

國立東華大學教學卓越中心
111-2 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、111-2 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-----	14

**國立東華大學-三創教學課程
111-2 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 45 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

本課程的修課同學包括大一至大四學生，其中，大一學生佔大多數。課程內容均圍繞著閱讀的主題，從相關理論講解與教學、認識現在國小學童所擁有的閱讀困難、現職教師的教學分享，以及實際操作，進而擴及到將案例分析後所得知的個案閱讀困難融入期末桌遊的設計發想中，一系列的學習逐步讓修課學生能將所學實際應用，同時，在案例分析的過程中，將自己設定為專業人士，使課程前期所學的理论基礎套用於分析中，再進行相關補救教學的建議。

本課程在貴中心的支持之下，將歷年來的課程內容做些微調，使課程的細節逐步被建置起來。並經由案例分析作業與期末桌遊製作強化修課學生針對不同個案的閱讀困難進行閱讀結合遊戲的教學活動以解決並精熟各項閱讀能力。

本課程的內容、進度及執行方式為：

1. 案例分析：邀請曾修過本課程並專研個案的大三學生蒐集並撰寫案例，到班進行個案講解，使修課同學更熟悉個案狀況與背景資訊，並輔以紙本資料分析個案的閱讀困難以及設計相對應的教學活動。
2. 業師工作坊：邀請現職教師於週末舉辦工作坊，分享與操作製作桌遊的經驗，以及簡介市售桌遊的種類與特色，讓修課學生了解到如何將語文教學內容與遊戲相結合，以達到精熟學習，甚至是使用桌遊激發學生的學習動機、促進良好的班級經營、差異化教學等。

二、特殊創意/活動規劃

創意規劃：

1. 邀請現職教師擔任講師，強化修課學生發揮創意教學。
2. 邀請曾參與教科書編輯的教師進行分享，讓有志於往業界發展的修課學生獲得啟發。
3. 於課程期間介紹繪本以及產出期末的桌遊作業。
4. 於課程進行期間，使修課學生實際操作先前學長、姐設計的桌遊及坊間商業出版的桌遊，瞭解桌遊設計者的盲點，避免自己在設計時觸犯類似的錯誤。
5. 強調將桌遊的「教學內容」與案例分析所運用到的知識相互結合。

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 type="checkbox"/> TBL <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> SBL <input checked="" type="checkbox"/> Flipped classroom <input type="checkbox"/> 其他_____	一堂課的設計(分為注音/聲韻覺識、識字(組字知識/字素覺知)、語詞(詞素覺知/語詞推論/擴展詞彙): <ol style="list-style-type: none"> 1. 由學長、學姐呈現案例中的一環，小組內分工紀錄學生學習的線索。 2. 以 Jigsaw 研讀教科書章節，教師再做補充及回答問題。 3. 回到案例本身，將理論與案例中的現象做連結，發現自己可能不夠理解之處。 4. 查找資料，並特別將專有名詞與先前在其他科目所學的知識(特別是教育心理學)做比較。

	5. 試玩相關桌遊，分析出該桌遊意圖發展的能力為何？有沒有可能再做些調整，使桌遊更能達到原本設定的目標？	
--	--	--

四、課程/學程相關產業分析

教育系的畢業生在就業方面可分為兩個路徑，一是在體制內學校擔任教師，另一則是以教育專業投入在創業或教育企業的領域。無論是哪一條路徑，閱讀的教學都是重要的能力，尤其在 108 課綱實施後，閱讀素養成為了各學科知識的基石，沒有閱讀素養，就等於無法大量閱讀其他知識，也無法通過以素養導向所設定的評量。這門課為「閱讀科技學程」的大一必修課，課程涵蓋了閱讀推廣、繪本知識、閱讀在識字期與流暢期應發展的能力等。

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—語文桌遊設計工作坊」活動意見調查表的質性回饋：

1. 更深入認識桌遊的構造及內涵

- (1) 原來桌遊的玩法可以這麼簡單，讓學生在遊戲時不會將時間只放在理解遊戲玩法。
- (2) 認識了各式各樣不同的桌遊，有注音聲母、韻母的辨別與認識、修辭法的應用、詞性分類的桌遊等。
- (3) 了解桌遊的設計巧思以及融入學科的方法。
- (4) 桌遊不僅只有遊戲，也能當作學習的一個環節。
- (5) 桌遊中的遊戲目的分為遊戲中學習以及教學後精熟用。

2. 激發設計教學桌遊的想法

- (1) 將桌遊當作學習評鑑的其中一環，讓評量變得更有趣。
- (2) 更了解如何將遊戲應用在課程活動中，讓學生有多元的方式學習。
- (3) 可以將案例中個案的學習困難結合桌遊進行遊戲發想。
- (4) 知道可以怎麼將桌遊融合課程，以及設計上應該注意的環節。
- (5) 原來同一種桌遊有那麼多的遊戲玩法，可以讓學生從不同種遊戲中學習不同的能力。

