

教育專題研究(201)

遊戲融入閱讀理解教學設計之行動研究

臺北市教師研習中心

遊戲融入閱讀理解教學設計
之行動研究

召集人：洪佳吟

指導教授：侯惠澤

研究者：洪佳吟

臺北市教師研習中心

中華民國 107 年 12 月

摘要

本研究旨在探討遊戲融入閱讀理解之教學成效，以臺北市西區一所中型國中為研究場域，該校兩個班級的 33 位七年級學生為研究對象，針對學生的學習檔案、實作評量及問卷調查，進行質性與量化分析，以了解遊戲融入閱讀理解教學之有效情形。本研究結論如下：

- 一、本研究發展有效之「遊戲融入閱讀理解教案模組」。
- 二、「遊戲融入閱讀理解教學」深具成效，值得推廣與運用。

本研究針對國民中學、教育行政主管機關及後續研究，提出建議為：

一、對於國中行政端之建議

可邀請具有經驗的教師及專家，進行遊戲化課程設計，以提升教師的遊戲融入課程知能，讓學生有多元的學習方式，以展現十二年國教的適性發展目標。

二、對於國中教學端之建議

- (一) 遊戲設計應引起學生共鳴及投入。
- (二) 教學者須多做示範與共備，增進教學流程的順暢。
- (三) 教學者可善用圖片及學習單，增進閱讀理解。

三、對教育行政主管機關之建議

建議教育行政主管機關可推廣本研究之圖卡模組，提供教師國文文本的多元呈現方式，實行聽、說、讀、寫等多元評量，協助學生發展不同面向的能力。

四、對於後續研究的建議

- (一) 使用其他學習單元討論遊戲融入閱讀理解之成效。
- (二) 比較運用不同教學法之差異。

關鍵字：遊戲融入教學、閱讀理解、教學設計、行動研究

Abstract

The aim of this study was to explore how incorporating games in the classroom to practice reading comprehension skills may improve instructional efficacy. Research activities took place in a medium-sized junior high school in the western district of Taipei. Thirty-three seventh-graders from two classes were chosen as subjects for this study. These students' learning records, along with their performance assessment and questionnaires were used for qualitative and quantitative analysis in order to evaluate the efficacy that is produced when games are introduced into the classroom for better reading comprehension. The conclusions are as follows:

1. This study develops effective module lessons that help incorporate games into teaching activities that are designed to improve reading comprehension of students.
2. We found great results from the incorporation of games into teaching activities as a way to enhance reading comprehension. This incorporation technique is worth promoting in junior high schools.

This study also provides suggestions for junior high schools, education authorities, and future researchers, respectively:

1. Suggestions for junior high schools:

It is advised to invite experienced teachers and experts to help with curriculum design, so as to improve teacher competence in this regard and provide a diversified learning environment for students. This ultimately will lead to adaptive development of the students in the 12-year compulsory education system.

2. Suggestions for the curriculum design of junior high schools:

(1) Game design is aimed to engage all the students in the learning process.

(2) Teachers should develop effective module lessons for students and communicate ideas and knowledge through demonstrations in the teaching process.

(3) Teachers may use graphs and learning sheets to help students improve their reading comprehension.

3. Suggestions for education authorities:

It is advised that these statutory organizations promote the card modules designed by this study, which will provide teachers with a diversified representation of Chinese texts and also manifold assessments of listening, speaking, reading, and writing skills among students.

4. Suggestions for future researchers:

(1) “Learning units” can be employed to discuss if games may help to improve reading comprehension skills.

(2) Different teaching methods used in the context can be compared to generate interesting analysis.

Keywords: incorporate games into teaching activities, reading comprehension, instructional design, action study

目次

第一章 緣起及目的	01
第一節 緣起.....	01
第二節 研究問題與名詞釋義.....	03
第三節 研究限制.....	04
第二章 文獻探討	05
第一節 情境脈絡之教學設計.....	05
第二節 遊戲融入情境教學設計.....	07
第三節 閱讀理解策略.....	09
第四節 摘要分析策略.....	11
第五節 應用圖卡進行教學之相關研究.....	13
第三章 研究方法	15
第一節 研究架構.....	15
第二節 研究對象.....	17
第三節 研究工具.....	18
第四節 實施程序與統計分析.....	22
第四章 研究結果與討論	23
第一節 遊戲融入閱讀理解教案模組.....	23
第二節 遊戲融入閱讀理解教學成果.....	36
第三節 問卷調查結果分析.....	51
第四節 寫作成效分析.....	55

第五節 綜合討論.....	59
第五章 結論與建議.....	63
第一節 結論.....	63
第二節 建議.....	65
參考文獻	68
中文部分.....	68
英文部分.....	70

附錄

附錄一 遊戲融入閱讀理解適用圖卡.....	71
附錄二 遊戲融入閱讀理解學習單.....	86
附錄三 遊戲融入閱讀理解調查問卷.....	90

表次

表 4-1	〈你也是說書人〉評分規準.....	44
表 4-2	〈在大地上寫詩〉評分規準.....	50
表 4-3	普通班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表.....	51
表 4-4	普通班之遊戲融入閱讀理解成對樣本檢定表.....	51
表 4-5	體育班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表.....	52
表 4-6	體育班之遊戲融入閱讀理解成對樣本檢定表.....	52
表 4-7	普通班問卷回饋.....	53
表 4-8	體育班問卷回饋.....	54

圖次

圖 3-1 研究架構圖.....	15
圖 3-2 研究架構圖.....	16
圖 4-1 教案架構圖.....	24
圖 4-2 小華到黑板前貼圖卡.....	37
圖 4-3 組員上台講解該組的排序.....	37
圖 4-4 <五柳先生傳>圖文與文本連結的文字內容.....	39
圖 4-5 <我的讀者詮釋權>學生作品.....	41
圖 4-6 <你也是說書人>遊戲融入閱讀教學成果.....	42
圖 4-7 <你也是說書人>學生作品.....	46
圖 4-8 <在大地上寫詩>圖文與文本連結的文字內容.....	48
圖 4-9 <在大地上寫詩>學生作品.....	49
圖 4-10 學生描摹圖片.....	55
圖 4-11 學生五感寫作之一.....	56
圖 4-12 學生五感寫作之二.....	57
圖 4-13 學生短文寫作.....	58

第一章 緣起及目的

第一節 緣起

近年來，眾多國際評比蔚為風潮，閱讀能力備受重視，PISA（Programme for International Student Assessment）將閱讀作為評量國中、高中學生能力的主要面向之一。學生的閱讀理解能力，除了影響語文能力的表現之外，亦會影響其他領域的學習（張建好、柯華葳，2012）。

面對「滑」世代的孩子習慣使用 3C 產品，習於閱讀網路訊息，回到閱讀長篇文章時，學生常會出現無法聚焦、速度緩慢、缺乏耐心等問題。因此研究者聚焦「遊戲融入教學策略、閱讀理解策略、摘要分析策略、視覺呈現課文策略」設計理念，增進學生理解語意及篇章結構脈絡，並能做摘要分析與推論，達成高層次理解。

近年來風行桌上遊戲融入教學，相較於其他媒介之優勢有三點：1.提供真實的經驗；2.兒童參與的意願高；3.激發高層次的思考（陳介宇，2010）。遊戲運用於教學之中，對於營造與培育創造力、合作解決問題等都很有幫助，並能增強學生之學習興趣（侯惠澤，2016）。因此，本教案利用遊戲設計，融入閱讀理解教學，深化閱讀教學成效。

本研究聚焦「遊戲融入教學策略、閱讀理解策略、摘要分析策略、應用圖卡進行教學」設計理念，增進學生理解語意及篇章結構脈絡，並能做摘要分析與推論，達成高層次理解，教學之重要參考。

本研究設計之教案模組，期望讓學生反覆瀏覽課文遊戲牌卡，學生主動在文本畫記號摘要重點，以遊戲融入閱讀理解策略的教學設計，讓學生熟悉文章，期

能提高閱讀理解高層次能力，藉由閱讀成功引導學生發現自己的閱讀策略，自發、互動、共好的閱讀學習步伐，看見翻轉教學的另一種教室風景。

本研究目的有二：

一、發展「遊戲融入閱讀理解教學」之教案設計模組。

二、綜合問卷調查及學生的實作評量結果，了解學生閱讀理解學習成效。

本研究根據文獻資料蒐集、實作評量、問卷調查等資料分析、比較，提出研究結果發現，以供參考。

第二節 研究問題與名詞釋義

壹、研究問題

根據前述之目的，本研究探討的研究問題如下：

- 一、「遊戲融入閱讀理解教學」之教案設計模組為何？
- 二、學生透過「遊戲融入閱讀理解教學」的教案教學，閱讀理解的學習成效為何？

貳、名詞釋義

一、遊戲融入閱讀理解教案模組

本研究之「遊戲融入閱讀理解教案模組」，主要應用圖卡融入遊戲於教學之中，讓學生進行文本理解。學生首先學習文字與圖像的連結，接著進行摘要分析圖像透露的訊息，最後從視覺呈現資訊重新詮釋讀者感受。藉由此教學模組培養學生的寫作能力與口說能力。

二、模組

模組的定義係指由複數個具基礎功能之元件／組件組成之具特定功能之組件，該組件用以組成具完整功能之系統、裝置或程式；泛用於各軟／硬體領域。通常以其功能或是用途命名，例如：記憶體模組、遊戲模組（維基百科）。

第三節 研究限制

本研究主要以文獻資料蒐集、實作評量及問卷調查等方式進行研究，然受限於研究之人力、物力與時間，仍有其研究限制。

本研究使用實作評量與問卷調查，問卷調查為一次的調查結果，未能進一步的訪談，無法深入了解填答者的勾選原因，故在研究的解釋與推論上，僅能在有限的範圍中進行解釋。

第二章 文獻探討

本研究根據研究主題，蒐集相關文獻，文獻探討有五節，第一節為情境脈絡之教學設計；第二節為遊戲融入情境教學設計；第三節是閱讀理解策略；第四節為摘要分析策略；第五節為應用圖卡進行教學之相關研究。茲敘述如下：

第一節 情境脈絡之教學設計

十二年國民基本教育課程綱要總綱的修訂背景指出，「研修係就現行課程實施成效進行檢視，並本於憲法所定的教育宗旨，盱衡社會變遷、全球化趨勢，以及未來人才培育需求，持續強化中小學課程之連貫與統整，實踐素養導向之課程與教學，以期落實適性揚才之教育，培養具有終身學習力、社會關懷心及國際視野的現代優質國民（教育部，2014）」。其中，「實踐素養導向之課程與教學」為此次課程改革的重要理念。

許多學者對於「素養」定義指出，素養無法透過片段知識或是單一知識面向的累積來呈現，主要是學生在特定情境下的任務執行與表現、調整和累積而形成（Beckett, 2008）。素養是發展而來，而不是直接灌輸，其養成的方式必須透過不斷地表現、反思與調整，逐步累積深化而成（Illeris, 2009）。因此，素養導向教學的學習評量無法只以傳統注重知識考核的紙筆測驗來進行，學校可以各種表現評量（performance assessment）形式，例如：作品、報告、歷程檔案、表演，和紙筆式的表現評量等來檢視學生的學習成效（楊俊鴻、張茵倩，2016）。

素養導向教學設計與實施的基本原則包括：（1）關照知識、能力與態度的整合；（2）情境脈絡化的學習；（3）強調學習歷程、學習方法及策略（學會學習）；（4）在生活及情境中整合活用、實踐力行。藉此基本原則可引導教材及教科書發展、學校本位課程發展、教學設計、學習評量等，以培養具備核心素養的終身

學習者，而素養導向教學設計可兼容並蓄多元教學設計模式，以創發現場動能(洪詠善，2018)。

綜上所述，情境脈絡之教學是透過老師的教學設計，引導學生產生學習遷移，在生活情境中能實踐其所學，使學生成為主動學習者，進而終身學習，而教師在教學中應該重視素養的情境脈絡，讓學生的學習可以與生活連結，進而發展學生的素養。

第二節 遊戲融入情境教學設計

壹、遊戲融入教學的優點

在課程中使用遊戲融入教學，通常會深受許多中小學生的喜愛，透過遊戲教學可以引起學生興趣、集中注意力，可以強化記憶，有利於發展學生的思維能力（竇金城，2004）。研究指出，在學習動機低落的教室中採用遊戲情境將會是有益的，因為學習機會的增加會隨著內容和遊戲技巧的使用而多樣化（Rand el, Morris, Wetzel & Whitehill, 1992）。遊戲有助於學生產生愉悅的情緒，同時提高學習動機、學習信念、學習策略的應用，降低學生學習的焦慮（白雲霞，2012）。

因此，當教師彈性的運用遊戲於教學之中，可達成不同的教學目標。讓學生產生由內在動機所引發的學習活動，對於每一天的學習都有所期待（Baines & Slutsky, 2009）。

遊戲教學除了引發學習動機之外，對於學生的學習理解亦有其助益。運用遊戲做為教學輔助工具，對學生的學習成效及閱讀理解力是有所幫助的，且能提升教師閱讀教學的成效（曾筱婷，2015）。此外，諸多的研究亦提及，遊戲教學可以增進學生的互動合作。例如：黃雅蘋（2015）的研究認為，實施遊戲融入合作學習教學可提升學生的學習成就，主要的原因在於遊戲融入合作學習，可以促進學生理解與思考能力。遊戲融入教學，可以讓學生在合作學習方面更有成效，增進學生在推理能力的學習，對於問題解決方面的能力也有其助益（謝詩婉，2016）。

吳長鵬（2008）指出遊戲的重要教育價值，包括：增進身心健康；培養社會品德；助長智力發展；啟發想像力與創造力；培養注意力、記憶力、觀察力、思考力、自信心及發表能力；具有心理治療的功能。

杜彥誼（2010）綜合諸多研究觀點，提出有關遊戲教學的優點如下：

- 一、 激發學生的學習興趣與學習動機。
- 二、 幫助學生從具體的經驗建立基本的概念與技巧，培養解決問題的能力。
- 三、 幫助學生建立自信心與給予學生成功的經驗。
- 四、 發揮聯絡教學與整理學習的效果。
- 五、 提供即時的反饋與學習輔導。
- 六、 遊戲教學法效果好、效率佳。

劉環毓（2008）提及學生在施行遊戲探究的教學模式之後，在知識學習、態度培養與能力表現均有進步，教師在教學的過程中也激發了不少創意與潛力，遊戲教學對於師生而言是雙贏的局面。

貳、教師角色對於遊戲融入教學之重要性

在遊戲融入教學中，要對學生的學習產生影響，教師扮演的角色相當重要，即是老師需要導引學生進入遊戲系統進行學習（蘇育仁，1993）。遊戲若能經過教師精心的設計，遊戲活動對學生即非單純的玩，而是一種有效的學習。所以教師應提供適當的知識及教具，點出學習單元中的概念結構，以影響學生的解題活動或推理思考過程（周士傑、梁淑坤，2007）。因此，有效的遊戲融入教學，必須藉由教師適當的課程設計，靈活運用遊戲的活潑與多元的方式，促進學生願意產生主動學習的意願，如此才能讓學生有意義的學習。

