國立政治大學華語文教學博碩士學位學程

碩士學位論文

指導教授：舒 兆 民 博士

桌上遊戲融入華語文教學複習活動─以「驢橋」為例

Reviewing Activities of Teaching Chinese as a Second Language Integrated with Tabletop Games– The Case of Eselsbrücke

研究生：劉 鈺 琪

中華民國 107 年 1 月

摘要

課堂遊戲活動是語言教室裡重要的一環，透過遊戲不僅可降低學習者壓力、提升學習動機、增加學生互動，更能刺激高層次的思考，對華語教師而言也是不可或缺的語言練習。然而，目前華語教學關於遊戲活動的相關研究尚在發展階段，在教學現場，華語老師也受限於難以自行設計遊戲或製作道具等因素，因而降低使用課堂遊戲活動的意願和頻率。

本研究將桌上遊戲元素加入華語文課堂中，透過適度更動桌上遊戲「驢橋」的部分規則和道具，盼學生在帶有競爭性質的規則中歡樂且積極地練習所學生詞，證明桌上遊戲作為華語教學複習活動的可行性。

此次實驗過程中讓受試學生實地操作「驢橋」，實驗過程中同時錄音，實驗結束後請所有受試學生填寫問卷，並徵求自願者進行一對一訪談，最後綜合實驗觀察紀錄、問卷與訪談以觀察探究學生對「驢橋」的反應。根據研究結果，「驢橋」作為華語課堂的遊戲活動時，可引起學生注意力，積極將所學應用於遊戲中，提升生詞學習的自信心，華語教師在遊戲中可鼓勵增強學生的滿足感，扮演給予學生回饋的重要角色，「驢橋」為學生接受程度高的華語課堂教學複習遊戲活動。此次研究證明桌上遊戲「驢橋」改編為華語教學課堂複習活動可提升學生學習動機，學生反應熱烈，未來可推廣更多樣化的桌上遊戲進入華語教學課堂，讓華語教學的活動更豐富多彩。

關鍵詞：華語教學、遊戲學習、桌上遊戲、語言活動設計。

Abstract

Class games play an important role in language class. The advantages of games include: lower the learning pressure, strengthen the learning motivation, enhance the interaction between students, and stimulate higher-order thinking ability. Games are also a necessary practice for language learning. However, related research in the field of teaching Chinese as a second language is still developing. Also, due to the difficulty of designing the games and preparing the props, Chinese teachers would hesitate to use the games or reduce the frequency of language games in the classroom.

The topic of this research is teaching Chinese as a second language class integrated with tabletop games factors. By amending some rules and props of the board game Eselsbrücke, students would be expected to practice the learned vocabularies actively and delightfully in this game. Also, this research could prove the feasibility of tabletop games as the reviewing activity of teaching Chinese as second language. In the research, subjects would operate Eselsbrücke directly, and all their response would be observed through recording. After the research, students filled in the questionnaire, and volunteers would accept the interview. According to the research result, as a game in Chinese class, Eselsbrücke can arouse student's attention, review what they have learned, makes students more confident in learning vocabularies. Chinese teachers play an important role that not only encourages students to achieve higher sense of satisfaction, but also feedbacks to students immediately. Combining the fun of game and the effective language practice, Eselsbrücke is a reviewing activity which is easy for students to accept in teaching Chinese as a second language class.

This research proves that tabletop game Eselsbrücke shows positive effect to students as a Chinese class reviewing activity. In the future, we may promote tabletop games in teaching Chinese as a second language class, to create more and more interesting and attractive Chinese teaching activities.

