

國立臺東大學教育學系
學校行政碩士在職專班

指導教授：鄭承昌 博士

桌遊融入偏鄉一年級識字教學之
行動研究

研究生：鍾家淇 撰

中華民國一〇八年八月



國立臺東大學教育學系
學校行政碩士在職專班
碩士論文

The logo of National Taitung University is a circular emblem. It features a stylized star or compass rose in the center, with the university's name in Chinese characters '國立臺東大學' at the top and 'National Taitung University' in English at the bottom.

桌遊融入偏鄉一年級識字教學之
行動研究

研究生：鍾家淇 撰

指導教授：鄭承昌 博士

中華民國一〇八年八月

國立臺東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：學校行政碩士在職專班

本班 鍾家淇君

learning for first graders
education in rural areas

所提之論文：偏鄉桌遊融入一年級識字教學之行動研究

An action research on adaptation of board games for chinese character recognition
~~Action research on the integration of table games into first-year in recognizing words.~~

業經本委員會通過合於 ☒ 碩士學位論文 條件
☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

連延嘉

(學位考試委員會主席)

黃俊毅
鄭承昌

(指導教授)

論文學位考試日期：民國 108 年 08 月 06 日

國立臺東大學

附註：1. 本表一式二份經學位考試委員會簽後，正本送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

國立臺東大學博、碩士學位論文授權書

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 教育學系行政在職專班 系(所)
組 107 學年度第 暑 學期取得 碩 士學位之論文。
論文名稱：桌遊融入偏鄉一年級識字教學之行動研究

本人具有著作財產權之論文全文資料，授權予下列單位：

同意	不同意	單位
☒	☐	國家圖書館
☒	☐	本人畢業學校圖書館
☒	☐	與本人畢業學校圖書館簽訂合作協議之資料庫業者

得不限地域、時間與次數以微縮、光碟或其他各種數位化方式重製後散布發行或上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

☒同意 ☐不同意 本人畢業學校圖書館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

電子檔公開時程

立即公開	一年後公開	二年後公開	三年後公開
☒	☐	☐	☐

本論文因申請專利或發表(未申請者本條款請不予理會)需延後公開，依「教育部100年7月1日臺高(二)字第1000108377號函」，延後公開合理期限最多不超過五年。

☐ 本論文已申請專利並檢附證明，專利申請案號：_____；

☐ 本論文準備以上列論文投稿期刊。

延後公開日期：民國_____年_____月_____日。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同同意授權。

指導教授姓名：鄭承昌 (親筆簽名)

研究生簽名：鍾家淇 (親筆正楷)

學號：1210614 (務必填寫)

日期：中華民國 108 年 8 月 10 日

1. 本授權書(得自 http://portal.lib.nttu.edu.tw/lp.asp?CtNode=714&CtUnit=148&BaseDSD=52&mp=1&xq_xCat=10 下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。
2. 依據91學年度第一學期第一次教務會議決議：研究生畢業論文「至少需授權學校圖書館數位化，並遲於三年後上載網路供各界使用及校內瀏覽。」

謝誌

這些年，一群人，同進退，互切磋，有過笑，有過淚，有過錯。

更多的時候是互相攜手共濟，共體時艱的重溫舊時那份溫暖的學生夢。

三個暑假，兩年多的短暫歲月，卻是我人生中所經歷過最劇烈的轉折。

碩一，正煩惱著重病母親的照護問題，豈料母親在我入學的前一個月悄然離去。頓失人生目標的我駝著一副掏空魂魄的空殼來到了臺東大學，在碩一時遇到熊老師的質性研究法課程，透過豐富的課程內容讓我療愈了千瘡百孔的心靈，真心感謝母親總是在冥冥中守護著如此畏縮又懦弱的我。

碩二時遇見了生命中的恩師—鄭承昌，恩師不僅傳授知識，更成為一座燈塔使我漂浮的不安的心有了靠岸的方向。碩二時恩師也帶領我們從無盡的統計變數裡幻化出許多魔術般的數據，使我們嘆為觀止。感謝博學淵識的林清財老師親自帶著我們乘坐時光機身歷其境的參與從玉里到臺東的那一段先人血淚的開拓史。

碩三，2019年的盛夏，我帶著肚子裡的寶寶在這關鍵時刻，一起努力完成論文與最後一學期的課程，感謝鄭耀男老師與梁忠銘老師自掏腰包邀請日本的佐藤教授來和我們做學術專題交流，豐富了我們的知識與視野。

驀然回首，這三個學期，光速般的即將結束，我的人生也接受了許多上帝美麗的洗禮，在此刻由衷的感謝臺灣和越南的家人對我和寶寶這麼多的關心和支持，更感謝恩師的指導、師母、Yuki 陪我們一起熬過許多艱辛的撞牆期，還有我最愛的昌哥小跟班團隊和快樂小碩三的同學們的協助與愛護。感謝廖本裕老師老師成為我們的人生指南，經常為我們堅定信心、指點迷津。謝謝黃毅志老師陪伴我們走過這三個學期，使我能夠更加堅信社會是公平且開放的，並且可以透過教育促進社會階層的流動，真心期望偏鄉的孩子們能夠舉起這希望火炬，點亮生命，創造自己的人生價值。

最後，感謝上天的賜予，使我更加明白凡事皆感恩，順逆皆恭喜的真理。

桌遊融入偏鄉一年級識字教學 之行動研究

作者：鍾家淇

國立臺東大學教育學系

摘 要

本研究旨在探討以桌遊融入識字教學之實施歷程，對花蓮縣偏鄉歡喜國小一年樂班八名學生的識字學習成效及學生對於此課程的回饋，由研究者自行設計或改編三種識字桌遊，並參考康軒國語第一、二冊生字設計教學課程。

本研究採用行動研究法，以花蓮縣某偏鄉國小一年級八位學生為研究對象。於 2019 年 2 月 18 日至 2019 年 5 月 17 日進行十三週，每週兩節，每節 40 分鐘的教學活動。

研究者將研究對象的前後測試卷、教學省思、觀察記錄、訪談紀錄等資料進行量化及質性之分析、歸納後，探討此教學方法之成效。

根據上述分析，本研究獲得的結論如下：

- 一、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。
- 二、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。
- 三、一年級學生對於桌遊融入識字教學呈現正向且良好的反應。

關鍵字：桌遊、識字教學、偏鄉教育

An action research on adaptation of board games for chinese character recognition learning for first graders education in rural areas

Jia- Qi Zhong

Abstract

The aim of this study was to examine how board games were adapted to stimulate the 8 first graders of Huan Xi Elementary School in Hualien County, when they were taught to recognize Chinese characters. Three types of board games were designed or adapted (by consulting Kang Hsuan's vocabulary teaching program for first graders) by the researcher, in order to assess the 8 learners' literacy levels and observe their feedback about this teaching activity.

This study incorporated action research into its evaluation of 8 first graders of a primary school in some remote area of Hualien County. It was carried out during the period between March 18 and May 17 of 2019, lasting for 9 weeks. Two 40-minute classes were held per week.

The researcher first compiled the pre-and-post-tests which were performed on the subjects, as well as her reflections on teaching, chronicles of observation and interviews, before she proceeded to conduct quantitative and qualitative analysis with the aim to discover the effectiveness of this teaching method.

Conclusions were reached on the basis of the analysis above:

1. Incorporating board games into literacy learning is an easy way to make learning fun for students.
2. Incorporating board games into literacy learning helps to increase the vocabulary size of these first graders so they may know how to use words.
3. These first graders have exhibited a positive response to the incorporation of board games into literacy learning.

Keywords: board games, chinese character recognition learning, education in rural areas.

目 次

摘要.....	i
Abstract.....	ii
目次.....	iii
表次.....	v
圖次.....	vi
第一章 緒論	1
第一節 研究背景.....	1
第二節 研究動機.....	2
第三節 研究目的與研究動機.....	2
第四節 名詞釋義.....	3
第五節 研究範圍與限制.....	4
第二章 文獻探討	7
第一節 偏鄉學童識字量不足之相關研究.....	7
第二節 提升識字量的方法.....	9
第三節 桌遊融入教學模式.....	10
第三章 研究設計與實施歷程	11
第一節 研究架構與方法.....	11
第二節 研究步驟.....	13
第三節 研究場域與對象.....	14
第四節 資料蒐集.....	16
第五節 研究工具.....	17
第六節 教學設計與規劃.....	18
第七節 研究之信效度.....	24

第四章 研究結果與討論	25
第一節 桌上型遊戲融入一年級識字教學之行動歷程分析	25
第二節 桌上型遊戲融入一年級識字教學之學習成效分析	37
第三節 學生對桌上型遊戲融入識字教學之回饋分析	39
第五章 結論與建議	43
第一節 結論	43
第二節 建議	45
參考文獻	47
中文部分	47
英文部分	50
附錄	50
附錄一 教學觀察表	51
附錄二 教學省思表	52
附錄三 學生訪談大綱	53
附錄四 同音異字學習單	54
附錄五 我是拆字小高手學習單	55
附錄六 多音字學習單	56
附錄七 教案設計	57
附錄八 自編識字前後測試卷	75

表 次

表 3-1 研究對象	15
表 3-2 資料編碼意涵說明	16
表 3-3 教學進度規劃表	18
表 4-1 三種識字桌遊實施的經歷與情況	36
表 4-1 一年樂班國語識字前後測比較統計表	38
表 4-3 一年樂班識字測驗成績差異統計表	38



圖 次

圖 3-1 研究架構.....	11
圖 3-2 研究步驟.....	13
圖 3-3 國字心臟病桌遊示例圖.....	19
圖 3-4 國字心臟病桌遊實際操作情形.....	20
圖 3-5 尋找好朋友桌遊示例圖.....	21
圖 3-6 尋找好朋友桌遊實際操作情形.....	22
圖 3-7 大富翁遊戲改編版示例圖.....	23
圖 3-8 三角驗證.....	24
圖 3-9 大富翁桌遊實際操作情形.....	33

第一章 緒論

本研究旨在探討運用桌上遊戲融入識字教學中對偏鄉歡喜國小一年級學生提升識字量之學習成效，並在行動研究的過程中進行教學修正。本章就研究背景、研究動機與所提出的研究目的及問題，並針對本研究中所提到的重要名詞進行釋義，最後說明研究範圍與限制。

第一節 研究背景

識字能力不僅是閱讀和寫作的基礎，更是直接影響生活素質高低的關鍵（王瓊珠、洪儷瑜、陳秀芬、張郁雯，2008）。根據教育部九年國民基本教育課程綱要在國語文領域中也舉列了小學各階段識字量的目標，國小一年級至二年級以能認識常用國字至少 1,000 字，使用 700 字為目標；國小三年級至四年級以能認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字為目標；國小五年級至六及以能認識常用國字至少 2,700 字，使用 2,200 字為目標（教育部，2003）。在陳淑麗、洪儷瑜（2011）的研究發現花東偏鄉小校竟高達三成左右的小學生沒有達到一般國小三年級學生的正常識字標準，這種差距隨著年級的增加越來越大，正好符合了王瓊珠、洪儷瑜、陳秀芬（2007）所發現的馬太效應一樣，在偏鄉小校識字率偏低的學生相較於一般識字能力的學生之間產生了弱者只會越來越弱，但是強者卻會越來越強的差距。為避免此種懸殊的差距擴大造成無法補救的情況，首要做的就是從提升識字量這個最基礎的部分開始著手，一旦識字量提升了連帶的閱讀和寫作能力低落的問題也才能有所解套（甄曉蘭、李涵鈺，2009）。

偏鄉小校識字率偏低的問題大多和來自弱勢家庭有關，在社經地位較低的偏鄉裡大多數的家長連基本養家糊口的經濟來源都無法兼顧，更談不上抽空陪伴孩子閱讀（林素秋，2017）。這些孩子在文化不利加上家庭功能不彰的前提之下，導致缺乏了從小養成閱讀的習慣，這個習慣也是造成日後識字量不足的原因之一（陳宛伶，2015）。

著名的麵包師傅吳寶春正是因為學會了識字才讓其自身脫離貧困且翻轉了自身的宿命，識字是一切學習的基礎，如何提升識字量更是偏鄉學童迫在眉睫的問題，因為唯有提升基礎能力，才能獲得基本的競爭力（李秀妃，2010）。

第二節 研究動機

根據研究者在偏鄉小學識字教學現場所遇到的問題是在識字教學時，老師帶領班上的學生從筆順的名稱再加上筆順和筆畫的書空，接著看老師示範書寫到最後在自己練習寫這種千篇一律的流程上出現了學習上的倦怠，且在這樣的識字學習中成效上也未達到顯著的成效，讓研究者不禁開始反思有沒有其他的教學方法既能增加學生的學習樂趣又能讓學生主動學習。因此研究者想探究若運用桌遊融入識字教學的課程是否能提高偏鄉學生在識字教學課程中的學習意願並期許透過桌遊融入課程可以讓方式可以讓學生增進與同儕間的互動並增加一年級學生識字量。

第三節 研究目的與研究問題

本節依據上述研究背景及動機，提出具體研究目的及問題如下：

壹、研究目的

- 一、桌上型遊戲融入識字教學之行動歷程與分析。
- 二、探討桌上型遊戲融入識字教學對於一年級學童的識字量之成效。
- 三、探討一年級學生對於桌遊融入識字教學的看法。

貳、研究問題

- 一、探討桌上型遊戲融入識字教學之行動歷程。
 - 1-1 國小一年級學生對於自編國字心臟病的桌遊識字教學歷程？
 - 1-2 國小一年級學生對於自編尋找好朋友的桌遊識字教學歷程？
 - 1-3 國小一年級學生對於改編大富翁的桌遊識字教學歷程？

二、探討桌上型遊戲融入識字教學對於一年級學童的識字量之成效。

2-1 透過桌遊融入識字教學後，對於一年級學生的識字學習成效為何？

三、一年級學生對於桌上型遊戲融入識字教學的看法。

3-1 一年級學生對於桌上型遊戲的看法為何

3-2 一年級學生認為桌上型遊戲融入識字學習及人際關係上的助益為何？

第四節 名詞釋義

將本研究所涉及的重要名詞，分別說明如下：

壹、桌上型遊戲

桌遊是一種在玩的過程中不需要使用到電力的遊戲，當人類生活穩定之後，用來休閒且活絡思路的遊戲活動。也是指在一個平面上需要大家一起面對面動手操作的遊戲，例如：大富翁、撲克牌、西洋棋……等家喻戶曉的遊戲（李岳霞，2015）。