綜上所述，藉由運用遊戲融入情境的教學設計，能培養學生的學習興趣和積極性，同時藉由實際操作、練習去聯結基本概念，達到學生學習上的精熟。此外，使用遊戲的教學具有減壓的作用，可以增進師生之互動關係，教師適時的提供協助及回饋，進而提升學生的學習成效。

第三節 閱讀理解策略

閱讀是主動建構，必須仰賴閱讀者主動的參與互動過程，進而達成理解，閱讀策略對於成人而言，早已自動化，在閱讀時不自覺的加以使用，但對於還在學習閱讀的人或對於閱讀能力比較弱的人來說，卻是需要循序漸進，逐步學習的(黃冠達、張純、幸曼玲, 2015)。由於閱讀策略與閱讀成效息息相關(施佩吟, 2016)，對於學生閱讀策略的關注有其重要性。

閱讀理解策略是閱讀者在意識的控制下，為理解文本的字面與深層意涵，同時，可以克服閱讀過程中所遭遇的困難，進而運用的各項方法(吳訓生, 2002; Hilden & Pressley, 2007)。

研究指出，優秀的閱讀者可以自主運用預測、提問與尋求解答、推論、建構心理圖像或做摘要等策略進行閱讀(Hilden & Pressley, 2007)。閱讀策略的運用不但可以使學習者在閱讀之中，得到較佳的閱讀理解，更可以發展學習者的推論、詮釋、歸納及統整文本的能力(潘世尊, 2016)。

張馨文(2016)研究指出閱讀策略中的「預測策略」可以激發學生的學習動機，「提問策略」對於多數學生而言的困難度較高；「推論策略」主要會受到學生背景知識經驗的不足，而造成學生彼此之間的差異。

李曉涵(2014)探討閱讀策略教學對九年級學生白話散文閱讀理解能力的影響，並瞭解接受閱讀策略教學的學生，對此教學課程之意見。主要結果如下：

- 一、閱讀策略教學能有效提升九年級學生的閱讀理解能力。
- 二、閱讀策略教學對不同國文學習成就學生之成效不一。
- 三、實驗組學生對閱讀策略教學之課程及教學活動有正面學習感受。

四、實驗組學生對「閱讀策略」及「閱讀策略教學」之回饋意見陳述，正面多於負面。

閱讀策略教學有助於提升高中閱讀困難學生的閱讀理解能力，研究結果顯示，實施閱讀策略課程後，學習困難學生在閱讀文本時對於閱讀策略的使用次數有增加，學生覺得最有用的閱讀策略為推論策略，而效用最低的閱讀策略為預測（薛依寧，2015）。

謝婉詩（2008）以五個閱讀策略教學，分別是：預測策略、劃線段意策略、摘要策略、推論主旨策略、結構分析策略，及兩個綜合應用練習。評估課程實施成效，研究結果發現學生認為「結構分析策略」的學習是比較困難的部分，教師閱讀策略教學必須循序漸進，閱讀前→閱讀中→閱讀後的策略來進行。

綜上所述可知，閱讀理解策略對於學習之重要性，教師必須熟悉閱讀策略的教學原理及準則，掌握不同策略的運用方式，具備良好的教學技巧；教學時可以藉由提問、回應、小組合作的方式，訓練學生的思考，有效進行教學，進而提升學生閱讀理解能力。

第四節 摘要分析策略

有研究者為了解摘要策略對學生摘要能力的影響，以「學習單」、「教學省思及觀察日記」、「訪談大綱」、「教學回饋表」、「摘要評分表」作為研究工具，根據研究目的，分述所使用的研究工具，以評估摘要策略教學對學童摘要能力的影響，得知學生對摘要策略教學的學習感受表現正向（范櫻娟，2017）。其中，對於原本能力優秀的同學，摘要分析策略更有多面向的助益。

壹、在摘要能力的表現之分析

一、在段落摘要方面

表現水準較優秀的學生，能寫出的摘要作品，具有以下五點特性：

(一)能準確地判斷文章重要概念；(二)能刪除不重要或重複訊息；(三)能選擇文章的重要概念；(四)能以簡短文字寫出文章摘要；(五)能寫出通順流暢的文句。

二、在全篇主旨方面

表現水準較優秀的學生，能寫出的摘要作品，除了具備以上五項特點外，還能夠展現歸納、潤飾與統整等高層次的摘要能力。

貳、在閱讀理解能力的表現之分析

在閱讀理解測驗問答題表現水準較優秀的學生，能寫出的問答題，具有以下三點特性：

一、能確實理解文章的內容。

二、能依據文章內容，寫出具有支持性的答案。

三、能依據文章內容，寫出確實具體的答案（邱彥瑄，2013）。

但也有研究顯示摘要策略教學除了對課內國語文有幫助外，對其他閱讀沒有絕對正向的影響（李燕芳，2011）：

一、「摘要策略」教學對國小五年級學童本國語文摘要能力有正向影響。

二、「摘要策略」教學對國小五年級學童的閱讀理解沒有顯著影響。

三、國小五年級學童接受「摘要策略」教學後，對六年級社會科領域的學習，沒有正向影響。

摘要分析策略與閱讀理解具有緊密的關係，學生在理解文本的過程當中，通常會經過「選擇、組織與統整」三個歷程。學生必須先判斷內容的重要性，選出重要訊息，再針對訊息加以組織，建立訊息之間的內在連結，形成整體的概念，最後再將整體的概念與先備知識整合，建立外在連結；摘要分析策略必須透過教師引導、回饋下進行策略練習，才能達到學習的遷移。

第五節 應用圖卡進行教學之相關研究

壹、使用圖卡教學的意涵

圖卡在教學上是知識、資訊傳達的媒介，藉由圖卡的使用，可以增加學習的記憶，同時有助於情意教學目標的達成（李欣蓉譯，2005）。Agran（1997）指出，圖片教學是透過視覺媒介之方式，引導學習者自己的行為表現。

研究指出透過圖卡的視覺傳達，可以圖解抽象概念，組織複雜訊息，幫助新舊知識的整合，促進訊息保留，促進學習者認知功能的正向發展（謝慧如，2009；Gargiulo, 2012）。

教師可以使用圖畫書、繪本或圖卡的教學，讓學生藉由圖像來學習語文，圖片可指引造句內容，有利學生造句，提高學生寫作興趣（江素卿，2006）。教師可運用圖卡來提示學生該完成的學習工作程序，學生也可以由圖卡線索來提醒自己表現任務（陳麗如，2007）。

貳、運用圖卡教學的策略

教師可以使用圖卡來教導學生語文的學習，由於圖卡表現方式多元豐富，沒有一定格式，其包含的意象也相當廣泛，而圖卡之間的活潑風格，可補足現行語文教材不足（張聖怡、張世慧，2017）。以圖卡作為教學提示，其優點為較能符合實際教學內容，較能吸引學生注意力，但須留意圖卡之清晰度及可讀性（許靜娟，2004）。

使用圖卡教學，能協助學生更易達成複雜任務，增加其獨立自主能力，減少對旁人的依賴，而其彈性、多元、易於跨情境的特性，成為圖卡提示教學策略之優勢（洪佩好、林惠芬，2012）。

Agran 等人 (2003) 將圖卡提示教學程序，分為下列六個步驟：

- 一、依據學生理解能力挑選提示。
- 二、教導學生如何使用圖卡提示開始並完成目標任務。
- 三、示範活動。
- 四、學生練習。
- 五、稱讚學生。
- 六、逐漸減少回饋。

洪佩妤與林惠芬 (2012) 圖卡提示策略之教學流程，步驟如下：

- 一、教導學生認識圖卡。讓學生觸碰、翻閱並說出圖卡內容，以確認學生能夠完全了解圖片涵義。
- 二、教師示範、引導。教師搭配階層提示、自我教導等不同策略輔以圖卡提示，教導學生學習技能。
- 三、學生練習。學生藉由模仿教師動作及實際操作，從中適應圖卡提示策略。
- 四、適時給予回饋。教師給予增強、讚美亦或是糾正，以期學生更加熟悉技能。
- 五、逐漸退除圖卡。一旦學生能正確達成任務，教學者應考量褪除提示之可能性，以期學生能逐漸減少對圖卡之依賴性，進而獨立完成任務。

綜上所述可以發現，圖卡的表達主題十分多元與彈性，在教學中應用圖卡教學是富饒趣味的教學活動，可以幫助學生提取訊息與記憶，學生可以利用圖卡充分發揮自身的創造力，藉由圖卡的傳達與刺激，提升閱讀理解。

第三章 研究方法

依研究目的，本研究採用文件分析法、問卷調查法進行研究。本章共分為四節，第一節說明研究架構，第二節敘述研究對象，第三節為研究工具，第四節敘述實施程序與統計分析。

第一節 研究架構

本研究採取行動研究的方式，旨在探究教師協助學生如何運用遊戲活動進行閱讀、學生如何學習與運用閱讀策略以及行動中學生遭遇的困難和學習變化，並瞭解教師在歷程中的省思與成長。本研究研發遊戲融入閱讀理解教案之架構如圖 3-1：

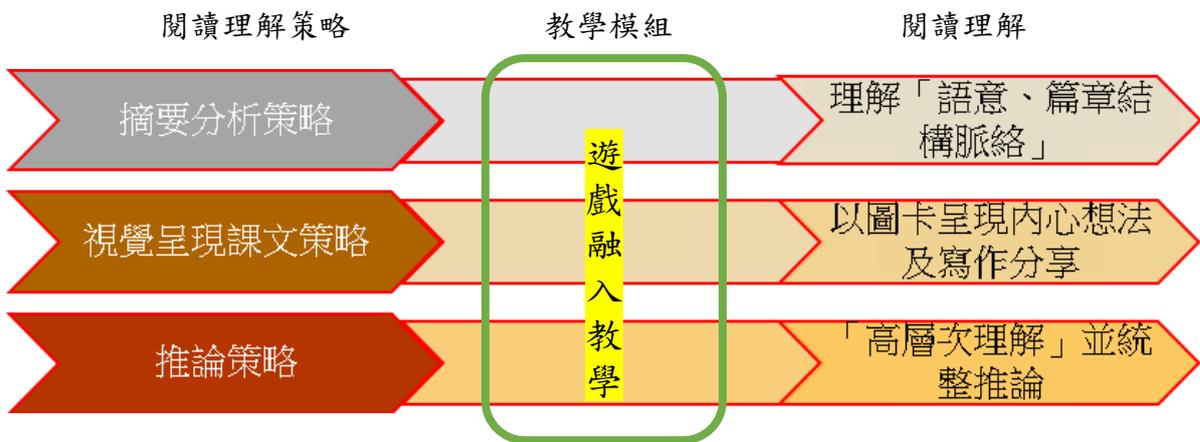


圖 3-1
研究架構圖

研究者設計圖之教案架構，設計遊戲融入閱讀理解教學模組，此為自變項，依變項為「閱讀理解學習成效」，分析教學後，研究對象之閱讀理解學習成效，研究變項說明如下：

壹、自變項

根據文獻得知，遊戲融入閱讀理解教學設計，以「閱讀理解」為主軸，「遊戲融入教學」為半徑。再者，閱讀理解策略聚焦於「摘要分析策略、視覺呈現課文策略、推論策略」的教導，故以「閱讀理解教學」為自變項。

貳、依變項

本研究旨在探討「閱讀理解教學」實施後，研究對象之「閱讀理解學習成效」。根據各項策略歸納閱讀理解學習成效為：「理解語意、篇章結構脈絡、以圖卡呈現內心想法並表達分享、高層次理解並統整推論」。

參、研究架構

本研究根據行動研究流程—P 策劃、D 執行、C 審核、A 改進，輔以遊戲融入閱讀理解教案模組為準備完成，進入行動研究流程四階段：

- 一、第一階段（P 策劃）：研究者規劃研究所需相關研究工具。
- 二、第二階段（D 執行）：實施遊戲融入閱讀理解教學模組。
- 三、第三階段（C 檢核）：利用研究工具，檢核學生學習成效。
- 四、第四階段（A 改進）：教師提出教學省思，作為下次教學的參考。

研究者依此流程不斷改進，因此訂定本研究之架構，詳如圖 3-2：

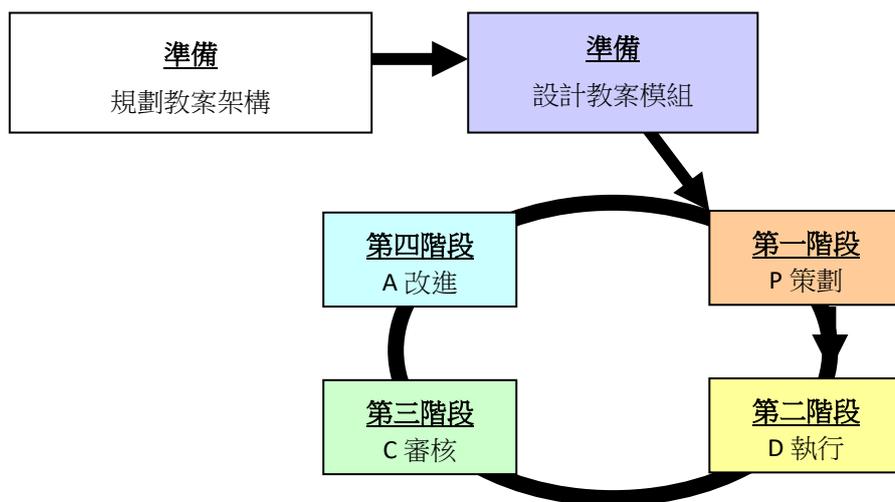


圖 3-2
研究架構圖

第二節 研究對象

本節就文件分析法、問卷調查法的研究對象，說明如下：

本研究之對象係以臺北市西區一所中型國中為研究場域，該校 33 位七年級二個班學生為研究對象，針對其學習檔案、實作評量及問卷調查，就學習成效進行質性與量化分析，以了解遊戲融入閱讀理解教學之有效性。

第三節 研究工具

壹、實作評量

研究者根據自行設計之遊戲融入閱讀理解教案，輔以實作評量，進行學習成效評估，蒐集學生學習成果。研究所實施之實作評量說明如下：

一、評量的獨特性

實作評量超越了傳統的評量方式，是為了瞭解學生熟練度而蒐集資料的一種評量方式，注重將所學與所知表現在具體的成果以及應用過程上，同時注重高層次能力的啟發、思考過程和邏輯推演程序的評量。

二、評量的對象

實作評量常要求學生呈現一個活動，評量時間可從數分鐘至數個禮拜來完成一個作業或活動，說明實作評量是一種評量學生完成任務的過程，教師可以藉由直接的現場觀察與評斷，或間接的從學生的作品去評量學習成效。

