學生依照自己拿到的注音卡拼出該國字，因為需要的部件不同，就不會造成搶部件卡的情形，而每次拼完一個國字、唸讀正確、造詞正確，就能得到一分，研究者才會發下另一張注音卡，得分最多的獲勝。

(b) 遇到完全不會拼的字可以換題目:

隨機發題給學生時，可能會發現學生有時會直接呆掉，或是完全不知道要找哪個部件，因為剛好遇到了不會拼的字。（觀 20200924）

如果一直遇到不會的題目，學生會毫無頭緒，並且提不起興趣，就會降低遊戲的參與度，因此可以給學生換題的機會，讓他能夠拼出他會的字。

（饋 20200924）

成功的經驗對學生的學習是相當重要的，因此當學生在遊戲中遇到困難時，研究者可以適時給予提示，或是給予其他任務，讓學生在遊戲中得到成就感。（省 20200924）

4.1.2 識字教學實施歷程

本研究之識字教學活動實施 7 週，每週 2 節，共 14 節課，教學時間為星期四。第一節課先複習生字，第二節再進行桌遊教學。在教學實施歷程中，研究者觀察學生在教學活動中的學習情形，以及參考協同研究者的建議與回饋，透過反思後進行教學活動的調整與修正。

以下將分別說明生字桌遊、部件大風吹在研究過程中的識字教學實施歷程。

1.生字桌遊

(1)引起動機：

研究者拿出桌上遊戲「生字桌遊」的牌卡，詢問學生是否知道今天要做什麼，引起學生的興趣，並向學生說明進行桌上遊戲的目的。

老師：(拿出桌上遊戲)你們有沒有看到老師手上是什麼東西呢？

知道今天我們要做什麼？

A 生：玩遊戲！

B 生：玩桌遊！

老師：答對了！那你們知道為什麼要玩遊戲呢？

A 生：不知道。

老師：為了讓你們記住國語課本中的生字，我們要玩有關生字的桌遊。

B 生：好棒！我要玩！

A 生：我不要！國字不好玩！

(影 20200903)

從師生對話可以發現，B 生聽到要玩遊戲，很開心且興致很高，老師成功引起他的動機，但 A 生一聽到跟生字有關，就表現出很排斥的感覺，因為平常 A 生在國語方面的表現很消極，在認字方面較 B 生弱，這時也看得出 A 生對這個遊戲沒有信心。

(2)複習課本生字：

剛開始以一課的生字進行「生字桌遊」，每次在運用桌遊於生字教學前，研究者會先教學生認讀生字，並習寫，故在進行桌遊前，會請學生先拿出國語課本，練習一次該課生字，練習的方式為唸讀和小白板書寫，並且透漏些許信息，告訴學生要認真練習，才更有機會在遊戲中得到較多的勝利。

老師：請你們跟老師唸一次「雞，公雞的雞。」

老師：第二個字是什麼？

B 生：似，相似的似。

老師：很棒！A 生也要唸一次「似，相似的似。」

A 生：似，相似的似。

老師：好棒！下一個字 A 生先唸唸看。

A 生：籃，籃球的籃。 (影 20200903)

複習的過程中，學生們都能跟著研究者的指示唸讀課本上的生字和詞語，學生的書本上是有注音的，因此在唸讀的過程中沒有太大的問題。而 B 生在唸讀生字時很積極，很快就能回答研究者的問題，但是 A 生常常沒開口練習。所以研究者有時會請 A 生先唸，B 生再接著唸，讓 A 生試著更主動看生字讀字音，避免只是聽到別人唸什麼就跟著唸出來。

唸完生字之後，研究者會帶學生一起用小白板練習書寫，規定學生要一邊寫一邊數筆畫。通常兩位學生的速度都不一樣，所以研究者請學生要跟著老師的速度一筆一畫寫好，這樣才能加深對生字的印象。

(3)說明遊戲規則：

第二節課研究者先說明桌遊規則，再針對活動方式進行提問，確認學生能理解遊戲規則，並配合原有的獎勵制度，告知學生們最贏的人能夠記兩點，此外認真參與遊戲的人也可以得到獎勵。

老師：老師先問你們遊戲規則，看看你們對於遊戲規則理解多少！

老師：請問輪到你翻牌的時候，一次要翻幾張？

B 生：我知道，一張。

老師：很棒！有認真聽老師講解喔！

老師：那翻開之後要怎麼做？

A 生：對了就可以拿走。

老師：不是，請你們記得要先唸一次你翻開的卡片。

B 生：知道了，我們可以開始玩了嗎？

老師：等等，請你們要努力記住卡牌的位置，這樣才能較快配對成功。

B 生：好，老師快點玩啦！ (影 20200903)

從學生應答的對話中可發現，B 生很期待玩遊戲，不斷催促老師趕快開始，A 生的心情表現較不明顯，但從當下的觀察發現，A 生也很想玩遊戲，比平常上課時顯得更有興致。學生們對於遊戲規則的理解也沒有問題，對於獲勝者可以得到獎勵也興致高昂，感覺很積極，也都表現出強烈的勝負欲。

(4)進行桌上遊戲

學生一開始依序輪流翻牌，但是因為牌卡數量太多，學生對桌遊也還不熟，沒辦法記住這麼多卡牌，一開始不斷的發生配對錯誤，臉上不斷露出失望的表情。研究者發現問題後，降低桌遊難度，減少卡牌的數量，學生翻牌配對成功的速度變快了，也增加了自信心。

剛開始學生遇到翻開的國字不會唸時，研究者會請另一位學生唸唸看，如果兩者都時，研究者會帶著他們唸一遍，加強對國字的印象，藉由遊戲過程中反覆翻牌與唸讀，很多一開始不會唸的國字到後來都能記住了。

研究者在活動進行過程中，也會依據學生當下的實際狀況，調整遊戲進行方式，例如學生在第二次玩的時候，翻牌的速度變快了，為了增加挑戰性，故增加桌遊難度，規定學生翻到正確的卡牌後，必須用該生字來造詞，造詞正確後才能拿取。學生在造詞的時候，或許會努力回想課本中的語詞，若學生真的想不出來，研究者會適時給予口語提示或是手勢提示，並不會直接告訴學生答案，幫助學生聯想與思考。另外針對 A 生在遊戲中的表現有以下的發現：剛開始 A 生對遊戲很有興趣，當遊戲進行一段時間後，他發現 B 生拿到的卡牌愈來愈多，自己的卡牌相對的比較少，漸漸地失去信心，會一直說自己快輸了，翻牌時原本會很大聲唸出正確的讀音，後來知道自己翻錯就直接蓋起來，需要研究者提醒後才唸出讀音。當 B 生翻牌配對正確時，也會表現出懊惱的表情，並說對方也太幸運了。（觀 20200910）