● 提高學生就業競爭力

學生於「閱讀教育工作坊—語文桌遊設計工作坊」活動意見調查表的質性回饋：

1. 對教學桌遊有更多的認識

- (1) 不僅有遊戲的成分在，也有學習的功用。
- (2) 桌遊設計對孩子學習的重要跟增加趣味性。
- (3) 教學桌遊可以結合文字、注音、聲調，讓學生加強某一個部分的能力。
- (4) 可以透過設計多種不一樣的桌遊，讓學生實際學到課堂的知識，而不覺得乏味。
- (5) 有時候教學桌遊帶入課堂會比一般課程活動還要吸引學生參與。

2. 了解學科知識如何與桌遊結合

- (1) 桌遊不僅能結合社會科、數理科，也可以融入國語、英文等科目。
- (2) 將桌遊結合語文科，如果想要增進學生的詞彙量，詞彙的選擇可以從字頻表當中選取。

- (3) 挑選詞彙或文字時，種類與字詞總量不能太少，不然會讓學生都在練習同一個詞彙而已。
- (4) 設計桌遊時，需先思考這款桌遊的對象與遊戲目的，再想說要有幾種遊戲玩法，並且遊戲玩法不要太複雜。
- (5) 如果是低年級的桌遊，可以聚焦於提升單一語文能力即可。

學生於「案例分析」所習得的知識：

1. 更認識閱讀困難的成因與種類
 - (1) 學童所遇到閱讀困難的面向有很多種，有些甚至不是單一個案所遇到的。
 - (2) 造成閱讀困難的原因不見得是學習素材不夠多，也有可能和家庭背景相關。
 - (3) 面對閱讀困難的學童，應該先初步分析是什麼原因造成的，針對不足的地方進行補強。
2. 了解不同閱讀困難的學生狀況
 - (1) 聲調問題：在閱讀時聲調會唸錯，導致書寫時會寫錯。
 - (2) 單位問題：詢問幾塊錢、幾盒櫻桃等，會將最後一個字當作單位回應。
 - (3) 認字問題：閱讀時，會將其中某幾個字跳過不唸，或是利用有邊讀邊的方式唸讀。

● 提升學生學習成效

學生於「閱讀教育工作坊—語文桌遊設計工作坊」活動意見調查表的質性回饋：

1. 團隊討論製作桌遊
 - (1) 在和組員一起討論遊戲玩法時，發現大家都很有創意。
 - (2) 看見大家都想要為組別貢獻的現象，感覺很好，也讓更想為這個組多盡一份心。
 - (3) 在討論時，大家會把所學應用在桌遊中，並加以整合。
 - (4) 在討論設計時，可以邊玩邊修正，了解設計者與遊戲者不同角度的想法。
 - (5) 在設計環節，雖然對自己來說很挑戰，但也學習很多。
2. 同儕交流、互相學習
 - (1) 經由最後的分享，可以看到不同組別的創意，原來以前常玩的抽鬼牌、心臟病還可以這樣融入教學桌遊。
 - (2) 在聆聽其他組別的分析，覺得創意滿滿，讓我獲益良多，也覺得班級氣氛良好。
 - (3) 在評分環節，可以更專注聆聽各組的創意，並經由過程中吸收別組的優點。
 - (4) 給建議時，可以順便看看自己組別有沒有犯相同錯誤，藉此調整並修正，讓自己在期末桌遊時盡量避免。
 - (5) 聽完大家的分享，才發現原來還有很多設計面向是自己沒有想到的。

【質化指標】

1. 教師善用鷹架及翻轉教學，進行教學與多元評量，有效地衡量學生學習。
2. 學生能統合所學知識，透過課程活動之實踐，深化學習成效。
3. 以教育的學習型桌遊，打造東華特色品牌，並強化地方教育的學習特色。