三、評分依據

張敏雪（1999）說明實作評量是由教師設計相關的情境，針對學生在過程中實際參與的表現，以客觀的標準加以評分的一種評量方式。

Nitko (2004) 依照實作評量的限制反應的程度，將實作評量分類：

一、示範表演的實作評量

學生必須展現他能運用知識、技巧來解決教師所指派的任務，此任務通常有一明顯的範圍以及正確、最佳的表現方式，但也允許學生表演實具有個人風格的表演方式。

二、口頭發表及戲劇化實作評量

口頭發表是希望學生透過訪談、演說、口頭發表呈現所學的知識與口語技巧。戲劇化的實作評量結合了語言、口頭發表、技巧以及動作，可以評量到學生的多種能力，但需要較多的準備時間。

貳、遊戲融入閱讀理解適用圖卡

研究者將可融入主題教學的圖卡，依據主題類別分為六類：一、人物形象、情感圖庫；二、學習成長圖庫；三、用品器物圖庫；四、自然景觀圖庫；五、餐飲料理圖庫；六、動物生態圖庫。並將圖卡適用之文本主題，分別歸類以利教學使用。圖卡分類對應表如附錄一。

參、研究者設計遊戲融入閱讀理解學習單

研究者設計遊戲融入閱讀理解教學模組，並根據教學活動設計學習單，計有：一、我的讀者詮釋權；二、白描寫作練習；三、生活創作百百種。詳如附錄三。

肆、「遊戲融入閱讀理解」調查問卷

研究者針對教學成果所需，設計「遊戲融入閱讀理解」調查問卷，分別於前後測使用，以五等第量表供研究對象圈選，並將調查結果進行差異性顯著分析，作為研究成效推論使用。詳如附錄三，「遊戲融入閱讀理解」調查問卷。

「遊戲融入閱讀理解」調查問卷(前測)	「遊戲融入閱讀理解」調查問卷(<input type="checkbox"/> 前側 <input type="checkbox"/> 後測)	
	基本資料： 學校：_____年級：_____年____班____號 姓名：_____ 性別： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 應選依據： 1.非常不同意 2.不同意 3.既不同意也不反對 4.同意 5.非常同意	
	題目	(請圈選)
	遊戲融入	1 2 3 4 5
	1.在圖卡遊戲的課程中，我看到許多與文本相關的圖片。	1 2 3 4 5
	2.以圖片理解課文內容，可提升學習興趣。	1 2 3 4 5
	閱讀理解	1 2 3 4 5
	3.在圖卡遊戲課程中，我們小組能將文本與圖片對應。	1 2 3 4 5
	4.圖片讓我對課文的句子感覺更鮮明。	1 2 3 4 5
	5.我注意到組員彼此詮釋圖片的說法不盡相同。	1 2 3 4 5
	6.組員們詮釋圖片時，促進我對文本的思考。	1 2 3 4 5
	摘要分析	1 2 3 4 5
7.在選擇圖片時，能摘錄課文的句子為圖片說明。	1 2 3 4 5	
視覺呈現	1 2 3 4 5	
8.在將圖卡遊戲學習單時，我對自己選的那張圖片很有感觸。	1 2 3 4 5	
9.我能夠參考圖片上的內容，將它的主題畫在學習單上。	1 2 3 4 5	
10.繪出圖片的內容，有助於我再次回顧課文。	1 2 3 4 5	
11.感想心得：ex. 日後有類似的課程，我..... 我覺得用遊戲融入閱讀.....		
_____ _____ _____		

「遊戲融入閱讀理解」調查問卷(後測)	「遊戲融入閱讀理解」調查問卷(<input type="checkbox"/> 前側 <input checked="" type="checkbox"/> 後測)	
	基本資料： 學校：_____年級：_____年____班____號 姓名：_____ 性別： <input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女 應選依據： 1.非常不同意 2.不同意 3.既不同意也不反對 4.同意 5.非常同意	
	題目	(請圈選)
	遊戲融入	1 2 3 4 5
	1.在圖卡遊戲的課程中，我看到許多與文本相關的圖片。	1 2 3 4 5
	2.以圖片理解課文內容，可提升學習興趣。	1 2 3 4 5
	閱讀理解	1 2 3 4 5
	3.在圖卡遊戲課程中，我們小組能將文本與圖片對應。	1 2 3 4 5
	4.圖片讓我對課文的句子感覺更鮮明。	1 2 3 4 5
	5.我注意到組員彼此詮釋圖片的說法不盡相同。	1 2 3 4 5
	6.組員們詮釋圖片時，促進我對文本的思考。	1 2 3 4 5
	摘要分析	1 2 3 4 5
7.在選擇圖片時，能摘錄課文的句子為圖片說明。	1 2 3 4 5	
視覺呈現	1 2 3 4 5	
8.在將圖卡遊戲學習單時，我對自己選的那張圖片很有感觸。	1 2 3 4 5	
9.我能夠參考圖片上的內容，將它的主題畫在學習單上。	1 2 3 4 5	
10.繪出圖片的內容，有助於我再次回顧課文。	1 2 3 4 5	
11.感想心得：ex. 日後有類似的課程，我..... 我覺得用遊戲融入閱讀.....		
_____ _____ _____		

第四節 實施程序與統計分析

研究者透過「遊戲融入閱讀理解教學設計」，提供學習鷹架讓學生思考文本結構脈絡，提升閱讀動機與興趣；並以小組發表及回饋，驅動課堂表現被動或程度落後的學生，透過小組討論、師生對話以達到學習遷移之成效，建立共同學習目標並凝聚團隊共識。

壹、研究流程

- 一、蒐集文獻擬定評量架構
- 二、訂定評量工具及評量規準
- 三、進行文件分析
- 四、實施行問卷調查
- 五、統計分析適切性、可行性、有效性
- 六、提出研究結論與建議

貳、研究期程

本研究之研究期程為 2018 年 1 月研擬課程設計，2018 年的 2 月至 6 月實施課程教學，6 月底收齊學生的學習檔案、問卷等，於 7 月至 10 月進行文件檔案分析、統計分析、資料彙整及報告撰寫。

參、問卷之統計分析

在問卷回收之後，本研究依題目性質進行基本資料、問卷單選題型之分析，本研究問卷主要為五點量表，由填答學生依其個人實際情形填答，以 SPSS21.0 統計軟體進行分析。

本研究在問卷部分，使用兩個班級的前測與後測成績，同一組人前測、後測得分的進行差異比較，為兩個平均分數的差異考驗，故在統計分析上使用重複量數 t 考驗（相依樣本 t 考驗）。

第四章 研究結果與討論

本章就研究結果與討論分為三節，第一節為「遊戲融入閱讀理解」教案模組；第二節「遊戲融入閱讀理解教學成果」；第三節為問卷調查結果分析；第四節為寫作成效分析；第五節為綜合討論。

第一節 遊戲融入閱讀理解教案模組

壹、教學目標

- 一、圖卡遊戲融入文本理解
- 二、學會文字與圖像的連結
- 三、摘要分析圖像透露的訊息
- 四、從視覺呈現資訊重新詮釋讀者感受
- 五、從視覺呈現資訊培養寫作能力
- 六、從視覺呈現資訊培養寫作與口說能力

貳、教案架構

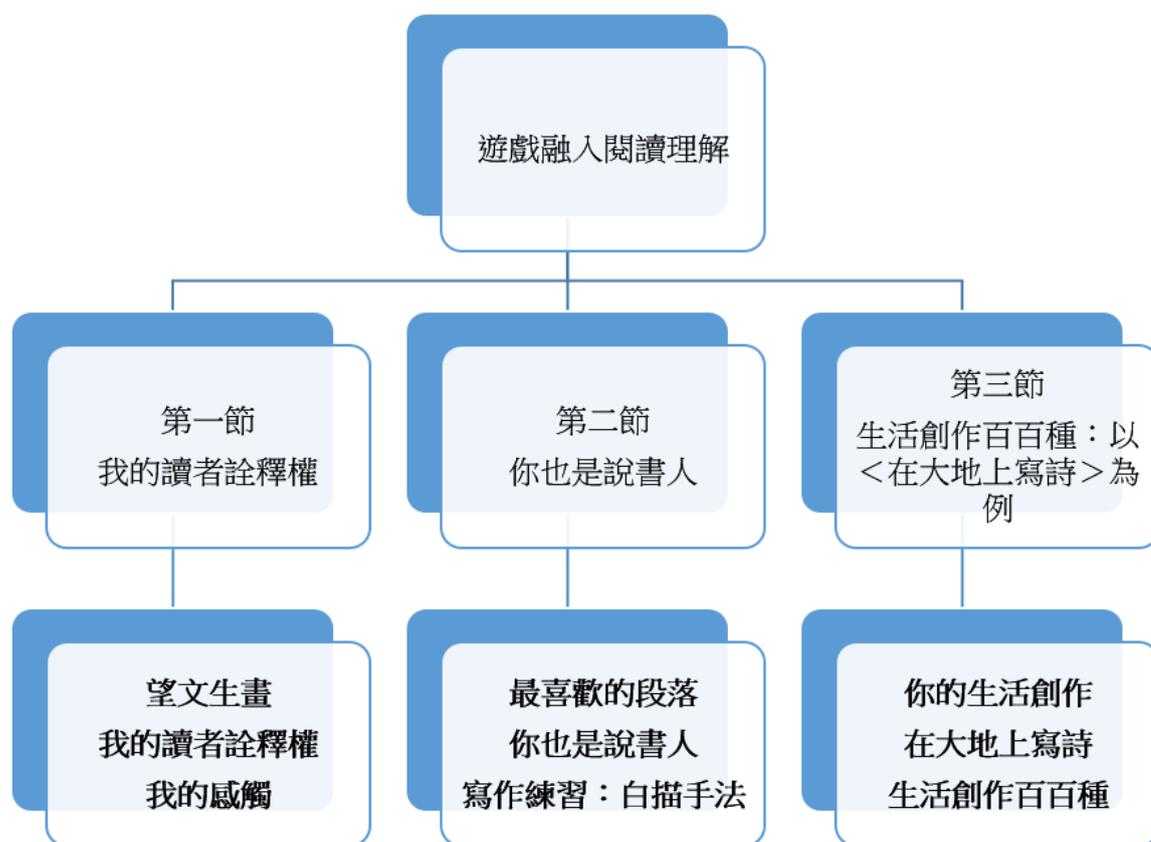


圖 4-1
教案架構圖

一、我的讀者詮釋權：以〈五柳先生傳〉為例

教學領域	國文領域	教學時間	90 分鐘															
單元名稱	我的讀者詮釋權	教學設計與演示者	洪佳吟															
教學重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖像式思考 2. 以圖片排序重新理解文章脈絡 3. 以圖片進行再創作 																	
教學資源	<ol style="list-style-type: none"> 1. 免費圖庫 Pixabay 2. 明信片方式印刷 3. 3M 萬用貼土 																	
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖卡遊戲融入文本理解 2. 學會文字與圖像的連結 3. 摘要分析圖像透露的訊息 4. 從視覺呈現資訊重新詮釋讀者感受 																	
設計理念	藉由圖像資源進行課程教學，讓學生以文字和圖像相互闡發，以畫面聯想的方式理解文本，並學會用圖片的不同排列方式重新詮釋文本，建立讀者意識。																	
教學活動		教材教具	評量															
<p>準備活動：望文生畫</p> <p>提問：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 讀完這篇文章，你腦海中浮現哪些畫面 2. 你從哪些詞句或段落，呈現出這個畫面？ 		先分組，每組 3-4 人	學習用圖像回顧文本內容															
<p>發展活動：我的讀者詮釋權</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發下圖卡 40 張 2. 小組合作選卡，選出認為最能結合文本情境的圖卡。 3. 選卡規準，以等第計分 <table border="1"> <thead> <tr> <th>等第</th> <th>圖卡張數</th> <th>備註</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A</td> <td>26 張以上</td> <td></td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>21-25 張</td> <td></td> </tr> <tr> <td>C</td> <td>20 張</td> <td></td> </tr> <tr> <td>D</td> <td>未滿 20 張</td> <td>不及格</td> </tr> </tbody> </table>		等第	圖卡張數	備註	A	26 張以上		B	21-25 張		C	20 張		D	未滿 20 張	不及格	教師先印刷與文本相關的圖片 40 張	
等第	圖卡張數	備註																
A	26 張以上																	
B	21-25 張																	
C	20 張																	
D	未滿 20 張	不及格																
4. 將已選出的圖卡依課文內容排序																		
			教學時間															
			5 分															
			15 分															



5. 各組使用 3M 萬用貼土將排序黏貼在黑板



6. 各組上台發表與討論。

加分指標：

- A. 能回答老師與同學的提問
- B. 能將圖卡排出兩種以上的脈絡
- C. 能重新詮釋文本內容



7. 將以上圖卡些在紙本上，加以文字描述，做為加分依據。

3M 萬用貼土

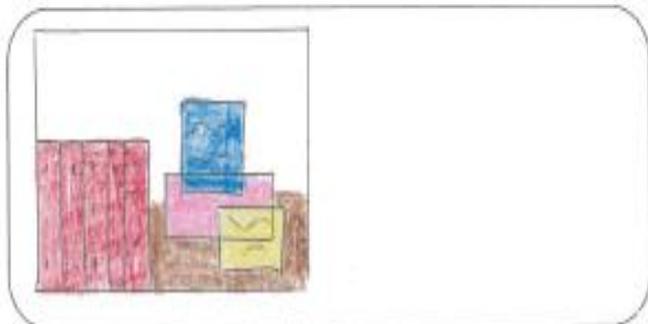
口語表達

20 分

25 分

			
<p>為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。</p> <p>因為課文中有寫到不慕榮利，圖中的撲滿代表著榮利，黑暗處代表虛無，故為不慕榮利。</p>		<p>圖像思考 個別創作</p>	<p>25 分</p>
<p>綜合活動：我的感觸</p> <p>1. 發下學習單：〈我的讀者詮釋權〉</p> <p>2. 找出個人最有感觸的一張圖卡，闡發對這個圖片的感觸與其和文本呼應的地方</p>			

我的讀者詮釋權：以〈五柳先生〉為例 7年8班2號 游功坊
 你已經和組員選出與本文相關的圖片了，現在，從中找出你覺得最有fu的一張。
 步驟一：用簡單繪畫呈現這張圖片的內容



步驟二：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

視覺方面：幾摞，一張桌子

聽覺方面：翻書聲

嗅覺方面：書本味

味覺方面：

觸覺方面：摸書的觸覺

步驟三：這張圖片與課文哪部分呼應呢？請用以下句型表達。
 關鍵字：我認為、因為、因為、所以，用螢光筆標示出來

我認為這圖和「好讀書，不求甚解」一樣，因為課
 文中的意思是喜歡讀書，但不拘泥字句，因為我覺得
 這張圖的桌上有很多小說和字彙，所以我才
 選這張圖。
好讀書
 可以從字彙上找