本研究的桌上型遊戲，是採用自編或改編的桌上型遊戲：「國字心臟病」、「尋找好朋友」、「大富翁」並制訂遊戲規則來進行識字教學活動。

貳、識字量

識字量就字面上的意義是指認識國字數量有多少，識字在廣義層面上來說包括能辨別和認得字形、字的演變由來、字的組成結構，而就狹義上的識字來說則是能夠看到字就念出字的讀音(Perfetti, 1985)。

本研究所提到的識字量是指教師可以透過識字量測驗，掌握學生是否能正確拼讀注音符號並流暢的朗讀國字，接著再造出相關的語詞。根據所施測後的結果了解學生的識字能力及正確性到達什麼程度，並依此測量成果設計出適合學生的教學活動。

參、遊戲式學習

遊戲式學習主要是透過學生主動參與遊戲，並在多元又有趣的遊戲過程中學習人際關係互動、解決問題能力，另外透過教師從旁給予協助及指引，不僅能使學生能提升學習興趣，也能藉此達到學習的效果(Teed, 2004)。

饒見維(1996)提到遊戲式教學需在適當的程度上具有挑戰性，因為在遊戲當中增加困難度，可以提升學生的學習能力，再者遊戲中的競賽機制並製造如機會與命運般富有期待性及變化性的遊戲制度，可提升學生的學習動機與學習興趣，在遊戲中相互合作不僅能增添學習的樂趣更可以增進同儕間的互動，更重要的是透過遊戲可讓學生達到寓教於樂的效果。

第五節 研究範圍與限制

本研究旨在探討以桌遊融入識字教學是否能促進偏鄉弱勢學童的學習動機並達到提升識字量的成效，以及教師在以桌遊融入識字教學的過程中將面臨的問題和省思，因研究範圍之限定，故在推論時有所限制，茲分述說明如下：

壹、研究範圍

為清楚描述本研究的範圍，所以從研究對象及內容兩方面來說明，說明如下：

一、研究對象

本研究對象為研究者任教之偏遠歡喜國小一年級學生為研究對象。學生人數 8 人，其中男生 6 人，女生 2 人。

二、研究時間

本研究之教學時間為 108 年 3 月 18 日至 5 月 17 日，為期 9 週。

三、研究方法

本研究採用行動研究法，其目的是解決教學者在教學現場上所遇到的問題，並在教學過程中透過不斷觀察、分析資料、根據教學現場的實況反應來解決問題以取得有效的回饋。

四、研究內容

本研究旨在以桌遊結合識字教學以提升低年級學童的識字能力，在課程教學設計中以康軒第一、二冊國語課本為主要的研究教材並搭配適合的桌遊來進行教學。

貳、研究限制

本研究為行動研究，在研究中需不斷省察、分析、判斷及修正，雖本研究力求嚴謹，但因受限於研究者的時間及能力不足，故提出若干限制，分述如下：

一、研究者的限制

行動研究著主要著重於教學過程的省思，但研究者同時兼教學者、觀察者等多重角色，以至於在教學過程中所記載的觀察記錄不見得可以詳細記錄。

二、研究時間與地點的限制

雖然低年級課後照顧的時間每周有四節課，但在偏鄉地區因家庭功能不彰，需讓學生利用課後照顧的時間寫完當日的回家作業，否則隔天到校又會出現功課沒有寫完的情況。因此在時間有限的情況下，僅能每週實施二節課，並為期九週。

再者，研究者因顧慮到班上的整體活動，故無法選取特定的教室與學童，只能受限於研究者任教的教室做教學活動，故實驗結果會受到教師的教學方式及教室環境影響。

三、研究結果的限制

本研究的研究對象僅以研究者任教之一年級學生。研究者任教於花蓮縣歡喜國小，是一所6個班級的偏鄉小校，其學生將近9成來自於原住民中的弱勢家庭，故在結果解釋時，應考量不同學校規模及年級和家庭背景因素等，故本研究的結果無法推論於其他年級或其他偏鄉地區。



第二章 文獻探討

本章旨主要探討桌遊結合識字教學是否能夠提升偏鄉小學學生學習動機和提高低年級學生的識字量，針對國內外學者的研究作分析。本章節共分為三小節，第一節為偏鄉學童識字量不足之相關研究，第二節為提升識字量的方法，第三節為桌遊融入教學模式。以下針對其內容做詳細說明，分述如下：

第一節 偏鄉學童識字量不足之相關研究

根據研究指出花東偏鄉小校學生在識字方面從小一開始就落後於全國學生（洪儷瑜、陳淑麗，2011），雖然政府長久以來給予許多資源想要提升偏鄉學童的學力低落的問題。但是卻忽略了偏鄉學童學力低落的問題，大多是因為識字量不足的原因。故我們應該從根源處開始解決問題，才能提升偏鄉學生的學力。

壹、識字量低落的問題

研究提到花東地區偏遠小校低識字組學生識字的量相較一般識字組的學生識字量會隨著年齡的增長逐漸拉大差距，從小學一年級兩組差距只有 379 個字，但是到了國三低識字量組和一般識字量組的差距卻已經達到了 1,863 個字，落後了全國常模標準六個年級之多。根據洪儷瑜、陳淑麗研究更進一步的指出，偏遠小校的學生識字量有 29.5% 的學生落在低分組，比花東地區的常態規模 16.2% 多了將近一倍（洪儷瑜、陳淑麗，2011）。其中偏遠小校有是否有發展閱讀教學更是直接影響到學生識字量的重要關鍵（方金雅、陳新豐，2016）。上述研究皆顯示偏鄉小校的識字量不足的嚴重性。因此對於識字量低的學生除了從低年級開始做補救教學外，更應該找出一套能夠既能夠讓學生自主學習又能夠有效提升識字量的教學方法才能從根本上解決偏鄉小校識字量低落的問題。

貳、缺少從早期開始培養的閱讀習慣

由於偏鄉的學童的家長社經地位普遍不高，對於子女的教育投資也較低，加上留在家鄉中的孩子大多是單親家庭或是隔代教養家庭，在這種家庭教育功能較不彰顯中長大的學童大多數常因缺乏從小養成早期閱讀習慣，在學齡階段往往在識字上與同齡的學童開始產生落差，進而導致其日後閱讀能力低落的情況（陳宛伶，2015）。

參、家庭的社經地位普遍不高

國內許多研究發現社經地位的高低、與家庭的結構功能對學生學業成就有高度的影響，家長社經地位高、家庭結構完整、父母對子女教育期望高等，皆有助於學業成就的提升（張善楠、黃毅志，1999）。偏遠弱勢地區的家庭在社會地位和經濟水平往往比都市地區來得低，在這種經濟狀況不佳又缺少文化素養的背景之下，大部分的學生家長對於孩子在學校的學習情形無法及時關注及引導，學校有什麼希望家長能夠配合引導孩子的部分，自然家長也無法參與（陳玫伊、鄭耀男，2007）。甚至有些孩子一放學就在街頭遊蕩，有時連早餐和晚餐都需要依賴學校的老師或相關單位協助才得以獲取溫飽，更別說可以自動完成回家作業或做到預習和複習課業。根據麻省理工學院精神學家約翰·加布里耶（John Gabrieli）所做的研究指出高社經背景的孩子的大腦中主管語言訊息處理的 Broca's area 皮質區較低社經背景的更厚一些，會造成這個現象的原因為高社經家庭背景成長的孩子在平日與他人的互動談話中會運用到的詞句較多元，所以在生長過程中高社經家庭背景成長的孩子在識字能力和詞彙的運用能力通常較低社經背景的孩子高（引自葉重新，1999；曾多聞，2017）。如果能提升低社經背景的孩子們的學習意願並透過主動學習對腦神經連結的密度產生幫助，不僅能讓也才能解決偏鄉學生長久以來低學力的問題（洪蘭，2004）。

第二節 提升識字量的方法

壹、大量閱讀

閱讀是累積大量的知識的開端，是開啟新世界的一座重要的橋樑，更是識字和理解的延伸（柯華葳，1993）。閱讀需要依靠大量的基礎單字和詞彙來串連起文章的章句段落，而文章中想陳述的觀點和意涵則需要建立在理解之上。然而閱讀能力的高低則與識字量多寡有直接的關係，當學生的識字量較多閱讀的流暢度也相對的較佳，反之識字量較低的學生在閱讀的流暢度也會較差（石曼如，2009）。（洪采菱，2008）研究也提到重複且廣泛的閱讀書籍能提升一年級學童的識字能力並在口語的表達能力上也有提升的成效，據上述所說皆可證明當學生在大量閱讀時能提升學童的識字量。

貳、識字教學法

臺灣現行的識字教學方法主要分為兩大類，分別是在一般國語教學上常見的隨文識字教學法以及將生字統整成有系統組織的集中識字教學法。下述為兩種主要常見的識字教學法理論與分析。

一、隨文識字法

隨文識字教學法也稱為分散識字教學法，是將生字分散到各課的課文中結合閱讀課文所教學的方法，也是大多數臺灣小學目前國語課的教學方法。此教學法的過程是從課文中分出語詞再從語詞中拆解出生字，再經過正確唸出生字的讀音、寫出正確的筆畫和筆順、辨別生字的部首、組成的結構、部件、釋義、範寫、書空等的步驟之後最後再練習寫在簿本上（周碧香，2009；韓孟蓉，2003）。此種識字法在教學上特別強調與生活結合的重要性，教學方法也十分的靈巧活潑，然而因為缺乏系統性的教學而導致學生在識字的教學進度上較會顯得效率不佳（馮永敏，2008）。

二、集中識字法

集中識字教學法是將生字以有系統組織性的歸類教學，此種教學法是按造國字的結構規律和字形的特色將國字拆解歸類後再適量的集結以進行教學，並強調利用形近字和同音字及基本字帶字的方式使學生能有效率的識得較多的生字(周碧香，2009；許彩虹，2012)。在國小低年級識字能力成就測驗上，集中識字教學法比分散識字教學法更能有效的提升學生對字形的辨別能力和分辨不同的部首能力(張新仁、韓孟蓉，2004)。然而因為基本字帶字的教學法在教學過程中學生常會因為一下出現大量的生字而感到害怕，進而降低學生的學習意願且此種教學法較缺乏和課文中的詞語意義與本文有連結性的脈絡，無法進一步提升學生的閱讀理解能力(齊宗豫，2012)，在生字教學拆解的過程中出現有許多偏旁相似的國字或同音異字過多，使得學生容易產生混淆而無法正確分出國字(許彩虹，2012)。

第三節 桌遊融入教學模式

近年來許多教學者開始思考要如何才能讓學生在課堂上從過去的被動式學習變成自發性學習，因此許多研究者開始研發桌遊以融入不同的教學領域中以求達成教學目標及成效(李秀宜，2016；林雨嫻，2012；侯采伶，2016)。

以桌遊融入國語教學能提升學生對語詞的搜索力也可以擴充語句能力、增加閱讀能力、在識字方面也可讓學生學習到從部首、部件等文字從抽象到具體的演進，也能增加學生對國字的概念。(林家米，2017；黃聖斐，2018；魏韶葳，2015)此外也能在華語、英文、社會、人際關係等學習領域達到良好的學習成效(李慧如，2017；范宸瑋，2017；張堙森，2017；施湘嵐，2017)。雖然陳惠玲(2014)有做過以遊戲融入識字教學的研究，但此研究並非運用桌遊，且對於識字的部分也只有利用部件識字教學，但是對於讀音及造詞的部分並沒有做探討，因此研究者想以研發桌遊增加一年級學生對於生字的讀音、造詞、部首部件這三個方面做為實施教學的目標與方向。

第三章 研究設計與實施歷程

本研究旨在設計一套桌上型遊戲融入國語識字教學的活動，期望能透過此教學活動提升偏鄉學生的識字量。本章共分為七節，第一節為研究架構與方法，第二節為研究步驟，第三節為研究場域與研究對象，第四節為資料蒐集，第五節為研究工具，第六節為教學設計與規劃，第七節為研究之信效度，以下針對其內容作詳細說明，分述如下。

第一節 研究架構與方法

壹、研究架構

本研究以研究者任教班級之學生為研究對象，目的是為了探討以桌上型遊戲融入國語識字教學是否能提升偏鄉學生的識字能力與學習熱忱，以及桌遊是否能促進一年級學生與同儕間的合作關係。並依據相關文獻、教學資料、學生的學習狀況，設計出一套適合偏鄉低年級學生的桌遊融入識字教學課程，並在行動研究的過程中瞭解以桌遊融入識字教學所遇到的問題及困境。本研究將針對花蓮縣某所偏鄉小學一年級學童作行動研究，在此研究中將利用自編識字測驗、觀察、訪談進行資料的蒐集並進一步進行分析。本研究之架構如圖 3-1：

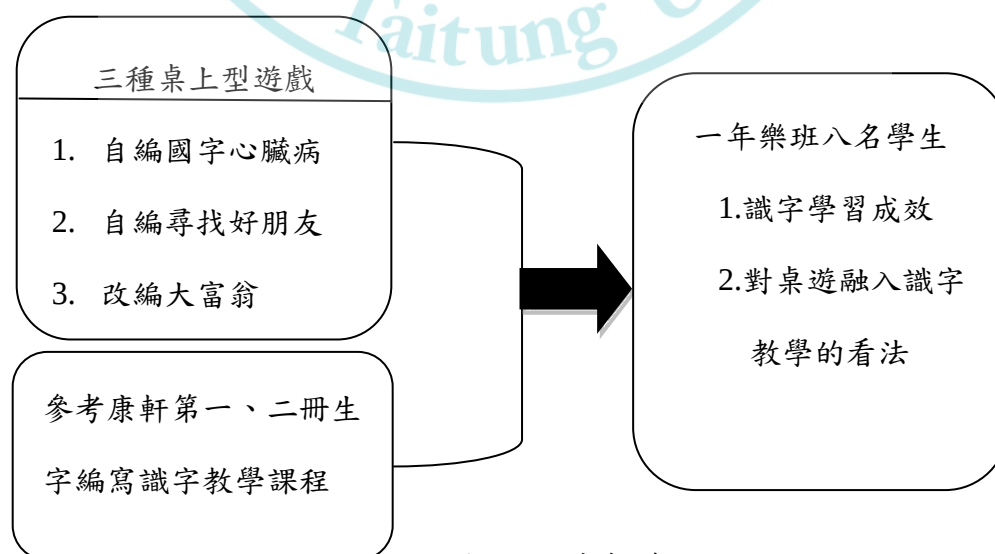


圖 3-1 研究架構

貳、研究方法

一、使用行動研究方法的原因

本研究是研究者在教學現場為了提高位於偏鄉的歡喜國小一年級學生在識字課程上的學習樂趣及提升其識字量的情形下，研究者改變傳統的教學模式的行動歷程。本研究最終的結論只能讓其他教學相關者進行參考，無法將結論推及至其他背景及情境中。

