

國立東華大學教學卓越中心
110-2 三創教學課程期末報告書

計畫主持人：林意雪 副教授
單位：教育與潛能開發學系

目錄

壹、110-2 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件一 活動紀錄表-----	8

**國立東華大學-三創教學課程
110-2 期末成果確認表**

課程/學程名稱：閱讀教育		
授課教師：林意雪 老師		
服務單位：教育與潛能開發學系 副教授		
班級人數：林意雪老師「閱讀教育」課程，修課人數 53 人		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)；Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案控制在 20 MB 以內)

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

三創教學合作社-執行成果總報告

單一課程/跨領域就業課程

一、課程內容特色

在台灣初次參與 PISA 及 PIRLS 兩項國際閱讀評比的成績失利之後，閱讀教學開始成為中小學教師的重要進修項目，雖然之後的排名大幅提昇，但是城鄉差距大，仍然是教育上一個需要突破的困境。尤其在 108 新課綱素養導向的趨勢之下，閱讀素養已然成為各個科目的關鍵能力。為了能強化師資生的就業競爭力，本系的閱讀科技學程幾位老師，每學期均定期聚會，討論並修正課程，使課程能充份反映教育脈動，並能培養學生所需要的專業知能。

本課程在貴中心的支持之下，逐步地累積了重要的教學資源及學生作品，使現階段修課的學生能夠站在巨人的肩膀上，從過去學長姊的作品之中，得到更創新的動力。現階段的教學目標，在於使學生能夠發展更貼近現場需要的桌遊教具，並且能夠同時學習到相對應的理論。我們特別想要在課程中更加著力在城鄉差距的議題上，如何用遊戲來做語文教學的微翻轉。

本課程的內容、進度及執行方式為：

1. 講述+PBL：近兩年來學生的「數位分心症」越來越嚴重，在課堂中的專注時間越來越短。短而精簡的講述，再搭配有挑戰性的 Team-Based Learning 才能充份達到學習的效果。
2. 業師工作坊：邀請現場教師（英語桌遊、國語文桌遊）在週末舉辦工作坊，分享及操作製作桌遊的經驗，如何結合語文教學內容與遊戲來達到精熟，甚至可以用桌遊來進行班級經營以及差異化教學等。

二、特殊創意/活動規劃

創意規劃：

1. 強化 TBL 的能力，許多小組的討論、實作、案例分析。
2. 強調學生做為「發展中的專家」。
3. 將 PBL 的分析能力，改以分析過去案例為主（之前學姊學長設計的桌遊，對照不同閱讀發展階段所需要的能力，分析能力及教具的對應性）。

三、教學策略/教學方法

教學模式：

教學模式(可複選)	執行方式
<input checked="" type="checkbox"/> TBL	<input checked="" type="checkbox"/> TBL 課程以短講搭配小組的問題解決，達成微翻轉。同時培養團隊合作的能力及問題解決的能力
<input checked="" type="checkbox"/> PBL	
<input type="checkbox"/> SBL	<input checked="" type="checkbox"/> PBL 以關鍵的現場教學問題，做為設計遊戲桌遊的起點
<input checked="" type="checkbox"/> Flipped classroom	
<input type="checkbox"/> 其他_____	

四、課程/學程相關產業分析

近來遊戲化及遊戲式學習已經是教室學習的一種趨勢，而因應其需求，也有越來越多的桌遊產品上市。本課程以閱讀做為桌遊設計的內容取向，並針對國小學生（甚至外國人學習華語）的學習痛點（例如量詞、多義詞等）進行設計，強化非師培生的教育專業及教材設計能力，可協助其與產業接軌。

五、整體活動執行成果效益

● 開創新穎觀念

學生於「閱讀教育工作坊：語文桌遊自造課」活動意見調查表的質性回饋：
更深認識桌遊的構造及內涵

1. 了解了非常多種文字桌遊的種類。
2. 認識了中文的拼音造字。
3. 在製作桌遊的部分要考慮到學生的程度，以及實行上會遇到的困難。
4. 桌遊的製作會有很多的 bug，需要不斷討論跟構思。
5. 桌遊不用侷限年齡、玩法，可以隨著目的改變遊戲方式！
6. 其實只要將其逐一拆解，就能從小地方帶出桌遊的雛型及玩法。
7. 桌遊的製作重點，主題、遊玩方式，獲勝方式以及各種需要考慮的東西。