二、你也是說書人：以〈王冕的少年時代〉為例

教學領域	國文領域	教學時間	90 分鐘
單元名稱	你也是說書人	教學設計與演示者	洪佳吟
教學重點	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖像式思考 2. 遊戲融入文本與圖像理解 3. 以圖片進行再創作 		
教學資源	<ol style="list-style-type: none"> 1. 免費圖庫 Pixabay 2. 明信片方式印刷 3. 3M 便利貼 4. 「你也是說書人」遊戲 ppt 		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 圖卡遊戲融入文本理解 2. 學會文字與圖像的連結 3. 摘要分析圖像透露的訊息 4. 從視覺呈現資訊培養寫作能力 		
設計理念	<p>以圖像資源進行課程教學，讓學生以文字和圖像相互闡發，以畫面聯想的方式理解文本，並藉由遊戲讓學生摘錄圖像資訊，互相問答，增進對文本的理解，最後藉由以上訊息，重新創作新的文章。</p>		
教學活動		教材教具	教學時間
		評量	

<p>準備活動：最喜歡的段落</p> <p>提問：</p> <p>1.如果你也是章回小說的說書人，你想跟同學介紹〈王冕的少年時代〉的哪個段落呢？</p>	<p>先分組，每組3-4人</p> <p>教師先印刷與文本相關的圖片40張</p>		5分
<p>發展活動：你也是說書人</p> <p>1. 發下與〈王冕的少年時代〉相關的圖卡40張</p> <p>2. 請學生依課文脈絡排序</p>  <p>3. 請學生自選一張圖片，在圖片上貼一張3M便利貼</p>		學習用圖像回顧文本內容	15分
 <p>4. 要求學生在便利貼上寫出三個與該圖相關的問題格式：</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 這張圖與○○那段有關 ② 與○○有關 ③ 與○○有關 <p>範例：</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 這張圖與「王冕放牛」那段有關 ② 與秦老提供的福利有關 ③ 與荷葉有關 	3M便利貼	摘要分析	10分

公布答案：



5. <你也是說書人> 評分標準

得分	原因
別組全都答對，出題者+1	題目出太簡單，但沒出錯，可得一點分數
別組全都答錯，出題者+0	題目出太差甚至錯誤，使大家猜不出來
別組有的答對、有的答錯，出題者+3	題目出的很有技巧，不會太簡單讓每組立刻答對，也不會太模糊使每組都答錯
凡是答對的組別，均+2	

6. 組別互相出題競賽



25 分

綜合活動：寫作練習：白描手法

1. 藉由前一個活動<你也是說書人>各組的出題，學生獲得更多與<王冕的少年時代>相關的聯想，對文本更了解
2. 發下學習單：<寫作練習：白描手法>
3. 教師以 PPT 分享前一個單元：我的讀者詮釋權——以<五柳先生傳>為例的學生作品，引導全班寫作

圖像思考
個別創作

35 分

寫作練習：白描手法

班級 / 座號 / 姓名 廖樂軒

王冕以白描(用最簡練的文字，不加烘托，直接描繪)手法，描繪雨後湖邊美景，遠近高低，色彩描摹都非常細膩。請將你剛才所選的圖片，用白描手法直接描繪。

步驟一：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

視覺方面：顏色豔麗的荷花，顏色較單一的荷葉

聽覺方面：露珠滴到荷葉，蟬的吱喳聲

嗅覺方面：微風夾著淡淡的清香

味覺方面：清淨的湖水帶點清香

觸覺方面：湖水的溫暖，荷花的柔順，徐徐微風

步驟二：結合以上元素，完成一篇內容完整的小短文。

穿過小徑，映入眼簾的是一片湖，一片遍滿荷花、荷葉的湖，走進一望，那風景更是唯美。湖邊一枝荷花，生氣盎然，顏色格外豔麗，一旁的荷葉更是襯托出荷花的光彩，這樣的仙境使人忍不住閉上雙眼，享受著蟬的響亮，沉醉於徐徐微風帶來的清香。儘管是傍晚該回家之時，那荷花姿意盛放的姿態仍在我腦中揮之不去。

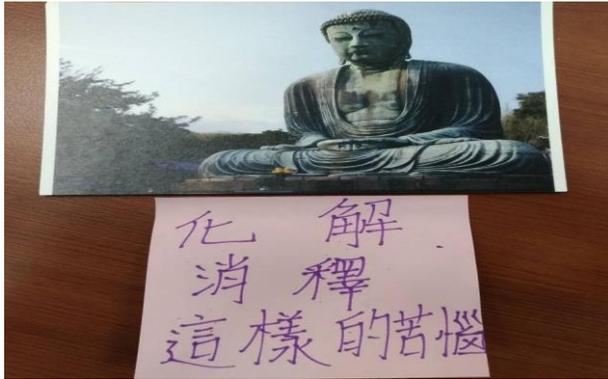
三、生活創作百百種：以〈在大地上寫詩〉為例

教學領域	國文領域	教學時間	90 分鐘
單元名稱	生活創作百百種	教學設計與演示者	洪佳吟
教學重點	1. 圖像式思考 2. 遊戲融入文本與圖像理解 3. 以圖片進行口語創作		
教學資源	1. 免費圖庫 Pixabay 2. 明信片方式印刷 3. 3M 便利貼 4. 「生活創作百百種」活動 ppt		
教學目標	1. 圖卡遊戲融入文本理解 2. 學會文字與圖像的連結 3. 摘要分析圖像透露的訊息 4. 從視覺呈現資訊培養寫作與口說能力		
設計理念	以圖像資源進行課程教學，讓學生以文字和圖像相互闡發，以畫面聯想的方式理解文本，並藉由圖卡資訊讓學生觸發生活創作的靈感，進而發表個人的生活創作。		
教學活動		教材教具	評量
準備活動：你的生活創作 提問： 1. 讀完陳幸蕙女士〈在大地上寫詩〉一文，知道只要認真生活，就是每天在生命的畫布上畫出絢爛的色彩，你自己的生活創作是什麼？		先分組，每組 3-4 人 教師先印刷與文本相關的圖片 40 張	5 分
發展活動：在大地上寫詩 1. 發下與〈在大地上寫詩〉相關的圖卡 40 張 2. 發 		學習用圖像回顧文本內容 下便利貼	25 分

3M 便利貼

摘要分析 25 分

3.請學生找出與課文文句或情境對應的圖片，並寫下來，寫越多，分數越高



4. 老師播放〈生活創作百百種〉活動 ppt 與學生核對答案
5. 評分規準：該組有選出老師播放的該張卡片，並文字說明恰當者獲一枚代幣，有選出卡片，但文字說明不合理者，無法獲得代幣。

綜合活動：生活創作百百種

6. 發下學習單：〈生活創作百百種〉

圖像思考
個別創作

35 分

生活創作百百種

班級 _____ 座號 _____ 姓名 _____

我選擇的生活創作主題是：『
我將帶來現場的物品是：『
我也許會現場表演，我要表演的是：『
我要分享的內容逐字稿(約 300 字)：『



★注意時間：限 1 分 30 秒(一秒鐘大約講 3 個字)・『
少於 1 分 15 秒；多出 1 分 45 秒扣 5 分

評分項目

內容	說話	肢體	儀態
重點 20%	流暢 10%	時間 10%	音量 10%
發音 10%	速度 10%	眼神 10%	姿勢 10%
			溫和大方 10%

7.請學生思考個人的生活創作可以是那些？每人上台發表一分三十秒，可帶道具：一張充滿榮耀的獎狀、一項擅長的樂器、費心完成的手做製品...。

生活創作百百種

班級 706 座號 6 姓名 陳樂妍

我選擇的生活創作主題是：手作

我將帶來現場的物品是：

我也許會現場表演，我要表演的是：

我要分享的內容逐字稿(約 300 字)：

這隻陶瓷材質做成的憤怒鳥是我用陶土捏成的，是把報紙捏成球再用陶土包著做成的圓身體，做空心的較輕，燒制也較快。這兩個磁鐵是某種黏土做的(不清楚)，本來是一塊+一塊硬的黏土，要經過手的溫度及柔捏變軟後才開始塑型，塑完型是要放置(~2天才算完成成品。羊毛氈有兩種做法(我學的)分別是用針慢慢扎，變扎實且塑型；用泡泡水去搓，麻煩的是裝飾帶自己用熱溶膠黏。

第二節 遊戲融入閱讀理解教學成果

壹、〈我的讀者詮釋權〉遊戲融入閱讀教學成果

一、教師教學省思

在〈我的讀者詮釋權〉活動中，以卡片對應文本給予等第，用到的卡片越多，等第越高，每一組都能達到 B 以上，沒有不及格的情形，甚至為了獲得 A 等第，各組絞盡腦汁，不放棄任何一張卡片。

在找卡片過程中，學生為了看得更清楚，紛紛站起來了，課文前前後後翻閱數次，課堂氣氛活絡，最後將卡片黏貼在黑板的動作，也是一種趣味，我注意到有位同學小華趴著，問他原因，他有點鬧彆扭地說別人已經在排了，不需要我。但後來發下黏土，讓各組將圖卡貼在黑板時，小華突然精神起來，很積極的將該組選好的每張卡片按照順序貼在黑板上，有一種「終於有一件事我可以做了」的感覺（圖 4-2-1）。他從原本趴坐在座位上，被組員冷落，加上本身也不積極，後來卻主動將黏土捏小塊，貼上圖卡，再從座位站起來，到黑板張貼。很多同學覺得一張一張慢慢貼麻煩，在座位上一次將圖卡貼好黏土，就可以整疊拿到黑板前有效率的貼上，但小華一點都不嫌麻煩，再一次拿一張出來貼的動作，感受到自己對小組的貢獻。

學生對圖卡的詮釋未必和老師的選圖設定相同，但大多能有合理的解釋。在這個活動中，無論學生程度如何，大部分都有能力將圖卡與課文句子結合，在意見分歧時，組員也會互相討論。

研究者在進行教學設計時，很注重讓學生有「移動」與「手動」的機會，從前文提到學生紛紛站起來搜尋與小華的改變，我更確定「移動」與「手動」的重要。

二、教學歷程

從教學歷程可以發現學生對於文本的詮釋，深化文本的理解。



圖 4-2

小華到黑板前貼圖卡

貼完圖卡後，請各組發表排序（圖 4-3），每組的順序不盡相同，但各自都能做出合乎邏輯的詮釋，當其他組別有質疑時，也能合理說服，講解的理由有些也令老師為之一亮，是老師也沒想過的。



圖 4-3

組員上台講解該組的排序

三、學生討論圖卡與文本的連結

為了記錄各組的想法，老師讓全組分工寫下剛才討論的結果，學生的想法很有創意，討論出的內容有趣又有深度，另一方面可以看出對於相同圖片，不同學生會有不同解釋，但還是能精準結合文本（圖 4-3）。



為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。

因為這張照片中，是看不清楚圖中人物的臉，故為先生不知何許人也，亦不詳其姓字。



為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。

亦不詳其姓字
因為這個人沒有顯現出長相，姓名，身份

為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？

這張照片中，因為看不清楚圖中人物的臉，所以我認為能與課文「先生不知何許人也」結合。

為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？

因為這個人沒有顯現出長相、姓名、身分，所以能與課文中的「亦不詳其姓字」連結。



為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。

課文裡寫到，「亦不詳其姓字」，而這張照片，讓我覺得裡面的文字模糊不清，所以感覺起來有不清楚他的名字。



為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。

因為課文中有寫到不慕榮利，圖中的撲滿代表著「榮利」，黑暗處代表虛無，故為不慕榮利。

為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？

這張照片讓我覺得裡面的文字模糊不清，感覺不清楚他的名字，所以我覺得與課文的「亦不詳其姓字」相關。

為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？

因為課文中有寫到不慕榮利，圖中的金色鋪滿代表「榮利」，黑暗處代表虛無，就是「無、沒有、不」的意思，整張圖合起來的意思就是「不慕榮利」。

 <p>為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。</p> <p>因為圖中的人正閱讀著一本書，有好讀書之意，即便家中沒有燈光但還是藉由窗外的陽光來看書，有每每會意便欣然忘意之意。</p>	 <p>為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？請詳加描述。</p> <p>有很多人——親戚朋友 (親舊)</p>
<p>為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？</p> <p>因為圖中人正閱讀著一本書，有「好讀書」之意，即使家中沒有燈光，但還是藉由窗外的陽光來看書，有「每每會意，便欣然忘時」之意。</p>	<p>為什麼選這張圖片？與課文的連結是什麼？</p> <p>圖片中有很多人，引申為有很多親戚朋友，和課文中「親舊之其如此」的「親舊」呼應。</p>

圖 4-4

<五柳先生傳> 圖文與文本連結的文字內容

四、〈我的讀者詮釋權〉學習單

經過以上活動後，學生熟悉以圖片詮釋文本的作法，便選一張自己喜歡的，完成〈我的讀者詮釋權〉學習單（圖 4-5）。寫作步驟分為三部分：

步驟一：用簡筆繪畫呈現所選擇的圖片內容；

步驟二：以五感呈現(視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺)圖片的資料；

步驟三：寫出這張圖片與課文呼應的地方，需用「我認為、因為①、因為②、所以」五個關鍵詞表達，並用螢光筆標示出來。

學生原稿	排版整理後的內容
<p>我的讀者詮釋權：以〈五柳先生〉為例 7年6班 10號 謝依伶 你已經和組員選出與本文相關的圖片了，現在，從中找出你覺得最有fu的一張。 步驟一：用簡筆繪畫呈現這張圖片的內容</p>  <p>步驟二：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。</p> <p>視覺方面：波光粼粼的海水面、鳥群、熱氣球、倒映在水面上的熱氣球。 聽覺方面：微微的風聲、海浪被風輕拂過的水聲、群鳥的叫聲。 嗅覺方面：風中所帶來淡淡的鹹味。 味覺方面：海水則鹹味、風中所含帶的微小鹽巴顆粒。 觸覺方面：海水則冰涼、強烈的風帶來阻力的。</p>	
	<p>視覺：海水面、鳥群、熱氣球、 倒映在水面上的熱氣球 聽覺：風聲、風輕拂而過發出的水聲、 群鳥的叫聲 嗅覺：風中帶來淡淡的鹹味 味覺：海水的鹹味 觸覺：海水的冰涼、風帶來的阻力</p>

<p>步驟三：這張圖片與課文哪部分呼應呢？請用以下句型表達。 關鍵字：我認為、因為①、因為②、所以，用螢光筆標示出來</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>我認為這張圖最能與課文中的「無懷氏之民與葛天氏之民歟」相互呼應，因為①，這句話意指五柳先生像上古純樸社會中的人一樣，而這張圖片十分簡潔，似乎也透露著一點純樸的意思。因為②，這句話中用「無懷氏」與「葛天氏」都是上古帝王，有遠久的感覺，而圖片中用「群鳥」較不清楚，也有「遠方」的意思，所以，我選擇用這張圖片代表這句話。</p> </div>	<p>我認為這張圖最能與課文中的「無懷氏之民歟，葛天氏之民歟」相互應，因為①，這句話意指五柳先生像上古純樸社會中的人一樣，而這張圖十分簡潔，透露著純樸的感覺，因為②，這句話中的「無懷氏」、「葛天氏」都是上古帝王，時間非常久遠，圖片中熱氣球旁邊的群鳥看不清楚，有很遠很遠的感覺，所以我選擇用這張圖詮釋這句話。</p>
--	---