二、教學現場的問題

研究者在教學現場中，觀察到偏鄉一年級的學生在識字教學課程中產生了學習上的倦怠以及在識字的正確性及念讀的流暢度不佳。因此研究者在國語的識字課程中，透過桌遊活動加強學生的識字能力並在教學過程中有系統的蒐集資料，分析學生在學習上所遇到的問題與教師在實施此教學活動的過程中所遇到的困難與限制。最後在歷經九週的實施教學活動後評估桌遊融入識字教學的影響是否能增進學生的識字能力。

第二節 研究步驟

本研究分成三個時期，分別為教學前準備、實施教學、分析與省思。茲說明如下：

壹、教學前準備—觀察到教學現場的問題

研究者在識字教學上所遇到的問題是學生的學習意願低落，且長期記憶不佳。雖然有許多研究者做過以桌遊融入詞語、造句、作文以提升學習的成效，黃聖斐（2018）的研究中雖然有做過桌遊運用於兒童識字教學的歷程，但是此教學是屬於身心障礙學生的個案研究，其結果無法推論到其他學生。故研究者欲設計識字的桌遊並將其融入教學課程，期待能提升一年級學生學習識字的熱忱及成效。

貳、實施教學—設計識字桌遊與課程設計

研究者參考相關識字教學文獻，並加入自身的教學經驗及偏鄉學生的相關能力發展，設計三套識字桌遊。每週進行兩次，每次四十分鐘，共計九週的教學，希望學生能透過此教學模式能主動參與學習，以提高偏鄉一年級學童的識字量。

參、分析與省思-分析教學資料與結果報告

研究者將教學日誌、課堂上的觀察及省思紀錄，依造日期對象進行編碼，並撰寫文字記錄。研究實施結束後，統整資料分析並探討研究的目的及問題是否達到成效，最後歸納本研究的結論與建議。

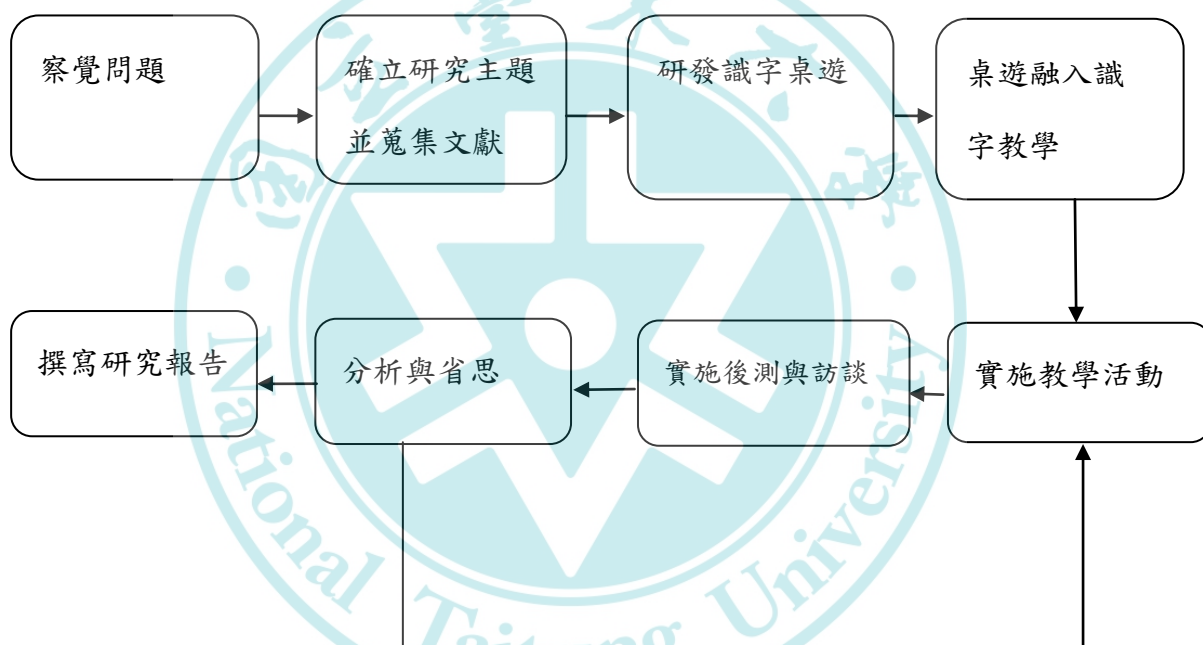


圖 3-2 研究步驟

第三節 研究場域與研究對象

這一節介紹本研究的研究場域和研究對象，分項說明下。

壹、研究場域

研究者所任教的學校位於花蓮縣偏鄉的歡喜國小，校地面積 8.5234 公頃，在 1913 年日本創設公學校至今已有一百零五年的歷史。當地居民族群分布有：阿美族、布農族、閩南人、客家人、少數的新移民，居民大多從事農業。106 學年度一到六年級每年級 1 班，全校合計 6 班，學生總人數計 108 人。

學校的生源九成是阿美族，學校發展的最大的特色是少棒隊，少棒隊的成員大多來自於弱勢家庭的阿美族學童，因球隊有提供三餐及假日和寒暑假皆有訓練，儘管學生人數少，但有許多家長仍希望棒球隊能繼續發展，但少棒隊時常到各地出賽，賽程短則三天長則一個月，此部分對學生的學習情況影響頗深，這也是造成學校對於是否要解散少棒隊感到為難的地方。

學童因家庭經濟普遍不佳、家庭功能失衡的狀況之下導致學生缺少從小培養起的閱讀習慣，甚至與生活中結合的基本識字經驗也大大的不足。在此種文化不利的背景之下，要奠定好學生的識字基礎，對教學者來說無疑是一大挑戰。

貳、研究對象

本目前所服務的國小—花蓮縣歡喜國小(化名)一年樂班八位學童為研究對象，研究者將研究對象編號 S，再依序加上 1 到 8 號，以下就其學習狀況略作說明，如表 3-1。

表 3-1

研究對象

對象	性別	學習狀況
S1	女	上課專心，但學過的國字經常沒有印象。
S2	女	記憶力非常好，對所教過的國字幾乎過目不忘。
S3	男	邏輯性強，識字程度佳，喜歡閱讀與太空相關的書籍。
S4	男	該生專注力低，識字程度明顯落後於其他學生。
S5	男	活潑好動，對於所學過的生字經常忘記，喜歡遊戲式教學的活動。
S6	男	在課堂中經常可以舉一反三，識字程度佳，喜歡拼圖。
S7	男	學習態度被動，需要個別指導，成績明顯落後其他學生。
S8	男	經常與同學發生糾紛，記憶力佳，喜歡遊戲式教學。

第四節 資料蒐集

壹、量化資料整理與分析

以自編識字量測驗卷評估測量學生的識字量，並比較前後測的差異，以此數據判別學生的識字量是否有增加，藉此使研究者瞭解學生再經過教學後，學生在識字量上的變化。

貳、質性資料整理與分析

研究者透過與學生的訪談紀錄及在研究過程中與學生的互動及反應，整理成研究質性的資料，經過課程的教學日誌及省思、訪談記錄、觀察紀錄表、課後學習單，並在研究過程中，透過文獻分析、觀察學生的學習情況、訪談大綱來充實研究的資料，使得研究更加豐富完整。因觀察資料繁複，故研究者將各資料進行編碼並摘錄重點以便進行檢視。本研究的資料編碼意涵說明如表 3-2 所示。

表 3-2

資料編碼意涵說明

資料符號	編碼意涵說明
T	代表研究者
S1	代表 1 號學生
省 20190304	表示研究者於 2019 年 3 月 4 日撰寫的教學及省思紀錄
觀 190314	表示研究者於 2019 年 3 月 14 日的觀察紀錄
訪-S1-20190315	表示研究者於 2019 年 3 月 15 與 S1 學生之訪談內容

資料來源：研究者自編

第五節 研究工具

壹、質性資料

一、自編識字測驗

本研究為檢討教學後學生的學習成效，故採取自編識字測驗，測驗題的國字來源為康軒國語第一、二冊的生字來命題。經與同年段的教師討論後覺得使用康軒版國語做為教材依據可避免過多現有課本上未出現的生字讓學生感到壓力，且使用現有課本作為教材也可讓學生透過桌遊持續複習達到良好的學習效果。

測驗的方法為選擇題，請學生寫出題目注音所對應的正確國字。一題 5 分，總共 20 題，測驗總分為 100 分。

二、教學觀察紀錄表

觀察紀錄表為研究者在課堂中的所觀察到研究對象對於課程的反應及在遊戲活動的學習情況、與研究者的互動及課堂中較為特殊的情形等。如附錄一。

三、教學省思紀錄

研究者在每節桌遊融入識字教學的課程實施後，對於課堂中學生的表現、相關的教學事務或特殊情形等進行省思及檢討，以此調整教學方式。如附錄二

四、訪談大綱

研究者於教學活動後對研究對象進行個別訪談，以便研究者深入瞭解研究對象對此教學方式的想法及學習成效，以此做為日後教學課程設計及調整的依據。

貳、量化資料

本研究的量化資料來源為前後測試卷，研究者採用 SPSS 統計軟體進行自編前、後測識字測驗卷之分析，藉此使研究者深入了解學生在桌遊融入識字教學課程後，其識字的學習成效及對課程的認同度。

第六節 教學設計與規劃

壹、教學進度規劃

本研究是以花蓮縣偏鄉的歡喜國小一年級學生進行以「桌遊融入識字教學」的課程，期望能以此教學方法提升偏鄉學生的識字量，並透過教學現場中所觀察到的問題進行評估及省思，之後再修正並重新擬定教學方式，達到有效的識字教學。

實施教學的期間為 2019 年 3 月 18 日至 2019 年 5 月 17 日，共計 9 週，每週兩節課，總共 18 節課。

表 3-3
教學進度規劃表

階段	時間	教材內容
教學前測驗	107 學年度第二學期第一週	自編識字測驗卷
第一階段 (1~3 週)	107 學年度第二學期第一週到第三週	與自然界相關的部首國字： 早、泡、在、雲、星、河、游、 池、泥、沙、淨、風、晚、春、 有、朋、炒、煮、炒、夢、畫、 燈、泡。
第二階段 (4~6 週)	107 學年度第二學期第四週到第六週	與人相關的部首國字： 把、扮、吧、拍、打、捲、推、 摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、 只、向、回、聽、和、口、呢、 喝、可、問、呵、哈、哪、看、 喜、送、遊、還、說、話、直、 真、眼、跑、跳、走、心、慢、 情、聽、趣、起。

(二)遊戲目的

此遊戲可加強學生對於國字的記憶性與國字的正確讀音。

(三)遊戲配件

遊戲配件為圖 3-3 所示不同國字的牌卡。

(四)遊戲規則

遊戲人數需要兩人一組，自行尋找對手，每人一局分發五張字卡，玩家需輪流翻開自己的字卡並以手拍到字卡再念出國字的正確讀音者就可將對手的卡牌佔為己有，若該玩家手邊的牌卡都沒有了，即換下一位玩家繼續挑戰，等到挑戰完全部的玩後，獲得最多卡牌者即為贏家。下圖為學生實際操作此桌遊的情形。



圖 3-4 國字心臟病桌遊實際操作情形

二、尋找好朋友

(一)設計概念

此遊戲的設計靈感來自於象棋和跳棋，研究者自行設計一張類似跳棋的圖並援用象棋和跳棋的遊戲機制，改編遊戲玩法進行拼字練習。

(二)遊戲目的

加強學生對於不同部首及部件的運用，及增強學生的邏輯運用能力，透過在拼字的過程中，增進學生互助合作的機會。

(三)遊戲配件

遊戲配件為棋子及改編的棋盤圖，如圖 3-5 所示。

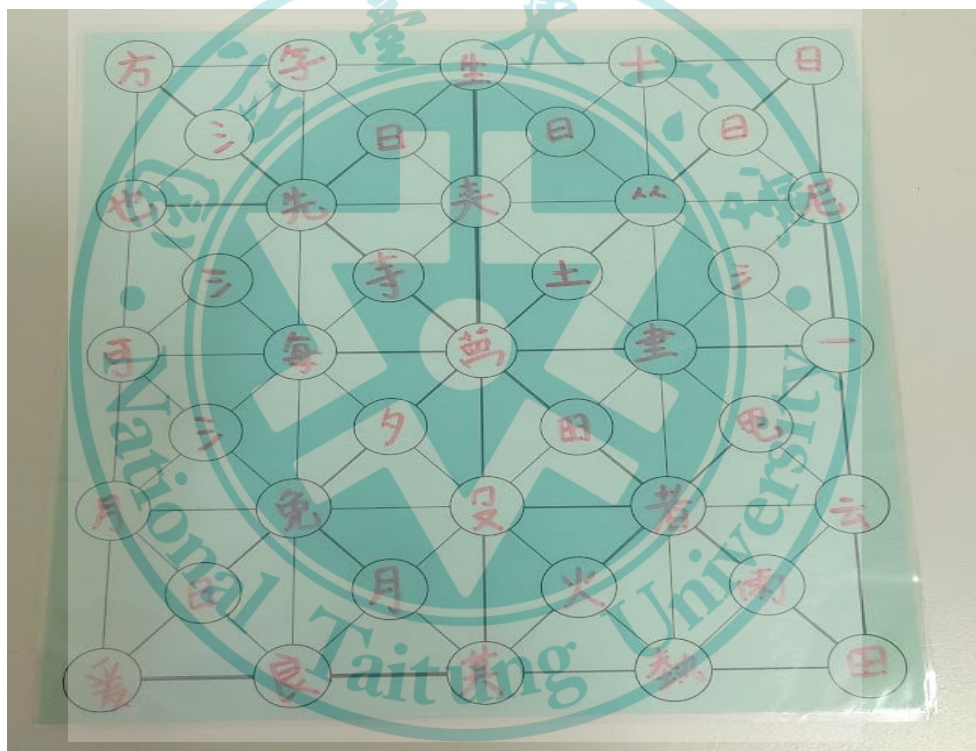


圖 3-5 尋找好朋友示例圖

遊戲人數為 4 人一組，遊戲規則為各組玩家推派代表猜拳，由贏得一方先選棋盤圖上方或下方任一個部件當作出發點，等雙方玩家依序選好出發的部件後，每位玩家每次只能按造線條前進，並以該隊代表的顏色花片占領格子內的部件，若遇到所佔領的部件可以拼出一個完整的國字，最快拼出國字並正確念出其讀音者即可得到一分，等到棋盤內的所有部件都被佔領後，結算分數，分數最高的隊伍即可獲得勝利。下圖為尋找好朋友桌遊實際操作情形。