第三周上課時研究者拿出同樣的桌上遊戲時，A 生就說：「今天還要玩這個喔？」顯示出 A 生在桌上遊戲「生字桌遊」中沒有得到成就感，而且有點不想玩了，研究者給予他鼓勵，並告訴他再努力試試看。（觀 20200917）

B 生給研究者的感覺是很在意輸贏，他覺得自己明明認得比較多國字，但是卻輸了，就覺得是對方運氣比較好，而不是他沒有掌握遊戲的訣竅。

(饋 20200910)

B 生很積極地參與遊戲，過程中認字的表現也比較好，大部分的國字都能唸讀正確，但由於 A 生拿到的牌比較多，他的心情漸漸變得低落，並將 A 生贏得遊戲歸因於運氣，這也表示 B 生沒有發現自己的問題。研究者告訴他再繼續加油，不要氣餒，遊戲有輸有贏，從中得到學習才是最重要的。

(省 20200910)

針對 A 生在桌遊中的表現有以下的發現：

A 生雖然一開始聽到要玩跟生字有關的桌遊就覺得有點排斥，但遊戲進行一段時間後，他漸漸能記住卡牌，配對正確的牌卡數愈來愈多，也比開始時更有信心。一開始 A 生翻開的國字有很多都不會唸，後來因為很多字卡都反覆出現，不斷唸讀的過程也加深了印象。(觀 20200910)

A 生不會很在意輸贏，最後在計算自己得到的卡牌數量時，還說可以分給 B 生幾張，遊戲過程中的情緒起伏也不大，比較不會受他人影響，也慢慢地掌握遊戲的訣竅，專注力也提升不少。(饋 20200910)

A 生平常上國語課的態度消極，也不喜歡記國字，很多教過的字都唸不出來，但運用桌上遊戲於識字教學的過程中，發現 A 生識字的表現進步很多，透過不斷唸讀的練習效應，A 生很多國字都能唸讀正確。而且 A 生贏得遊戲後也不會太驕傲，還主動說要分幾張卡牌給 B 生，這樣的氣度讓研究者很感動，藉由這次的活動讓研究者看到 A 生溫暖善良的一面。

(省 20200910)

研究者將實施桌上遊戲「生字桌遊」識字教學歷程中發現之問題，以及教學調整情形整理如表 4.1。

表 4.1 桌上遊戲「生字桌遊」教學調整

時 間	教學中發現之問題	教學調整
2020 年 9 月 3 日	複習課本生字時，A 生有時候沒開口練習，或總是跟著別人唸讀生字。	研究者會請 A 生先唸，B 生再接著唸，讓 A 生試著更主動看生字讀字音，避免只是聽到別人唸什麼就

		跟著唸出來。
2020年9月3日	剛開始進行桌遊時，直接用整課的國字卡和注音卡進行遊戲，但是因牌卡數量太多，學生無法記住這麼多牌卡的位置，一直配對失敗，臉上露出失望的表情。	降低遊戲難度，減少牌卡數量，因此學生翻牌配對成功率變高，也增加了自信心。
2020年9月10日	學生有些翻開的國字不會唸。	研究者請另一位學生唸唸看，再請大家一起唸一次正確的讀音，加強對國字的印象。
2020年9月10日	學生在第二次上課時，翻牌的速度變快很多，需要增加遊戲的挑戰性。	增加遊戲難度，規定學生翻到正確的牌卡後，必須用該生字來造詞，造詞正確方能得分。
2020年9月17日	第三次上課時研究者拿出同樣的桌上遊戲時，A生就說： 「今天還要玩這個喔？」顯示出A生在桌上遊戲「生字桌遊」中沒有得到成就感，沒有記住牌卡的位置。	研究者給予A生鼓勵，並且告訴他下次就會換別的遊戲了，請他再努力試試看，要記清楚牌卡的位置，就有機會獲勝。
2020年9月17日	遊戲過程中發現學生有些字的讀音不是很肯定，唸讀時會用猜的。	遊戲結束後，進行複習活動，將整課的生字再複習一次，強調生字的讀音與字形。

(資料來源：研究者自行整理)

2.部件大風吹

(1)引起動機：

研究者拿出桌上遊戲「部件大風吹」的牌卡，告訴學生今天要玩不同的遊戲，引起學生的興趣，並向學生說明進行桌上遊戲的目的。

老師：(拿出桌上遊戲)大家有沒有看到老師手上的牌卡不一樣？

我們今天要玩不一樣的遊戲喔！

B 生：耶！太好了！是什麼遊戲？

老師：今天要玩的遊戲很像拼圖，我們要把這些部件拼成國字。

A 生：拼錯會怎麼樣？

老師：拼錯沒關係，就盡力拼出你會的國字就好了。

B 生：感覺很容易。！

老師：哇！這麼有自信！期待妳的表現喔！ (影 20200924)

從學生的反應發現，B 生對於要玩新遊戲充滿了期待，引起了她的興趣，而 A 生的回應讓人感覺到他害怕自己不會拼，表現出他在國字方面比較沒把握，顯示出 A 生對這個遊戲也沒有信心。

(2)複習課本生字：

每一次上課以一課的生字進行桌上遊戲的識字教學，在每次運用桌上遊戲於識字教學之前，研究者會先教學生認讀生字，並習寫生字，因此在進行桌上遊戲前，會請學生拿出國語課本，再複習一次該課生字，除了唸讀和書空之外，強調把國字拆成部件，讓學生用部件來記住整個國字。

老師：請大家跟著老師唸一次「閒，休閒的閒。」

大家注意這個字的部件，閒是由門部和月組成的。

請跟著老師寫一次。(書空練習)

好！下一個字是什麼？

B 生：伙，伙伴的伙。

老師：那伙是由什麼部件組成？

A 生：人部和火。

老師：很好！大家一起寫一次。下一個字是什麼？

A 生：暉，餘暉的暉。

B 生：日和軍。

(影 20200924)

複習的過程中，學生都能跟著研究者的指示唸讀課本上的生字和語詞，研究者特別請學生注意生字的部首和部件，學生也能試著自己說出國字的組成部件，而小喬一樣很積極回答研究者的問題，小緯也比之前更主動開口練習了。

請學生說出生字的部件後，研究者依照生字筆畫順序，帶學生一起進行書空練習，規定大家要一邊寫一邊數筆畫，這樣會更集中注意力，才能記住生字的字形。

(3)說明遊戲規則：

研究者說明遊戲規則後，再針對活動進行方式提問，確認學生能理解遊戲規則，並配合教室原有的集章獎勵制度，告訴學生最後的贏家能夠蓋兩個印章，另一個人因為認真參與遊戲也有一個印章，為了鼓勵學生更積極投入遊戲，研究者準備小餅乾當禮物，每節課的贏家可以額外拿到小餅乾。

