

淺談桌上遊戲融入英語補救教學

葉欣怡

國立臺北教育大學教育創新與評鑑碩士班研究生

一、前言

教育部有鑒於英語在生活及社會上的重要性，在 2005 年起，將英語提前至國小三年級，部份縣市甚至提早到至國小一年級，然而，英語的雙峰現象在貧富差距相當大的臺灣社會，越來越明顯。有鑑於此，教育部透過〈教育優先區計畫〉等政策，嘗試弭平學習成就落後的 35% 學生（林曉雲，2013；教育部，2013）。希望借此能先做好補救加強的工作，積極利用現職教師、退休教師等教學人力，於課餘時間提供弱勢且學習成就低落的國中小學生。

許多教學先進發現可以將桌遊結合在教學活動，像是結合語文的《從前從前》，數學類的《拉密》，還有結合社會臺灣歷史的《走過臺灣》等。研究者身為第一線的英語教學老師，並擔任國小英語科任老師及英語補救教學老師已有五年的經驗，這些年一直嘗試著用許多方法讓學生在學習的道路上不孤單，能夠有效的引起學習英語的動機及興趣。學校老師的教學裡，也常融入了各式遊戲，希望能夠引導激發學生的學習興趣，因此研究者針對目前的補救教學融入桌上遊戲分類整理。

二、潛談桌遊運用在教學的特色

桌遊是一種「玩具」、遊戲的其中一個種類，「趣味」和「好玩」是桌遊必需具備的要素（劉育忠，2015）重視聲光特效的線上遊戲更與人互動，同時完整化學習的歷程。從增強動機到強化記憶，進而觸動技能發展，到正增強的行為改變，是一個讓學生可以「動手又動腦」的學習工具。

（一）桌遊的設計需創造以下學習歷程中的重要元素（何琦瑜，2015）

1. 吸引人的，高度涉入的氛圍（engaging atmosphere）。
2. 沒有威脅性、有趣但有競爭挑戰的情境。
3. 創造與同儕討論、協作、建立溝通的自然環境，有效培養孩子面對面溝通的技巧，與解決問題的能力。
4. 比紙筆考試更有效的檢測：每次錯誤都能有效點出需要學習的【弱點】。

5. 好的遊戲，能夠幫助抽象的資訊和概念具體化。有效降低學習記憶、應用新資訊的所需時間。

喜歡遊戲是人的天性，特別是兒童，更可以從遊戲中學習，遊戲是一種學習、活動、適應、生活或工作（吳幸玲、郭靜晃，2003）。Cavanagh（2008）曾針對弱勢背景的學生，在課堂中使用桌遊，可以對孩子的數學能力發揮正向的影響。教學者要提升兒童對英語學習的興趣，而希望透過遊戲活動的方式，將英語教學溝通化、遊戲化，讓學童在活動與遊戲中學習（廖曉青，2006）。桌遊融入教學中，也許無法看到學生成績有明顯的提升，但對提升學生課堂參與度，學習態度與興趣有很大的助益，學生在桌遊的帶領下，對學課會有不一樣的學習經驗，願意改變學習態度（曾明德，2012）。

（二）在教學上，黃永和（2012）指出遊戲教學應具有四個原則

1. 遊戲必須有助於教學目標的達成：不可以只著重在遊戲，而忽略了本次的教學目標。
2. 應讓每個學生都有新身參與遊戲的機會：教室裡不應該有「旁觀者」，每位學生都應該有機會參與遊戲，從中得到學習的樂趣。
3. 應讓學生參與教學遊戲的設計：遊戲規則需要因地制宜，學生能夠參與遊戲的設計，會對教學更融入，而不只是參與者，而是實踐家。
4. 影響遊戲輸贏的關鍵因素應包括「努力」與「運氣」，且「努力」宜大於運氣：如果運氣大於努力，會流於玩樂，而不是借由遊戲中學習。