Keywords: Teaching Chinese as a second language, game learning, tabletop game, language activities design

目錄

第一章　緒論.....1
第一節 研究背景與動機.....1
第二節 研究問題.....3
第三節 研究範圍.....3
第四節 名詞釋義.....4
第二章　文獻探討.....7
第一節 遊戲活動基礎理論.....7
第二節 遊戲活動與教學.....12
第三節 桌遊融入教學之相關研究.....18
第三章　研究設計與實施.....29
第一節 研究方法.....29
第二節 研究對象.....29
第三節 研究步驟.....30
第四節 信效度掌握.....32
第五節 「驢橋」進行流程.....32
第四章 研究過程與結果分析.....39
第一節 研究實施過程.....39
第二節 問卷結果與分析.....45
第三節 訪談結果與分析.....48
第五章 結論與建議.....59
第一節 結論.....59
第二節 未來研究建議.....60
參考文獻.....63
附錄一 驢橋意見回饋問卷.....68
附錄二 學生訪談問題題綱.....71

附錄三 華語教師訪談問題題綱.....72
附錄四 驢橋意見回饋問卷作答示例.....73
附錄五 學生訪談紀錄.....79
附錄六 華語教師訪談紀錄.....104
附錄七「驢橋」建議教案.....108

國立政治大學 National Chengchi University

表目錄

表 1 遊戲活動古典理論.....8
表 2 現代遊戲理論.....11
表 3 ARCS 教學設計模式.....15
表 4 與桌遊相關的碩士論文.....23
表 5 臺灣語言教學與桌遊相關碩士論文（依年份及姓氏筆畫排序）.....24
表 6 華語中心中級班能力指標.....29
表 7 驢橋遊戲流程表.....33
表 8 原始驢橋遊戲規則及配件更動對照表.....37
表 9 第一次研究受試者基本資料.....39
表 10 第二次研究受試者基本資料.....40
表 11 第三次研究受試者基本資料.....42
表 12 第四次研究受試者基本資料.....43
表 13「驢橋」問卷結果.....46
表 14 受訪學生代號與訪談記錄編碼.....48
表 15 受訪教師之相關資料與訪談編碼.....55

國立政治大學 National Chengchi University

圖目錄

圖 1 驢橋外盒圖.....5

圖 2 驢橋的木製配件.....5

圖 3 驢橋進行時所用的圖板及桌面配置.....5

圖 4 關鍵字「桌遊」和「桌上遊戲」在台灣碩博士論文知識加值系統之論文數量.....23

圖 5 研究步驟.....31

圖 6 驢橋簡要流程圖.....36

國立政治大學 National Chengchi University

第一章　緒論

眾多研究支持使用教育性遊戲補足傳統課堂教學，不只提升興趣、動機和記憶力，也能增強更高層次的思考及合理的技巧（Hogle, 1996）。儘管老師都明白在課堂中以遊戲教學對學習大有助益，教師卻常苦於設計各種適用於語言教學的遊戲。本研究意圖將桌上遊戲融入華語文教學中，並透過實地操作觀察學生對桌上遊戲的反應。桌上遊戲是否可成功轉換為課堂遊戲，以提升學習動機是本次研究最主要的目的。本章依序介紹研究背景與動機、研究問題、研究範圍及名詞釋義。

第一節　研究背景與動機

翁書怡（2012）針對北部華語中心的教師進行華語文課堂遊戲之調查研究，結果顯示，多數教師肯定課堂遊戲應用於成人學生的功能與適用性，同意課堂遊戲能有效地提升學生的語言能力與學習興趣；然而，課堂遊戲實施與設計主要的問題為「遊戲設計與教具製作費時、缺乏遊戲資料來源」以及「成人學生對課堂遊戲沒興趣、參與意願低」，都是使得華語教師對課堂遊戲卻步不前的主因。

筆者於研究所時期的教學實習課也面臨不知如何設計教學活動來激發學生的學習興趣，直至實習成果發表會，看到其中一位同學運用大富翁的概念帶領學生進行遊戲，練習課堂所學，激發了小小的靈感：為什麼不將桌上遊戲的概念融入華語教學活動呢？