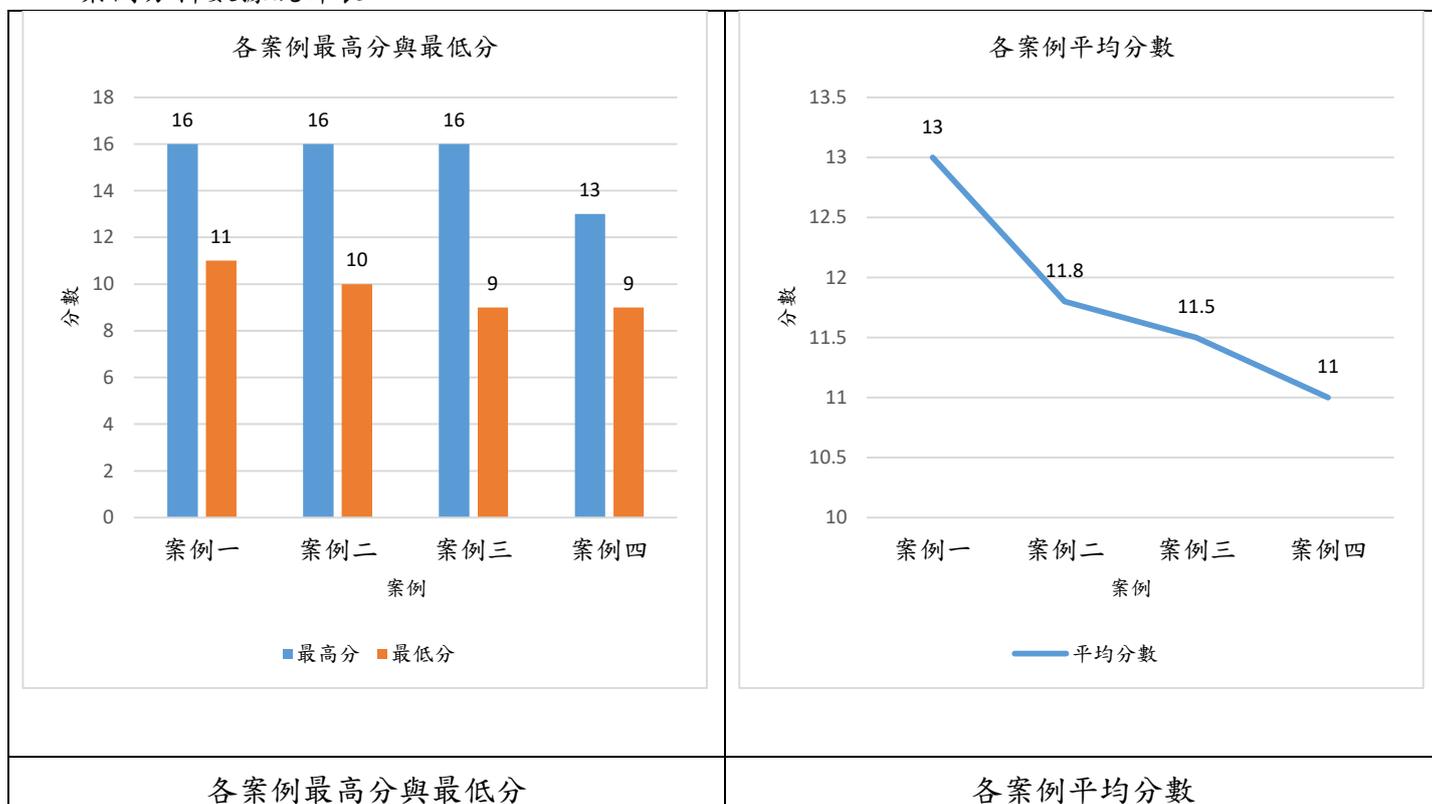
【量化指標】

1. 建立課程多元評量尺規 1 式。
2. 參與課程之學生中，有 100% 的修課學生能產出桌遊作品以及 90% 的修課學生能呈現完整案例分析作業。
3. 參與課程或活動執行之教師，能於成果發表會或各式研討會中發表其成果 1 場。

案例分析：

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，由閱讀教育的修課學生針對其中一案例進行分析。案例 1 有 9 位、案例 2 與案例 3 各有 11 位、案例 4 有 10 位，總共 41 份分析報告。

案例分析數據統計表：



期末桌遊發表：

總共分為兩個環節，分別是桌遊發表、實體桌遊展出，當中的評分機制則分為兩類，分別是同儕互評與評審評分，同儕互評由自己組別以外的同學進行評分，評審評分則邀請 VIP 團隊的資深成員以及授課教師共同擔任評審，選出具有潛力之作品 3 項，其中，同儕互評則由實體桌遊的分數與桌遊發表的分數所組成，最後總共從產出的九種桌遊中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	ㄅ-ㄩ	注音及聲韻類--拼音、聲韻覺識、聲調覺識	遊戲中學習、教學後精熟用	同儕獎第三名
二	部首大戰	識字類--部首注音及聲韻類	遊戲中學習	
三	不思「量」，「字」難忘	其它--量詞	遊戲中學習	同儕獎第一名
四	對吧，對吧？	注音及聲韻類--拼音、聲韻覺識、聲調覺識	教學後精熟用	
五	變音·辨音	注音及聲韻類--多音字	遊戲中學習、教學後精熟用	同儕獎第二名
六	這樣「形」不「形」	应用能力類--形容詞詞義	遊戲中學習	評審獎第三名
七	偷天換日	詞彙類--近義詞、語法詞用(連接詞)	教學後精熟用	評審獎第一名
八	撿紅字	注音及聲韻類--聲母	遊戲中學習、教學後精熟用	
九	造字反應-小小聯想家	詞彙類--語法詞用(連接詞)	遊戲中學習	評審獎第二名