圖 3-6 尋找好朋友桌遊實際操作情形

三、大富翁遊戲 (Monopoly) 改編

(一)設計概念

此遊戲的設計來自於「麻耀的英文教學日誌」裡的尋找雪寶大富翁遊戲，此遊戲沿用桌上型大富翁的遊戲機制，並改編玩法進行識字教學。

(二)遊戲目的

透過此遊戲加強學生的讀音及詞彙運用能力。

(三)遊戲配件

遊戲配件為棋子、骰子、大富翁圖(如圖 3-7)，以不同顏色的棋子代表各個玩家，玩家依據所擲的點數前進到指定位置。

起點	變	棉花	泡沫	電
				甜蜜
海	歡樂	蝴蝶	見	打
畫家				
風箏	虹	魚缸	街	遊戲
				靜
雲	熱	秋千	學校	享
邊				
旅行	舞	願望	愛	終點

圖 3-7 大富翁遊戲改編版示例圖

(四) 遊戲規則

遊戲需要 2~4 人一組，遊戲規則為每組推派一位代表猜拳，贏得人為遊戲的第一序位也可以先選棋子，等所有玩家依序選好後，由第一序位的玩家先擲骰子，並根據所擲出的點數移動到該區塊，並念出該區塊生字的讀音，念出正確的讀音或最快造出正確造詞及詞意者即可獲得一分。等到有一方玩家走到終點後，即結算成績，分數最高的隊伍即可獲得勝利。

第七節 研究之信效度

本行動研究在課程中會盡量蒐集學生與教師的相關文件資料，並藉由教學中構過教師與學生彼此討論意見，調整修正課程內容，藉由資料在反覆比較與多重檢核中進行三角校正，以此避免資料偏頗、主觀及確保資料的正確性。本研究中的自編測驗卷皆經由三位教學經歷 10 年以上的教師檢核並修正過，本研究的三角檢證圖示，如圖 3-8。

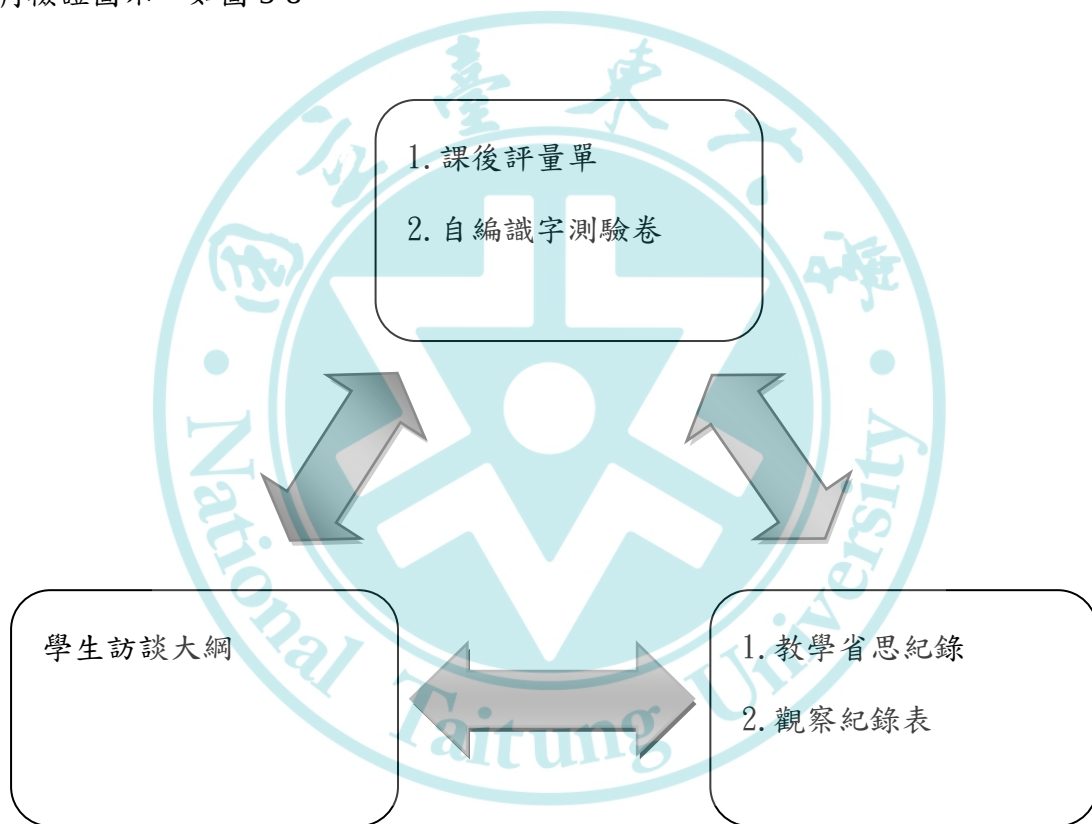


圖 3-8 三角驗證

第四章 研究結果與討論

本研究採行動研究，透過桌上型遊戲融入國小一年級的識字教學課程，探討桌遊融入識字教學對於一年級學童的學習歷程及學習成效，並瞭解學生對於此教學方式的看法。研究者於行動研究歷程中透過課堂省思紀錄及觀察表作為教學的修正，再經由蒐集資料且整理與分析後呈現研究結果。本章節依序分為三節，第一節為桌上型遊戲融入一年級識字教學之行動歷程與分析；第二節為桌上遊戲融入一年級識字教學對於學生之學習成效分析；第三節為一年級學生對桌上遊戲融入識字教學之回饋。

第一節 桌上型遊戲融入一年級識字教學之行動歷程與分析

本節主要說明桌上型遊戲融入一年級識字教學之行動研究的歷程，研究者在教學現場發現到研究對象缺乏對生字學習的興趣，透過自編的識字前測的實施，更能深入瞭解學生在識字方面的不足之處，應進行桌上型遊戲融入識字教學，以提升學生的識字能力，於課程結束後再透過自編的識字後測的檢核，瞭解學生的識字能力是否有達到學習成效。

以下將分別說明運用三種桌上型遊戲融入一年級識字教學的實施歷程

壹、自製國字心臟病之桌上遊戲融入識字教學之實施歷程

在進行識字教學後開始後進行自製的桌上型遊戲「國字心臟病」加強學生對國字與其正確讀音的認識。此遊戲階段自 2019 年 3 月 18 日開始至 4 月 2 日每週兩節共 80 分鐘，共計進行六次。

教學內容為生字的正確讀音，透過此遊戲來訓練學生的專注力及思考能力。能組合出最多正確國字的組別及可獲得勝利。

一、第一週：暖、晚、明、時、早、星、晶、期、朋、夢、熱、煮、炒、雨、滾、沙、河、海、池、滴、洗、泥、游、沒、淨、電、雲、雷、畫、坐。

(一)桌遊讓學生期待上課並提升學生的學習意願

研究者在拿出國字心臟病的卡牌後，原本在上國語課始終提不起勁的學生，眼睛突然為之一亮，並開始期待接下來的課程。學生在玩國字心臟病的桌遊時，皆非常投入學習，這是在之前上國語課時不曾有的現象。

在進行多次國字識字教學的讀音及造詞時 S7 及 S4 開始放空並眼神呆滯的望著黑板且不願意參與造詞的教學活動，直到研究者拿出卡牌後，突然變得非常積極學習，並願意試著自己造詞。

(觀 20190321)

(二)透過桌遊讓學生專注力提升

在遊戲過程中，尚未輪到的學生也會專注的看著正在進行遊戲的玩家卡牌及聆聽國字的正確讀音和造詞。

在進行桌遊時本來專注力不佳的 S3 和 S4 變得可以很專注的聆聽其他人有沒有說錯卡牌的讀音及造詞。

(觀 20190321)

(三)桌遊的實施問題與其解決方案

在第一週進行國字心臟病的桌遊融入識字課程時，出現許多執行層面上的問題，是當初在設計教案活動時沒有想到的。

在進行桌遊時學生會因為想贏過對手而先偷看自己卡牌上的國字，老師必須先中斷遊戲的進行，一再的提醒學生遵守遊戲規則。因此，在說明遊戲規則前因先強調若無法遵守遊戲規則的玩家，所應接受暫停遊戲一回合的罰則。

S7：當對方玩家在出牌時，先偷看自己的卡牌，換到自己出牌時卡牌

還沒放到桌上就已經先念出該國字的讀音並造詞。

S2：在發卡牌的當下，先翻開卡牌偷看自己的國字。

T：若再有這種不遵守遊戲規範的小朋友，就必須暫停遊戲一回合，

若還是繼續偷看的小朋友，就直接落入失敗區，不能再玩遊戲了。

(觀 20190321)

(四)學生會造出同音異字的語詞

在進行桌遊時，部分學生會出現造詞上的困惑，也會造一些同音異字的語詞，會影響到進行桌遊的流暢性。老師可以於玩桌遊之前再複習一次國字與造詞，也應在遊戲之後設計一份針對在遊戲當中學生說錯的同音異字學習單，加強學生對於國字讀音與造詞的連結。

S1：淨，安「靜」的「淨」。

S4：池，「遲」到的「池」。

S6：燈，「登」山的「燈」。

S7：炒，「吵」架的「炒」。

(觀 20190322)

1	2
靜	淨
•	•
•	•
乾	安
	

詳細學習單如附錄四

二、第二週：把、扮、吧、拍、打、捲、推、摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、
只、向、回、聽、和、口、呢、喝、可、問、呵、哈、哪、看、喜、
送、遊、還、說、話、直、真、眼、跑、跳、走、心、慢、情、聽、
趣、起。

(一)桌遊使學生開始主動學習

當生字教學結束後，學生會**主動詢問**何時才能玩國字心臟病的桌遊？並開始分享上次在進行遊戲的歷程及自己被哪個生字魔王卡關，並希望這次遊戲獲得冠。

S5：老師什麼時候還可以玩桌遊？上次差點就可以得到第一名，就是被「夢」打敗的，希望我這次可以得到第一名。

(觀 20190329)

(二)桌遊提升學生的自信心

研究者發現在班上有一位學習程度較為低落的學生，本來因為自己的程度落後同學而感到自卑，且也表現得較為內向，在透過桌遊學習時變得活潑且較有自信。

S7：老師我知道這個字叫做「聽」，「動聽」的「聽」，這次我有贏了這張卡牌喔！

(觀 20190329)

三、第三週：蜜、蜂、蝴、蝶、虹、蟲、葉、花、茶、菜、著、爬、草、樹、
校、林、杯、笑、第、鳥、鵝、美、羽。

(一)遊戲時間縮短，誠信度變高

經過兩週的國字心臟病桌遊後，學生進行遊戲的流暢度增加，且每一回合的遊戲時間都較前兩週短，因此遊戲的回合數也較多，學生皆能遵守遊戲規則外還能自動將不小心看到的卡牌重新洗牌再繼續進行遊戲。

遊戲進行的速度變快了，進行遊戲的回合數也增加了。

(觀 20190329)

學生的誠信度相較於第一週增加了許多，大部分的學生在不小心看到卡牌時會主動喊暫停，並重新洗牌再繼續遊戲。

(觀 20190329)

(二)國字心臟病桌遊教學省思

因為學生在玩此桌遊時，音量容易過大而影響其他班級上課，需持續提醒學生控制音量，學生會自動利用下課時間來玩國字心臟病的桌遊，開始主動學習。

S3 和 S8 在拍卡牌及念出讀音時情緒會容易激動且音量過大。

(觀 20190329)

貳、自編之尋找好朋友桌上型遊戲融入識字教學之實施歷程

針對學生的學習情形並探求相關文獻後，設計認識部首與部件的教學活動計畫，首先運用自編的桌上型遊戲「尋找好朋友」進行部首與部件的組合，此階段自 2019 年 4 月 8 日開始到 4 月 26 日，每週兩節共 80 分鐘，共計進行六次。

教學內容為部首與部件的區分，尋找可組成國字的部首與部件，藉由不同的部首與部件的組合來增加識字量及加強所學過的國字。

進行部首與部件的拆解教學後，研究者拿出自製的尋找好朋友的桌遊，並說明遊戲規則。第一週為認識與自然界的部首與其相組合的部件所產生的國字，第二週為認識與人體相關和人類生活相關的部首與部件，第三週為認識動物和植物相關的部首與部件。

一、第四週：暖、晚、明、時、早、星、晶、期、朋、夢、熱、煮、炒、沙、
河、海、池、滴、洗、泥、游、沒、淨、電、雲、雷、畫、坐。

(一)學生出現相互責怪組員的現象

本週的遊戲是需採取分組的形式進行，班上分為兩大組，一組共四位學生，當遊戲進行中遇到組員卡關使該組得分機會變少時，該隊的其他組員會斥責卡關的學生，並因此使得遊戲被迫暫停，老師需再次說明團結的意義與重要性。