桌上遊戲雖為遊戲的一種，但與一般常用的課堂遊戲不同點在於，桌上遊戲通常具有遊戲的背景以及精美的配件（陳秋伶，2014），而其他特點還包含：攜帶方便、場地限制小、低使用門檻、互動性佳、實體感覺高，且通常規則較簡單（蘇昱暘，2012），這些特性相當符合用於課堂教學活動的要點。至於遊戲種類，台灣現今最大的桌遊出版商新天鵝堡桌上遊戲，自 2002 以來，已出版逾三百款中文版桌上遊戲，且數量持續增加，可見台灣的桌上遊戲規模日漸龐大，且選擇

性多，非常適合需要豐富遊戲資源，但又難以耗費心力設計遊戲與教具的教師。另外，桌遊店的消費者年齡層普遍在大專至社會人士（陳秋伶，2014），與多數華語中心的學生年齡層相近，桌上遊戲的多樣化內容應能引起成人學生的興趣，如果改動桌上遊戲部分規則使其適合語言教學，善加利用遊戲的配件及情境，豐富的桌遊資源無疑成為教學的利器，解決老師遊戲活動種類不足的困境。

因此，愈來愈多教育工作者關注桌上遊戲融入教學課堂的議題，桌上遊戲進入教學現場成為教學活動，不僅賦予遊戲活動豐富多樣的主題、耳目一新的規則，同時提升學生的學習興趣、強化學習動機，利用遊戲的特性將原本枯燥無聊的教學內容轉化為活潑有趣的教學活動，如今幾乎各學科都有教師將桌上遊戲改編為課堂遊戲活動的教案規劃、課程設計，更有甚者，為特定的教學內容量身打造，開發、製作獨創的桌上遊戲以達更佳的教學成效，以桌上遊戲為主題的課程、講座、營隊也紛紛開辦，桌上遊戲與教學相關的研究更是逐年增加，可謂是教育領域一股新的浪潮。

而華語教學也加入這股桌上遊戲熱潮，許多華語教師開始將桌上遊戲作為教學活動，且樂於在工作坊或網路上分享自己的桌上遊戲教學教案，不過相較於其他學科，華語教學與桌上遊戲的實證研究則尚在起步階段；此次選擇此研究主題即期盼可讓更多的華語教師認識桌上遊戲，進一步將桌上遊戲的元素融入教學活動中，從而迸發更多精彩有趣的華語教學遊戲活動。

筆者接觸桌上遊戲雖時日未久，但於曾體驗過的二三十款遊戲中，深感桌上遊戲「驢橋」以詞彙為中心，必須使用詞彙組織短句並擴展至短篇故事，是一款節奏明快的語言遊戲，且規則易於學習，玩起來又饒富樂趣，故選定以此桌上遊戲為主要媒介，嘗試究竟桌上遊戲的魅力能否融入華語文課堂，開創更多適合學生的華語教學活動。

第二節　研究問題

此次融合桌上遊戲「驢橋」於華語文教學活動的研究設定以下兩點的研究問題：

1. 外籍華語學生實地操作桌上遊戲「驢橋」後能否提升學生的學習動機？
2. 外籍華語學生認為桌上遊戲「驢橋」是否適用於華語教學課堂之複習活動？

此次研究主要目的在於觀察桌上遊戲實際轉化為語言學習的課堂遊戲時，外籍華語學生對桌上遊戲的想法及反應。若此次受試學生反應良好，證實桌上遊戲應用於華語教學的可行性，可更進一步推廣更多華語老師從各種類的桌上遊戲中尋求靈感，改編更多的桌上遊戲，或開發可結合華語教學的桌遊，增加華語文教學遊戲活動的豐富性及耐玩性，不管對教師教學抑或學生學習均有長遠的正面影響。

第三節　研究範圍

本研究將聚焦於遊戲活動與學生課堂互動之關聯，觀察受試學生進行桌上遊戲時的實地反應，以及遊戲結束後對該遊戲之評價與回饋，除了教學設計相關議題，也和學生學習動機、詞彙學習息息相關。