桌遊頒獎會—同儕互評第一名



桌遊頒獎會—評審評分第三名

六、多元評量尺規

● 成績評量方式：

以下為各項評量的占比：

包含課程參與、隨堂測驗、小作業、報告及分組桌遊等。

出席及參與	25 點
平時測驗、隨堂作業	15 點
作業一：桌遊工作坊之桌遊玩法分析	10 點

作業二：案例分析(個人)	15 點
作業三：分組桌遊、試教報告及口頭報告 小組作業分數為該組分數±個人貢獻	25 點
自評及互評	10 點

以下則為案例分析作業「修改前」與「微調後」的尺規：

【修改前的尺規】

閱讀教育學習單元案例分析——Rubrics 評分標準

姓名：_____

教學活動類型：情境案例之分析（理解、應用、分析、反思）

分數 評量項目	給分標準				分數
	Exemplary 4-5	Accomplished 3	Developing 2	Beginning 1	
界定問題 範圍	明確指出案例學生呈現何種閱讀技能上的問題。若有屬於更細緻的類別，也能指出來。	指出案例學生呈現何種閱讀技能上的問題。大類別及範圍正確，但較為籠統，未進一步歸納出更具體的類別。	針對案例小學生的閱讀技能問題，僅能含糊地說出問題，但沒有使用專業學術語彙。	無法或未指出案例中之小學生呈現何種閱讀技能上的問題，所指出之問題並未在閱讀理論的範圍之內，且不合理。	
證據與問題之間的 關聯性	1.能清楚以專業語言表達出學生學習問題與證據之間的關聯性；2.從多元證據中歸納出結論，並提出具有說服力的見解；3.若無法獲得完全有自信的結論，也能具體點出待澄清的疑問，並推論出下一步需要蒐集的證據為何。	1.以部分專業語言表達出學生學習問題與證據之間的關聯性，但部分像是套用錯誤，未清楚理解；2.歸納出合理結論的過程，僅用到少數證據，忽略重要證據；3.說明待澄清的疑問或未來可能需要蒐集的證據為何，未附帶完整說明。	1.運用之名詞或推論未依據本課程所學的理论基礎；2.歸納出結論的過程，僅用到一種證據或少數證據，也可能有誤讀了某些證據的情況；3.進一步需釐清的案例情境，並未加以說明。	1.運用之名詞或推論未依據本課程所學的理论基礎且不合理；2.誤讀或忽略大部分的證據、歷程忽略；3.未評估是否有待澄清的疑問。	
教學建議 能力	提出教學建議。指認出二至三個教學策略，大二以上同學能從先前修課經驗中綜合出更完整或更具創意的教學策略。	找出可能的教學方向，雖然建議部分較有限，但有一至兩個亮點，具有合理性或創意。	找出可能的教學方向，建議與實際問題有差距，但可看出努力。	談到可能的教學方向，但十分籠統，可能多指向非專業教學的內涵，不小心夾帶了對學習低成就者的偏見。	
寫作	1.以 APA 格式明確標示出引用資料來源，將參考書目消化吸收後，以自己的理解呈現，而非以直接複製貼上等違反學術倫理的行為完成作業； 2.寫作時考量讀者方便閱讀，適當加入標題，調整行距、段落，並校對減少錯別字或錯誤之標點符號。		1.APA 格式有誤，或未使用 APA 格式；引用資料來源不清，以部分或大量直接複製貼上等違反學術倫理的行為完成作業； 2.寫作時未考量讀者的閱讀順暢性，缺少適當標題，未調整排版包括行距、段落等，字形或字體不一，並有明顯之錯字或錯誤的標點符號。		
總分					

【微調後的尺規】

閱讀教育學習單元案例分析——Rubrics (尺規) 評分標準

我分析的案例編號：1 2 3 4

姓名：_____

教學活動類型：情境案例之分析 (理解、應用、分析、反思)

分數 評量項目	給分標準				分數
	Exemplary 4-5	Accomplished 3	Developing 2	Beginning 1	
界定問題範圍	明確指出案例學生呈現何種閱讀技能上的問題。若有屬於更細緻的類別，也能指出來。	指出學生呈現何種閱讀技能上的問題。大類別及範圍正確，但較為籠統，但缺少更具體的類別。	針對案例小學生的閱讀技能問題，僅能含糊地說出問題，但沒有使用專業學術語彙。	無法或未指出案例呈現何種閱讀技能問題，或指出之問題不屬於閱讀理論且不合理。	
證據與問題之間的關聯性	1.清楚以專業語言表達出學生學習問題與證據之間的關聯性；2.從多元證據中歸納出結論，並提出具有說服力的見解；3.若無法獲得完全有自信的結論，也能具體點出待澄清的疑問，並推論出下一步需要蒐集的證據為何。	1.以部分專業語言表達學生學習問題與證據之間的關聯性，但部分像是套用錯誤，未清楚理解；2.歸納出合理結論的過程，僅用到少數證據，忽略重要證據；3.未完整說明待澄清的疑問或可能需進一步蒐集的證據。	1.運用之名詞或推論未依據本課程所學的理论基礎；2.歸納出結論的過程，僅用到一種證據或少數證據，也可能有誤讀了某些證據的情況；3.並未提出任何可能需要進一步釐清的證據。	1.運用之名詞或推論未依據本課程所學的理论基礎且不合理；2.誤讀或忽略大部分的證據、歷程粗略；3.未評估是否有待澄清的疑問。	
教學建議	指認出兩個以上有用的教學策略；大二以上會從其他經驗中綜合出更完整或創意的策略。	找出可能的教學方向，雖然建議部分較有限，但有一至兩個亮點，具有合理性或創意。	找出可能的教學方向，不夠具體或與實際問題有差距，但可看出努力。	多指向非專業教學的內涵，或不小心夾帶了對學習低成就者的偏見。	
使用 ChatGPT 輔助分析	將使用 AI 輔助的效果明確呈現，善用 AI 輔助的優勢，並發現其侷限性。	能明確及創意嘗試運用 AI 輔助的歷程，但未能使個人專業發現 AI 的錯誤。	使用過程略顯倉促，未能展現對 AI 的好奇及對自己能力的信心。	僅呈現 AI 使用結果，完全未加入自己思考也未發現結果中的錯誤之處。	
寫作及學術倫理	1.有裝訂；2.以 APA 格式列出引用資料，將參考書目消化吸收後，以自己的理解呈現，而非以直接複製貼上等違反學術倫理的行為完成作業；3.寫作時考量讀者方便閱讀，適當加入標題，調整行距、段落，並校對減少錯別字或錯誤之標點符號。		1.未裝訂；2.未使用 APA 或有誤；引用來源不清，明顯有部分或大量直接複製貼上等違反學術倫理行為；3.寫作時未考量讀者的閱讀順暢性，缺少適當標題，未調整排版包括行距、段落等，字形或字體不一，有明顯之錯字或錯誤標點符號。		
總分					