老師：老師考考大家，看看你們有沒有聽懂遊戲規則喔！

請問部首的牌卡是什麼顏色？

B 生：紅色。

老師：對！所以每個國字都一定有一張紅色部件卡。

拼出國字之後要記得做什麼？

A 生：找注音。

老師：對！請大家把拼好的國字擺在注音卡下方。

接著要做什麼？

B 生：唸出來。

老師：還有呢？

A 生：造詞，老師可以先不要造詞嗎？

老師：那我們第一次先不造詞，第二次就要練習造詞囉！

B 生：好！我一定要贏！

(影 20200924)

說明遊戲規則時，B 生一直說想要拼拼看，很想動手嘗試，也很關心如何獲勝；A 生則是會趴在桌上，眼睛看著研究者示範，由兩位學生的行為表現，可以看出他們個性及態度的差異，B 生的態度很積極，A 生表現出較不

在意的樣子，但還是能注意聽完遊戲規則，最後還提出先不要造詞的要求，研究者覺得學生剛開始玩需要先熟悉一下找部件和拼字，所以同意剛開始先不造詞。

為了讓大家玩遊戲時更有動力，研究者每節課會準備不同的小餅乾當獎勵，B 生很想要蓋兩個印章和拿到小餅乾，表現出強烈的勝負欲，而 A 生聽到有餅乾也眼睛一亮。

(4)進行桌上遊戲

一開始以 3 張國字卡和 3 張注音卡進行遊戲，學生拼字的速度蠻快的，因此慢慢增加牌卡數量，過程中學生都很努力拼字，但有時剛好要拼同一個字時，就會出現搶部件卡的情形。研究者發現問題後，決定改變遊戲進行方式，將遊戲規則改為每位學生會拿到不同的注音卡一張，由研究者隨機分發，每位學生依照自己拿到的注音卡拼出該國字，因為學生需要找不同的部件，就不會造成搶部件卡的情形，減少許多爭執。

注音卡由研究者隨機分發，這樣學生可能就會遇到自己不會的題目，有時會直接發呆不動，有時會開始亂拼部件，研究者看到學生毫無頭緒的樣子，馬上換一張題目給他，也告訴學生遇到不會的題目可以直接說出來。

遊戲過程中一定要讓學生有參與感，學生若遇到困難而無法繼續進行，將會失去很多練習的機會，隨時注意學生在遊戲中的表現並適時做調整是很重要的。

原本在桌面上進行遊戲，後來遊戲難度增加，牌卡數量變多，部件卡容易相疊在一起，所以最後調整成在木質地板上進行遊戲，因為空間變大了，學生可以清楚的看見每張部件卡，方便學生找到需要的部件。而且讓學生離開座位移動至木質地板前進行遊戲，學生顯得更興奮了，讓他們站起來玩遊戲也能提振他們的精神，由此研究者也了解到同樣的遊戲如果調整一下進行的方式，就能增加不同的樂趣，也能多一些新鮮感。

針對 B 生在遊戲中的表現有以下的發現：

由於 B 生在上一個桌上遊戲「生字桌遊」中，輸的次數比較多，得到比較少成就感，因此知道要玩新的遊戲時很開心，找部件卡時動作很快，拼完一個字就會趕快拼下一個字，也因為很想贏得比賽，B 生常把部件卡拿到自

己的手邊，當 A 生要拿部件卡時，B 生會說那是他的，有強烈的好勝心。研究者會告訴他桌上的部件卡每個人都可以拿，還沒用到的部件卡要放在中間，不能占為己有，遵守遊戲規則，才能維持遊戲的公平性，研究者提醒後，B 生能改進她的行為。（觀 20200924）

B 生拼完字後唸讀生字時，常常聲調沒有唸清楚，而且遊戲當下的氛圍較緊張刺激，B 生就無法冷靜把生字唸清楚，研究者會請他再唸一次，確認他是否唸讀正確。（觀 20201001）

B 生在桌上遊戲「部件大風吹」中感覺比較有自信，這個遊戲需要運用搜尋能力、組合能力和速度，這方面他比較擅長，在遊戲中也發揮得不錯，只是個性比較好勝、比較急，玩遊戲時較不會顧及其他人的感受，但在研究者的引導下能慢慢改進。（饋 20201008）

B 生在拼字的過程中，大部分由兩個部件組成的國字一次就能拼對，三個部件組成的字容易有其中一個部件拼錯，研究者提示哪個部件錯誤後，能自己找到正確的答案，國字的唸讀大部分都正確，少部分是聲調錯誤，或是唸成形似字，但經由遊戲過程中不斷重複唸讀，最後幾乎整課的生字都會唸了。研究者在過程中發現 B 生的聲調容易混淆，二聲和三聲唸起來很像，沒有確實把字音唸清楚，這是 B 生要再多練習的部分。（省 20201008）

在桌上遊戲「部件大風吹」中，B 生獲勝的次數比較多，過程中也表示自己比較喜歡這個遊戲，從他在兩種遊戲中的表現與反應，可以發現建立成功經驗對學生來說相當重要，因此適時調整遊戲的玩法以及設計不同的遊戲，能讓每位學生有不同的刺激與挑戰，從中也能發現學生的優弱勢能力，讓每位學生都能發揮優勢能力，得到成功經驗，進而增加自信。

（省 20201015）

針對 A 生在遊戲中的表現有以下的發現：

剛開始以比較少張的牌卡進行遊戲，A 生能主動參與遊戲，當牌卡愈來愈多時，A 生會懶得找部件卡而在旁邊發呆，研究者會鼓勵 A 生試試看，幫他加油打氣，A 生就會開始慢慢找，態度是比較消極的，但一看到他需要的部件，就會立刻拿起來，還有當桌面上的部件卡變少時，他也會稍微變得積極一點，顯示出 A 生是比較懶而且怕麻煩的，當需要花較多時間及心力來完

成時，就會不想動。(觀 20200924)

A 生在拼國字時，通常會拿好幾個部件卡拼拼看，沒有辦法一次就找出正確的部件，代表他對國字的字形還不熟悉，只有少數幾個字可以馬上知道要找哪個部件。(觀 20201001)

經過幾次的練習，A 生找部件的速度變快了，很多兩個部件組成的國字能一次就拼對，三個部件組成的國字需要花較多時間。(觀 20201008)