（三）現代桌遊同時需要以下四個特色以運用在教學，Mayer 與 Harris（引自陳介宇，2010）指出

1. 資訊充足的環境：「遊戲內容中可知與隨機的資訊比例」，例如西洋棋與象棋就是資訊開放的遊戲，彼此都知道彼此手裡的籌碼；相對來說，撲克牌因為對方看不到牌的正面，許多資訊都是隱藏的。而這些資訊較少的遊戲，需要靠運氣獲得勝利，無從由已知的資訊思考如何獲得勝利。反之，資訊較多的遊戲則需要高度的練習才能精通遊戲並提升贏面，例如圍棋。現代的遊戲設計都會在所提供的資訊是否足夠中找到平衡，能夠讓玩家獲得足夠刺激思考的資訊，並適當的融入運氣成份以增添遊戲的樂趣。
2. 開放式的決定：在遊戲中是否能夠讓玩家做出許多決定，玩家在所得資訊及考量計算未知的部份能夠從中策劃謀得最大的贏面，例如德國遊戲 Puerto Rico 遊戲就是充滿了決定的過程。這種能讓玩家自行決定的經營式的桌上遊戲，為現今策略性遊戲的主流。

3. 遊戲結束再公布計分：遊戲的本身就是贏得勝利，計分標準影響到了對遊戲的投入程度，特別是對幼兒來說，挫折容忍度較低，所以當雙方勝負差距過大，易造成自暴自棄罷玩的情況，所以計分到遊戲結束後才公開，有助於學童爭取最好的表現直到遊戲結束。
4. 相稱的主題：透過遊戲可以傳達一段特定的主題故事，例如 *Through the Ages*（Vlaada Chvatil, 2008）就是一款結合世界文明發展的歷史主題遊戲，每個玩家要建設屬於自己的文明，並利用千年來影響世界的千古風流人物做為自己遊戲的領袖，並建設世界著名地標，同時還要發展自己的政治體系，以此遊戲為基礎，如果能夠再透能透過適當的引導及教學設計即能表現此遊戲寓教娛樂的特性。

三、英語補救教學之探討

全球化潮流的影響下，目前約有四分之一的人口使用英語（廖柏森，2004），過去十年臺灣的英語深受全球化的影響，其現象造成兒童學習英語的年齡不斷下降（陳淑嬌，2014），但這種情況也同時造成了學習環境不利學童的英語弱勢而產生的雙峰現象（王麗雲，2014）。因此教育局列出補救教學的目的有三大點，篩選學習低成就學生，施以補救教學；提高學生學習力，確保教育品質；落實教育機會均等理想，實現社會公平正義。

根據〈教育基本法〉第 2 條，為實現教育目的，國家、教育機構、教師、父母均應負協助之責。因此補救教學實施方案需竭盡國家、教育機構、教師、父母都需要負責協助學生實現教育的目的。因此，補救教學方案需要統整國家、教育機構、教師、家庭及社會資源，有效確保國民中小學每一個學生都具有基本的學力。補救教學是為了弭平學習弱勢學生的學習差異，依照國民小學及國民中學補救教學實施方案（2013）其方案目標有六點：

- (一) 建立教學支持系統，提高教學品質。
- (二) 診斷學習程度落點，管控學習進展。
- (三) 強化行政管考功能，督導執行效能。
- (四) 整合社福公益資源，偕同弱勢照護。
- (五) 扶助學習落後學生，弭平學力落差。