圖 4-5

<我的讀者詮釋權> 學生作品

從以上作品看出學生應用了活動中的「遊戲融入、閱讀理解、摘要分析、視覺呈現」等流程完成學習單的創作。首先能以圖卡遊戲融入文本理解，學會文字與圖像的連結，以五感摹寫摘要分析圖像透露的訊息，最後從圖卡的視覺呈現資訊重新詮釋讀者感受，很高程度地達到本課程設計的教學目標。

貳、〈你也是說書人〉遊戲融入閱讀教學成果

有了〈五柳先生傳：我的讀者詮釋權〉的活動為基礎，老師繼續延伸操作〈王冕的少年時代：你也是說書人〉。

一、〈你也是說書人〉的遊戲融入閱讀教學歷程

老師準備與〈王冕的少年時代〉相關圖卡四十張，於課文講解結束後，請同學依文本脈絡排列，開始進行〈你也是說書人〉的遊戲（圖 4-6）。



學生將圖卡依課文脈絡排序



70635 李翰林

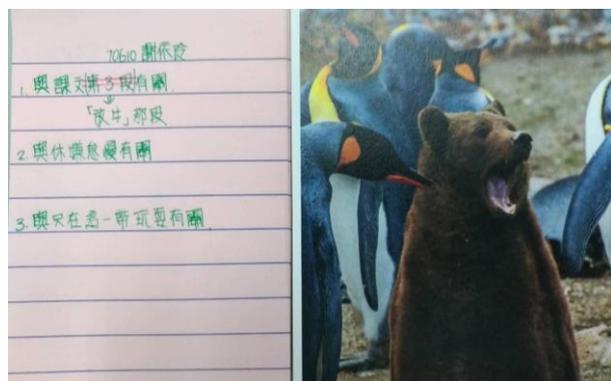
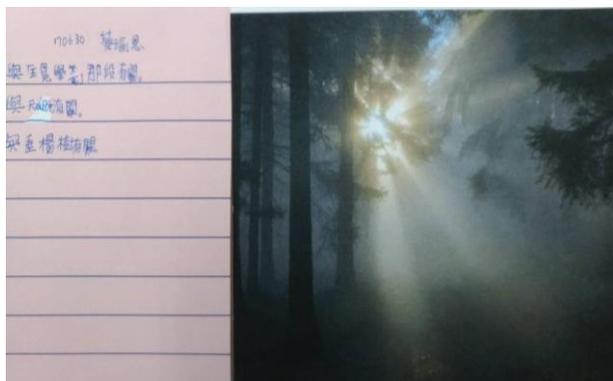
1. 這張圖與「王冕放牛」那段有關

2. 與秦老提供的福利有關

3. 與荷葉有關

老師舉例示範：

先選一張圖片，再拿一張便利貼，寫下與課文〈王冕的少年時代〉相關的三個資訊，題目不要太簡易，使別人立刻就能猜出，有點模糊空間，帶給對方多一層思考的機會，才是好題目。

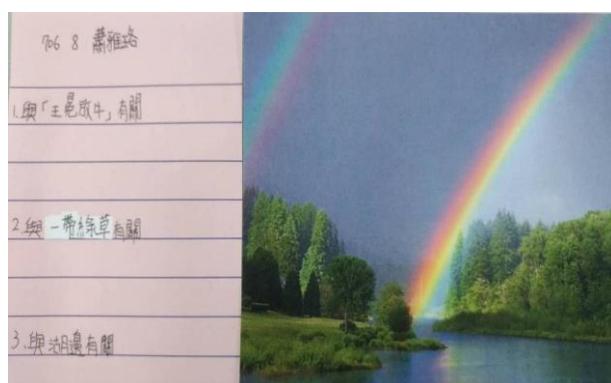


出題者：蔡瑜恩

1. 與「王冕學畫」那段有關
2. 與「一派日光」有關
3. 與「垂楊樹」有關

出題者：謝依玲

1. 與「王冕放牛」那段有關
2. 與「休嫌怠慢」有關
3. 與「只在這一帶玩耍」有關



出題者：楊巽淵

1. 與「王冕輟學」那段有關
2. 與「王冕的家庭」有關
3. 與「王冕的父親」有關

出題者：蕭雅珞

1. 與「王冕放牛」那段有關
2. 與「一帶綠草」有關
3. 與「湖邊」有關

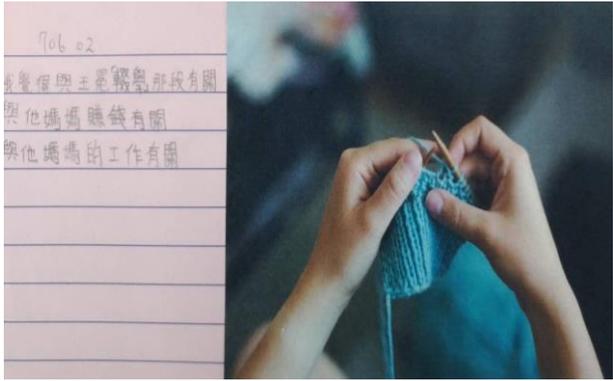
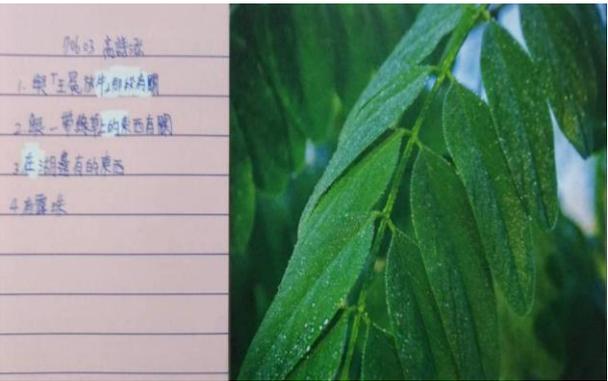
 <p>Handwritten notes on lined paper:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1706.02 1. 與「王冕輟學」那段有關 2. 與「他媽媽賺錢」有關 3. 與「他媽媽的工作」有關 <p>Image: A person's hands are shown knitting a blue fabric item.</p>	 <p>Handwritten notes on lined paper:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. 與「王冕放牛」那段有關 2. 與「一帶綠草上的物品」有關 3. 在湖邊可能會有的東西 <p>Image: A close-up photograph of green leaves with water droplets.</p>
<p>出題者：施佳希</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與「王冕輟學」那段有關 2. 與「他媽媽賺錢」有關 3. 與「他媽媽的工作」有關 	<p>出題者：高詩涵</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與「王冕放牛」那段有關 2. 與「一帶綠草上的物品」有關 3. 在湖邊可能會有的東西

圖 4-6

<你也是說書人>教學歷程

二、<你也是說書人>評分標準

出題與答題的得分標準如下：

表 4-1

<你也是說書人>評分標準

得分	原因
別組全都答對，出題者+1	題目出太簡單，但沒出錯，可得一點分數
別組全都答錯，出題者+0	題目出太差甚至錯誤，使大家猜不出來
別組有的答對、有的答錯，出題者+3	題目出的很有技巧，不會太簡單讓每組立刻答對，也不會太模糊使每組都答錯
凡是答對的組別，均+2	

研究者發現，大多數出題者都能使別組有些答對、有些答錯，少數幾題全班都答不出來，尚未發生全班都能答對的題目，因此得三分的機率很高，也因而該活動參與情形踴躍，爭先恐後搶著出題，學生在互相問答的過程中，增進對文本的理解。

三、〈你也是說書人〉白描手法學習成果

結合〈王冕的少年時代〉中的白描手法，重新創作新的文章。寫作步驟分為兩部分：

步驟一：以五感（視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺）呈現圖片的資料。

步驟二：結合以上元素，完成一篇短文。

學習單編製方式與上一堂課的活動〈我的讀者詮釋權〉類似，主要差異在〈我的讀者詮釋權〉讓學生闡發的是感想，這次要創作的是一篇短文，雖然挑戰性提高，但在之前的基礎下，學生這次的作答效率與內容的完整度都進步很多。

寫作練習：白描手法

班級 706

王冕以白描(用最簡練的文字，不加烘托，直接描繪)手法邊美景，遠近高低、色彩描摹都非常細膩。請的圖片，用白描手法直接描繪。

步驟一：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

- ✓ 視覺方面：有著一串樹葉，上面有微小的水珠上面。
- ✓ 聽覺方面：微風吹來伴隨著樹葉的沙沙聲，以及滴滴聲。
- ✓ 嗅覺方面：雨後森林中充滿著大自然的氣息，由一朵綻放的美好混合而成的。
- ✓ 味覺方面：樹葉吃起來酸酸甜甜的，搭配著水珠自好吃。
- ✓ 觸覺方面：葉面摸起來冰冰涼涼的，而葉上的水珠變得滑滑的，摸著很滑順。



視覺：有一串樹葉，上面有微小的水珠密密麻麻地分布在上面。

聽覺：微風吹來伴隨著樹葉的沙沙聲，以及水珠滑下樹葉的滴答聲。

嗅覺：雨後的大自然中，瀰漫一股青草香和花朵綻放的美好。

味覺：清新的露珠喝起來竟然意外的甘甜。

觸覺：葉面摸起來冰冰涼涼的，水珠的流過也讓樹葉變得光滑。

步驟二：結合以上元素，完成一篇內容完整的小短文。

午後，我和朋友踏入了森林裡，由於剛下完雨，導致森林裡十分潮溼。雨後的森林裡充滿著大自然的氣氛，感覺像是一股青草香氣和花朵綻放的美好融合而成的！此時微風吹來，伴隨著樹葉的沙沙聲，以及水珠滑下樹葉的滴滴聲，聽起來十分悅耳。我們走呀走著，到了一棵大樹旁歇一會兒，這大樹旁可說是百花盛開呢！有著各式各樣的花兒綻放著，而友人被樹葉上的景象吸引著了，樹葉上有著密密麻麻的水珠分布在上面，水珠是透明無色的，但隨著太陽的照射，水珠卻散發出七彩的光芒，光芒萬丈！我們不禁看呆了。接著，朋友將手放在葉面上，葉面摸起來冰冰涼涼的，而水珠讓整個樹葉變得滑滑的，這觸感似上等的絲綢，也像柔順的秀髮。翠綠的葉子看起來十分可口，讓人垂涎三尺，這觸感似上等的絲綢，也像柔順的秀髮，翠綠的葉子看起來十分可口，讓人垂涎三尺。原只是想在是吸引到我們，一人各摘了一片葉子拿在手手準備嘗鮮，可不想竟是如此美味，簡直就是上等美味啊！原只是想在是吸引到我們，一人各摘了一片葉子拿在手手準備嘗鮮，可不想竟是如此美味，簡直就是上等美味啊！

主題：一次美好的發現

午後，我和朋友踏入森林，由於剛下完雨，導致森林十分潮溼。雨後的森林裡充滿著大自然的清新，是揉合著青草香和花朵綻放的美好。一陣微風吹來，伴隨著樹葉的沙沙聲，以及水珠滑下落葉的滴答聲，更襯托出周遭的寧靜。走累了，我們到一棵大樹旁歇腳，兩三點水滴落在我們臉龐，吸引我們抬頭看看水從哪裡來，原來是密密麻麻的水珠遍布在樹葉上，隨著陽光照射，透明無色的水珠散發出七彩光芒，整棵樹一片光芒萬丈，我們不禁看呆了！我們伸手摸著葉片，由於水珠的流過，使得樹葉變得光滑，就像上等的絲綢，也像柔順的秀髮。原本只是一次普通的出遊，沒想到在踏入森林後，有這麼新奇的發現，也許平時我們因生活節奏緊湊，忽略許多新鮮有趣的事物，誤以為人生乏味單調，但若願意睜開能發現美麗的雙眼，我們的生活會更繽紛。

圖 4-7

〈你也是書說人〉學生作品

肆、〈在大地上寫詩〉遊戲融入閱讀教學成果

前兩個單元讓學生熟悉圖卡與文本的結合，進行讀和寫的練習，在圖卡遊戲應用的最後一個單元〈在大地上寫詩〉中，進階做到聽和說的訓練。

一、〈在大地上寫詩〉圖文聯結學習成果

研究者首先和之前兩次一樣進行圖文聯結活動，在便利貼上寫下與課文對應的內容（圖 4-8）。





圖 4-8

〈在大地上寫詩〉圖文與文本連結的文字內容

二、〈在大地上寫詩〉的生活創作口說發表成果

從這些生活化的圖片中，觸發學生思考自己的生活創作，每人上台發表一分三十秒，可帶「一張充滿榮耀的獎狀、一項擅長的樂器、費心完成的手做製品……」等道具，聽眾需協助評分。

生活創作百百種

班級706 座號6 姓名陳樂妍

我選擇的生活創作主題是：手作
 我將帶來現場的物品是：
 我也許會現場表演，我要表演的是：
 我要分享的內容逐字稿(約 300 字)：

這隻陶瓷材質做成的憤怒鳥是我用陶土捏成的，是把報紙捏成球再用陶土包著做成的圓身體，做空心的較輕，燒製也較快。²這兩個磁鐵是某種黏土做的(不清楚)，本來是一塊十分硬的黏土，要經過手的溫度及柔捏變軟後才開始塑型，塑完型是要放置1~2天才算完成成品。³羊毛氈有兩種做法(我學的)分別是用針慢慢扎，變扎實且堅型；用泡兒水去搓，麻煩的是裝飾帶自己，用熱膠黏。