研究對象為臺灣華語中心的外籍華語學生，本研究之研究場所以語文中心的教室為優先，而實驗中所使用的桌上遊戲「驢橋」是一款以詞彙為中心的記憶遊戲，遊戲中的玩家輪流以短篇故事串聯詞彙再即時口述，需要一定的口說及聽力能力，故受試者設定為中級程度的華語學生，學生的詞彙量約 1400-1800 個，句式量約 100 個（詳細能力指標可見 p.42 第三章第二節之研究對象），每次實驗中所使用全部詞彙依每次受試學生當前的學習進度而定，詞彙範圍包含實用視聽華語第三冊第二課至第十三課、第四冊第五課至第七課的生詞。

第四節　名詞釋義

一、桌上遊戲

桌上遊戲（英語：Tabletop game），通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖板遊戲（Board Game）、骰牌遊戲（Tile-based games），以及其他在桌子或任何多人面對面平面上玩的遊戲的泛稱（取自維基百科）。

桌上遊戲顧名思義就是在桌上玩的遊戲，舉凡日常生活中玩的大富翁、疊疊樂、麻將、象棋、圍棋都可視為桌遊的一種，與電子遊戲（電視遊樂器、電腦、手機)相比，雖然沒有五光十色的聲光效果，但更為強調玩家之間面對面的互動，以及直接的反應，不僅適合闔家大小同歡，也有愈來愈多朋友於聚會時共享桌遊之樂。

二、驢橋（Eselsbrücke）

2011 年由出版社 Schmidt Spiele 出版的德國桌上遊戲，遊戲設計者為 Stefan Dorra 和 Ralfzur Linde。遊戲玩家必須隨機抽取印有關鍵詞的小圖板，並使用這些關鍵詞編造一個小故事，這個故事最好又好記又有趣，讓其他玩家能輕而易舉地回想起故事裡的關鍵詞。誰的故事最容易記住，又仔細傾聽別人的故事，就最有可能成為最後的贏家。（圖片及遊戲介紹取自 BoardGameGeek 網站）

圖 1 驢橋外盒圖

圖 2 驢橋的木製配件

圖 3 驢橋進行時所用的圖板及桌面配置

國立政治大學
National Chengchi University

第二章　文獻探討

從各學者對遊戲活動所持的不同看法中，可看出人類對遊戲活動的好奇與疑問，以及遊戲活動與學習千絲萬縷的關聯；同時本章也簡述與遊戲活動相關的教學法、教學設計模式和華語教學的研究，最後一節則介紹桌上遊戲之歷史背景、及台灣使用桌上遊戲於語言教學課堂之研究。

第一節　遊戲活動基礎理論

為什麼人類要進行遊戲活動？許多學者皆就此疑問紛紛提出自己的意見，並深入探究遊戲活動的動機及其目的。

遊戲活動理論約可分為兩個時期，一為十九世紀至二十世紀初期的古典理論，二為 1920 年代以後發展的現代遊戲理論，以下參考 Ellis M. J.(1973)、簡楚瑛（1993）及舒兆民（2013）簡述各派理論起源及其看法：

一、　古典理論

發展於第一次世界大戰前，以哲學及生物學的觀點解釋遊戲存在的原因及目的。其中主要著名的理論有四：精力過剩論（The Surplus Energy Theory）、放鬆休閒理論（The Relaxation and Recreation Theories）、練習理論（The Practice Theory）和重演論（The Recapitulation Theory）。

最早提出「精力過剩論」的是十八世紀的詩人和哲學家 Schiller，他認為人在認真從事工作、滿足生存需求之後，還有剩餘的精力，遊戲最主要的目的就是發洩這些剩餘精力；英國學者 Spencer 也支持此一論點，他進一步論述種族地位愈高的個體，相較於種族地位低的動物，花在滿足基本需求的精力及時間相對減少，用於非滿足基本需求的活動之精力更多。此理論將遊戲視為無目的的行為，純粹只是生物藉此排解精力而已。