激發設計教學桌遊的想法

1. 可以從現有資源先做提取，再依照所需對象做調整。
2. 「只要能配對，就能設計遊戲」。
3. 透過這次課程對桌遊有更深的認識及了解，對日後極有幫助。
4. 創意是沒有設限的。
5. 學到很多製作(設計)桌遊的技巧和應注意的事。

● 提高學生就業競爭力

學生於「閱讀教育工作坊：語文桌遊自造課」活動意見調查表的質性回饋：
對教學桌遊有更多的認識

1. 桌遊融入教學中，一些遊戲設計的分享讓人迫不及待在課堂中實行。
2. 原來有這麼多我不知道的桌遊玩法，也收穫很多國小國語教法技巧。
3. 桌遊讓學習者更有意願探索知識點。
4. 桌遊不只是平常的休閒，也可以拿來當作教具，幫助學生學習。

了解學科知識如何與桌遊結合

1. 能在趣味桌遊中學習不同面向的各領域知識。
2. 了解到國語文桌遊可以有無限多種玩法。
3. 把桌遊運用在各個科目。
4. 可以自製桌遊輔助教學。

● 提升學生學習成效

學生於「閱讀教育工作坊：語文桌遊自造課」活動意見調查表的質性回饋：
團隊討論製作桌遊

1. 剛開始在決定主題時有遇到一些卡關，選不出主題，後來經過討論、分工，順利的完成了草稿。
2. 設計遊戲時遇到很多困難，卻也引此去思考什麼樣的遊戲方式訓練了怎麼樣的能力。
3. 設計遊戲就像在思考要教給學生甚麼一樣，獲得了很多啟發。
4. 組內討論桌遊的部分成效不錯。

同儕交流、互相學習

1. 看到大家的想法都很特別，一個主題（成語、注音、修辭…）就能有很多種玩法。

2. 透過他人設計的桌遊看到更多不同的思考與創意。
3. 聆聽其他組分享他們的桌遊，從中可以吸收更多新奇的想法，並加以學習。
4. 小組分享自製桌遊的時候，有很多創意是我沒有想到，甚至是沒有想過的。我覺得十分新奇，也很想嘗試玩其他組的桌遊。

【質化指標】

1. 發展理論與實務結合的能力。
2. 以現場教學問題做為設計桌遊之基礎，充份應用 PBL 的教學方式。
3. 發展屬於教育系學生之專業能力，打造東華特色品牌。

【量化指標】

1. 閱讀教學相關之桌遊 7 種。
2. 選出具有潛力之作品 3 項。

因疫情緣故學生無法至現場觀察，改以案例分析及桌遊設計兩種作業分流，產出桌遊共七種，並邀請 VIP 團隊的資深成員擔任評審，選出具有潛力之作品 3 項。

組別	桌遊名稱	桌遊類型	遊戲目的	獎項
一	積部可失	識字類--部首	遊戲中學習	同儕獎第一名 評審獎第一名
二	注音海闊天空	注音及聲韻類--拼音、聲調	遊戲中學習、教學 後精熟用	
三	成心誠意	詞彙類--成語	遊戲中學習	同儕獎第二名
四	我們與故事的距離	詞彙類--同義詞、反義詞或相似詞/成語	遊戲中學習	
五	捲舌不捲舌	注音及聲韻類--聲韻覺識	遊戲中學習	評審獎第三名
六	建字特工	識字類--以字帶字或相同部件/部首衍生字來增加識字量	教學後精熟用	同儕獎第三名
七	連連故事	詞彙類-造詞或詞用(連接詞)	教學後精熟用	評審獎第二名

案例分析部分由 VIP 團隊花費一學期時間蒐集及整理偏鄉弱勢學生語文學習的案例四則，由修課學生選擇其中一案例進行分析。案例 1 有 3 位同學分析，案例 2、3、4 均各 6 位，總共 21 份分析報告。