介紹三個手作作品，細膩用心。
 從介紹內容可知樂妍有真工夫，對每一個手作的技法如數家珍，是才華與創意兼具的女孩。

發表人：706 陳樂妍

生活創作主題：手做作品

帶來現場的物品：陶土憤怒鳥、黏土磁鐵、羊毛氈

手作一：陶土憤怒鳥

這隻陶瓷材質做成的憤怒鳥是我用陶土捏成的，把報紙捏成球再用陶土包著做成的圓身體，做空心的較輕，燒製的也較快。

手作二：黏土磁鐵

這兩個磁鐵是某種黏土做的，本來是一塊十分硬的黏土，要經過手的溫度及揉捏變軟後才開始塑形，塑完型後要放置1-2天才算完成成品。

手作三：羊毛氈

我學的羊毛氈有兩種作法，分別適用針慢慢扎，變扎實然後塑型；另一種適用泡泡水去搓，麻煩的是裝飾要自己用熱熔膠黏。

生活創作百百種

班級 706 座號 24 姓名 孫翰鴻

我選擇的生活創作主題是：爵士鼓
我將帶來現場的物品是：鼓棒
我也許會現場表演，我要表演的是：

我要分享的內容逐字稿(約300字)：大家好我是706的孫翰鴻，我要介紹的是爵士鼓。在認識爵士鼓之前我們要先認識鼓棒，鼓棒有分很多種，不同的鼓棒有不同的用途，像有的鼓棒後面會有一圈棉花，那種鼓棒是用來打爵士樂用的，用這種鼓棒打出來的聲音會沒有摩擦聲只剩下敲擊聲。介紹完鼓棒，我要介紹鼓棒的握法，鼓棒的握法大致分成三種握法，一種是標準的握法，約握在鼓棒三分之一處(做示範)；第二種是傳統握法，這種握法是受到傳統樂隊的影響，所以握法跟標準式不一樣(做示範，要翹60度)；都介紹完後，我要來介紹主題「如何用爵士鼓創作」，爵士鼓如果和一首曲子配合的好的話，可以讓整個曲子更有層次，而且爵士鼓遇到不同的曲子會有不同的效果，像是遇到抒情的曲子，爵士鼓創作出來的作品就會比較柔和，如果是比較熱血的曲子，爵士鼓創作出來的作品就會比較強烈一點，所以如果要用爵士鼓進行創作，要先找到一首你喜歡的曲子，再了解那首曲子的性質，最後再套入適合這首曲子的節奏就好了。

從爵士鼓的用法、握法，進而介紹創作，由淺入深，結構完整，條理清晰。

發表人：706 孫翰鴻

生活創作主題：爵士鼓

帶來現場的物品：鼓棒

不同鼓棒的用途：

大家好我是706孫翰鴻，我要介紹的是爵士鼓，在認識爵士鼓之前我們要先認識鼓棒，鼓棒有分很多種，不同的鼓棒有不同的用途，像有的鼓棒後面會有一圈棉花，那種適用來打爵士樂用的，打出來的聲音會沒有摩擦聲只剩下敲擊聲。

鼓棒的握法：

介紹完鼓棒，我要介紹鼓棒的握法，大致分成三種：一種是標準的握法，約握在鼓棒三分之一處(做示範)；第二種是傳統握法，這種握法是受到傳統樂隊影響，所以握法跟標準式不一樣(做示範，要翹60度)。

爵士鼓的創作：

現在我要介紹「如何用爵士鼓創作？」爵士鼓如果和一首曲子配合的好的話，可以讓整個曲子更有層次，而且爵士鼓遇到不同的曲子會有不同的效果，像是遇到抒情的曲子，爵士鼓創作出來的作品就會比較柔和，如果是比較熱血的曲子，爵士鼓創作出來的作品就會比較強烈，所以如果要用爵士鼓進行創作，要先找到一首你喜歡的曲子，再了解那首曲子的性質，最後再套入適合這首曲子的節奏就好了。

圖 4-9

〈在大地上寫詩〉學生作品

三、〈在大地上寫詩〉的生活創作口說發表評分規準

學生對一分三十秒的口說發表活動非常用心，不僅用心書寫學習單，且攜帶許多道具輔助，例如：獎狀、獎牌、盆栽、鋼琴樂譜、繪畫作品等，聽眾依據教師提供的評分規準給同學分數，教師參考學生們的給分，斟酌為每一位發表人加減分。

表 4-2

〈在大地上寫詩〉評分規準

座號	姓名	主題	內容			說話			肢體		儀態	總分
			文字描述	重點 20%	流暢 10%	時間 10%	音量 10%	發音 10%	速度 10%	眼神 10%		
ex	王大明	籃球	15	8	10	10	8	8	7	5	6	77
1	王筱喬	開心果	17	8	9	7	7	7	8	8	8	79
2	施佳希	童軍團	17	9	9	8	9	9	8	9	9	88
3	高詩涵	植物	16	9	9	8	7	8	7	9	8	81
4	許芷綺	樂高	16	8	8	7	7	7	7	8	9	77
5	陳韋如	畫畫	17	9	8	9	9	8	8	7	7	82
6	陳樂妍	手作	18	8	9	8	8	8	8	7	7	81
7	葉矜宸											
8	蕭雅珺	唱歌	18	9	9	8	9	9	8	8	8	86
9	謝佳蓁											
10	謝依玲											
21	王博弘											
22	石庭偉	遊戲	18	9	9	9	9	9	9	9	9	90
23	李玄龍	寒假活動	18	8	5	8	7	7	7	7	8	75
24	孫翰鴻	孫士敏	17	8	9	8	7	8	7	8	7	79
25	張家郡	福克靈鹿	18	7	8	7	7	8	7	8	7	77
26	陳韋廷	獎狀	19	9	9	9	8	8	8	9	8	87
27	楊崑皓	魔術行兇	18	8	5	8	9	8	8	9	9	82
28	楊巽淵	運動	19	9	9	9	8	8	9	9	9	89
29	溫建智	釣魚	19	8	5	8	8	8	9	9	9	83
30	蔡瑜恩	魔術行兇	19	9	9	9	9	9	8	8	8	88
31	蘇天財											

第三節 問卷調查結果分析

壹、「遊戲融入閱讀理解」問卷分析

教學結束後，研究者依教學的兩個班級，進行兩次問卷施測，將前測與後測的量化資料，利用 SPSS21.0 軟體進行分析如下：

一、普通班的前測與後測比較

表4-3

普通班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表

	平均數	個數	標準差	平均數標準誤
前測	2.461	18	.559	.132
後測	3.467	18	.567	.134

表4-3為普通班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表，由表可知，學生在遊戲融入閱讀理解的前測平均分數為2.46，標準差為.56；後測的平均分數為3.47，標準差為.57，顯示後測分數高於前測。

表4-4

普通班之遊戲融入閱讀理解成對樣本檢定表

後測-	平均數	標準差	平均數	差異的95%信賴	t值	自由	顯著性	
前測			的標準	區間		度	(雙尾)	
			誤	下界	上界			
	1.006	.705	.166	.654	1.356	6.051	17	.000

以成對樣本 t 檢定分析組內前測與後測得分情形，由表 4-4 可知，二配對樣本 t 考驗，結果顯示 t 值為 6.051，達到顯著水準 (***) $p < .001$ ，拒絕虛無假設，表示普通班之遊戲融入閱讀理解是可以支持的，95% 差異數的信賴區間，下界值.654，上界值 1.356，均為正值，不含 0，表示後測成績高於前測，普通班的前測、後測在遊戲融入閱讀理解上有明顯差異，說明透過遊戲可以提高學生的閱讀理解力。

二、體育班的前測與後測比較

表4-5

體育班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表

	平均數	個數	標準差	平均數標準誤
前測	2.273	15	.673	.174
後測	4.353	15	.605	.156

表4-5為體育班之遊戲融入閱讀理解成對樣本描述統計表，由表可知，學生在遊戲融入閱讀理解的前測平均分數為2.27，標準差為.67；後測的平均分數為4.35，標準差為.61，顯示後測分數高於前測。

表4-6

體育班之遊戲融入閱讀理解成對樣本檢定表

後測- 前測	平均數	標準差	平均數 的標準 誤	差異的95%信賴區 間		t值	自由度	顯著性 (雙尾)
				下界	上界			
	2.080	.563	.145	1.768	2.392	14.298	14	.000

以成對樣本 t 檢定分析組內前測與後測得分情形，由表 4-6 可知，二配對樣本 t 考驗，結果顯示 t 值為 14.298，達到顯著水準 (***) $p < .001$ ，拒絕虛無假設，表示體育班之遊戲融入閱讀理解是可以支持的，95% 差異數的信賴區間，下界值 1.768，上界值 2.392，均為正值，不含 0，表示後測成績高於前測，體育班的前測、後測在遊戲融入閱讀理解上有明顯差異，說明透過遊戲可以提高學生的閱讀理解力。

貳、「遊戲融入閱讀理解」學生問卷回饋

表 4-7

普通班問卷回饋

學生座號	感想心得
01	我覺得用遊戲融入閱讀是蠻有趣的，這樣才會讓我們對課文有印象，雖然大部分的人玩遊戲都很用心參與，但是有些人都各自玩自己的。
02	我覺得用遊戲融入閱讀，印象可以更深刻，平時上課沒什麼樂趣，要是有用遊戲，比較好玩。
03	我覺得在寫圖卡學習單的同時，可以一邊訓練寫作能力，也可以一邊練習我們的繪畫能力，很有趣。
04	日後有類似的課程，我會提出我的想法，也會更努力地完成它～而且我覺得用這種方法來教導我們很用～
05	我認為利用圖片來教學，有助於學習！不單單只是文字，結合圖片不但使畫面更加豐富，不單調、乏味，也能使學生更容易理解！所以可以多多利用圖卡或其他方法，學習效果加成！
06	我覺得用遊戲融入閱讀使得同學更容易融入課程並仔細閱讀課文，找出課文的重點並加以聯想和圖卡結合，仔細觀察或許也能看出圖卡背後的意義，日後有類似的課程，我願意更用心體會課文及圖卡的用意。
08	對我來說這個遊戲融入內容的學習方法其實並沒有什麼用，反而很浪費時間，因為會參與的人就是會參與，但是不會參與的人還是不會參與，所以我覺得直接上課應該對我們比較有效。
09	我覺得用遊戲容易閱讀會讓那一些不想閱讀的人去閱讀！ 日後有類似的課程，我建議可以時間再多一點！人數也平均分配，才能讓全部的人都有事情可做！ 我覺得用遊戲融入閱讀很棒，也很好玩！
10	我覺得用遊戲融入閱讀可以讓我們更深入了解句子所要表達的主旨，更深入理解課文內容，在過程中也體會到「團隊合作」的重要性！學習如何在有限的時間內做完指定的事，做出影響整組得分的決定，也要學會如何與他人溝通，畢竟難免會遇到彼此意見不合的時候，因此如何避免紛爭的方法也值得我們學習！
21	無。
22	無。
23	我覺得用遊戲融入遊戲有一點無聊。
24	我覺得用遊戲融入閱讀可以促進我的學習。
25	我覺得這課程很好玩，日後如果有類似的課程，我非常樂意參與，用遊戲融入閱讀這點子很棒。
26	會參與、有趣。
28	無。
29	無。
30	我覺得將圖片融入到課文，探討其間的連結很有趣，但我很難從圖片想到課文。

表 4-8

體育班問卷回饋

學生 座號	感想心得
01	我覺得這樣會使我願意去讀課文內容，讓我更容易理解課文內容。
02	我覺得閱讀理解，我們這組特別激動，玩完之後就對課文加深印象了！
04	我會很積極參與 會讓我們更喜歡課本內容。
06	這是一個有趣的活動，能和同學一起討論，希望以後可以常有這樣的課程，會使我對國文課更加喜歡。
07	如果還有這個活動我一定會盡全力參加 有了活動不但可以更認識課本也能大家一起完成。
08	比較容易記住課文重點。
21	這個活動我覺得非常需要跟自己的同伴有共識，以及有良好溝通和想法，並且抱持一顆努力的心，不能半途而廢。
22	以後有類似的活動我一定會盡我的全力去幫助我的組員，我覺得用遊戲融入閱讀會對上課沒有精神的同學提升專注力
23	我覺得這樣可以加深我們印象。
24	日後有類似的課程，我會比較認真，因為可以不花很多力氣就可以看懂文章。我覺得用遊戲融入閱讀，可以教好記，因為遊戲比較好記得。
25	日後有類似的課程，我會努力去取得更多的分數。 我覺得用遊戲融入閱讀是一件很好記憶的方式，在有限的時間內做出完美的事需要頭腦、努力、合作、不放棄的心態真的非常的棒。
26	如果以後每一課都這樣，我覺得我們班的國文能力都會上升，因為像我就不喜歡一直坐，我喜歡分組競賽，會讓我想要贏，所以變得很認真。
27	我覺得用遊戲可以讓我們開心地玩，又可以學習課文。
28	很有趣。
29	這樣讓我們可以團隊合作，有互助的精神，也可以充實閱讀這則課文。

第四節 寫作成效分析

壹、簡單五感描寫呈現圖片

在第一單元〈我的讀者詮釋權〉的學習單中，先讓學生描摹圖片，以 706 班的高生為例，她選擇這張酒杯裝酒的圖片，並繪製出來。



圖 4-10
學生描摹圖片

接著，根據學習單的提示，依五感描述圖片的資訊

步驟二：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

視覺方面：有兩杯酒和兩根蠟燭。

聽覺方面：酒杯碰撞的清脆聲響。

嗅覺方面：紅酒的葡萄香氣。

味覺方面：紅酒喝起來香甜卻不失一絲苦澀。

觸覺方面：酒杯用玻璃做的，摸起來冰冰涼涼的。

視覺方面：有兩杯酒和兩根蠟燭

聽覺方面：酒杯碰撞的清脆聲響

嗅覺方面：紅酒的葡萄香氣

味覺方面：紅酒喝起來香甜不會苦澀

觸覺方面：酒杯用玻璃做的，摸起來冰冰涼涼的

圖 4-11

學生五感寫作之一

學生在這個單元僅能直觀描寫圖片中的資訊，寫法較片面粗淺，但在教師提供其他學生範本並講解說明後，高生在第二單元「你也是說書人：以〈王冕的少年時代〉為例」的寫作練習中，針對五感的部分，寫法比前一回細膩許多，高生選的圖片與說明如下：