● 作業設計：

請依你所分配到的案例編號進行分析。案例中學習者呈現了某些閱讀學習上的困難。

1.指出學生所犯的錯誤模式 (pattern) 為何？

2.推測可能的原因（請用教育心理學、大腦認知、閱讀歷程成份、及閱讀發展理論做出推測，不要用「一般常識」，讓自己試著成為專家）；

3.建議該生之教師可用之補救策略。

- 作業的評分會依據附件的「評分標準」(Rubrics)，可以邊寫邊參考，評估自己的撰寫是否符合這份作業的標準和期待。案例分析作業則強調理解、應用、分析與反思，並從分析與反思的過程中嘗試推測學生閱讀困難的原因、思考相對應的補救策略，故在評分項目分別為界定問題範圍、證據與問題之間的關聯性、教學建議、使用 ChatGPT 輔助分析、寫作及學術倫理。
- 桌遊作業以小組討論的方式設計語文相關桌遊並緊扣其教學內容與教學法的應用；同時，利用競賽與合作學習的方式，鼓勵學生在作業中融入語言及閱讀的教學，經由同儕與評審分別選出優良作品並頒發獎狀與獎品。過程中一方面讓學生瞭解到運用專業知識內容的重要性，一方面也能從中學習各組作品的優點，並改善自己的桌遊，爭取成為本學程學習成果的標竿。
- 作業內容需包括桌遊名稱、適合年齡及對象（例如：適合三年級一般生、以及四年級補救教學學童）、學習目標或精熟目標（例如：練習拼音、聲調、熟背成語）、學習內容（包含多少個常用字、這些字是依據.....選擇的）、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（建議遊戲玩法能多運用動畫或簡短錄影，以利聽眾理解）。

期末作業說明

- 1、 期末桌遊成果發表會則需要製作桌遊說明的簡報，並提供試玩影片輔助說明。其他同學則需填寫以下兩種評分單，做為同儕互評之用。
- 2、 以下附上期末桌遊成果發表會兩種評分單（評審評分表與同儕互評評分表）：

評審：_____

回饋給第_____組 教具名稱：_____

桌遊類別：注音及聲韻類：識符 聲韻辨識 拼音 斷音 聲調 書寫

識字類：精熟辨認字、常用字 字形辨視(相似字、易混字)

字音辨視(同音字、多音字等) 字義(例如以字源法增進字義)

以字帶字或以相同部件衍生字來增加識字量 其他識字法_____

部件類：增進部件及組件知識 熟悉部首

增加詞彙：造詞 量詞 同義詞、反義詞或近似詞 成語

語詞學習：語意 語法 語用

其他：聽覺詞彙 故事或故事結構 修辭 其他_____

遊戲的目的：教學後精熟用 評量 從遊戲中學習 不確定

	4	3	2	1
1. 桌遊學習目標	<input type="checkbox"/> 非常清楚	<input type="checkbox"/> 清楚	<input type="checkbox"/> 不太清楚	<input type="checkbox"/> 很不清楚
2. 對象、目標、學習內容間的設定	<input type="checkbox"/> 一致且合適	<input type="checkbox"/> 合適	<input type="checkbox"/> 不太合適	<input type="checkbox"/> 很不合適
3. 遊戲玩法	<input type="checkbox"/> 簡單有趣	<input type="checkbox"/> 複雜有趣	<input type="checkbox"/> 簡單不太有趣	<input type="checkbox"/> 複雜不太有趣
4. 學習內容(語言材料)對於所設定的對象而言	<input type="checkbox"/> 豐富有意義	<input type="checkbox"/> 有意義但不夠豐富	<input type="checkbox"/> 豐富但意義不大	<input type="checkbox"/> 薄弱、可能幫助不大
5. 參與者的學習機會多寡	<input type="checkbox"/> 很多	<input type="checkbox"/> 不錯	<input type="checkbox"/> 有點少	<input type="checkbox"/> 非常少

.....<.....>

給第_____組的具體建議(以下意見會匿名交給該組)

填表人：_____ (自己的組別編號為_____)