六、多元評量尺規

- 成績評量方式：

出席及參與	25 點
-------	------

平時測驗	20 點
作業一：兒童讀物及閱讀教育的分析	15 點
作業二：識字或語詞教具、試教報告及口頭報告	30 點
自評及互評	10 點

● 作業設計：

平時作業的重點放在與理論相關的應用及分析上，使學生能精熟相關知識。期末作業與 PBL 結合，以小組方式設計語文桌遊，扣緊教學內容與教學法的應用，以競賽的方式，鼓勵學生在作業中融入語言及閱讀的教學，選出優良作品並發給獎狀及獎品。一方面讓學生瞭解到運用專業知識內容的重要性，一方面也能從中選出較好的作品，由老師後續輔導改進，成為本學程學習成果的標竿。

作業需包括桌遊名稱、適合年齡（例如適合五年級、以及六年級補救教學）、學習目標（例如練習聲調）、學習內容（包括多少個常用字、字如何擷取的）、桌遊類型及類別（請參考今天回饋單上的類別及類型說明）、以及遊戲玩法。

成果發表會則需要製作桌遊說明的海報，提供試玩影片為評分用。其他同學則需填寫以下的評分單，做為組間評分之用。

下面附上成果發表會評分單：

成果發表會評分單

填表人：_____

第_____組 教具名稱：_____

功能 從遊戲中學習 精熟用 評量 不確定

類別 注音及聲韻類 識字類 部件類 詞語類 句型 其他 _____

口頭發表

	每項 1~5 分
1. 口條的清晰	得分 _____
2. 學習目標的重要性	得分 _____
3. 趣味性及吸引力	得分 _____
	總分 _____

桌遊展示區

	每項 1~5 分
1. 說明書內容清楚	得分 _____
2. 包裝及整體感	得分 _____
3. 試玩後的滿意度	得分 _____
	總分 _____

七、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

學生對於「閱讀教育工作坊—動文字」活動表示滿意，從教材到活動安排有 4.1 至 4.6 的滿意度（詳附件一）。對於講師明快的風格及豐富的課程均表現出很高的正向回饋。也有部分學生反應課程過於緊湊、資訊太多、時間太長等影響學習。但由於講師遠從高雄來，同學的週末又多安排私事，不容易找到共通的上課時間，只能以上下午連續上課的方式進行，因此對於這個部分未來再與學生多做溝通。

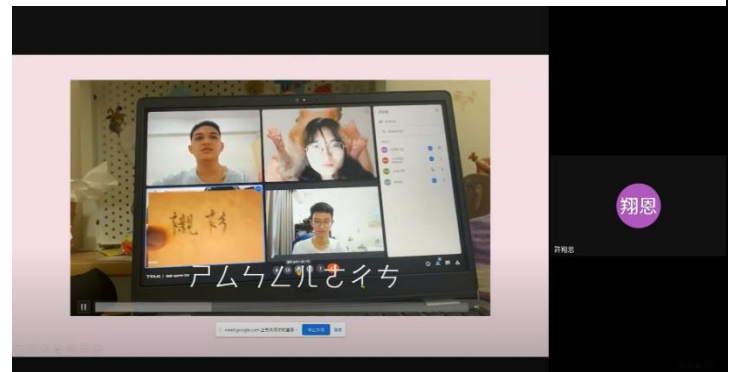
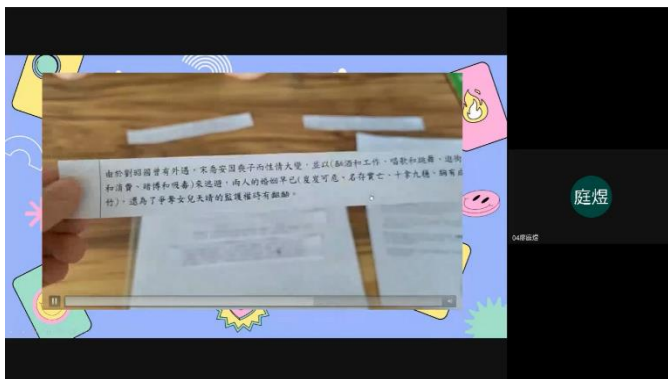
八、檢討與建議