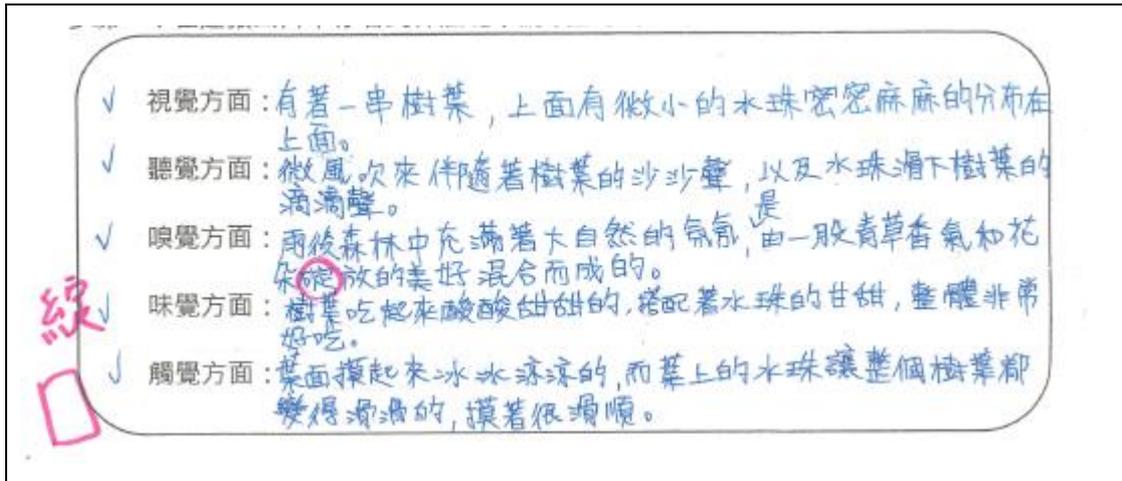
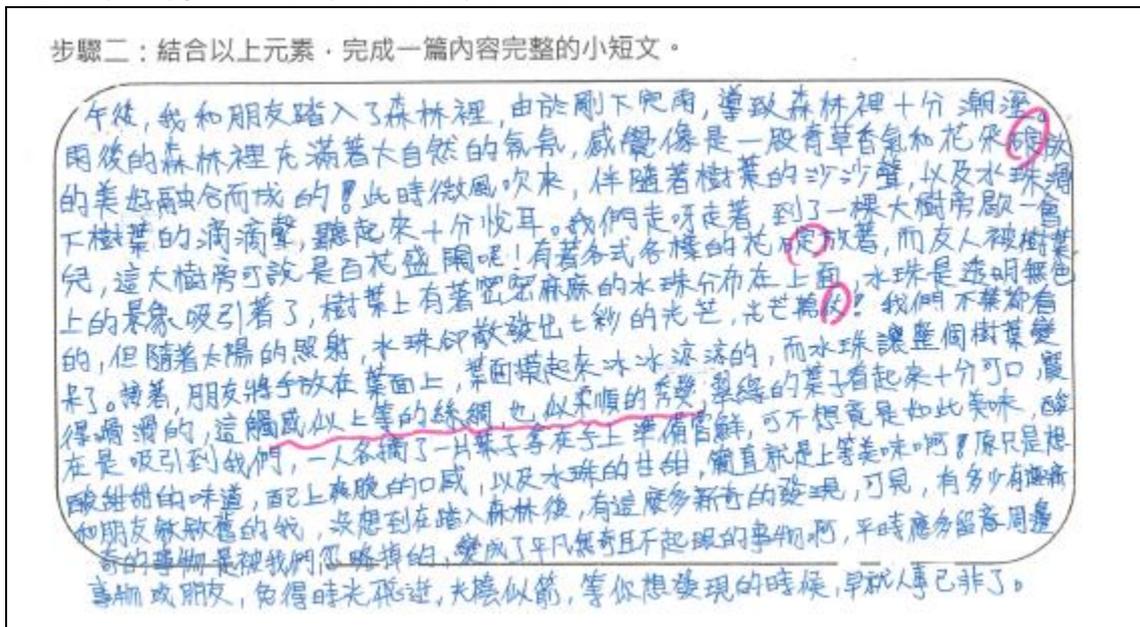


圖 4-12

學生五感寫作之二

貳、從五感描寫擴展至短文寫作

因為具備五感細節的文字描寫，所以短文寫作就有充裕的文句和內容，完成速度也增快許多，以下為高生完成的短文：



主題：一次美好的發現

午後，我和朋友踏入森林，由於剛下完雨，導致森林十分潮溼。

雨後的森林裡充滿著大自然的清新，是揉合著青草香和花朵綻放的美好。一陣微風吹來，伴隨著樹葉的沙沙聲，以及水珠滑下落葉的滴答聲，更襯托出周遭的寧靜。

走累了，我們到一棵大樹旁歇腳，兩三點水滴落在我們臉龐，吸引我們抬頭看看水從哪裡來，原來是密密麻麻的水珠遍布在樹葉上，隨著陽光照射，透明無色的水珠散發出七彩光芒，整棵樹一片光芒萬丈，我們不禁看呆了！我們伸手摸著葉片，由於水珠的流過，使得樹葉變得光滑，就像上等的絲綢，也像柔順的秀髮。

原本只是一次普通的出遊，沒想到在踏入森林後，有這麼新奇的發現，也許平時我們因生活節奏緊湊，忽略許多新鮮有趣的事物，誤以為人生乏味單調，但若願意睜開能發現美麗的雙眼，我們的生活會更繽紛。

圖 4-13

學生短文寫作

研究者發現學生在五感白描練習之後，能將白描練習運用於短文中，利用三百字左右的短文，情景兼具，描寫細緻，聚焦於雨後的大自然景致，並能在文末藉出遊的經驗闡發對生活的體悟，兩次寫作的進步情形，顯而易見。

研究者透過〈我的讀者詮釋權〉學習單，先讓學生利用「五感」描摹圖片，經過具體的描繪「視覺聽覺嗅覺味覺觸覺」感受，練習之後，能夠很具體描繪圖片或內心想法，接著再延伸五感細節的文字描寫，連接事件成為完整的短文，呈現人事物的感觸與感受，顯現寫作的進步，此為研究重要發現。

第五節 綜合討論

壹、班級之間的學習差異

研究者發現，由於兩個班學生屬性有所不同，學生反應也不同。就上臺情形而言，體育班學生反應積極，而另一班有的學生反應希望能坐在位子安靜上課，跑來跑去覺得很累。

在學生回饋方面，體育班學生反應熱烈，學生認為「如果國文課每節都這樣，三年下來國文一定會進步」。體育班學生都是運動競技選手，競爭與團隊合作是比賽的常態，因此在國文課堂上使用分組競賽活動，對他們深具吸引力，若有組員影響小組榮譽，也會受到群體壓力而改善，學生對課程極為投入，對每次國文課的分組活動非常期待，每次看到老師拿出籌碼、卡片，都會大呼「又要玩遊戲了！耶！」

相較於體育班反應熱烈，普通班學生對遊戲融入教學的反應較分歧。部分同學能和體育班學生一樣投入，積極參與；部分同學經過兩次遊戲活動之後，顯得意興闌珊，覺得和組員合作很無聊，或是不想和人討論，只想自己安靜的上課；部分同學則是願意積極融入課程，但不能理解為什麼國文教學要搭配遊戲，這類大多是程度較好的學生，他們靠自己閱讀或老師簡單講解就可理解文本，因此加入遊戲對他們來說較浪費時間；部分同學在圖文搜尋的活動中，一直無法了解為什麼該圖片搭配該段落，教師在作活動前，需要再多做些示範與講解，才能避免這個情形。

貳、學生對課程的回饋

研究者在問卷的部分，設計開放式的填答，想要了解兩個班級的學生，對於學習後的心得感想。以下將兩個班學生的問卷回饋，歸納整理如下：

一、遊戲增進對課程的喜好程度，但花費較多時間。

學生們普遍都喜歡遊戲融入閱讀，覺得透過這樣的教學方式很有趣，可以加深學習的印象，讓他們更喜歡國文課。

我覺得用遊戲融入閱讀是蠻有趣的，這樣才會讓我們對課文才有印象... (70601)

我覺得用遊戲融入閱讀，印象可以更深刻，平時上課沒什麼樂趣，要是有用遊戲，比較好玩。(70602)

我覺得用遊戲容易閱讀會讓那一些不想閱讀的人去閱讀! (70609)

這是一個有趣的活動，能和同學一起討論，希望以後可以常有這樣的課程，會使我對國文課更加喜歡。(70806)

我覺得閱讀理解，我們這組特別激動，玩完之後就對課文加深印象了!! (70802)

我覺得用遊戲可以讓我們開心地玩，又可以學習課文。(70827)

但也有學生表示比較習慣原本的上課模式，覺得透過遊戲的教學，似乎有點浪費時間。

對我來說這個遊戲融入內容的學習方法其實並沒有什麼用，反而很浪費時間，因為會參與的人就是會參與，但是不會參與的人還是不會參與，所以我覺得直接上課應該對我們比較有效。(70608)

我覺得用遊戲融入遊戲有一點無聊。(70623)

二、遊戲產生學習遷移，增進學習策略的運用

學生在嘗試這樣的教學方式之後，開始去思考課文跟圖卡之間結合的意義，藉由觀察來了解圖卡背後的所蘊藏的意涵，同時可以與課文的重點相連結，更指出若未來有類似的課程，也願意使用這樣的聯想方式，可以發現遊戲融入閱讀的教學，

讓學生有學習上的遷移。

我認為利用圖片來教學，有助於學習!不單單只是文字，結合圖片不但使畫面更加豐富，不單調、乏味，也能使學生更容易理解!所以可以多多利用圖卡或其他方法，學習效果加成!(70605)

我覺得用遊戲融入閱讀使得同學更容易融入課程並仔細閱讀課文，找出課文的重點並加以聯想和圖卡結合，仔細觀察或許也能看出圖卡背後的意義，日後有類似的課程，我願意更用心體會課文及圖卡的用意。(70606)

我覺得用遊戲融入閱讀可以讓我們更深入了解句子所要表達的主旨，更深入理解課文內容。(70610)

三、小組互動增進團隊合作及解決紛爭的能力

學生在遊戲的過程之中，藉由小組的合作，體會到團隊合作的重要性，尤其當小組內的意見分歧時，如何溝通與協調，尊重他人的意見，對於學生而言，也是重要的學習課題。

在過程中也體會到「團隊合作」得重要性(!)學習如何在有限的時間內做完指定的事，做出影響整組得分的決定，也要學會如何與他人溝通，畢竟難免會遇到彼此意見不合的時候，因此如何避免紛爭的方法也值得我們學習! (70610)

這樣讓我們可以團隊合作，有互助的精神，也可以充實閱讀這則課文。(70829)

這個活動我覺得非常需要跟自己的同伴有共識，以及有良好溝通和想法，並且抱持一顆努力的心，不能半途而廢。(70821)

在有限的時間內做出完美的事需要頭腦、努力、合作、不放棄的心態真的非常的棒。(70825)

第五章 結論與建議

本研究以國中七年級學生為對象，探討「遊戲融入閱讀理解教學」對於學生學習成效的影響。本章共分為兩節，第一節為研究結論，第二節為建議，提供教學者與未來研究者參考。

第一節 結論

本研究在於運用遊戲融入閱讀理解，應用圖卡融入遊戲於教學之中，讓學生進行文本的理解。以下說明本研究結論：

壹、發展「遊戲融入閱讀理解教案模組」

本研究在教案模組的建立，主要以三個教學單元作為串聯，建構整個教學模組，第一個單元名稱為「我的讀者詮釋權：以〈五柳先生傳〉為例」，第二個單元名稱為「你也是說書人：以〈王冕的少年時代〉為例」，第三個單元為「生活創作百百種：〈在大地上寫詩〉為例」。研究者使用圖卡資源進行課程教學，將圖卡遊戲融入文本的理解，讓學生學會文字與圖像之間的連結，動手摘要與分析圖卡所透露的訊息，進而觸發學生的生活創作靈感，由此培養學生寫作與口說能力。

貳、「遊戲融入閱讀理解教學」深具成效，值得推廣與運用。

本研究在教學的前後，分別給予兩個班級的七年級學生問卷，從研究結果發現，無論是普通班或是體育班，兩個班級的後測成績分數，均高於前測的成績分數，可以說明運用遊戲融入閱讀理解教學的成效十分顯著。

此外，在學生的學習問卷回饋的部分，多數的學生表示，這樣的課程活動設計很有趣，可以加深學習印象，有助於學習記憶。運用遊戲的合作學習，可以與同儕互相討論，在學習的過程之中可以讓學生體會到團隊合作的重要性，當小組之間的

意見發生歧異時，如何溝通進行解決，也是學生需要學習的課題。由此觀之，本研究的教學成效良好，這樣的教學方式有益於學生的學習，國語文領域或相關領域的科目，亦可參考此教學模組，作為教學策略之應用。

第二節 建議

根據研究結果，以「遊戲融入閱讀理解」對學生的學習成效，提出建議如下：

壹、對於國中行政端之建議

建議國中可邀請具有經驗的教師及專家，進行遊戲化課程設計，以提升教師的遊戲融入課程知能，提升教師設計課程的意願，在不增加教師負擔下，提供教師協助，讓學生有多元的學習方式，以展現十二年國教的適性發展目標。

貳、對於國中教學端之建議

一、遊戲設計應引起學生共鳴及投入

在學生回饋方面，體育班學生反應熱烈，認為「如果國文課每節都這樣，三年下來國文一定會進步」。體育班學生都是運動競技選手，競爭與團隊合作是比賽的常態，因此在國文課堂上使用分組競賽活動，對學生深具吸引力，因此建議教學者在遊戲融入教學的設計上，可依班級屬性引發學生學習動機。

二、教學者須多做示範與共備，增進教學流程的順暢。

普通班的同學多數和體育班學生一樣投入課程，然部分同學經過兩次遊戲活動之後，顯得意興闌珊，覺得和組員合作很無聊；部分同學願意積極融入課程，但不能理解為什麼國文教學要搭配遊戲，甚至認為加入遊戲對他們來說較浪費時間；部分同學在圖文搜尋的活動中，一直無法了解為什麼該圖片搭配該段落，為避免以上情形，教師在作活動前，必需要再多做些示範與講解。

建議教師在尋找課堂的圖片時，可以採用共備的形式。同時，可以將上課過程進行錄製，與其他教師進行分享與回饋，更能增進教學能力。

三、教學者可善用圖片及學習單，增進閱讀理解。

在研究過程中發現，有學生反映他對於圖卡呈現文本的活動有障礙，他很難理解為什麼這些卡片和課文相關，一方面可能是學生缺乏想像力，一方面是研究者找卡片時，因為是一個人搜尋，憑藉個人對文本的認識找尋對應的圖片，主觀成分很高。

在文言文的課文進行活動時，也要注意學生是否是針對文本搜尋，非有其他輔助工具。例如〈我的讀者詮釋權〉活動中，因是以〈五柳先生傳〉為例，老師在講解課文時曾提供翻譯。學生在後來的圖文搜尋活動中，便只以翻譯內容找圖片，未從文言課文中尋找，失去藉這著活動讓學生熟悉文本的目的，非常可惜，這是在下次活動中要注意的。

參、對教育行政主管機關之建議

建議教育行政主管機關可推廣本研究之圖卡模組，提供教師國文文本的多元呈現方式，實行聽說讀寫等多元評量，協助學生發展不同面向的能力。

肆、對於後續研究之建議

一、使用其它學習單元討論遊戲融入閱讀理解之成效

本研究主要透過三個不同單元，串聯成一系列的教學模組。建議後續研究可以選擇多樣化的篇章，搭配不同的教學單元，或是運用其他遊戲類型，進行教學活動之試驗，討論其教學成效與差異，對於建立「遊戲融入閱讀理解教案模組」有其助益。

二、比較運用不同教學法之差異

本研究使用遊戲融入教學的方式，了解學生在閱讀理解的學習情形，在教學法上僅使用一種方法，並沒有與其它教學法同時施測，故無法了解不同教學法的差異。建議後續的教學者或研究者，可以運用不同的教學法，選擇一至兩個教學單元進行實驗，更能顯示遊戲融入教學與其它教學法彼此之間的優勢，進而增加教師的教學策略的多元運用。