根據口頭報告，回饋給第_____組 教具名稱：_____

1.這份評分表主要是為了選出「同儕互評獎」的桌遊，請依照各組所報告的桌遊設計來評分，你填寫的內容會做為你是否認真聽講的依據。

2.若該組報告的內容，並沒有提到某個項目的內容，使你無法判斷，請勾選「未呈現」即可。

3.每一題，包括最下方的具體建議都必須填寫。

4.若這組的桌遊你上週曾試玩過，請務必填寫第6題及背面(等看過實體桌遊後)，若無則略過第6題。

	4	3	2	1	
1. 桌遊學習目標	<input type="checkbox"/> 非常清楚	<input type="checkbox"/> 清楚	<input type="checkbox"/> 不太清楚	<input type="checkbox"/> 很不清楚	<input type="checkbox"/> 未呈現
2. 對象、目標、學習內容間的設定	<input type="checkbox"/> 一致且合適	<input type="checkbox"/> 一致合適但未完全到位	<input type="checkbox"/> 不是完全一致	<input type="checkbox"/> 不合適且不一致	<input type="checkbox"/> 未呈現
3. 遊戲玩法	<input type="checkbox"/> 有趣且容易上手	<input type="checkbox"/> 複雜有趣	<input type="checkbox"/> 簡單不太有趣	<input type="checkbox"/> 複雜不太有趣	<input type="checkbox"/> 未呈現
4. 學習內容(語言材料)對於所設定的對象而言	<input type="checkbox"/> 豐富有意義	<input type="checkbox"/> 有意義但不夠豐富	<input type="checkbox"/> 豐富但意義不大	<input type="checkbox"/> 薄弱、可能幫助不大	<input type="checkbox"/> 未呈現
5. 參與者的學習機會多寡	<input type="checkbox"/> 很好	<input type="checkbox"/> 還可以	<input type="checkbox"/> 有點少	<input type="checkbox"/> 非常少	<input type="checkbox"/> 未呈現
6. 與上週試玩的結果相較之下	<input type="checkbox"/> 有明顯做了調整	<input type="checkbox"/> 有部分做了調整	<input type="checkbox"/> 沒有調整，但可以接受其理由	<input type="checkbox"/> 沒有調整，但無法得知理由	<input type="checkbox"/> 無從得知

.....<.....>

給第_____組的具體建議(以下意見會匿名交給該組)

評審評分表

同儕互評評分表—桌遊發表

實體桌遊評分表

如果你要幫它分類，它的類別是：

1.注音及聲韻類：識符 聲韻辨識 拼音 斷音 聲調 書寫

2.識字類：精熟辨認字、常用字 字形辨視(相似字、易混字)

字音辨視(同音字、多音字等) 字義(例如以字源法增進字義)

以字帶字或以相同部件衍生字來增加識字量 其他識字法_____

3.部件類：增進部件及組件知識 熟悉部首

4.詞彙增進：造詞 量詞 同義詞、反義詞或近似詞 成語

5.語詞內涵：語意 語法 語用

6.其他：聽覺詞彙 故事或故事結構 修辭 後設語言 _____

桌遊實物看起來：

	4	3	2	1
1. 遊戲名稱及簡介	<input type="checkbox"/> 非常清楚	<input type="checkbox"/> 清楚	<input type="checkbox"/> 不太清楚	<input type="checkbox"/> 非常不清楚
2. 遊戲內容物	<input type="checkbox"/> 非常齊全	<input type="checkbox"/> 齊全	<input type="checkbox"/> 有缺件	<input type="checkbox"/> 看來缺很多
3. 遊戲說明	<input type="checkbox"/> 非常清楚	<input type="checkbox"/> 清楚	<input type="checkbox"/> 不太清楚	<input type="checkbox"/> 非常不清楚
4. 美觀度	<input type="checkbox"/> 非常美觀	<input type="checkbox"/> 美觀	<input type="checkbox"/> 不太吸引人	<input type="checkbox"/> 不太吸引人
5. 你會想購買嗎?	<input type="checkbox"/> 一定會	<input type="checkbox"/> 可能會	<input type="checkbox"/> 可能不會	<input type="checkbox"/> 不太會

同儕互評評分表—實體桌遊

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—語文桌遊設計工作坊」活動表示滿意，從課程內容安排到實用性有4.83到4.9的滿意度(詳附件一)。學生對於講師活潑的教學風格及多元且實用的課程表示高度肯定，雖有些同學表示桌遊發想製作的時間稍短，但還是能藉由此環節為自己組別的期末桌遊增添靈感，是一個能激發創意、獲益良多的活動環節。針對案例分析作業，因為紙本資料與專人講解的內容幾乎相同，如果能在專人講解的環節提供多一些額外資訊或是具體建議，將能給予分析者多一些書寫方向。

八、檢討與建議

本學期在課程中安排許多有關閱讀面向的課程，包含理論教學、案例分析、教學法試教、桌遊設計與發表等，在過程中，有些同學認為因為資訊量較多，導致每一環節被分配的時間有限，以致於有些內容似乎只有淺嘗則止，想要深入了解，但礙於時間限制，只好運用課後的時間自行補足。

針對案例分析，這學期有邀請提供案例資料的研究者進入課堂與同學說明此個案的相關情況，有些修課同學覺得請專人講解頗為重要，但講解時大多依照紙本現有資訊說明，效益有限，未來有機會，建議能提供額外的資訊輔助同學們事後的分析與教學方法的發想。