S6 責怪 S8 卡關讓該組的分數落後，S8 放聲大哭並推倒 S6，全班的學生因此開始鼓譟，遊戲被迫中止。

(觀 20190401)

(二)學生對部首及部件的組合不熟悉，導致遊戲時間增加。

在剛開始進行尋找好朋友的遊戲時，學生對於部首加上部件可以組合成什麼生字而思考許久，導致遊戲的時間拉長，因此研究者調整將課後學習單改到先寫學習單再進行尋找好友的識字桌遊，讓學生先熟悉部首及部件的拆解與組合後，遊戲的流暢度就能大幅提升。學習單如下表：

海=		+	
----	----------------------	---	----------------------

詳細學習單如附錄五

(三)新增求救的遊戲機制

因為部分學生對於部首和部件的拆合尚未熟練，會影響整個遊戲的進度，故在遊戲進行中增加求救的機制，學生可以有三次對外求救支援的機會，讓其他學生來協助其完成遊戲。

二、第五週：把、扮、吧、拍、打、捲、推、摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、
只、向、回、聽、和、口、呢、喝、可、問、呵、哈、哪、看、喜、
送、遊、還、說、話、直、真、眼、跑、跳、走、心、慢、情、聽、
趣、起。

(一)運用不同的部首及部件的組合使得學生的識字量增加

本週再進行遊戲時，原先學生只會拚出課程所教的國字，但這次 S8 及 S6 利用棋盤中不同的部首及部件拼出了原先預設教學中的國字，令研究者非常的驚艷。

S8：老師，這個隹+口=唯，「唯一」的「唯」。

S6：老師，我知道這個字，扌+口=扣，「扣分」的「扣」。

(觀 20190411)

(二)桌遊使得學生對國字的記憶力增加

學生在透過尋找好朋友的桌遊對於國字的記憶力變得更好了，更能記住許多桌遊中出現的國字，並在閱讀書報的過程或生活中，樂於找出已經教過的國字。

S4：老師，這本書裡面有「喜歡」的「喜」，上次我們在桌遊裡有看到。

S5：老師，我找到摺紙的摺了，在那包色紙的後面有寫。

(觀 20190412)

三、第六週：蜜、蜂、蝴、蝶、虹、蟲、葉、花、茶、菜、著、爬、草、樹、
校、林、杯、笑、第、鳥、鵝、美、羽。

(一)桌遊使學生開始學會包容

進入尋找好朋友的遊戲尾聲，本週在進行識字桌遊時，相較於第四週學生會責怪組員卡關的情況已經較少出現了，反之，當組員卡關時別組的組員和同組的組員會安慰卡關的學生，學生開始學會如何去包容對方。

(省 20190418)

(二)尋找好朋友桌遊教學省思

在透過尋找好朋友的識字桌遊中發現學生已經可以自己主動利用部首及部件的拆合來識字，教師在識字教學的過程中學生也會因為有部首及部件的組合經驗而更能融入課程中所教導的內容，但是在進行此桌遊時需使學生有將生字拆合的先備經驗，才能使遊戲進行的更加順暢。

參、改編大富翁之桌上型遊戲融入識字教學教學之實施歷程

此遊戲的實施階段為 4 月 29 日到 5 月 17 日，每週兩節共八十分鐘，共進行六次。教學的內容為能讀出桌遊中的詞彙並能簡單說出詞義。
在進行詞彙與詞義的教學後，接著運用改編的大富翁桌遊進行說出詞彙與詞義的練習。

學生共分成兩組各組先推選一位組長以猜拳方式來決定各組代表的顏色棋子與遊戲順序，學生按造順序先從起點開始以擲骰子的方式決定前進的步數，到了指定位置後需讀出詞彙的正確讀音或自行造詞再簡單說出其詞義，最快走到終點的那組即可獲得勝利。如圖 3-9。



大富翁桌遊實際操作情形圖 3-9

一、第七週：變、棉花、泡沫、電、甜蜜、打、見、蝴蝶、歡樂、海、畫家、
風箏、虹、魚缸、街、遊戲、靜、享、學校、秋千、熱、雲、邊、旅
行、舞、願望、愛。

(一)桌遊的設計可激發學生獨立思考的能力

在經過一輪的改編大富翁識字桌遊後，有學生提出為什麼桌遊的子裡只出現一個生字然後讓學生自己造詞並解釋詞義呢？對於學生這樣的提問讓研究者非常的驚喜，因為提出此想法的學生是一位個性非常內向且非常被動學習的孩子，因此研究者開始思考此提問的可行性，於是開始修正桌遊的設計。

S8：為什麼一定要照著上面的詞彙念出讀音和解釋意義？為什麼不能說出我們自己想的造詞然後再解釋它的詞義。

(觀 20190429)

(二)修正改編大富翁桌遊的設計

經過學生提出自己的想法後，研究者將格子中的幾個詞彙刪除變成單一的生字，讓學生嘗試自己造詞並解釋其詞義。剛開始時大部分的學生無法立即造出和格子內生字相關的造詞，因而讓遊戲進行的時間增加許多，且詞彙量也較少。故研究者將上課用的國字字卡貼在教室的前後門，請學生進出務必要造出和該國字相關的詞彙，且詞彙不可以和同時進出的同學相同，希望利用教室布置的情境讓學生的詞彙量增加，經過幾天後研究者發現學生在利用下課時間在玩此桌遊時已經能夠順利造出許多造詞並能嘗試說出其造詞的詞義。

S6：我知道這個字，**畫，整齊畫一的畫**，很清楚整齊的意思。

S7：夢，**夢境的夢**，不是真的像我們晚上會做夢一樣。

(觀 20190501)

二、第八週：把、打扮、拍、打、推、摺紙、摸、拿手、吹、唱、口吃、只有、向、回家、聽天由命、話、可口、問、看、喜、送、遊、還、胡說、話、喝采、計算、請客。

(一)桌遊能讓學生學會解決紛爭

在遊戲進行時學生會因為插隊或沒有讓組員輪流玩遊戲而起口角而使得遊戲經常被迫暫停，此時有些學生居然開口請發生爭執的雙方冷靜並請插隊的人排好或提醒其他同學現在遊戲進行的順序應該輪到誰玩，這對於時常需要老師出面當仲裁者的一年級學生來說，這個成長令研究者非常欣慰。

S1 請 S5 和 S8 **先不要吵架**，因為後面還有其他同學等著進行遊戲，S2 會**提醒遊戲進行時的順序並請其他同學排好**。

(觀 20190509)

(二)桌遊能讓提升學生對多音字的學習意願

本週開始增加多音字的詞彙，如：口吃、喝采。學生對於加入多音字的詞彙感到非常的新鮮，但是卻覺得很難，經過研究者將卡通火影忍者中的影分身之術融入教學概念後，學生能夠立即記住多音字的詞彙及詞義，進而對多音字的生字產生興趣並開始主動找出多音字。

S3：老師，「**說**」這個字還有一個影分身叫做「尸乂ㄟ」，遊說的說。

S6：老師，我看姐姐背論語的時候，「**說**」旁邊的字讀成「**口世**」。

(觀 20190513)

三、第九週：白米、北、寶貝、卡片、面子、什麼、羽毛、馬、都市、到、弟、第、得到、對、鳥瞰、豐年祭、牛、綠、亮、老、故、供給、工、公園、顆、歡樂、金、輕視、己、千、球、巷弄、鞋、線、夏、戲、理直氣壯、娃、爸、媽、五顏六色、原、願、團圓、安、常、再。

(一)桌遊使學生的造詞能力提升

遊戲進行到改編大富翁桌遊的最後一週，學生經過了兩週的造詞練習後，造詞能力已經提升許多，且所造的詞彙也越來越有深度，在進出教室門口所說出的造詞也從原先會說出少量的造詞，到後來已經可以說出許多的造詞。

S2：歡，歡聲雷動，意思是歡呼的聲音像打雷一樣大聲。

(觀 20190516)

S5：安，國泰民安，沒有戰爭，全部的人都很平安快樂。

(觀 20190516)

S3、S6、S7、S8 從教室門口同時要往外走出去並要造「圓」這個字的造詞，S3 造「粉圓」，S6 造了「花好月圓」，S7 造了「圓融」，S8 造了「圓心」。同一個字學生已經可以造出許多不同的造詞了。

(觀 20190516)

(二)改編大富翁桌遊教學之省思

在剛開始進行改編大富翁桌遊教學時教師需持續提醒學生遊戲的順序及不斷的請學生依序排好，也需要花費比預期中多的時間等待學生思考造詞及協助其說出詞彙，但是在經歷三週的造詞練習後發現學生的造詞及解釋詞彙能力大幅提升，且學生也能獨立思考並表達出自己的想法，更重要的是學生能從遊戲中培養解決問題的能力。

肆、小結

為了使桌遊融入識字教學的課程能夠更加順利，研究者對於每週課程當中所面臨到的問題，經過持續每週的省思及檢討並修正遊戲實施的歷程與規則，以期能夠更加符合一年級學生的識字學習需求，進而能達到增加學生識字量的目的。本研究所使用的桌遊依序為自編的「國字心臟病」、「尋找好朋友」及改編「大富翁」的三種識字桌遊。國字心臟病為透過卡牌的比賽讓學生能夠說出國字正確的讀音；尋找好朋友為透過部首及部件的拆合來認識更多的國字；大富翁為透過國字及辭彙提升學生的造詞能力及提升學生對詞義的了解，並藉此訓練學生對於口說的表達能力。下表 4-1 為三種識字桌遊實施的過程與情況，分別依學生反應、學習成果、學習問題、桌遊實施問題、解決方式、修正遊戲依序整理如表 4-1。

表 4-1

三種識字桌遊實施的經歷與情況

桌遊名稱	國字心臟病 (自編)	尋找好朋友 (自編)	大富翁 (改編)
學生反應	1. 期待上識字課。	1. 開始主動學習。	1. 參與桌遊的設計。
學習效果	1. 學習意願增加。 2. 專注力提升。	1. 提升自信心。 2. 識字量增加。 3. 學習包容對方。 4. 增加記憶力。	1. 能獨立思考。 2. 提升對多音字的學習意願。 3. 造詞能力提升。 4. 學習解決紛爭。
學習問題	1. 造出同音異字造詞。	1. 對於部首及部件不熟悉。	1. 對多音字感到艱澀。 2. 造詞的詞彙量過少。

如何解決	1. 製作同音異字學習單讓學生更清楚了解不同之處。	1. 製作部首部件學習單，在玩桌遊前一堂課寫。	1. 透過教室情境布置增加學生的詞彙量。 2. 利用故事情境增加學生的學習意願。
桌遊實施問題	1. 學生不遵守遊戲規則而影響遊戲的進行。 2. 遊戲進行時的音量過大，會影響其他班級上課。	1. 互相指責對方。	1. 學生想加入單個國字的桌遊版面。 2. 學生會忘記排隊的順序而引發爭執。
解決方式	1. 中斷遊戲，並在三強調無法遵守遊戲規則的學生，必須暫停遊戲一回合。 2. 請學生盡量降低音量。	1. 暫停遊戲，並再次說明合作的重要性。	1. 重新設計桌遊。 2. 改變遊戲規則。 3. 學生之間相互提醒玩桌遊的順序。
修正遊戲	1. 新增遊戲懲處規則，若不遵守遊戲規則者，需暫停遊戲一回合。	1. 新增求救的機制。	1. 重新設計桌遊版面。 2. 重新訂定遊戲規則。

第二節 桌上型遊戲融入一年級識字教學的學習成效分析

本節主要在探討桌上遊戲融入識字教學課程後，一年樂班八名學生之識字學習成效之分析。本研究在三種不同桌遊教學過程中學生所遇到的困難並搭配「學習單」及「教室情境布置」來加強學生的識字及詞彙能力，並輔以「識字能力測驗」之前測、後測以了解學生在識字學習的改變情況，參與本研究之八名學生分別以 S1 到 S8 的代號呈現。

研究者根據國語識字能力測驗前、後測結果，以描述性統計分析進行一年樂班八名學生之識字量分析，分析結果如表 4-2 所示。

表 4-2

一年樂班國語識字測驗之前、後測比較統計表

變項	測驗別	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	總分	平均 (M)	標準差 (SD)
總分	前測	40	35	30	80	45	50	40	50	370	46.25	14.31
	後測	90	95	100	90	90	95	95	90	475	93.13	3.48

資料來源：研究者整理

依據表 4-2 之描述性統計資料結果顯示，國語識字能力測驗的表現之整體分中，前測 $M=46.25$ ， $SD=14.31$ ；後測 $M=93.13$ ， $SD=3.48$ ，後測平均數高於前測平均數，後測標準差低於前測標準差，分數顯示學生的成績都有進步，此一結果表示學生在接受桌遊融入識字教學後，識字量成績顯著高於接受此教學前的成績，表示桌遊融入識字教學能增進一年樂班學生的識字學習成效。

表 4-3

一年樂班識字測驗成績差異分析表

項目	人數	標準差	平均差異數值	t 值	P 值
前測-後測	8	17.71	-46.87	-7.48	0.000

*** $p<0.001$

以 t 檢定進行學生識字量前、後測的成績差異，所得結果為 $t=-7.48, p=0.000$ 若設定 $\alpha=0.05$ ，因為 $0.000<0.05$ ，故一年樂班學生在進行桌遊融入識字教學後的成績顯著高於未進行桌遊融入識字教學前的成績，代表使用桌遊融入識字教學可以提升學生的識字量。此一結果也與其他相關研究中所提到以桌遊融入教學可以提升學生在語詞、句子、短文的說話和書寫能力相似（林家米 2017；魏韶葳 2015）。

第三節 學生對桌上型遊戲融入識字教學之回饋分析

研究者在行動研究結束後，蒐集學生結構式訪談的質性資料，進行分析與說明一年級學生對桌上遊戲融入識字教學課程實施後的回饋意見，以做為研究者未來教學設計的參考。

訪談內容的結果與分析研究者在教學課程結束後採用結構式訪談，以期更加深入瞭解學生對整個桌遊融入識字教學活動的想法與實際上對識字學習的協助。訪談內容分成兩大部分，分別為學生對桌上型遊戲的想法與評語及運用桌上遊戲對於學生在運用桌上遊戲對於學生在識字能力上及人際關係上的幫助。