A 生雖然態度比較消極，但其實配合度還蠻高的，只要研究者多鼓勵他，還是願意依照指示來參與遊戲，比較特別的是，有時候 B 生需要的部件他剛好看到，會直接拿給 B 生，得失心不重，不太在意輸贏，這對國小學生來說蠻少見的。(饋 20201008)

透過桌上遊戲「部件大風吹」，A 生對國字的組成比較有概念了，一開始不斷透過嘗試錯誤來找出部件，到後來很多字都能一次就拼對，國字的唸讀也比較熟練了，進行桌上遊戲前，整課能正確唸讀出來的生字不到一半，藉由遊戲過程中不斷反覆的唸讀，幾乎整課的生字都能自己唸出來。這也表示 A 生平時很缺乏練習的機會，以及缺少練習的動機，若能設計一些活動讓 A 生願意多多練習識字，並且持續一段時間，相信他一定能把國字牢牢記住。(省 20201015)

兩位學生在桌上遊戲「生字桌遊」、「部件大風吹」運用於識字教學的實施期間，皆能遵守研究者的規定進行活動，從參與桌上遊戲過程中的表現得知，學生在識字方面皆有進步，研究者也針對識字教學歷程中發現之問題，不斷進行修正與調整，希望使教學的實施更完善。

4.2 學習成效

本節主要探討運用桌上遊戲於識字教學後，兩位學生的識字學習成效，研究者透過識字測驗，測驗前測、後測，在進行桌上遊戲識字教學前先實施前測，桌上遊戲識字教學後實施後測，依據前後測的結果進行分析，以了解學生在識字學習成效之改變情形。

4.2.1 識字測驗前後測比較

1.研究對象—A 生

依據 41 頁表 4.2 的資料得知，A 生在 7 次前測中有 5 次識字測驗不及格，識字量明顯低於同年級的一般生；而 7 次後測識字量測驗雖未達到與同年級一般生的標準，但已有明顯的進步。每一次測驗的後測分數皆高於前測分數，由以上結果顯示 A 生在接受桌遊生字教學後，識字測驗量有明顯的進步，表示桌上遊戲對 A 生之生字學習是有成效的。

表 4.2 A 生識字測驗成績前、後測比較表

測驗別	一	二	三	四	五	六	七
前測分數	53	55	56	60	63	54	59
後測分數	78	70	69	79	70	66	76
一般生平均分數	85	88	80	89	90	88	86

(資料來源：研究者自行整理)

2.研究對象—B 生

依據表 4.3 的資料得知，B 生在 7 次前測中有 2 次識字測驗不及格；而 7 次識字後測有 7 次及格，有很明顯的進步，雖未達到與同年級一般生的標準，但與一般生成績非常接近。由以上結果顯示 B 生在接受桌遊生字教學後，識字測驗成績有明顯的進步，表示桌上遊戲對 B 生之生字學習是有成效的。

表 4.3 B 生識字測驗成績前、後測比較表

測驗別	一	二	三	四	五	六	七
前測分數	63	65	59	58	63	64	69
後測分數	79	78	79	77	79	81	79
一般生平均分數	85	88	80	89	90	88	86

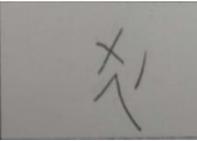
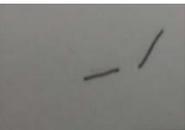
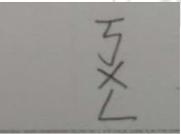
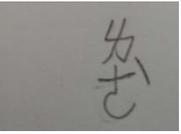
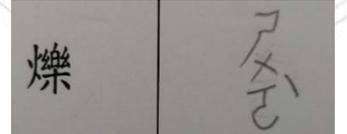
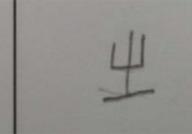
(資料來源：研究者自行整理)

4.2.2 識字測驗認讀國字情形

1.研究對象—A 生

研究者為了具體化，將 A 生的識字測驗紙本化前測、後測中「看字讀音」題型的答題情形整理如表 4.4，以下以 5 個國字舉例說明。

表 4.4 A 生識字測驗前、後測認讀國字情形

前測		後測		說明
徵		徵		前測時將「徵」唸成形似字「微」，後測時能唸讀正確。
似		似		前測時唸成偏旁「以」且聲調錯誤，後測時能唸讀正確。
控		控		前測時唸成偏旁「空」聲調錯誤，後測時能唸讀正確。
爍		爍		前測時唸成偏旁「樂」後測時能唸讀正確。
泛		泛		前測時唸成部件「之」後測時聲調錯誤，但聲母韻母正確。

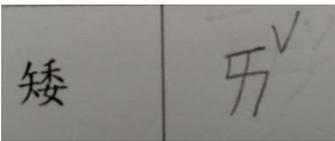
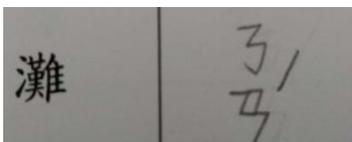
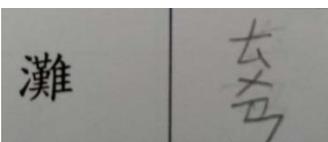
(資料來源:研究者自行整理)

綜合 A 生的認讀國字表現，可以得知在前測時容易將生字唸成形似字或是偏旁，後測時幾乎都能唸讀正確，但 A 生常有聲調混淆的問題，這也是其需要加強的部分，整體認讀國字表現有進步。

2.研究對象—B 生

研究者將 B 生的識字測驗前測、後測中「看字讀音」題型的答題情形整理如表 4.5，以下以 5 個國字舉例說明。

表 4.5 B 生識字測驗前、後測認讀國字情形

前測	後測	說明
		前測時一開始說不知道後來用猜的，後測時能唸讀正確。
		前測時聲調錯誤，後測時能唸讀正確。
		前測時唸成形似字「燒且」聲調錯誤，後測時能唸讀正確
		前測時唸成偏旁「戊」後測時能唸讀正確。
		前測時唸成偏旁「難」後測時聲母正確，韻母錯誤。

(資料來源:研究者自行整理)

整體綜合 B 生的國字認讀表現，可以知道在前測時容易將生字唸成偏旁，或有字形與字音混淆的情形，後測時幾乎都能唸讀正確，偶爾會字音混淆，B 生需要再透過反覆練習，加強對國字的記憶，這樣才不容易將學過的字忘記，整體而言認讀國字表現有進步。