在小組合作產出桌遊的時程安排，因為恰逢期末，大多學生會有許多考試、報告須準備，因此，會覺得與授課教師討論並修正桌遊的時間太倉促，在期末的幾週裡，小組能一同討論並修正的時間較難約，所以建議能將籌備期提早 1~2 個星期開始，並將討論時間順勢提前，如此一來，就有較充裕的時間能修正再發表。

針對案例分析的作業，雖有研究者親自講解，但僅憑藉專人口頭講解與紙本資料進行細部分析，以及讓來自不同科系背景的修課學生也能精準分析個案並設計出相對應的教學方法輔助個案學習，也是需要再精進的方向。

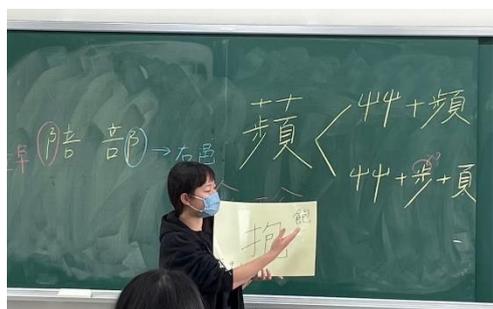
不同的案例，擁有不同的閱讀困難，如何將四個案例修改成合適的翻轉教育環節並引起修課學生的學習動機，也是未來需著墨的問題。

在案例分析的作業裡，因為個案的情況皆不相同，以及每一份案例皆為不同研究者所撰寫，故呈現出來的資料對於分析者來說難易度也大不相同，經由上圖中「案例分析數據統計表」來看，案例一的資料來看，難易度似乎恰好，學生能不仰賴過多外部無效的資料影響分析成果，但受限於書面文字及照片，案例內容大多侷限於孩子在學習注音的問題，同時，針對分析者來說，教科書的資訊量本因足夠，但同學仍傾向使用 google 所蒐集到的文獻來解釋與分析。

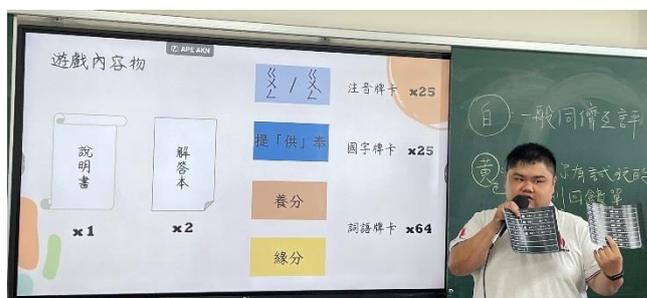
未來的改進方向：

1. 在教學方法的簡介縮短一些時間，試教環節預留多一些時間。
2. 研究者至教室分析個案狀況時，能針對紙本資料以外的資訊進行分享。
3. 將桌遊的籌備期程往前 1~2 個星期。
4. 說明案例分析作業時，針對不同個案給予不同的建議與撰寫方向，提供分析者書寫靈感。
5. 在提供案例資料上，除了紙本資料外，也能利用影音媒介呈現孩子認讀與指認的情況。

九、活動精彩剪影 (請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



試教—識字教學



桌遊成果發表會—第五組桌遊介紹



課程活動—先前學長、姐的桌遊試玩



桌遊成果發表會—評審回饋

活動內容切合需求的
滿意程度(4.88)



(二) 題目為「對於本次活動的內容符合期望，您的滿意度是？」

得分：**4.88**

如下圖所示：

活動內容符合期望的
滿意程度(4.88)



(三) 題目為「對於本次活動的講師整體表現，您的滿意度是？」

得分：**4.88**

如下圖所示：

對講師整體表現的
滿意程度(4.88)



(四) 題目為「對於本次活動的進行方式，您的滿意度是？」

得分：**4.83**

如下圖所示：

本次活動進行方式的
滿意程度(4.83)



(五) 題目為「本次活動對我將桌遊融入閱讀教學有所助益，您的滿意度是？」

得分：**4.9**

如下圖所示：

本次活動對我將桌遊融入
閱讀教學有所助益(4.9)



(六) 題目為「對於本次活動使我對閱讀教育的範圍與應用更加瞭解，您的滿意度是？」

得分：**4.88**

如下圖所示：

活動使我對閱讀教育的
範圍與應用更加瞭解
(4.88)

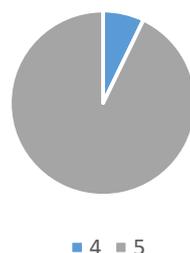


(七) 題目為「我很用心參與本次活動？」

得分：**4.88**

如下圖所示：

用心參與本次活動(4.88)



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
本次活動對我將桌遊融入閱讀教學有所助益，您的滿意度是？	4.9
對於本次活動的內容切合需求，您的滿意度是？	4.88
對於本次活動的內容符合期望，您的滿意度是？	4.88
對於本次活動的講師整體表現，您的滿意度是？	4.88
對於本次活動使我對閱讀教育的範圍與應用更加瞭解，您的滿意度是？	4.88
我很用心參與本次活動？	4.88
對於本次活動的進行方式，您的滿意度是？	4.83