本學期受到疫情改為線上教學的時間點比去年還早，以致於許多案例分析及桌遊操作的細節都仍未教授完畢。一開始讓學生自由選擇，教師則以混合方式進行課程，仍維持部分實體參與；但之後疫情升溫後全部改為線上，只好將作業再做調整，將原本學生需完成的兩種作業拆為兩個選項。最後檢視學生學習成果時發現，由於缺少了案例分析的步驟，桌遊的設計多採自由發想的方式進行，並未扣緊學生可能的學習問題；而選擇案例分析的同學在分析的細節上許多以剪貼網路資料的方式填充，顯然大一對於合理引用並未具有充足的知識。

未來的改進方向：1. 在明年開課前進修線上桌遊相關課程，若未來疫情改為線上時，可以用線上桌遊取代傳統桌遊；2. 以小案例來發展學生對於理論的理解，並強化其對於抄襲涉及的著作權及倫理問題。

另外在期中回饋中多數同學對於課程進行方式表示正向意見，但有少數學生認為小考破壞了上課氛圍、外系同學在課堂中答不出來、桌遊與閱讀教育無關等，未來可以依此再做調整。

九、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



線上成果發表會—第三組桌遊介紹

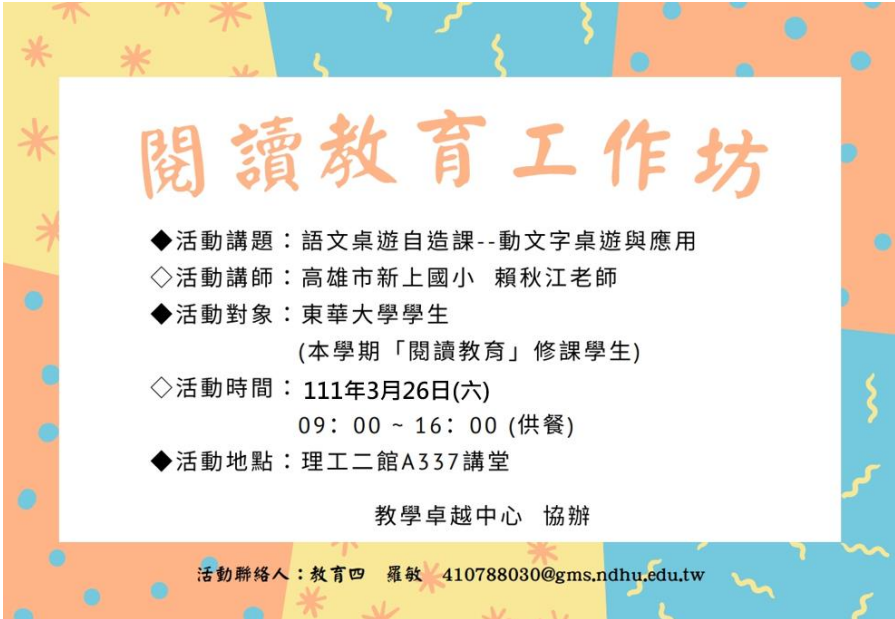
線上成果發表會—第五組桌遊試玩影片



線上成果發表會—第六組桌遊介紹

線上成果發表會—第七組桌遊介紹

活動紀錄表

活動主題	閱讀教育工作坊—語文桌遊自造課&動文字
活動時間	111年3月26日(六) 09時00分至16時00分
活動地點	國立東華大學 理工二館 A337 教室
主講人	高雄市新上國小 賴秋江老師
參與人數	49人
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>*活動講題：語文桌遊自造課—動文字桌遊與應用</p> <p>*活動講師：高雄市新上國小 賴秋江老師</p> <p>*活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀教育」修課學生)</p> <p>*活動時間：111年03月26日(六) 09:00~16:00(供餐)</p> <p>*活動地點：理工二館 A337</p> <p>*活動聯絡人：教育四 羅敏 410788030@gms.ndhu.edu.tw</p>  <p>◆活動講題：語文桌遊自造課--動文字桌遊與應用</p> <p>◇活動講師：高雄市新上國小 賴秋江老師</p> <p>◆活動對象：東華大學學生 (本學期「閱讀教育」修課學生)</p> <p>◇活動時間：111年3月26日(六) 09:00~16:00(供餐)</p> <p>◆活動地點：理工二館A337講堂</p> <p>教學卓越中心 協辦</p> <p>活動聯絡人：教育四 羅敏 410788030@gms.ndhu.edu.tw</p> <p>● 講座重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 設計教學桌遊須知 (2) 認識各類教學桌遊 (3) 了解教學桌遊的可變性 (4) 了解教學可以有各種可能性 (5) 使參與者獲得設計教學桌遊的靈感