參考文獻

中文部分

- 白雲霞 (2012)。以創造思考行動策略幫助國小師資生創作社會學習領域教學遊戲之行動研究。彰化師大教育學報，21，75-106。
- 江素卿 (2006)。國小低年級看圖教學與充實文句之研究 (未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北。
- 吳長鵬 (2008)。遊戲與學習。臺北：國立空中大學。
- 吳訓生 (2002)。國小高、低閱讀理解能力學生閱讀理解策略之比較研究。特殊教育學報，16，65-104。
- 李欣蓉 (譯) (2005)。Bromley, K., Vitis, L.I.-D., & Modlo, M (著)。圖像化學—在不同課程領域使用圖像組織。臺北：遠流。
- 杜彥誼 (2010)。遊戲融入英語字彙教學對低成就國三生學習動機與學習成就之影響 (未出版之碩士論文)。銘傳大學，臺北。
- 周士傑、梁淑坤 (2007)。遊戲融入小學六年級數與計算教學的設計及反思。台灣數學教師電子期刊，11，12-32。
- 侯惠澤 (2016)。遊戲式學習：啟動自學 X 喜樂協作，一起玩中學！臺北：親子天下。
- 洪佩好、林惠芬 (2012)。圖片提示教學策略對高職綜合職能科學生中餐烹調丙級檢定術科衛生技能學習成效之研究。特殊教育與復健學報，27，1-29。
- 張建好、柯華葳 (2012)。數學成就表現與閱讀理解的關係：以 TIMSS 2003 數學試題與 PIRLS 2006 閱讀成就測驗為工具。教育心理學報，44(1)，95-115。

- 張聖怡、張世慧 (2017)。情境式圖片教學對提升國小輕度智能障礙兒童複句理解能力之研究。特教論壇，22，1-25。
- 教育部 (2014)。十二年國民基本教育課程綱要總綱。臺北市。
- 許靜娟 (2004)。圖片提示教學策略對國中智能障礙學生烹飪技能學習效果之研究 (未出版之碩士論文)。國立彰化師範大學，彰化市。
- 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。
- 陳麗如 (2007)。身心障礙學生教材教法。臺北市：心理出版社。
- 黃冠達、張純、幸曼玲 (2015)。國小教師參與閱讀理解教學實踐社群與其專業成長之研究。教育研究與發展期刊，11(1)，57-80。
- 楊俊鴻、張茵倩 (2016)。素養導向課程與教學的實踐：以臺南市保東國民小學全校性的公開課為例。2016邁向十二年國教新課綱：學生學習與學校本位課程發展研討會，頁 1-19。
- 潘世尊 (2016)。以 PIRLS 閱讀理解歷程為基礎之「提問」策略教學。弘光學報，78，147-161。
- 謝慧如 (2009)。圖卡教學與多感官教學對國小啟智班學生語彙學習成效之比較研究 (未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北。
- 竇金城 (2004)。遊戲教學在提升國小英語學習動機之探討。南縣國教，13，16-17。
- 蘇育仁 (1993)。課程與教學—漫談遊戲教學導向的教學設計。國教輔導，33(2)，4-6。

英文部分

- Agran, M. (1997). *Student-directed learning: Teaching self-determination skills*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole.
- Agran, M., King-Sears, M. E., Wehman, M. L., & Copeland, S. R. (2003). *Student-directed learning* (pp. 3-18). Baltimore, MD: P. H. Brookes.
- Baines, L. A., & Slutsky, R. (2009). Developing the Sixth Sense: Play. *Educational Horizon* , 87(2), 97-101.
- Beckett, D. (2008). Holistic competence: Putting judgments first. *Asia Pacific Education Review*, 9(1), 21-30.
- Eow, Y. L., Ali, W. Z., Mahmud, R., & Baki, R. (2010). Computer games development and appreciative learning approach in enhancing students' creative perception. *Computers & Education*, 54(1), 146-161.
- Gargiulo, R. M. (2012). *Special education in contemporary society*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Hilden, K. R., & Pressley, M. (2007). Self-regulation through transactional strategies instruction. *Reading & Writing Quarterly*, 23, 51–75.
- Illeris, K. (2009). Competence, learning and education: How can competences be learned, and how can they be developed in formal education? In K. Illeris (ed.) *International perspectives on competence development: Developing skills and capabilities* (pp. 83-98). New York: Routledge.
- Randel, J., Morris, B. A., Wetzell, C. D., & Whitehill, B. V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 23, 261-276.

附錄一 遊戲融入閱讀理解適用圖卡

研究者將可融入主題教學的圖卡，依據主題類別分為以下六類：一、人物形象、情感圖庫、二、學習成長圖庫、三、用品器物圖庫、四、自然景觀圖庫、五、餐飲料理圖庫、六、動物生態圖庫。以下分別敘述：

一、人物形象、情感圖庫

適用文本	適用文本： <u>心囚</u> 、 <u>孩子的鐘塔</u> 、 <u>背影</u> 、 <u>母親的教誨</u> 、 <u>五柳先生傳</u> 、 <u>王冕的少年時代</u> 、 <u>在大地上寫詩</u> 、 <u>麥帥為子祈禱文</u> 、 <u>一棵開花的樹</u> 、 <u>陋室銘</u> 、 <u>人生需求越少，負擔越輕</u> 、 <u>土</u> 、 <u>座右銘</u> (取自翰林版國中國文教科書)	
圖卡		
圖卡		

圖卡

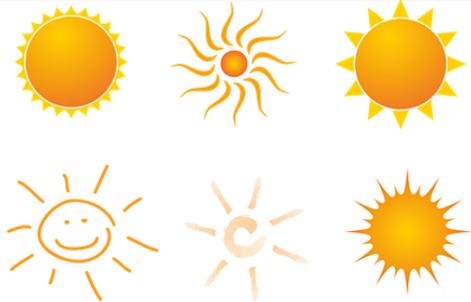


圖卡

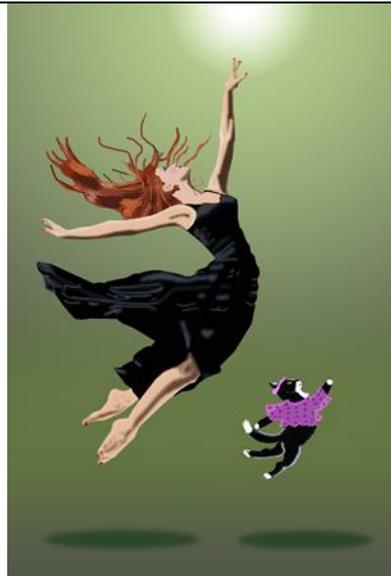


圖卡



圖卡		
圖卡		
圖卡		

圖卡



圖卡

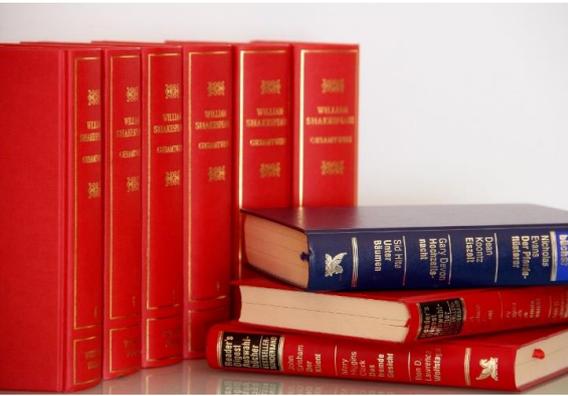


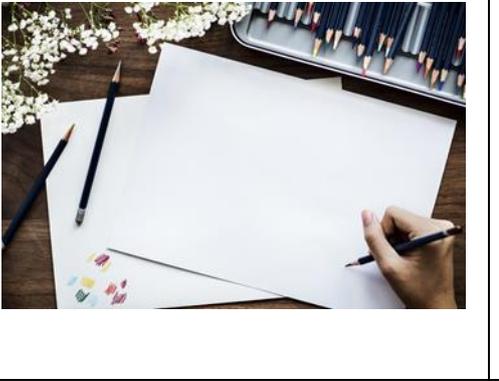
圖卡



圖卡		
圖卡		
圖卡		

二、學習成長圖庫

<p>適用 文本</p>	<p>適用文本：<u>母親的教誨</u>、<u>謝天</u>、<u>五柳先生傳</u>、<u>王冕的少年時代</u>、<u>在大地上寫詩</u>、<u>求知若渴</u>、<u>永保傻勁</u> (取自翰林版中國文教科書)</p>	
<p>圖卡</p>		
<p>圖卡</p>		
<p>圖卡</p>		

圖卡		
圖卡		
圖卡		
圖卡		

圖卡		
圖卡		

三、用品器物圖庫

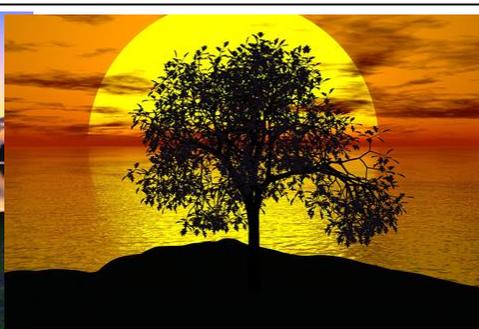
適用文本	<p>適用文本：<u>謝天</u>、<u>五柳先生傳</u> (取自翰林版<u>國中國文教科書</u>)</p>	
圖卡		

圖卡		
圖卡		
圖卡		

適用文本	<p style="text-align: center;">四、自然景觀圖庫</p> <p>適用文本：<u>夏夜</u>、<u>王冕的少年時代</u>、<u>在大地上寫詩</u>、<u>記承天夜遊</u>、<u>田園之秋</u>、<u>愛蓮說</u>、<u>我所知道的康橋</u>、<u>森林最優美的一天</u>、<u>故鄉的桂花雨</u>、<u>大明湖</u>、<u>與宋元思書</u>、<u>與荒野相遇</u>(取自翰林版國中國文教科書)</p>
------	--

圖卡			
圖卡			
圖卡			
圖卡			

圖卡		
圖卡		
圖卡		
圖卡		

圖卡		
圖卡		
圖卡		
圖卡		

五、餐飲料理圖庫

適用 文本	適用文本： <u>王冕的少年時代</u> 、 <u>在大地上寫詩</u> 、 <u>我所知道的康橋</u> (取自翰林版國中國文教科書)
----------	---

圖卡



圖卡



圖卡



圖卡





適用 文本	<p style="text-align: center;">六、動物生態圖庫</p> <p>適用文本：<u>王冕的少年時代</u>、<u>在大地上寫詩</u>、<u>我所知道的康橋</u> (取自翰林版國中國文教科書)</p>
----------	---



圖卡



圖卡



圖卡



附錄二 遊戲融入閱讀理解學習單

1. 我的讀者詮釋權、2.白描 寫作練習、3.生活創作百百種

2.

我的讀者詮釋權：以〈五柳先生〉為例 ____年__班__號_____

你已經和組員選出與本文相關的圖片了，現在，從中找出你覺得最有fu的一張。

步驟一：用簡筆繪畫呈現這張圖片的內容



步驟二：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

視覺方面：

聽覺方面：

嗅覺方面：

味覺方面：

觸覺方面：

步驟三：這張圖片與課文哪部分呼應呢？請用以下句型表達。

關鍵字：我認為、因為①、因為②、所以，用螢光筆標示出來



生活創作百百種

班級_____座號____姓名_____

我選擇的生活創作主題是：

我將帶來現場的物品是：

我也許會現場表演，我要表演的是：

我要分享的內容逐字稿(約 300 字)：

★注意時間：限 1 分 30 秒(一秒鐘大約講 3 個字)。

少於 1 分 15 秒；多出 1 分 45 秒扣 5 分

評分項目

內容			說話			肢體		儀態
重點	流暢	時間	音量	發音	速度	眼神	手勢	溫和大方
20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%

寫作練習：白描手法

班級_____座號_____姓名_____

王冕以白描(用最簡練的文字，不加烘托，直接描繪)手法，描繪雨後湖邊美景，遠近高低、色彩描摹都非常細膩。請將你剛才所選的圖片，用白描手法直接描繪。

步驟一：在這張圖片中你看到什麼呢？請以五感來呈現。

視覺方面：

聽覺方面：

嗅覺方面：

味覺方面：

觸覺方面：

步驟二：結合以上元素，完成一篇內容完整的小短文。

附錄三 「遊戲融入閱讀理解」調查問卷

「遊戲融入閱讀理解」調查問卷 (前測 後測)

基本資料：

學校：_____ 年級：_____年_____班_____號 姓名：_____

性別：男 女

圈選依據：1.非常不同意 2.不同意 3.既不同意也不反對 4.同意 5.非常同意

題目	(請圈選)
遊戲融入	1 2 3 4 5
1.在圖卡遊戲的課程中，我看到許多與文本相關的圖片。	1 2 3 4 5
2.以圖片理解課文內容，可提升學習興趣。	1 2 3 4 5
閱讀理解	1 2 3 4 5
3.在圖卡遊戲課程中，我們小組能將文本與圖片對應。	1 2 3 4 5
4.圖片讓我對課文的句子感受更鮮明。	1 2 3 4 5
5.我注意到組員彼此詮釋圖片的說法不盡相同。	1 2 3 4 5
6.組員們詮釋圖片時，促進我對文本的思考。	1 2 3 4 5
摘要分析	1 2 3 4 5
7.在選擇圖片時，能摘錄課文的句子為圖片說明。	1 2 3 4 5
視覺呈現	1 2 3 4 5
8.在寫圖卡遊戲學習單時，我對自己選的那張圖片很有感觸。	1 2 3 4 5
9.我能夠參考圖片上的內容，將它的主題畫在學習單上。	1 2 3 4 5
10.繪出圖片的內容，有助我再次回顧課文。	1 2 3 4 5

11.感想心得：ex. 日後有類似的課程，我……。
我覺得用遊戲融入閱讀……。



國家圖書館出版品預行編目資料

遊戲融入閱讀理解教學設計之行動研究/洪佳吟著

初版

臺北市：教師研習中心，民 107

面； 公分

ISBN978-986-05-7770-9（平裝）

1. 教育專題研究

教育專題研究（201）

遊戲融入閱讀理解教學設計之行動研究

發行者：臺北市教師研習中心

發行人：謝麗華

研究者：洪佳吟

審查委員：臺北市教師研習中心出版品編審小組

任光祖 王舒誼 梁文綺 尤惠娟 蔡瑜文 黃益輝

王妙慧 蘇柏仔

出版機關：臺北市教師研習中心

版（刷）次：初版

地址：11291 臺北市北投區陽明山建國街二號

網址：<http://www.tiec.tp.edu.tw>

E-Mail：tiec.@tiec.tp.edu.tw

聯絡電話：(02) 2861-6942

承印者：良翊印刷有限公司

地址：新北市中和區建八路 139 巷 9 弄 6 號

電話：(02) 22210607

出版日期：中華民國 107 年 12 月

G P N：

ISBN：978-986-05-7770-9

本書全部圖文均有著作權，未經本中心同意不得使用或取材



溫馨·創意·專業·國際

ISBN: 978-986-05-7770-9