4.2.3 識字測驗書寫國字情形

1.研究對象—A 生

研究者將 A 生的識字測驗前測、後測中「看注音寫國字」題型的答題情況整理如表 4.6，以下以 5 個國字舉例說明。

表 4.6 A 生識字測驗前、後測書寫國字情形

前測	後測	說明
(暗) 「ㄏㄢˇ」 養	(培) 「ㄏㄢˇ」 養	前測時右邊的部件寫對，部首錯誤，後測時能書寫正確。
(鐵) 「ㄉㄞˋ」 甲	(鐵) 「ㄉㄞˋ」 甲	前測時筆畫缺漏，後測時能書寫正確。
() 調 「ㄑㄧˊ」	(齊) 調 「ㄑㄧˊ」	前測時完全寫不出來，後測時部件「齊」書寫正確，部首錯誤。
(績) 痕 「ㄑㄧˊ」	(足亦) 痕 「ㄑㄧˊ」	前測時寫成同音異字「績」，後測時能書寫正確。
(從) 高 「ㄉㄨㄥˊ」	(從耳) 高 「ㄉㄨㄥˊ」	前測時部件「從」書寫正確，部首錯誤，後測時能書寫正確。

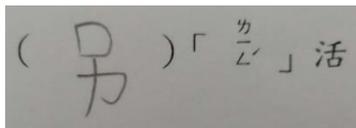
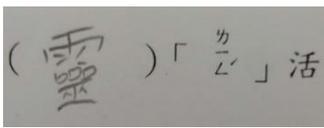
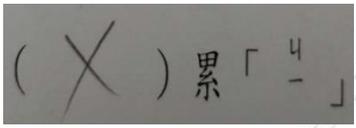
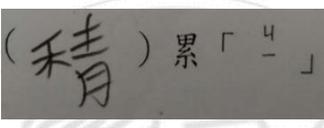
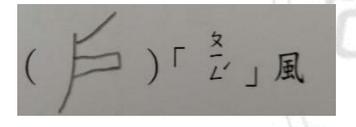
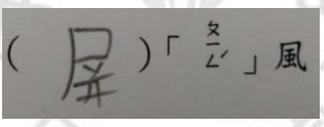
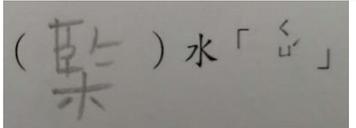
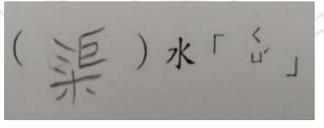
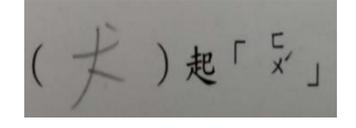
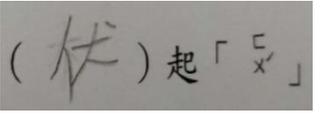
(資料來源:研究者自行整理)

綜合 A 生的書寫國字表現，可以得知在前測時有筆畫缺漏、同音異字、部首錯誤等情形，後測時幾乎都能書寫正確，偶爾有偏旁錯誤的問題，整體書寫國字表現有進步。

2.研究對象—B 生

研究者將 B 生的識字測驗前測、後測中「看注音寫國字」題型的答題情況整理如表 4.7，以下以 5 個國字舉例說明。

表 4.7 B 生識字測驗前、後測書寫國字情形

前測	後測	說明
		前測時寫成讀音相近的「另」，後測時能書寫正確。
		前測時完全寫不出來，直接打叉，後測時整體字形相似，右下的部件寫成「月」。
		前測時寫出與部首「尸」相似的「戶」，後測時能書寫正確。
		前測時部件「木」書寫正確，上面部件錯誤，後測時能書寫正確。
		前測時寫出部件「犬」，後測時能書寫正確。

(資料來源:研究者自行整理)

綜合 B 生的書寫國字表現，可以得知在前測時會寫成相似讀音的字，或是只寫出某個部件，有時候整個字完全寫不出來，後測時幾乎都能書寫正確，偶爾有部件錯誤的問題，整體書寫國字表現有進步。

4.3 省思與成長

4.3.1 設計識字桌上遊戲的省思

1.在教學中融入桌上遊戲

通常實際的教學現場中，我們常因學校的進度壓力，以及課堂時間的限制，總是照著課本上的內容進行教學，帶著學生唸讀及書寫，講解課本文句的意思，深怕普通班中特教生的課程進度落後班上，但也沒有多餘的時間來進行遊戲式的教學活動，藉由這次研究的機會，讓研究者能好好思考及構想如何讓學生在有趣的教學活動中學習，也讓研究者有了第一次設計並自製識字桌上遊戲的經驗。

通常在教學前研究者會先訂定桌上遊戲的設計目標，希望學生能在遊戲中學習識字，遊戲結束後能夠唸讀並書寫國字，透過遊戲增加學生參與活動的興趣，而遊戲的設計不會太複雜，讓學生能將更多的專注力集中在識字上，考驗學生的專注力與記憶力，也展現出學生個別的特質，並在遊戲中觀察學生的反應與變化，進而調整遊戲。

2.設計並自製桌上遊戲，能激發教師的教學創意

要設計桌上遊戲需要考慮的因素很多，遊戲配件的製作、遊戲規則的訂定、遊戲的難易度，還有是否能達成學生識字的目標，在不斷思考的過程中能激發教師的教學創意，並藉由巡迴教師的幫助，互相激盪出不同的想法，使桌上遊戲的設計更完善。

4.3.2 識字教學歷程的省思

1.增強學生對教學內容的印象

一般教學現場中，最常見的生字教學方法是教師帶著學生讀寫，並且講解生字語詞的意思，最後再進行生字造詞或造句的練習。以研究者多年的教學經驗，這樣的方式雖然能讓學生對生字有基本的認識，但不久後就會忘記，尤其是對有學習障礙的學生來說，他們對字音字形的記憶更是困難，如果沒有加深學生印象的方法，或是提升學習興趣的活動，通常在教學過後學生還是無法記住該生字。

2.透過生字桌上遊戲，提升學生學習興趣

運用桌上遊戲於生字教學中，研究者發現學生的學習動機有明顯的提升，為了在遊戲中獲得勝利，學生會更努力記住生字，過程中也因為完成任務獲得成功經驗，學生對自己會更有信心，進而得到成就感。原本不喜歡練習識字的學生，在這次的桌上遊戲識字教學中，也找到了學習識字的樂趣。在七次的識字教學活動結束後，我以訪談記錄表對學生進行了一對一的訪談，兩位學生的訪談內容分別記錄如下。

