

# 宏國學校財團法人宏國德霖科技大學 113 年校務研究成果報告

壹、 校務研究議題： 遊戲式教學成效之分析--以桌遊方式學習為例

貳、 負責單位： 教務處

參、 研究人員： 鄭佩娟

肆、 分析建議後提供單位：教務處

## 伍、 研究目的

本研究目的為探討本校英語相關課程進行遊戲式教學成效之分析--以桌遊方式學習為例，包含(1)學生對參與遊戲式教學課程之教學方式及學習情形 (2)學生在參與遊戲式教學課程中所獲得的成長及能力。

## 陸、 研究方法

- 文獻分析     問卷調查     深度訪談  
 內容分析     資料蒐集     其他研究方法：

## 柒、 研究結論與建議 (建議條列式說明即可)

### 研究結論：

本次研究結果顯示以桌遊方式學習為例融入於遊戲式之教學方式對學生學習成效及獲得的成長能力均有正面的影響，不但能讓學生從遊戲的過程中學習。而且，英語相關課程上融入桌上遊戲，學生們很容易理解遊戲規則，且進行桌遊遊戲過程也能讓學生感到有參與感、有成就感，同時感到放鬆並且感到有愉悅感，進而引發學生學習的動機，提高學生學習成效。此外，大部分參與遊戲式學習課程的學生覺得藉由遊戲式的教學方式及過程中，學生也學到如何自我主動思考、更加主動學到英語相關單字或知識，並且能學習主動尋找答案並且在過程中培養解決問題的能力。

### 研究建議：

1. 建議本校教師可以持續將桌遊活動及遊戲式學習融入專業課程。

2. 建議結合桌遊教師成長社群持續辦理桌遊融入教學課程等教師工作坊或跨域教師桌遊相關教材或教學活動設計研習
3. 將遊戲習教學融入更多跨系科教學課程或活動中，提升教師專業，也讓本校更多學生從桌上遊戲過程中也更加主動學習專業知識、培養主動思考及問題解決的能力，以提升學生學習動機及學習成效。。

## 捌、 附件

## 玖、 參考文獻

1. 林俐芬 (2018)。《桌遊在教學應用中的角色與效益分析》。教育研究與發展，15(3)，23 - 45。
  2. 林育德、朱莉美、張哲專(2023) 《桌遊體驗學習對技專校院學生實用中文課程學習動機之影響》德霖學報，36
- 蔡曉雯 (2019)。《遊戲化學習與學習動機之研究》。數位學習期刊，17(2)，45 - 67。
3. 吳俊輝 (2020)。《桌遊與跨學科學習：策略、設計與成效》。台灣教育研究季刊，30(4)，78 - 93。
  4. 葉佩君、郭建良。(2018)。遊戲化學習機制與模式的設計與成效初探—以某高職為例。中山管理評論，26(3)，415-452。探討桌遊如何結合跨學科知識，提升學生的綜合能力。
- Cicchino, M. I. (2015). Using Game-Based Learning to Foster Critical Thinking in Student Discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2).
- Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill. quality of teacher-student interactions during the cover-up and un-cover games. *Science Education*