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

壹、量化回饋

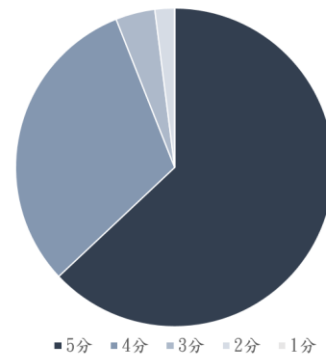
學生對於「閱讀教育工作坊—動文字」活動意見調查表，依其感覺從五個強弱不同的同程度選項中選擇一個答案勾選，5 非常滿意~1 非常不滿意。

題目為「對於本次活動的課程教材與投影片，您的滿意度是？」

得分：4.6

如下圖所示：

課程教材與投影片 (4.6)

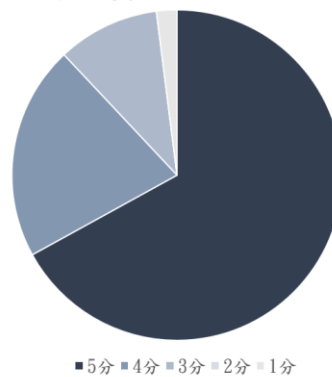


題目為「對於本次活動的課程實用性，您的滿意度是？」

得分：4.5

如下圖所示：

課程實用性 (4.5)

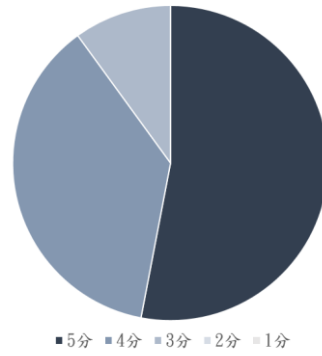


題目為「對於本次活動課程的難易度，您的滿意度是？」

得分：4.4

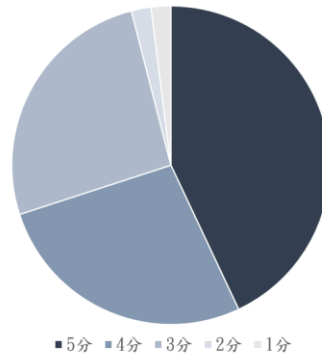
如下圖所示：

課程難易度 (4.4)



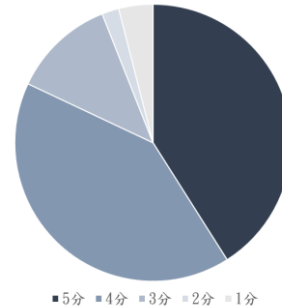
題目為「對於本次活動的時間安排，您的滿意度是？」
得分：4.1
如下圖所示：

活動時間安排 (4.1)



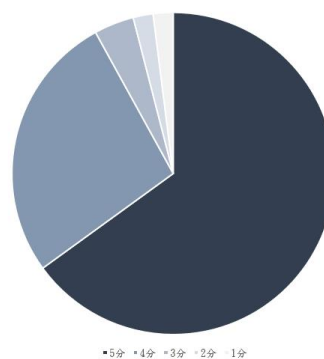
題目為「對於本次活動的場地安排，您的滿意度是？」
得分：4.1
如下圖所示：

活動場地安排 (4.1)



題目為「對於本次活動的餐點安排，您的滿意度是？」
得分：4.51
如下圖所示：

餐點安排



下表為量化資料的排列順序（由高分排至低分）：

項目	項目得分
對於本次活動的課程教材與投影片，您的滿意度是？	4.6
對於本次活動的餐點安排，您的滿意度是？	4.51
對於本次活動的課程實用性，您的滿意度是？	4.5
對於本次活動課程的難易度，您的滿意度是？	4.4
對於本次活動的時間安排，您的滿意度是？	4.1
對於本次活動的場地安排，您的滿意度是？	4.1