一、學生對於桌上型遊戲的想法與評語

訪談問題 2：你覺得藉由桌遊學習識字好玩嗎？為什麼？

訪談問題 2：在三種識字桌遊中哪一種桌遊可以讓你學到最多？為什麼？

(一) 桌遊能提昇學生的學習熱忱，進而使學生喜歡學習

在實施桌遊融入識字教學的課程中將桌遊與識字做結合，所以學生覺得在進行桌遊時是在玩遊戲而非像傳統的上課方式，遊戲式的學習是低年級孩子最喜歡的學習方式，透過遊戲讓學生在發現學習的樂趣。八位受訪學生均認為桌上遊戲很好玩，且會更想要學習更多的國字。

很好玩，我很期待上識字的課程。 (訪-S1-20190520)

好玩，因為可以利用部首部件的組合認識國字。 (訪-S2-20190520)

非常好玩，因為可以學到很多國字還有語詞。 (訪-S3-20190520)

好玩呀！因為我可以打敗很多同學，還能得到很多很多的卡牌。
(訪-S4-20190520)

超好玩的啦！因為我可以幫助我的隊友得到高分。 (訪-S5-20190520)

好玩呀！我媽媽說我很厲害認得很多的國字。 (訪-S6-20190520)

不錯玩，我認識很多國字後可以教我外婆。(訪-S7-20190520)

超好玩，因為可以和老師一起設計桌遊，也認識很多國字。

(訪-S8-20190520)

訪談結果顯示學生覺得運用桌遊融入識字課程可以使得課程更活潑有趣，也能增加學生的學習熱忱。在黃聖斐、黃千宜(2018)的研究也提到，運用桌遊融入教學課程不僅可以增加學生，的學習動機，更可以增添學習的趣味性。

(二)拆解組合式的桌遊能幫助學生學到更多國字

三款桌遊中，學生覺得尋找好朋友的桌遊能讓學生學到更多的國字，因為學生可以利用部首及部件的拆解及組合創造及認識更多的國字。而改編自大富翁遊戲的桌遊因為要造詞還要說出詞意，大部分的學生都覺得這個桌遊挑戰性較高，也會覺得需要說出詞意的部分讓學生感到挫折及困難。

尋找好朋友，因為我可以認得很多國字。(訪-S1-20190520)

全部都有幫助，但收穫最多的是尋找好朋友，因為我可以在不同圓圈中的部件加在一起變成新的國字，讓我覺得自己像一位魔術師。

(訪-S2-20190520)

嗯…我想應該是尋找好朋友吧！因為這個桌遊很像太空中有許多不同軌道的行星，然後將不同的行星的符號組合或拆解後，就會成為一顆新的行星，雖然他們不是真的星球，也沒有氣體塵埃盤。

(訪-S3-20190520)

我全部都很喜歡，覺得對我很有幫助的是尋找好朋友。這個桌遊讓我得到很高分，也得到很多同學的稱讚。

(訪-S4-20190520)

當然是尋找好朋友的桌遊呀！因為我學會切國字。(訪-S5-20190520)

我覺得是那個部首及部件組合的遊戲真的讓我學會了很多以前不懂的國字，我上次和我媽媽去花蓮買水果，我能唸出蘋果一斤二十元喔！我媽媽還說我好厲害呢！

(訪-S6-20190520)

學生覺得部首及部件的組合與拆解對他們在識字上有莫大的幫助，也覺得此桌遊可以提升他們在識字課程中的學習興趣，在顏雅嵐（2014）的研究中提到利用部件識字教學法對於學生在識字上的學習興趣有顯著的增加，在識字能力成效上也有顯著提升，可見部件識字教學對於學生在大量累積識字的過程中有非常大的幫助。

二、運用桌上遊戲對於學生在識字能力上及人際關係上的幫助

訪談問題 3：你從桌遊學習識字對你在認識國字上有什麼幫助？

訪談問題 4：你在桌遊學習識字的課程中有學到什麼與同學相處的方法？

（一）學生學會使用不同的部首及部件的拆解組合學到新的國字並增加記憶

在使用桌遊融入識字課程前，學生對於國字的記憶非常的短暫，對於國字的組合也沒有概念，在透過桌遊融入識字教學的課程後，學生可以自己利用不同的部首部件認識新的國字，也可以增加學生對於國字的記憶性。

以前我覺得上生字很無聊，但是用桌遊上生字課我可以用不同的字來

組合成一個國字，我覺得很有趣。（訪-S4-20190521）

我可以從一個國字裡面**拆出不同的部件**。（訪-S6-20190521）

我可以像**組裝一個機器人一樣的組合國字**，很厲害！（訪-S8-20190521）

根據鄭素珍（2011）的研究中提到對國小二年級學生使用常用部首識字教學不但能提升學生的學習興趣更可以提升學生的學習成效，劉玲玲（2009）的研究中更提到使用常用部首識字教學對於提升低年級學生的識字量及識字能力有明顯的提升作用，可見部首及部件識字的教學法可以大量累積學生的識字量。

學生透過桌遊增加詞彙我覺得每天從門口進出都要念通關密語，可以學到很多的語詞。

我在玩那個桌遊的時候學到**很多**不同的國字的**造詞**。（訪-S4-20190521）

我知道**很多**他們不知道的語詞，像是：**夢想成真**。（訪-S5-20190521）

學生除了透過桌遊教學提升了學習熱忱也豐富了自身的詞彙量，此一訪談結

果與林家米(2017)的研究中提到使用桌遊融入國語教學課程中可以提升二年級學生的語詞學習能力相似。

(二)桌遊能引導學生從人際關係的磨合中學會自行解決問題

對於一年級的導師而言，每天最頭痛的問題無非是處理各種學生的投訴，像是老師：小明剛剛不遵守遊戲規則，亂插隊！學生在各種與同學相處上的糾紛往往都不會自己先想辦法處理解決，都會選擇先來和老師投訴，並請老師做出對投訴的學生而言最有利也最公平的懲罰。然而，另研究者感到訝異的是學生在透過桌遊的課程中，大部分的學生會開始主動尋找解決在人際關係上所遇到的問題，並學會自我檢討，而研究者所接到投訴事件比例也大幅下降許多。

如果在玩遊戲的時候不可以罵別人是豬腦袋，這樣他會生氣，我們就不能繼續進行遊戲了。(訪-S2-20190521)

和我同一組的同學沒有遵守遊戲規定的時候，我會小聲的提醒他們要排好或是輪到你玩了，因為這樣我們就不能團結合作，我們就會輸給別組了。

(訪-S2-20190521)

要幫助不會的同學，不可以嘲笑他們。(訪-S3-20190521)

我會原諒挑戰失敗的同學，不然到時候我們又要吵架了。(訪-S4-20190521)

如果同學吵架，我會請他們冷靜，不然我們就不能玩了。(訪-S5-20190521)

我學到合作很重要，大家都要輪流玩，這樣才有趣。(訪-S6-20190521)

要先反省自己有沒有錯，不可以一直怪別人。(訪-S8-20190521)

在進行桌遊課程時前幾周幾乎時常會因為學生之間的糾紛而被迫暫停遊戲，但是隨著課程的進行，學生也開始學會自己主動解決人際關係上的問題，遊戲也能順利的進行下去，根據林子淳(2014)、黃聖斐(2018)的研究中也有提到桌遊可以增進學生間的人際關係，並讓學生學會提出解決人際關係的策略。

第五章 結論與建議

本研究主要在探討桌上型遊戲融入識字教學對於歡喜國小一年樂班八名學生的識字學習成效，並探究桌上型遊戲對於一年級學生的影響及看法。本章共分成兩節，第一節為結論，依據第四章之研究實施的歷程及分析結果歸納結論；第二節為建議，供未來以桌上型遊戲融入識字教學的相關研究者參考。

第一節 結論

本節根據研究目的和研究問題，並歸納研究結果和分析，獲得下列的結論：

壹、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。

本研究設計「以桌遊融入識字」之課程，運用三種自編或改編的桌上遊戲為教學媒材，進行一年級國語識字的教學，使用不同屬性的桌遊的來建立學生對於國字的形音義能力。在實施桌遊的過程中，學生在運用桌上遊戲進行識字的練習，不僅可以觀察到學生與同儕間的互動為及合作學習的情形越來越好，學生也能從遊戲當中獲得自信心與成就感開始進而增加學習識字的樂趣。雖然在剛開始實施桌遊的時候，會遇到一些規則與遊戲操作上的問題，但是研究者透過不斷地省思與檢討來調整桌遊的實施方式使學生在操作桌遊的過程中能更加流暢不至於因為操作問題而耽誤上課時間。此外從學生識字前、後測的成績中呈現「以桌遊融入識字教學」的課程能提升一年樂班學生的學習成效，透過訪談的過程中學生也表示桌遊可以提升其學習樂趣及增進同儕之間的人際關係。因此，運用桌上遊戲於識字教學可以增加學生的學習熱忱且也容易在課堂上實施。

貳、使用桌遊戲融入教學能增加一年級學生的識字量及詞彙運用

根據識字能力測驗前、後測的量化分析結果，依資料顯示，後測的平均數高於前測，且後測標準差低於前測，從學生的回饋內容及訪談結果得知學生已學會運用部首及部件的組合拆解方式來學習識字，也覺得自己的識字能力有提升。此外，研究者從課堂中觀察學生的上課反應，也能看出學生於識字學習上及詞彙運用的進步。因此，桌上遊戲融入識字的教學是能有效增加一年級學生的識字學習成效及詞彙運用能力。

參、一年級學生對於桌遊融入識字教學呈現正向且良好的反應

一、學生對於桌上遊戲融入識字教學的課程，呈現高度良好的肯定。

依據訪談結果的資料顯示學生對於桌上型遊戲融入識字教學課程呈現正向的態度及觀感。學生都覺得桌上型遊戲融入識字教學課程對於學習識字上有所助益，不僅能提升學生的學習熱忱也能增加學生的識字量及詞彙運用能力。

二、認同桌上遊戲做為教學媒材的用義

依據學生訪談內容得知，學生喜歡運用桌上型遊戲來學習識字，並認為桌上遊戲對其在學習識字的過程中有所助益。

（一）桌遊的趣味性能增加學習樂趣並讓學生主動學習

學生覺得桌上型遊戲的遊戲規則可以讓學生增進學習的趣味性和刺激性，因此覺得桌上遊戲非常有趣，進而喜歡識字的學習，也開始提升學生想要學習識字的動力。

（二）益智類型的桌遊有助於識字的學習

依據訪談結果顯示學生對於像拆解組合式及棋類遊戲式的桌遊類型受益最多，並覺得透過此種類型的桌遊能夠讓自己學習到許多國字。

（三）透過桌遊教學能使學生獲得成就感

透過桌上遊戲融入識字的教學過程中，研究者觀察到原先班上因國語紙筆測驗成績較為落後的學生，因為在運用桌遊教學的過程中表現得非常亮眼，也經常在遊戲的過程中獲得勝利，進而對自己在學習識字或國語方面產生了莫大的信心，成績也相對提升許多。

（四）透過桌遊教學能使一年級的學生，學會解決問題的能力

學生在透過桌上遊戲教學時多少會遇到與同儕產生摩擦的問題，根據研究者的觀察發現，學生在運用桌遊學習的過程中不但學會了合作，也培養出如何解人際關係衝突的能力。

第二節 建議

依據本研究之結論與實施經驗，提出下列建議以供想進行桌上遊戲融入識字教學的教學者及未來相關研究之參考。

壹、實務上的建議

一、在對一年級學生實施桌遊教學時，說明遊戲規則的指令必須簡單且清楚

依據本研究在實施的過程中發現學生對於桌遊若有太多的遊戲規則會產生混淆也會耽誤課程進行遊戲的流暢度及時間。因此，教師對於遊戲規則的指導語必需簡單且清楚，首先教師需親自示範並解說每一個遊戲步驟，接著請學生依照教師的指令及操作示範練習操作桌遊，讓學生熟悉操作方式及遊戲規則後，可以大幅降低在進行桌遊課程時因學生不斷的提問而產生被迫暫停遊戲的問題及影響學生的學習成效。

二、可運用桌遊融入不同國語教學的單元中，以拓展學生的潛能

依據本研究的結論顯示以桌遊融入識字教學可以提升學生的識字量，或許其他的研究者可以考慮以桌遊融入語詞或造句的教學單元中，以促進並拓展學生的語文能力，因為一年級學生的專注力時間不長，若是依照傳統的教學方式，對學

生而言不但對國語課程感到枯燥乏味，也無法達到良好的學習成效，因此研究者建議可以運用桌遊做為教學的媒材，使一年級學生透過玩樂中學習提升其自信心並達到良好的學習效果。

三、多給學生學習解決問題的時間及空間

在本研究實施的歷程中有遇到許多學生與同儕之間在遊戲的過程中發生摩擦而產生許多的問題，通常低年級的教師在面臨這種問題時，都會立刻出面當起仲裁者。但是根據研究的觀察發現，若是當教師給予學生多一些時間及空間去思考如何解決與同儕之間相處上的問題，學生不但可以提出良好的解決策略，在教師的鼓勵之下也可以付諸於實際行動。因此，當學生在遊戲進行的過程中發生諸多的與同儕間相處的問題時，建議教師可先在一旁觀察，並適時的引導學生如何處理人際關係上的問題即可。

貳、其他研究的建議

一、研究對象

本研究對象僅以花蓮縣偏鄉歡喜國小一年樂班的八名學生為教學課程中的參與對象，研究結果受推論限制，因此研究者建議未來相關的研究可針對其他年級低識字量的學生或擴展至國中，擴大研究的對象進一步探討桌上遊戲融入識字教學的情形。

二、研究範圍

本研究範圍僅探討一年級學生的識字量成效，在國語的學習領域中有語詞、詞義、造句等學習領域，日後在研究中可探討以桌遊融入上述不同的學習領域中的成效為何，也可進行以不同科目進行桌遊融入教學的研究。