「放鬆休閒理論」則由英國的 Lord Kames 率先提倡，後德國哲學家 Lazarus

也支持這一說法，此派學者提倡遊戲是休閒活動，平日的生活、工作是一種能量的消耗，需透過睡眠或遊戲補充能量，故遊戲的目的在於恢復能量。美國的 Patrick 將此論再加以擴充，主張現代人的許多工作皆因小肌肉使用頻繁感到疲倦，透過遊戲轉化原本固定的工作模式，進而消除疲憊，產生新的精力。

「練習理論」主要為瑞士學者 Karl Groos 所倡導，身為新達爾文論者，他從生物學的觀點出發，指出孩童依靠遊戲來練習成人生活所需之技能，以遊戲方式精熟生物本能，為未來各項競爭預做準備。

「重演論」代表學者為 G. S. Hall 和 Gulick，此理論認為兒童遊戲的發展階段如同種族歷史的重演，遊戲是人類進化過程的複製，目的並不是為未來生活預做準備，而是為了消除原始本能。

比較以上四派的學說，可看出「精力過剩論」與「放鬆休閒理論」都把遊戲當作調節人類精力的方式，只是對於遊戲是消耗精力抑或是累積精力持相反的看法。至於「練習理論」及「重演論」與人類的進化和本能相關，惟前者是將遊戲當作加強生物本能的練習，後者為重演歷史以消除原始本能的方式。下表為古典理論的簡要整理：

表 1 遊戲活動古典理論

理論	代表學者	遊戲目的
精力過剩論	Schiller、Spencer	排解多餘能量
放鬆休閒理論	Lord Kames、Lazarus、Patrick	恢復能量
練習理論	Karl Groos	練習未來生活所需的本能
重演論	G.S. Hall、Gulick	消除不應出現的原始本能

（整理自 Ellis M. J., 1973；簡楚瑛，1993；翁書怡，2012）

二、　現代理論

二十世紀的心理學家研究重點不在於遊戲活動，但仍對遊戲理論有所貢獻，除了解釋遊戲目的，探討遊戲的前因後果，也思考遊戲活動在兒童發展中扮演的角色為何，主要的理論包含心理分析論（Psychoanalytic Theory）、認知理論（Cognitive Theories），還有警覺調節理論（Arousal-Modulation Theories）以及 Bateson 的理論（Ellis M. J.,1973；簡楚瑛，1993；翁書怡，2011）。

1. 心理分析論

創始者為心理學家佛洛伊德（Sigmund Freud），指出兒童在遊戲中可重複過往不愉快的經驗，藉此平撫情緒發洩焦慮，例如受父母責備，在扮家家酒時假裝責罵玩具或玩伴，轉移角色（從被處罰者到擁有主權處罰他人），以此克服負面經驗的創傷，且增加個人對不愉快情緒的控制力；同時遊戲也幫助兒童超脫現實，發揮海闊天空的創造力，假設孩子十分崇拜太空人，所以幻想自己是太空人進行太空探險，創造想像的世界，滿足自身的願望。

另一學者 Erickson 修正佛洛伊德的理論，提出心理社會階段論，此理論認為遊戲可協助幼兒統整生物性及社會性，在發展階段逐漸建構對世界更新、更複雜的看法，學習控制真實的世界。

2. 認知理論

瑞士心理學家 Jean Piaget 的認知理論強調認知過程受環境與個體的互動影響，也就是同化（assimilation）和調適（accommodation）間的平衡，同化即為擴大個體原有的認知基模，將新的環境經驗融合至舊的經驗；調適則為改變個體原先的認知基模，以適應新的環境。在重複同化、調適的過程中，認知隨之不斷改變修正。孩童在遊戲時重複將真實情境融合於之前的認知之中，達到環境刺激對個體認知的同化。因此，遊戲被視為兒童認知外在世界的方式，同時也是評估兒童