(1)B 生的訪談記錄：

老師：桌上遊戲你比較喜歡哪一種呢？

B 生：有拼圖的那個。

老師：你說部件拼拼樂嗎？為什麼？

B 生：是啊！因為我比較會拼圖，而且我好像贏比較多次。

老師：透過生字桌遊，你覺得對學習國字有沒有幫助？

B 生：有喔！比較記得起來耶！

老師：那你喜歡老師以前的生字教學方式，還是現在的？

B 生：喜歡現在的，我喜歡玩遊戲。

老師：所以是因為桌遊比較有趣嗎？

B 生：是啊！很好玩！

老師：對於生字桌遊教學活動，你有什麼想說的嗎？

B 生：很喜歡，而且可以記得比較多國字，老師之後還會這樣上課嗎？

老師：如果你覺得桌遊對於學習生字有幫助，以後老師還會設計。

B 生：好棒！這樣上課比較好玩！（訪 20201022）

(2)A 生的訪談記錄：

老師：老師設計的桌遊你比較喜歡哪一種呢？

A 生：差不多，不知道。

老師：如果一定要選一種呢？

A 生：我選翻牌的吧。

老師：你說生字桌遊對嗎？為什麼？

A 生：因為我翻比較多的牌。

老師：所以你贏比較多次對嗎？

A 生：對。

老師：你覺得這些桌上遊戲對你學生字有沒有幫助？

A 生：應該有吧！我好像記得比較多的字。

老師：你喜歡以前的生字教學方式，還是現在的生字桌遊教學活動？

A 生：現在的。

老師：為什麼呢？

A 生：不用一直寫字，還可以玩遊戲。

老師：對這次的生字桌遊教學活動，可以說一說你的心得嗎？

A 生：不知道怎麼說。

老師：你可以說一說你在上課時的感覺是怎麼樣？

A 生：恩……很好玩。 (訪 20201022)

由以上的訪談可知桌上遊戲運用於教學中，能提升學生的學習興趣，並且幫助學生增加字彙，也可以看出建立成功經驗對學生的重要性，當研究者問學生喜歡哪一種遊戲時，學生的回答通常都是自己表現比較好的那個遊戲，因此在教學時幫助學生得到成就感，讓他們得到學習的樂趣，對於學習將會有很大的助益。

4.3.3 學生學習情形的省思

1. 平時教學易忽略學生的個別差異

經由觀察學生在生字桌遊中的表現，並且分析學生的識字測驗前、後測，加上與學生一對一的訪談，研究者發現自己更了解學生的學習情形，也從過程中更了解學生們的學習特質，每個學生的強弱能力不同，在平時教學中，我們很容易忽略學生們的個別差異，而運用習慣的教學方式進行教學，由此學生的表現常常不如預期。

2. 覺察學生學習特質的不同

由學生在玩桌上遊戲中的表現就能夠覺察，B 生在「生字桌遊」的表現比較好，是因為他能夠記住卡牌的位置，遊戲過程也能發現他在記憶力與專注力的提升；而 A 生在「部件大風吹」的表現比較好，他尋找卡牌的速度比較快，對整個字形的掌握度較高，所以拼國字的速度也比較快。從過程中也能感受到學生們人

格特質的不同，A 生比較被動，不太在意輸贏，但也發現他會禮讓同學，願意把自己得到的牌讓給同學，而 B 生很積極且好勝心強。

3.為了提升教學效果，應針對學生的學習特質設計教學活動

透過此次的研究，讓研究者更了解自己的特殊生，對研究者未來在設計教學活動方面有很大的助益，要針對特殊學生個別的學習特質設計教學活動，教學活絡，也才能看見學生的學習成效。

4.3.4 教師教學專業成長

透過此次研究，也讓我重新審視與思考自己的教學，原本的教學方式對於普通班特殊生的識字問題，一直都沒有很明顯的成效，為了改善學生的識字情形，想要運用別於以往的教學模式，將桌上遊戲融入生字教學，並結合課本中的生字自製桌上遊戲，雖然過程中也因為與協同研究者不斷的討論而激盪出不同的想法，協同研究者在之前的教學中也有自製桌上遊戲的經驗，因此他也提供我一些具體又實際的建議，實際進行教學時，協同研究者也會在一旁觀課，每一次教學後也都會與我分享他觀察到的情形，給我一些修正的建議，從協同研究者給我的建議中，也發現了研究者教學上的盲點，提升研究者的教師教學專業。

第五章 結論與建議

5.1 結論

本研究主要在探討設計生字桌上遊戲對學習障礙學生的識字學習興趣與識字學習成效的影響。本章將依據第四章之研究結果與討論，歸納出本行動研究的結論，再根據結論提出相關建議，提供未來研究參考。本章共分為兩節，第一節為結論，第二節為建議。

5.1.1 資料的蒐集和分析，改進教學歷程

研究者在教學過程中，透過觀察學生在遊戲中的狀況，以及參考巡迴特教師的建議，加上每一次識字測驗前、後測的分析，能不斷對自己的教學進行省思，進而調整桌遊的設計，並且修正教學活動進行的方式。

另外學生在學習歷程中的成長，讓研究者更有動力將自己的教學設計得更完善，研究者在改進教學實施的歷程中，也能研究出不同的教學方案，作為之後教學的參考。

5.1.2 桌遊識字教學，提升學生識字學習成效

1.兩位學生在「看字讀音」題型皆有進步:

B生在7次前測中的「看字讀音」題型只有一次答對率未達六成，接受桌上遊戲識字教學後，答對率提升了，幾乎所有的國字都可以唸讀正確。

A生在7次前測中的「看字讀音」題型只有一次答對率達六成，接受桌上遊戲識字教學後，7次後測答對率皆達六成以上，表示A生有一半以上的國字能唸讀正確。

2.兩位學生在「看注音寫國字」題型也都有進步:

A生在7次前測中的「看注音寫國字」題型只有一次答對率達六成，接受桌上遊戲識字教學後，7次後測中有5次答對率達六成以上。A生在7次前測中的「看注音寫國字」題型只有一次答對率達六成，接受桌上遊戲識字教學後，7次後測中有次答對率達六成以上。

3.研究者在研究過程中得到的省思與成長

(1)設計並自製識字桌上遊戲，能激發教師的教學創意:

設計桌上遊戲時需要考慮很多的因素，對於平時沒有設計桌上遊戲經驗的教師而言，絕對是困難重重，還好研究者與有自製桌遊經驗的巡迴特教老師請益，藉由從多元的面向來思考，能激發研究者不同的想法與靈感，在過程中能激發教師的教學創意，跳脫以往的思考框架，使桌上遊戲的設計更符合學生需求。

(2)在識字教學中運用桌上遊戲，更能提升學生學習興趣:

學生就是愛玩、喜歡有趣的事物，所以將桌上遊戲融入教學中，是寓教於樂很好的方式，經過這次的教學歷程，我發現學生的學習動機有顯著的提升，對課程的參與度也提高了許多，在玩遊戲中的過程中，學生同時也在練習識字，學生在遊戲中不會感覺到學習的壓力，無形中也學會了生字的字音字形，也找到了學習識字的樂趣。

(3)考量學生特質設計教學活動，才能進行有效教學:

每位學生都是獨特的，都有不同的學習特質，我們要針對學生的強弱勢能力設計教學活動，讓他們能在不同的教學活動中獲得成功經驗，平常在教學中也要多觀察學生的學習情形，適時的調整教學活動，注重學生的個別差異，進行差異化的教學，這樣才能看見教學成效。

(4)透過行動研究能提升教師教學專業:

教師心中常會有這樣的疑問，為什麼自己那麼認真的教學，學生還是聽不懂呢?利用原本的教學方式無法看到學生明顯的進步，研究者藉由行動研究，重新審視自己的教學，分析學生識字能力無法提升的原因，可能因為學習動機不足或是缺乏練習，研究者想要運用遊戲式的教學模式，結合課本中的生字自製桌上遊戲，以寓教於樂的方式提升學習動機，從設計桌上遊戲到實際教學的過程中，特教巡迴教師提供很多寶貴的建議，讓研究者能發現自己的教學盲點，提升自己的教師教學專業。

5.2 建議

根據本研究的結果，以及研究過程中的省思，研究者從識字教學、桌上遊戲設計、未來研究的建議三方面提出建議，以供教師教學應用或研究者未來研究之參考。

5.2.1 識字教學

1.增加學習動機:

桌上遊戲運用於識字教學中能增加學生的學習動機，讓學生對學習有興趣，更能看見其學習成效。建議未來研究者能將識字教學結合其他教學媒介，設計學生有興趣的教學活動，讓學生感受到學習的樂趣。

2.增加練習的機會:

學生常常因為缺乏練習，而對生字很不熟悉，創造學生反覆練習的情境，增加對生字的印象，本研究在每次上完課本生字後，運用識字桌上遊戲讓學生不斷反覆練習，學生在唸讀與書寫國字的表現都有明顯的進步。

建議未來研究者除了在上課時間進行識字教學之外，下課時能提供學生識字有關的遊戲，讓學生在玩遊戲的同時，也反覆練習識字。

5.2.2 桌上遊戲設計

1.依據學生特質設計桌上遊戲:

每位學生的強弱勢能力不同，可以依照學生的特質設計不同種類的遊戲，例如記憶型的遊戲、反應型的遊戲、策略型的遊戲等，讓每位學生都能在各自擅長的領域中得到成功經驗，提升學習成就感。

2.視情況調整桌上遊戲的規則:

剛開始訂定的遊戲規則在實際進行過程中，可能會發現執行有困難、難易度不符合學生、無法達成學習目標等問題，需要根據情況適時調整桌上遊戲的規則或是難易度，增加遊戲的彈性與變化性，這樣才能更符合學生學習需求。

5.2.3 未來研究的建議

1.研究不同障礙類別學生的識字成效:

本研究的對象為兩位國小四年級的學習障礙學生，故研究結果不宜推論至其他障礙類別的學生。建議未來研究者能以不同障礙類別的學生為研究對象，探討桌上遊戲對不同障礙學生的識字成效。

2.可將桌上遊戲運用於其他的學習領域:

本研究運用桌上遊戲於識字學習，發現能提升學生識字學習成效，但研究結果無法推論至其他領域的學習。建議未來研究者能將桌上遊戲運用於不同領域的學習，探討桌上遊戲運用於不同領域的學習成效。



參考文獻

中文部分

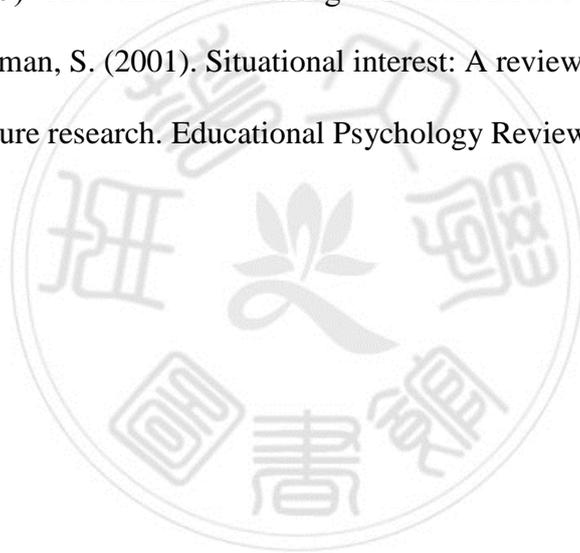
1. 王瓊珠(2018)學習障礙：理念與實務。臺北市：心理。
2. 江雅芬（2018）。玩遊戲學語文-談桌遊融入特殊教育語文教學。雲嘉特教期刊， 56-68。
3. 邱昱臻（2013）。字理識字融入國小一年級識字教學之研究。國立東華大學，花蓮縣。
4. 邱貴發（1992）。電腦輔助教學成效探討，視聽教育雙月刊，33，5，11-18。
5. 洪儷瑜（2000）。國小學童之漢字視知覺能力與語文相關研究。學童閱讀困難的鑑定與診斷研討會文集，35-57。嘉義：國立中正大學認知科學研究中心。
6. 陳介宇（2010）。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性。國教新知，57（4），40-45。
7. 陳介宇（2013）。從早期桌上遊戲看臺灣。師友月刊，77-82。
8. 陳弘昌（2005）。國小語文科教學研究。臺北市：五南。
9. 陳金明（1995）。識字教學與兒童認知發展。國立臺東師範學院。臺東。
10. 陳東甫、曾莉美、謝秋梅（2011）。適用於識字困難學生之國字語詞提示學習系統簡介。教育人力與專業發展雙月刊。28（3），73-88。
11. 陳秀菱（2016）。桌上遊戲結合語言鷹架對國小智能障礙學生口語表達影響之研究。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士論文，未出版，臺北。
12. 陳梅嬌（2009）。雲林縣國小低年級學童數學學習環境、學習興趣與學業成就之研究，未出版。國立嘉義大學，嘉義。
13. 陳健民（2018）。以桌上遊戲融入國小自閉症學生社會技巧學習之行動研究。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士論文，未出版，臺北。
14. 陳瑋婷（2020）。桌上遊戲結合社會技巧教學提升國小 ADHD 兒童社會適應之成效。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士論文，未出版，臺北。