貳、質性回饋

(一)今日工作坊印象最深刻的活動內容？

1. 講師上課內容與氣氛

- (1) 跨領域的遊戲有效帶動氣氛與學習。
- (2) 看著螢幕上的題目，快速指出自己的身體部位，考驗反應速度，很好玩~
- (3) 製作桌遊的意義及教學上的應用
- (4) 一開始不讓我們知道動文字的遊戲規則讓我們自行想像，結果發現真的有很多不同的玩法，每個人想到的方式都不一樣，有驚豔到大家的創意跟想像力！
- (5) 上午玩動文字桌遊的時候，就算已經是大學生了，還是覺得很好玩很有趣！
- (6) 我們看著螢幕上的題目，快速指出自己的身體部

位。很考驗反應速度，很好玩～

2. 小組討論激發桌遊設計
 - (1) 和同組討論很多的想法，但實際操作或是製作上好慘欸遇到其他的問題出現。而且要同時做到寓教於樂，我覺得很不容易。
 - (2) 下午直接現場製作桌遊，讓我們除了理論外有更進一步的認識。
 - (3) 製造桌遊跟看其他人的分享。
 - (4) 分組討論桌遊內容時，我們這組的討論真的很激烈，因為我們有太多想法太多碰撞了，後來甚至來不及完成海報內容，但是我們最後有討論出一個雛形，也有上台跟大家成功分享。
 - (5) 討論自製桌遊的部分，能夠如此認真討論出一個方向，且能夠實際對教學做出貢獻，一直都是我嚮往的樣子。

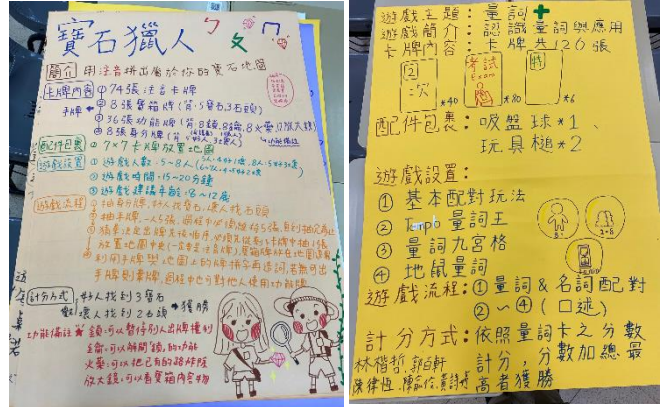
(二)對於工作坊的回饋與建議

1. 講師豐富的課程內容
 - (1) 老師的想法會刺激我們去做出更有趣或對語文教學更有幫助的桌遊。
 - (2) 這堂課收穫滿滿，用好玩的方式訓練孩子對語文方面的認識，對未來教育職場上非常有幫助。
 - (3) 我覺得這次的研習活動很像在體驗翻轉教室的感覺，我有買老師的書籍小學教室的創造力，很難得今天可以請到老師來演講收穫很多！
 - (4) 希望有其他機會可讓我們再聽到更多除了卡牌教學以外的教學方法。
 - (5) 知道製作桌遊的流程就能更快速的抓去重點，完成桌遊的製作。
 - (6) 動文字真的是一款寓教於樂的超讚桌遊，希望下次還能聽到老師更多的活動。
2. 工作坊的場地空間及設備
 - (1) 需要改善教室，空調及桌椅有點不舒服。
 - (2) 場地位置擁擠、場地通風不佳
 - (3) 討論時會互相影響，討論聲可能要控制一下。
 - (4) 覺得這次設備的麥克風有點吵，聽久了耳朵不太舒服。
3. 工作坊的時間緊湊
 - (1) 安排的時間很緊湊，到課程最後容易無法完全專注。
 - (2) 我認為可以在時間上做下課休息的調配。
 - (3) 試做的時間不太夠。
 - (4) 我覺得時間上拿捏可能不是太好，下次可以延長活動時間，但是我們的討論真的激發出很多想法，我覺得這是一場很好的活動！

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



講師請學生上台試玩遊戲



各組設計的桌遊海報



小組討論設計桌遊



小組上台分享桌遊理念