認知發展的指標。

前蘇聯心理學家 Lev Vygotsky 則相信遊戲對兒童學習扮演更為積極的角色，兒童於幼兒時期不具備抽象思考的能力，需看到具體的實物才能和意義直接聯結，但在三、四歲時進入想像遊戲期，開始拿物品替代某些東西（如用木棍代替馬進行遊戲），此時實體與意義開始分離，這種表徵遊戲（symbolic play）成為訓練孩童抽象思考能力的關鍵。此外，Vygotsky 也提出學習的近似發展區（the zone of proximal development, ZPD），即個體獨立的實際發展與受到幫助個體所能表現出的潛在發展，兩者間的差距即為近似發展區。而遊戲為提升發展的鷹架（scaffold），尤其在近似發展區中，遊戲幫助兒童獲得更高層次的行為功能，增加潛在發展能力。

其他的認知學者如 Bruner 和 Sutton-Smith 皆以古典理論中 Groos 的練習理論為基礎，指出遊戲有助於發展創造力和彈性能力，為成人生活預做準備。Bruner 認為遊戲的方法和過程比結果來得更加重要，因為在過程中孩童可以發揮創造力，自由嘗試各種方法，無須擔心結果，之後面對真實生活時也能運用不同的方式解決問題，故可從遊戲提升創意並培養出彈性能力。Sutton-Smith 則提及兒童在假裝遊戲中可盡情發揮創意，這種虛擬轉換刺激他們在思考及行為上產生變通能力，同時這些新奇的創意也提升其智力。

3. 警覺調節理論

由 Berlyne（1960）發展，後經 Ellis（1973）修正的理論，他們認為人類的警覺度會受外在刺激的變化隨之調整，如看到一件奇怪的物品，在刺激之下警覺度提高，會開始探索這件物品，提升熟悉度後警覺度下降；反之，當外在刺激不足時，警覺度過低，人類會自動去尋求刺激，以提高警覺度，遊戲就是一種尋求刺激調整至適當警覺度的活動，而此派學者同時重視遊戲場所及玩具的設計和應用。

4. Bateson 的理論

在 Bateson（1955）的遊戲理論裡，兒童參與遊戲時，需學習在遊戲的架構中分辨並運用兩個層面：一為在遊戲中想像的角色及其他物品和事件代表的意義，一為現實生活中對自己、玩伴的身分及遊戲所用的物品和事件真實意義的認知，所以孩童在遊戲前會先發展一套脈絡，讓參與者知道遊戲可能的走向，確保遊戲運作順暢，並了解這只是一個想像的事件。茲將上述提及之四派學說整理為表 2：

表 2 現代遊戲理論

理論	代表學者	遊戲目的
心理分析論	Freud	發洩情緒、滿足願望
認知理論	Piaget	認知發展中的同化作用，促進個體認知發展
	Vygotsky	訓練抽象思考能力、增加潛在發展能力
	Bruner、Sutton-Smith	有助於創造力和彈性能力的發展
警覺調節理論	Berlyne、Ellis	尋求刺激調整至適當警覺度
Bateson 的理論	Bateson	分辨遊戲層面與現實層面的意義

（整理自 Ellis M. J., 1973；簡楚瑛，1993；翁書怡，2011）

古典理論為人所詬病之處在於常常僅以部分遊戲結果進行判斷，沒有足夠的實驗結果支持學說，也無法全面解釋遊戲的各個面向，但仍可從中窺見當時人們對於遊戲的想法，促使日後的現代理論發展。但不論是古典遊戲理論或是現代遊