(六) 鞏固學生基本學力，確保學習品質。

廖明正（2013）整理出補救教學有以下幾個目的：

- (一) 追求教育的平等與品質：這是國家辦理教育活動的宗旨，為了弭平學生因為環境背景的差異，國家要提供弱勢學生更多的教育機會和教育品質。
- (二) 將每個學生都帶上來：身為老師，不可以輕易放棄任何一個學生，將每個學生的程度提升是身為老師的宗旨。
- (三) 涵養每個學生基本能力：12 年國教是國家提供學子的基本教育，且每個階段都設定學生應學得的基本能力，如果在設定的時間無法達到該階段應有的基本能力，學生需要有機會在補救教學時有機會學到應有的能力。
- (四) 弭補教師課堂教學之不足：教師在教學上各有所長，每位學生資質不同，對課堂中教師授課的吸收度也不同，教學過程中難免有所疏漏，所以補救教學就是另外一個機會讓學生可以再學一次。
- (五) 助學生一臂之力：影響學生的學習因素各不相同，透過補救教學，可以幫助學生學習，提升學習機會和學習成效，補足應該習的該教育階段的基本能力。
- (六) 實現教育可及性：透過補救教學活動的推動，讓教育改變學生往正面前進，也是相信教育的可及性之作。

四、桌遊融入英語補救教學

桌遊是近幾年來國內新興的議題陸續有研究者將桌遊運用在英語教學上，其中多是以現有的桌遊為教學的工具，並發現大多數的論文以測量學生的學習動機和學習成就是否有改變。陳介宇（2017）的資料整理及回顧中發現，關於桌遊的相關發表於 2002 年，在數量上於 2013 年有顯著的提升，在 2002-2016 年間「教育」類之研究主要為提升研究對象的特定領域能力，在 99 篇研究與文獻中，有 13.1% 運用在英語教學。顯示越多研究者看到桌遊的多元性，希望能用在自身的英語教學及研究。

其中整理了五篇相關研究論文如表 1：

表 1 近兩年桌遊融入英語教學相關論文彙整表

研究者 研究題目	研究方法 ／對象	教學內容	使用桌遊	使用時機	研究結果
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。	實驗設計 ／四年級 6 位學生。	新北市英 語補救教 材第二 冊。	拔毛運 動，醜娃 娃，哆 寶。	老師主導，學 生自製桌 遊。	學習成效：五位 學生在英語字 彙能力上有顯 著進步，但一位 因缺乏足夠的 英語聲韻覺識 能力，故無顯著 差異 學生態度：正向 的學習態度。
劉黛霓 (2017)運用 桌遊於五年 級英語補救 教學之行動 研究。	行動研究 ／五年級 6 位補救 教學學 生。	何嘉仁 Give Me Five 一 至四冊。	小鋼盔， 醜娃娃， 小怪獸英 語桌遊。	80 分鐘補救 教學授課時 間利用自製 卡牌進行教 學。	學習動機：對學 生的「內在目標 導向」「學習自 我控制」有顯著 提升。 學習成效：後測 分析答對率超 過七成，進步率 也接近六成。
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。	行動研究 ／五年級 7 男 8 女共 15 位五年 級補救教 學學生。	國小英語 翰林版 Dino on the Go (5)。	真真假 假，單字 心臟病， 醜娃娃， 滿腦子番 茄。	每週一四兩 節英文課，每 節 40 分鐘共 六週。	學習動機：有助 於提升學習動 機，學生持正向 積極的看法 學習成效：提升 學生英語單字 識字量，自主作 業可以依照個 人興趣或多元 智能選擇不同 類型的作業；並 透過分站學習 共同成長。

研究者 研究題目	研究方法 ／對象	教學內容	使用桌遊	使用時機	研究結果
張孜亦 （2017） 桌遊融入英語教學應用於提升國小課後照顧班學生英語學習動機與成效之行動研究。	行動研究 法／臺南某公立國小中，參與私立課後照顧班。	拼讀教學活動。	拔毛運動會，哆寶，排七。	課後照顧班	學習動機：提升部份學生英語學習動機。對桌遊融入英語教學有正向的看法。 學習成效：能夠提升學習成效，不同的桌遊對學生學習英語有幫助。
陳琳依 （2018） 應用桌上遊戲融入補救教學於英語學習之行動研究	行動研究 ／臺南市某國中七年級英語補救教學，七位低成就學生	英語科六年級補救教學基本學習內容。	醜娃娃 (Ugly Doll)，拔毛運動會 (Zicke Zacke)	六週的教學 習動研究，於每週一第五節課進行，每堂課 45 分鐘。	英語學習成果：對低成就學生認知及技能有幫助。 學習動機：稍有幫助，但須避免補救教學課程中僅使用桌上遊戲作為教學活動融入