15. 陳樂絜 (2019)。桌上遊戲對國小選擇性緘默學生提升非口語溝通互動能力之成效研究。國立臺中教育大學，臺中市。
16. 張苑芝 (2020)。桌上遊戲融入國小五年級識字教學之行動研究。國立臺南大學，臺南市。
17. 郭玳均 (2018)。圖解識字教學應用在國小識字困難學生學習成效與學習興趣之研究。國立臺中教育大學，臺中市。
18. 國立編譯館(1987)。國民小學國語科教學指引。臺北市：國立編譯館。
19. 許芷瑋 (2013)。運用桌遊介入國小的智能障礙學童提升及維持功能性詞彙之成效，未出版。國立臺南大學，臺南市。
20. 許琬宜 (2020)。意義化識字教學結合平板電腦對國小低年級識字困難學生識字成效之研究。國立臺北教育大學，臺北市。
21. 教育部 (2002)。國小學童常用字詞調查報告書。臺北市：教育部。
22. 教育部 (2013)。身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法。臺北市：教育部。
23. 教育部 (2018)。十二年國民基本教育課程綱要國民中小學暨普通型高級中等學校語文領域-國語文。臺北市：教育部。
24. 教育部 (2021)。十二年國民基本教育課程綱要總綱。臺北市：教育部。
25. 黃秀霜 (2001)。中文年級認字量表。臺北市：心理。
26. 黃沛榮 (2003)。漢字教學的理論與實踐。臺北市：樂學。
27. 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。雲嘉特教期刊，39-51。
28. 黃綉雯 (2012)。國小學生對桌上遊戲接受度之相關分析—以大富翁遊戲為例。
29. 曾銀玄 (2019)。圖像識字教學法對國小學習障礙學生識字成效之研究。國立臺東大學，臺東縣。
30. 葉珮晴 (2020)。自我教導部件意義化識字教學法對國小學習障礙學生識寫字及部件學習之研究。國立彰化師範大學，彰化縣。

31. 萬雲英 (1991)。兒童學習漢字的心理特點與教學。臺北市：遠流。
32. 蔣育坪 (2020)。桌上遊戲融入學習障礙學生識字教學之個案研究。國立臺北教育大學，臺北市。
33. 鄭如萍 (2014)。國中生數學學習興趣相關因素之探討。國立中山大學，高雄市。
34. 賴明德 (2003)。中國文字教學研究。臺北市：文史哲。
35. 鍾玉玲 (2013)。桌上遊戲對國小 ADHD 學生注意力之影響。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士論文，未出版，臺北市。
36. 鍾家淇 (2019)。桌遊融入偏鄉一年級識字教學之行動研究。國立臺東大學，臺東縣。
37. 謝豪 (2014)。讀報教育對國小讀寫困難學童識字成效之行動研究。國立臺北教育大學特殊教育學系所碩士論文，未出版，臺北市。
38. 羅秋昭 (2013)。國小語文科教材教法(三版)。臺北市：五南。

西文部分

1. Gobet, F., Voogt, A. D., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. New York: Psychology Press.
2. Parlett, D. S. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press, USA.
3. Rayner, K., & Pollatsek, A. (1989). *The psychology of reading*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
4. Renninger, K. A., Hidi, S., & Krapp, A. (1992). *The role of interest in learning and development*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
5. Rosenfeld, A. (2005). The benefits of board games. *Scholastic Parent & Child*.
6. Schraw, G., & Lehman, S. (2001). Situational interest: A review of the literature and discussions for future research. *Educational Psychology Review*, 13, 23-52



附錄

附錄 1:家長同意書

家長同意書

親愛的家長您好:

我是四年甲班的導師盧豐源，目前就讀嘉義南華大學文創系研究所，在趙家民教授的指導下，目前正進行「桌遊對國小學生學習生字成效之研究」，目的是希望藉由此教學方式能提升您孩子的識字能力，教學地點在圖書室，每週運用兩節課的時間進行教學活動，總共 14 節課。

為了尊重您孩子的隱私權，本教學研究中所有涉及貴子弟個人資料的部分，將以匿名方式呈現，僅供本研究使用，不會對外公開。

誠摯徵求您同意貴子弟參與本研究，若您對本研究有任何疑問或建議，歡迎與我聯繫，感謝您的支持。

教師 盧豐源 敬上

家長同意書回條

- 同意子女參與此教學研究
不同意子女參與此教學研究

家長簽名_____

年 月 日

附錄 2 教學觀察記錄表

教學觀察記錄表

教學時間	年 月 日
教學單元	
	研究對象 A
觀察記錄	研究對象 B

附錄 3 學生訪談記錄表

學生訪談記錄表

訪談日期	年 月 日	訪談對象	
1.你比較喜歡哪一種識字桌上遊戲？為什麼？			
2.透過識字桌上遊戲，對你學習國字有沒有幫助？			
3.你比較喜歡原本的生字教學方式，還是識字桌遊教學？為什麼？			
4.對於這次的識字桌遊教學，請說說你的心得？			

附錄 4 教學自省札記

教學自省札記

教學活動時間	年 月 日
教學單元	
本次教學的優點	
本次教學發現的問題	
協同研究者回饋	
調整與省思	

附錄 5 自編識字測驗-前測(以第一課為例)

自編識字測驗-前測

一、看字讀音：每題 5 分，共 50 分

題目	答案
1. 籃	
2. 徵	
3. 似	
4. 誤	
5. 雞	

題目	答案
6. 矮	
7. 另	
8. 控	
9. 靈	
10. 鯁	

二、看注音寫國字：每題 5 分，共 50 分

題目	答案
1. 「ㄉㄨˊ」球	
2. 「ㄙㄨㄛˊ」求	
3. 類「ㄉㄨˊ」	
4. 失「ㄒㄩˊ」	
5. 公「ㄉㄨˊ」	

題目	答案
6. 「ㄉㄨㄛˊ」人	
7. 「ㄉㄨˊ」類	
8. 「ㄉㄨˊ」球	
9. 「ㄉㄨˊ」活	
10. 泥「ㄉㄨˊ」	

附錄 6 自編識字測驗-後測(以第一課為例)

自編識字測驗-後測

一、看字讀音：每題 5 分，共 50 分

生字	紀錄
1. 鯁	
2. 似	
3. 徵	
4. 誤	
5. 另	

生字	紀錄
6. 靈	
7. 雞	
8. 控	
9. 矮	
10. 籃	

二、看注音寫國字：每題 5 分，共 50 分

1. () 「ㄏ」 離 6. () 「ㄑ」 求
 2. () 「ㄎ」 活 7. () 泥 「ㄣ」
 3. () 失 「ㄨ」 8. () 公 「ㄩ」
 4. () 累 「ㄩ」 9. () 切 「ㄑ」
 5. () 「ㄎ」 球 10. () 「ㄎ」 球