參考文獻

一、中文部份

方金雅、陳新豐(2016)。高屏地區不同類型國小學童識字能力成長之實徵研究。

臺灣教育評論月刊，5(2)，111-130。

王惠瑩(2007)。弱勢地區幼兒識字教學之個案研究(未出版之碩士論文)。國立臺東教育大學，臺東市。

王瓊珠，洪儷瑜，張郁雯，陳秀芬(2008)。一到九年級學生國字識字量發展。教育心理學報，39(2)，555-568。

王以仁(2007)。人際關係與溝通。台北：心理。

石曼如(2004)。《中華字經》提升國小一年級學童識字量之研究(未出版之碩士論文)。國立臺中大學，臺中市。

李昭儀(2017)。國語文補教教學遊戲設計之行動研究(未出版之碩士論文)。國立海洋大學，基隆市。

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。

李岳霞(2015)。教孩子堅持不放棄！玩桌遊5大益處。取自
<https://www.parenting.com.tw/article/5067838-%E6%95%99%E5%AD%A9%E5%AD%90%E5%A0%85%E6%8C%81%E4%B8%8D%E6%94%BE%E6%A3%84%EF%BC%81%E7%8E%A9%E6%A1%8C%E9%81%8A5%E5%A4%A7%E7%9B%8A%E8%99%95/?page=3>。

李秀妃(2010)。麵包師吳寶春的故事-不要放棄每一個孩子。取自
<http://www.epochtimes.com/b5/10/12/10/n3109406.htm>。

林天佑、吳清山(2011)。馬太效應。教育資料與研究雙月刊，103，173-174。

林家惠(2017)。提升偏鄉教育，落實教育機會均等之淺見。臺灣教育評論月刊，6(9)，134-136。

- 林素秋 (2017)。閱讀理解策略教學成效之行動研究：以國小中年級弱勢低閱讀能力學童為對象師資培育與教師專業發展期刊，10 (2)，29-58。
- 林子淳 (2014)。運用桌上遊戲教學對國小五年級學童人際互動能力之影響 (未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 林家米 (2017)。桌遊融入語詞學習之應用研究分析。臺灣教育評論月刊，6 (4)，196-202。
- 洪采菱 (2008)。廣泛閱讀與重複閱讀教學法對國小一年級學童識字能力、閱讀流暢度力及閱讀理解之影響 (未出版之碩士論文)。國立屏東教育大學，屏東市。
- 洪蘭 (2004)。讓孩子主動，閱讀才會成功。取自
<https://www.parenting.com.tw/article/3000061-%E6%B4%AA%E8%98%AD%E5%BC%9A%E8%AE%93%E5%AD%A9%E5%AD%90%E4%B8%BB%E5%8B%95%E5%BC%8C%E9%96%B1%E8%AE%80%E6%89%8D%E6%9C%83%E6%88%90%E5%8A%9F/?page=2>
- 柯華葳 (1993)。語文科的閱讀教學。學習輔導-應用性學習心理學。臺北：心理出版社。
- 施湘嵐 (2017)。桌遊融入華語文教學成效之行動研究 (未出版之碩士論文)。國立屏東大學，屏東市。
- 周碧香 (2009)。圖解識字教學原理探討，臺中教育大學學報人文藝術類，23 (1)，55-68。
- 范宸瑋 (2017)。桌遊媒材融入「人際技能學習團體」之行動研究 (未出版之碩士論文)。中國文化大學，臺北。
- 侯采伶 (2016)。用桌遊來翻轉學習-以國中數學質數為例。臺灣教育評論月刊，5 (5)，132-137。

曾多聞 (2017)。當閱讀力提升時，大腦也會改變。取自

<https://www.parenting.com.tw/article/5074372-/>。

馮永敏 (2008)。教會學生識字寫字——識字寫字的教學策略。國教新知，55(1)，3-18。

黃聖斐 (2018)。桌遊運用於兒童識字教學歷程之探究 (未出版之碩士論文)。國立東華大學，花蓮縣。

黃千宜 (2018)。桌上遊戲融入字母拼讀法對國小英語低成就學生的英語字彙學習成效之研究 (未出版之碩士論文)。國立臺東大學，臺東市。

張堽森 (2017)。數位桌遊對原住民國小高年級學生臺灣歷史學習成效之設計本位研究——以清領時期為例 (未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。

張善楠、黃毅志 (1997)。台灣原漢族別、社區與家庭對學童教育的影響。收錄於洪泉湖、吳學燕 (主編)，《台灣原住民教育》(149-178 頁)。台北：師大。

張新仁、韓孟蓉 (2004)。不同識字教學法對國小低年級學生識字教學成效之研究。教育學刊，22，71-88。

許彩虹 (2012)。識字教學策略。臺北市：秀威出版

陳宛伶 (2015)。弱勢家庭學生的識字指導策略。語文教育論壇，3，1-7

陳淑麗、洪儷瑜 (2011)。花東地區學生識字量的特性：偏遠小校——弱勢中的弱勢。國立臺灣師範大學教育心理與輔導學系教育心理學報，43，205-226。

陳玫伊、鄭耀男 (2007)。高雄市、台東縣國小家長參與學校教育行為之研究。國教學報，19，223-252。

陳惠玲 (2014)。遊戲融入一年級識字教學之行動研究 (未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。

劉伶玲 (2009)。國小低年級常用部首識字教學之行動研究 (未出版之碩士論文)。國立臺東大學，臺東市。

- 葉重新 (1999)。心理學，第二版，臺北市：心理。
- 甄曉蘭、李涵鈺 (2009)。教育科學研究期刊，54 (4)，115-137。
- 齊宗豫 (2012)。集中識字教學做為二年級攜手計畫國語文補救教學之行動研究，
提升補救教學成效之理論與實務研討論壇。
- 鄭素珍 (2011)。國小二年級常用部首識字教學研究 (未出版之碩士論文)。國立屏東大學，屏東市。
- 韓孟蓉 (2003)。不同識字教學法對國小低年級學生識字教學成效之研究 (未出版之碩士論文)。國立高雄師範大學，高雄。
- 顏雅嵐 (2014)。利用部件識字教學法提升偏鄉國小二年級原住民學生識字學習成效之行動研究 (未出版之碩士論文)。國立臺東大學，臺東市。

二、英文部分

- Teed, R.S. (2004). *Statting Point-Teaching Entry Level Geoscience(Game-Based Learning)*. Retrieved from <http://serc.carleton.edu/introgeo/games/index.heml>
- Perffetti, C. A. (1985). *Reading ability*. New York: Oxford University Press.

附錄一：教學觀察紀錄表

教學觀察紀錄表

觀察對象	教學單元	教學日期	觀察內容
S1			
S2			
S3			
S4			
S5			
S6			
S7			

附錄二：教學省思紀錄

教學省思紀錄

教學日期		教學單元	
教學內容概述：			
學生對於識字桌遊的運用情形：			
學生在學習識字的情形：			
對於教學過程的困難處省思：			

附錄三：學生訪談大綱

學生訪談大綱

訪談日期		訪談對象	
1.你覺得藉由桌遊學習識字好玩嗎？為什麼？			
2.在三種識字桌遊中哪一種桌遊可以讓你學到最多？為什麼？			
3.你從桌遊學習識字對你在認識國字上有什麼幫助？			
4.你在桌遊學習識字的課程中有學到什麼與同學相處的方法？			

附錄四：同音異字學習單

小朋友，請你將下列正確的字填入

中，再將與 的生字連起來。

姓名：

1	2	3	4	5	6
靜	淨	池	遲	燈	登

● ● ● ● ● ●



● ● ● ● ● ●

安	水		乾	電	登
		到			

附錄五：我是拆字小高手學習單

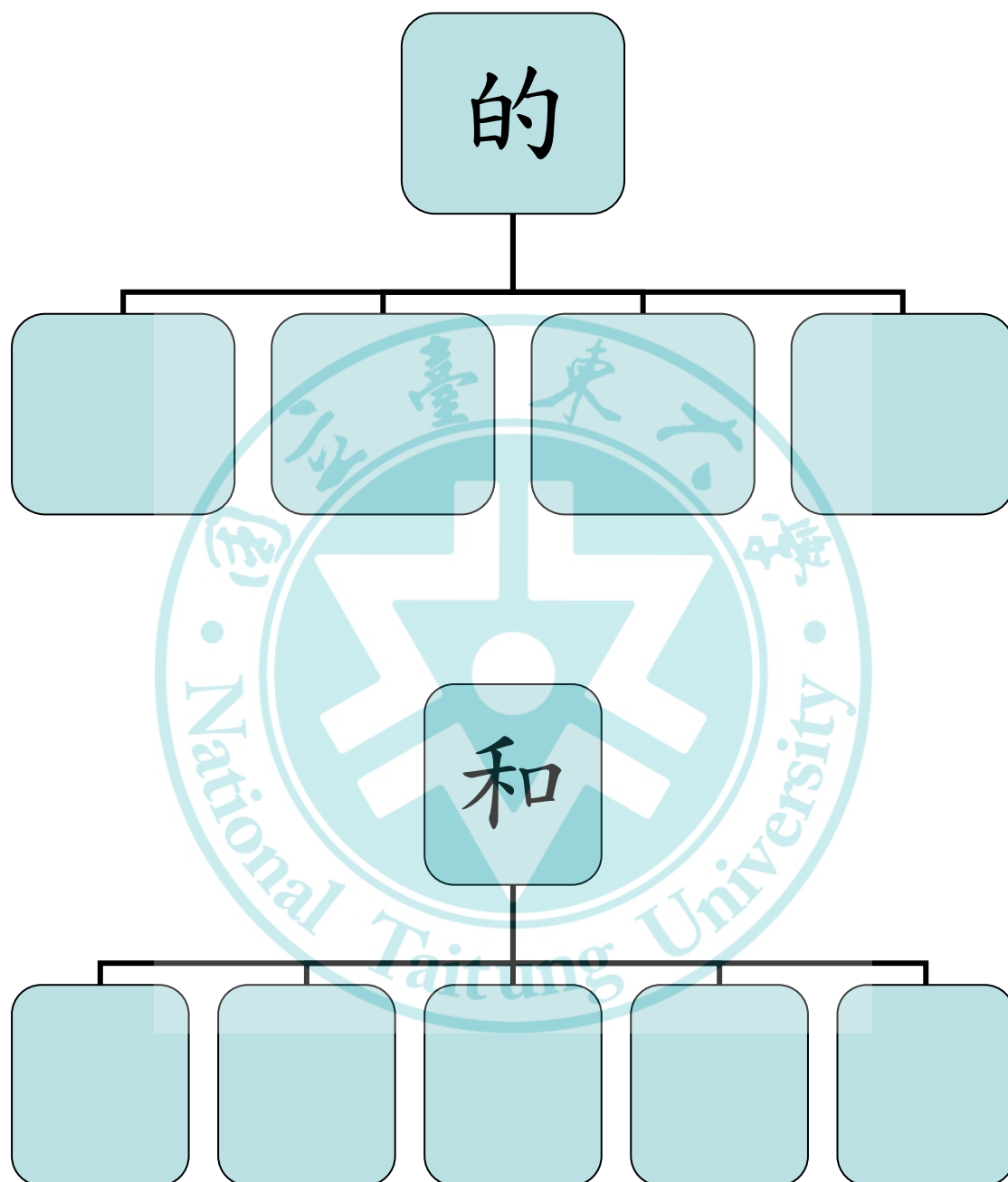
親愛的小朋友，請將下列的國字的部首與部件拆解並填入空格中。

姓名：_____

海=		十	
暖=		十	
雷=		十	
夢=		十	
畫=		十	
坐=		十	
期=		十	

附錄六：多音字學習單

親愛的小朋友，請將下列的國字的讀音寫在空格中。



識字桌遊教學活動設計

桌遊名稱：國字心臟病			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與自然界有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：早、泡、在、雲、星、河、游、池、泥、沙、淨、風、晚、春、有、朋、炒、煮、炒、夢、畫、燈、泡。			
教學用具：生字卡、桌子			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能正確讀出字卡中的讀音。			
1-3 學生能運用字卡造出正確的語詞。			
1-4 學生能樂於參與此活動課程。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2 1-3	引起動機： 拿出卡牌，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。	國字牌卡	5
	教學內容：		
	1. 複習單元字卡的國字讀音。 2. 每位學生練習從字卡中說出兩個語詞。		15 20
教學內容(第二節)			
1-1	國字心臟病桌遊： 1. 教師說明並示範遊戲規則： 教師發給每位學生三張卡牌，卡牌的國字必需朝下，每位玩家先到找另一	國字牌卡	10

1-2	位玩家做為對手，先以猜拳的方式，		
1-3	贏的人先翻開自己的卡牌，雙方玩家		
1-4	需拍中卡牌並正確的以詞語念出生		
	字的讀音的玩家即為獲勝，例：		
	「泡」，泡沫的「泡」。		
	獲勝的玩家可以沒收對方玩家的卡		
	牌，待其中一方玩家已經沒有卡牌，		
	即可再向其他玩家挑戰，最後獲得最		
	多卡牌的玩家即為此遊戲的贏家。		
	2. 進行國字心臟病的桌遊		30



桌遊名稱：國字心臟病			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與身體有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：把、扮、吧、拍、打、捲、推、摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、只、向、回、聽、和、口、呢、喝、可、問、呵、哈、哪、看、喜、送、遊、還、說、話、直、真、眼、跑、跳、走、心、慢、情、聽、趣、起。			
教學用具：生字卡、桌子			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能正確讀出字卡中的讀音。			
1-3 學生能運用字卡造出正確的語詞。			
1-4 學生能樂於參與此活動課程。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2 1-3	引起動機： 拿出卡牌，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。	國字牌卡	5
	教學內容：		
	1. 複習單元字卡的國字讀音。 2. 每位學生練習從字卡中說出兩個語詞。		15 20
教學內容(第二節)			
1-1	國字心臟病桌遊： 1. 教師說明並示範遊戲規則： 教師發給每位學生三張卡牌，卡牌的	國字牌卡	10