資料來源：筆者自行整理

五篇論文中，除了趙婉伶（2016）是以實驗設計法研究此論文，其它的都是行動研究，其中四份論文使用了醜娃娃，三份論文運用了拔毛運動，可見這兩組閃卡及機械式記憶的遊戲，研究者們認為可幫助學生學習。在研究結果裡，學習成效為每份論文關注的焦點，而這五篇論文的學習成效都有顯著的提升。學習態度和動機也都有顯著的成長。其中，陳琳依（2018）提及，需要避免補救教學課程中僅使用桌上遊戲作為教學活動融入，以免學生專注於遊戲而不是學習的本身。

五、結語

以桌上遊戲融入英語補救教學開始盛行，研究者們也發現不能只借用桌上遊戲的輕鬆趣味而忽略了學習，希望將來有更多的文獻探討及桌上遊戲可以發展，讓學生能夠發揮多元智能，從各種不同的面向學習英文，弭平因為環境不利而產生的學習落差。

參考文獻

- 廖明正（2013）。淺淡補救教學活動。**新北市教育**，9(6)，28-29。
- 陳淑嬌（2014）。全球化下的臺灣英文教育：政策、教學及成果。**教育人力與專業發展**。31(2)，7-20。
- 廖柏森（2004）。英語全球化脈絡裡的臺灣英語教育。臺北：國立臺灣師範大學英語系。
- 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。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學，臺北市。
- 劉黛霓（2017）。運用桌遊於五年級英語補救教學之行動研究。（未出版碩士論文）。臺北市立大學，臺北市。
- 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，國立臺南大學，臺南市。
- 陳琳依（2018）。應用桌上遊戲融入補救教學於英語學習之行動研究。未出版之碩士論文，國立臺南大學，臺南市。
- 張孜亦（2017）。桌遊融入英語教學應用於提升國小課後照顧班學生英語學習動機與成效之行動研究。未出版之碩士論文，國立臺南大學，臺南市。
- 曾明德（2012）。玩遊戲學數學－質數心臟病。**教師天地**，176，74-75。
- 劉育忠（2015）。淺談桌遊學習的療癒功能－找回世界的童心。取自 <http://enlight.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JR-MAG/mag546570.pdf>。

- 國民小學及國民中學補救教學實施方案。取自 <http://priori.moe.gov.tw/download/2014-2-5-10-15-30-nf1.pdf>。
- 林曉雲（2013）。國教危機！20 萬人次要補救/國一不會分式運算、國三寫不齊 26 個英文字。取自 <http://news.ltn.com.tw/news/life/paper/712311>
- 吳幸玲、郭靜晃（譯）（2003）。兒童遊戲-- 遊戲發展的理論與實務（第二版）（原作者：James E. Johnson, James F. Christie, Thomas D. Yawkey）。臺北市：揚智。
- 黃永和（2012）。激發學習活力--遊戲在教學上的應用。教師天地 179，23-28。
- 廖曉青（2006）。兒童英語教學。臺北市：五南。
- 陳介宇，王沐嵐（2017）。臺灣桌上遊戲研究與文獻之回顧分析。取自 https://www.researchgate.net/publication/314080391_taiwanzhuoshangyouxiyanjiuyuwexianzhihuigufenxi_A_Review_of_Board_Games_Studies_in_Taiwan
- 王麗雲（2014）。基本能力的雙峰現象及因應建議。教育人力與專業發展，31(1)，1-4。
- 何琦瑜（2015）。親子桌遊，找回「一起玩」的體驗。親子天下雜誌，69。
- 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。
- Cavanagh, S.(2008). *Playing games in class helps students grasp math*, Education Week, 27, 43-46
- Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games*. American Library Association.