二、質性回饋

(一) 對於今日工作坊的收穫？

1、桌遊本身

- (1) 設計桌遊要注意的事情是聚焦。
- (2) 知道了原來桌遊可以這麼簡單設計，在之中也有很多需要注意的眉角。
- (3) 做桌遊的一些小撇步、帶動班級氣氛的方法、除了一般的評鑑方式以外，更有趣的評鑑方法。
- (4) 如何設計桌遊來輔助學習。
- (5) 了解如何製作桌遊的目標以及細節。
- (6) 學習到桌遊設計的要點並實作。
- (7) 認識了很多面向的桌遊。
- (8) 學會如何設計適合國小生的桌遊。
- (9) 對於桌遊的製作有一些概念，希望期末的桌

遊能夠成功完成！

2、教學本身

- (1) 更了解教育上的細節。
- (2) 學到很多桌遊與課堂合作的方法。
- (3) 如何有效的教育。

3、桌遊結合教學

- (1) 學習如何自己製作桌遊，將桌遊融入教學中。
- (2) 將教學融入桌遊，寓教於樂。
- (3) 更加了解桌遊的設計巧思以及融入科目課程的方法。
- (4) 如果將桌遊融入教學，並且讓桌遊可以有多元科目的應用。

4、激發學生的學習動機

- (1) 多元的運用桌遊，以孩子的角度出發，設計合適有趣的桌遊。
- (2) 知道怎麼讓教學更有趣，怎麼讓小孩更認真參與。
- (3) 桌遊設計對孩子學習的重要跟增加趣味並引起動機學習知識。
- (4) 可以透過設計多種不一樣的桌遊，讓學生實際學到課堂的知識，而不覺得乏味。

5、講師給我們回饋的意見。

(二) 對於今日工作坊最喜歡的環節是？為什麼？

1、講座課程

- (1) Bingo
- (2) 九宮格比賽
- (3) 拼字環節競賽；大家一起找字、拼字。
- (4) 動文字接龍競賽；因為可以腦力激盪。
- (5) 創桌遊；因為有趣。
- (6) 部首部件接龍；因為在那時候大家都會很認真想要為組內貢獻，也很認真在腦力激盪。

2、實作環節

- (1) 設計桌遊草稿
 - 因為能和組員一起腦力激盪。
 - 可以把所學應用，大家一起集思廣益。
 - 因為很挑戰自己，也一定會用到。
 - 因為有機會把在其他課堂的所學加以整合運用。
- (2) 構思一份完整桌遊；
 - 因為可以自己邊玩，邊改進。
 - 全組共同動腦、討論，氣氛和諧，互動有趣！

- 因為覺得教學本身就是一件易事，但如果能透過遊戲成功引起學生動機，就會是好的收穫。

3、桌遊發表

(1) 評分

(2) 聽其他組別分享

- 聆聽其他組別的桌遊收穫良多、班級氣氛很好。
- 可以知道每組的創意和想法，很特別！

(三) 對於今日工作坊的回饋與建議？

1、講師豐富的課程內容

- (1) 謝謝秋江老師帶來這麼精彩的課程，讓我們往後的教學能夠有更好更精采的變化。
- (2) 今天的課程非常非常有趣且精彩，學到了很多教材教學的好方法。
- (3) 今天是個充實的一天，令我受益良多。
- (4) 課程很有趣，很喜歡這堂課。
- (5) 課程精彩、很棒，很好玩，謝謝老師的教學。
- (6) 謝謝講師一整天的課程，是收穫滿滿的一天。

2、工作坊的場地空間及設備

- (1) 座位太擁擠。

3、工作坊的流程安排。

- (1) 時間太緊湊。
- (2) 桌遊設計的時間可以再多一些。

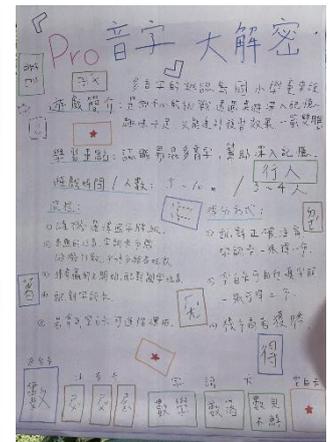
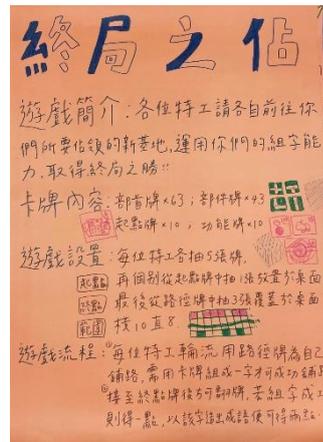
4、整體回饋

- (1) 謝謝秋江老師、主任、意雪老師…那麼用心的準備今天的課程，收穫滿滿。
- (2) 整體都很棒！很有趣也很有意義，老師助教都辛苦了。
- (3) 便當很好吃！吃很飽。
- (4) 覺得很棒、很開心，謝謝老師、教授與助教！
- (5) 江江江江！好讚唷！感謝講師！
- (6) 老師人都很好，會給許多建議。
- (7) 在發言時，有時候都點男生，較少點女生。

活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)



講師請學生上台發表



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