1-2	國字必需朝下，每位玩家先到找另一位玩家做為對手，先以猜拳的方式，贏的人先翻開自己的卡牌，雙方玩家需要拍中卡牌並正確的以詞語念出生字的讀音的玩家即為獲勝，例： 「泡」，泡沫的「泡」。 獲勝的玩家可以沒收對方玩家的卡牌，待其中一方玩家已經沒有卡牌，		
1-3	即可再向其他玩家挑戰，最後獲得最		
1-4	多卡牌的玩家即為此遊戲的贏家。		
	2. 進行國字心臟病的桌遊		30

桌遊名稱：國字心臟病			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與動植物有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：蜜、蜂、蝴、蝶、虹、蟲、葉、花、茶、菜、著、爬、草、樹、校、 林、杯、笑、第、鳥、鵝、美、羽。			
教學用具：生字卡、桌子			
學習目標： 1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。 1-2 學生能正確讀出字卡中的讀音。 1-3 學生能運用字卡造出正確的語詞。 1-4 學生能樂於參與此活動課程。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2 1-3	引起動機： 拿出卡牌，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。 教學內容： 1. 複習單元字卡的國字讀音。 2. 每位學生練習從字卡中說出兩個語詞。	國字牌卡	5 15 20
	教學內容(第二節)		
	1-1	國字心臟病桌遊： 1. 教師說明並示範遊戲規則： 教師發給每位學生三張卡牌，卡牌的國字必需朝下，每位玩家先到找另一位玩家做為對手，先以猜拳的方式，	國字牌卡

1-2	贏的人先翻開自己的卡牌，雙方玩家需要拍中卡牌並正確的以詞語念出生字的讀音的玩家即為獲勝，例： 「泡」，泡沫的「泡」。 獲勝的玩家可以沒收對方玩家的卡牌，待其中一方玩家已經沒有卡牌，		
1-3	即可再向其他玩家挑戰，最後獲得最		
1-4	多卡牌的玩家即為此遊戲的贏家。		
	2. 進行國字心臟病的桌遊		30



桌遊名稱：尋找好朋友			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與自然界有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：早、泡、在、雲、星、河、游、池、泥、沙、淨、風、晚、春、有、朋、炒、煮、炒、夢、畫、燈、泡。			
教學用具：自編棋盤圖、花片。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能利用不同的部首及部件拼出國字。			
1-3 學生能正確念出所拚出國字的讀音。			
1-4 學生從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	學習單	5
	拿出棋盤圖，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。		
	教學內容：		
	1. 教師先說明拆字小高手學習單怎麼寫。		10
	2. 請學生練習寫學習單		20
	3. 訂正學習單		5
教學內容(第二節)			
1-1	尋找好朋友桌遊：	自編棋盤圖	10
	1. 教師說明並示範遊戲規則：		
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊四個人，請每隊推派一位隊長，隊長需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維		

1-2	持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，		
1-3	贏的人先選擇該隊所代表的花片顏色並可以選擇棋盤的上方或下方為		
1-4	出發點，每位玩家一次只能佔領一個		
	部首或部件，且每隊需按棋盤上的線		
	條前進，若發現該隊所佔領的花片位		
	置有可以拼出的國字，需正確念出其		
	生字的讀音即可獲得一分，待棋盤內		
	全部的格子都被佔領後分數最高的		
	該隊即可獲得最終勝利，若在遊戲過		
	程中遇到困難可選擇求救隊友。		
	2. 進行尋找好朋友的桌遊		30

桌遊名稱：尋找好朋友			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與身體有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：把、扮、吧、拍、打、捲、推、摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、只、向、回、聽、和、口、呢、喝、可、問、呵、哈、哪、看、喜、送、遊、還、說、話、直、真、眼、跑、跳、走、心、慢、情、聽、趣、起。			
教學用具：自編棋盤圖、花片。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能利用不同的部首及部件拼出國字。			
1-3 學生能正確念出所拚出國字的讀音。			
1-4 學生從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	學習單	5
	拿出棋盤圖，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。		
	教學內容：		
	1. 教師先說明拆字小高手學習單怎麼寫。		10
	2. 請學生練習寫學習單		20
	3. 訂正學習單		5
教學內容(第二節)			
1-1	尋找好朋友桌遊：	自編棋盤圖	10
	1. 教師說明並示範遊戲規則：		
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊		

1-2	四個人，請每隊推派一位隊長，隊長需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，贏的人先選擇該隊所代表的花片顏色並可以選擇棋盤的上方或下方為出發點，每位玩家一次只能佔領一個部首或部件，且每隊需按棋盤上的線條前進，若發現該隊所佔領的花片位置有可以拼出的國字，需正確念出其生字的讀音即可獲得一分，待棋盤內全部的格子都被佔領後分數最高的該隊即可獲得最終勝利，若在遊戲過程中遇到困難可選擇求救隊友。		
1-3			
1-4			
	2. 進行尋找好朋友的桌遊		30

桌遊名稱：尋找好朋友			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與動植物有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：蜜、蜂、蝴、蝶、虹、蟲、葉、花、茶、菜、著、爬、草、樹、校、 林、杯、笑、第、鳥、鵝、美、羽。			
教學用具：自編棋盤圖、花片。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能利用不同的部首及部件拼出國字。			
1-3 學生能正確念出所拚出國字的讀音。			
1-4 學生從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	學習單	5
	拿出棋盤圖，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。		
	教學內容：		
	1. 教師先說明拆字小高手學習單怎麼寫。		10
	2. 請學生練習寫學習單		20
	3. 訂正學習單		5
教學內容(第二節)			
1-1	尋找好朋友桌遊：	自編棋盤圖	10
	1. 教師說明並示範遊戲規則：		
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊四個人，請每隊推派一位隊長，隊長		

1-2	需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，		
1-3	贏的人先選擇該隊所代表的花片顏色並可以選擇棋盤的上方或下方為		
1-4	出發點，每位玩家一次只能佔領一個部首或部件，且每隊需按棋盤上的線條前進，若發現該隊所佔領的花片位置有可以拼出的國字，需正確念出其		
	生字的讀音即可獲得一分，待棋盤內全部的格子都被占領後分數最高的該隊即可獲得最終勝利，若在遊戲過程中遇到困難可選擇求救隊友。		
	2. 進行尋找好朋友的桌遊		30

桌遊名稱：大富翁			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與自然界有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：早、泡、在、雲、星、河、游、池、泥、沙、淨、風、晚、春、有、朋、炒、煮、炒、夢、畫、燈、泡。			
教學用具：大富翁桌遊、棋子。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能正確念出格子中的國字讀音。			
1-3 學生能以格子中的國字正確的說出造詞。			
1-4 學生能大概解釋詞語之詞意。			
2-1 學生能從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	大富翁桌遊	5
	拿出大富翁桌遊，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。		
	教學內容：		
	1. 複習生字		10
	2. 教師引導學生輪流從教室門口設置的字卡念出生字的讀音並造詞。	生字字卡	25
教學內容(第二節)			
1-1	大富翁桌遊：	大富翁桌遊	5
	1. 教師說明並示範遊戲規則：		
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊四個人，請每隊推派一位隊長，隊長		

	需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，贏的人先擲骰子，再依照所擲的點數前進，念出格子中的讀音並造詞及解釋詞意換下一位隊友擲骰子繼續前進，如遊戲過程中遇到困難可以選擇向其他同學求救，以最快抵達終點的隊伍即為贏家。		
1-2	2. 進行改編大富翁桌遊		35
1-3			
1-4			
2-1			

桌遊名稱：大富翁			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與身體有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：把、扮、吧、拍、打、捲、推、摺、摸、掃、手、吹、唱、吃、只、向、回、聽、和、口、呢、喝、可、問、呵、哈、哪、看、喜、送、遊、還、說、話、直、真、眼、跑、跳、走、心、慢、情、聽、趣、起。。			
教學用具：大富翁桌遊、棋子。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能正確念出格子中的國字讀音。			
1-3 學生能以格子中的國字正確的說出造詞。			
1-4 學生能大概解釋詞語之詞意。			
2-1 學生能從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	大富翁桌遊	5
	拿出大富翁桌遊，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。		
	教學內容：		
	1. 複習生字		10
	2. 教師引導學生輪流從教室門口設置的字卡念出生字的讀音並造詞。	生字字卡	25
教學內容(第二節)			
1-1	大富翁桌遊：	大富翁桌遊	5
	1. 教師說明並示範遊戲規則：		
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊		

	四個人，請每隊推派一位隊長，隊長需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，贏的人先擲骰子，再依照所擲的點數前進，念出格子中的讀音並造詞及解釋詞意換下一位隊友擲骰子繼續前進，如遊戲過程中遇到困難可以選擇向其他同學求救，以最快抵達終點的队伍即為贏家。		
1-2	2. 進行改編大富翁桌遊		35
1-3			
1-4			
2-1			

桌遊名稱：大富翁			
教學領域：語文(國語)		設計者：鍾家淇	
教學主題：與動植物有關的生字		教學時間：80 分鐘	
單元生字：蜜、蜂、蝴、蝶、虹、蟲、葉、花、茶、菜、著、爬、草、樹、校、 林、杯、笑、第、鳥、鵝、美、羽。			
教學用具：大富翁桌遊、棋子。			
學習目標：			
1-1 學生能專注聆聽教師說明遊戲規則。			
1-2 學生能正確念出格子中的國字讀音。			
1-3 學生能以格子中的國字正確的說出造詞。			
1-4 學生能大概解釋詞語之詞意。			
2-1 學生能從桌遊中學習合作的重要性。			
教學內容(第一節)			
學習目標	教學活動	教學資源	時間(分)
1-2	引起動機：	大富翁桌	5
	拿出大富翁桌遊，吸引學生的專注力，並請學生認真複習才能順利進行遊戲。	遊	
	教學內容：		
	1. 複習生字		10
	2. 教師引導學生輪流從教室門口設置的字卡念出生字的讀音並造詞。	生字字卡	25
教學內容(第二節)			
1-1	大富翁桌遊：	大富翁桌	5
	1. 教師說明並示範遊戲規則：	遊	
	教師先將班上的學生拆為兩隊，一隊四個人，請每隊推派一位隊長，隊長		

	需提醒該隊的組員遊戲的順序，並維持秩序，雙方玩家先以猜拳的方式，贏的人先擲骰子，再依照所擲的點數前進，念出格子中的讀音並造詞及解釋詞意換下一位隊友擲骰子繼續前進，如遊戲過程中遇到困難可以選擇向其他同學求救，以最快抵達終點的隊伍即為贏家。		
1-2	2. 進行改編大富翁桌遊		35
1-3			
1-4			
2-1			

附錄八 自編識字前後測

一 A 識字測驗 (前測) 每題 5 分，共 100 分 姓名：

*請選出『 』中正確的國字並將答案填入()中

- () 1.我『把』薯條吃完了。①把②爸③巴
- () 2.城『堡』裡住著一位帥氣的王子。①寶②保③堡
- () 3.魚『剛』裡有 3 條小魚。①剛②鋼③缸
- () 4.弟弟喜歡『變』魔術。①變②彎③燮
- () 5.街上有許多高高『低低』的樓房。①底②低③地
- () 6.我的媽媽真『美麗』。①每立②美麗③娛鹿
- () 7.我『送』一『朵』小花給老師。①朵、送②躲、宋③垛、送
- () 8.我喜歡吃『棉』花『糖』。①棉、糖②綿、塘③帛、堂
- () 9.我做了一只『蝴蝶風箏』。①蝴蝶風箏②瑚碟風車③福鰈風真。
- () 10.我們在教室練習『跳舞』①挑無②跳舞③眺午
- () 11.時鐘『滴滴』答答的響著。①滴滴②敵敵③低低
- () 12.『打雷』了，弟弟好害怕。①打雷②打播③大累
- () 13.我們喜歡玩木頭人的『遊戲』。①游細②遊行③遊戲
- () 14.小『星星』，亮『晶晶』。①星、晶②惺、睛③興、今
- () 15.我用『色』紙『摺』飛機。①色、摺②射、折③巴、褶

- ()16.爸爸在『船』上釣『魚』。①沿、漁②船、魚③鉛、雨
- ()17.姐姐喜歡逛『熱鬧』的夜市。①熱鬧②熟鬧③勒鬥
- ()18 再過十分鐘就要『放學』了。①訪雪②放學③方學
- ()19.他喜歡吃『蜂蜜』蛋糕。①蜂蜜②鋒密③風宓
- ()20.我們暑假要去日本『旅行』 ①派形②振型③旅行



一 A 識字測驗 (後測) 每題 5 分，共 100 分 姓名：

*請選出『』中正確的國字並將答案填入()中

- () 1.我『把』薯條吃完了。①把②爸③巴
- () 2.城『堡』裡住著一位帥氣的王子。①寶②保③堡
- () 3.魚『剛』裡有 3 條小魚。①剛②鋼③缸
- () 4.弟弟喜歡『變』魔術。①變②彎③燮
- () 5.街上有許多高高『低低』的樓房。①底②低③地
- () 6.我的媽媽真『美麗』。①每立②美麗③媿鹿
- () 7.我『送』一『朵』小花給老師。①朵、送②躲、宋③垛、送
- () 8.我喜歡吃『棉』花『糖』。①棉、糖②綿、塘③帛、堂
- () 9.我做了一只『蝴蝶風箏』。①蝴蝶風箏②瑚碟風車③福鱗楓
真。
- () 10.我們在教室練習『跳舞』①挑無②跳舞③眺午
- () 11.時鐘『滴滴』答答的響著。①滴滴②敵敵③低低
- () 12.『打雷』了，弟弟好害怕。①打雷②打播③大累
- () 13.我們喜歡玩木頭人的『遊戲』。①游細②遊行③遊戲
- () 14.小『星星』，亮『晶晶』。①星、晶②惺、睛③興、今
- () 15.我用『色』紙『摺』飛機。①色、摺②射、折③巴、褶
- () 16.爸爸在『船』上釣『魚』。①沿、漁②船、魚③鉛、雨

- ()17.姐姐喜歡逛『熱鬧』的夜市。①熱鬧②熟鬧③勒鬥
- ()18 再過十分鐘就要『放學』了。①訪雪②放學③方學
- ()19.他喜歡吃『蜂蜜』蛋糕。①蜂蜜②鋒密③風宓
- ()20.我們暑假要去日本『旅行』 ①派形②振型③旅行