戲理論，遊戲活動一直被視為是孩童發展的必經過程，透過這些情境演練，兒童逐漸理解並認知真實世界的樣貌；由遊戲理論看遊戲活動對兒童發展過程的影響，推論語言學習的過程與兒童對新世界的摸索頗有相似之處，第二外語的學習者在課堂中學習一種新的語言，從無到有慢慢增加另一國家的語言知識，語言教室的遊戲活動正如同通向真實語言的橋樑，由語言教師創造各種使用外語的情境，學習者在其中不斷練習，精熟所學的語言，接觸文化內涵，正因為遊戲活動這種模擬情境的特性，奠定語言學習者未來在課堂外使用外語的基礎，所以遊戲活動不只是兒童成長的一部分，也成為語言課堂不可或缺的一環。

第二節　遊戲活動與教學

這一小節主要介紹遊戲具體應用於教學的文獻，首先簡述與遊戲學習連結的教學法—全身反應法、任務型教學法，以及常用來檢視遊戲教學的 ARCS 教學設計模式，接著介紹從數位化趨勢崛起的悅趣化教學，最後檢視台灣遊戲活動與教學的相關文章及討論。

一、 相關語言教學法

提到與遊戲活動相關的語言教學法，全身反應法中學生以肢體反應讓老師知道學生是否理解，常被認為是遊戲活動的一種；而任務型教學法常以各式各樣的模擬情境為基礎，讓學生自然而然應用所學，也常視為改變課堂氛圍的遊戲活動。以下簡要的介紹這兩種語言教學法：

1. 全身反應法

全身反應法（Total Physical Response, 簡稱為 TPR）是美國學者 James Asher 於六十年代所提出的一種語言教學法。James Asher（1969）從觀察母語學習過程得到啟發，幼兒學習母語時先聆聽大人的話語，直到完全聽得懂才開口練習說話，逐漸增強口語能力；故外語學習者也應該由聽力能力奠基，一開始學習外語時以聽老師說為主，同時以肢體反應讓老師知道學生是否理解，聽覺上熟練之後再進

步至口說階段，強調「理解先於表達」，如此不僅建立學生的安全感，也能降低學習壓力。

英國文化協會（British Council）的英文教學網站提到 TPR 應用於遊戲教學的實例，例如語言課堂常見的「老師說」（Simon Says）遊戲即為一個很好的範例，老師向學生下簡短的指令，學生必須在極短的時間內快速的以肢體反應，透過反覆練習確保學生理解，且學生不會厭煩反而樂在其中。當學生真正投入這些練習時，也就是進入 Csikszentmihalyi 所謂的心流經驗（flow experience），他指出，進入心流的不二法門就是專心致志，且在其中全然忘我(Csikszentmihalyi, 1996)。

惟在實際教學中，全身反應法要注意以下幾點（廖曉青，2002)：1. 一般認為反應法只適用於兒童教學是錯誤的，事實上也可應用於成人教學，但教學內容應為簡單的句子，不太適合中級或高級水平的學生。此外，教師應把發號施令的特權多多下放給學生，達到更有效的教學目的。2. 反應法常被侷限於給予零碎的指令以期學生完成簡單的動作，但當學生累積更多的單詞及短語時，老師應串聯所學，編造更多有意義的連續動作。3. 反應法只是眾多教學法中的一門，教師應善用其他教學法，配合課程內容，以完成更有效的教學。

2. 任務型教學法

任務型教學法(Task-based Instruction，簡稱為 TBI)最早始於印度學者 Prabhu（1982）的 Bengalore 實驗，Prabhu（1982）主張學習者能從解決一項非語言的任務中，習得語言的應用；此教學法是一種做中學（learning by doing）的語言教學法，以學習任務為核心單位來規劃語言教學，而所謂的「學習任務」通常指的是能讓學生運用語言技巧，去完成某件事或解決一項問題的開放式教學活動（王淑儀，2006)。

學者 Willis(1996)則將任務型教學的流程分為三個階段：1. 任務前階段(the pre-task stage）—教師介紹學習主題及任務，學生預作準備。2. 任務環階段（the

task cycle stage）—學生執行任務，準備報告並發表結果。3. 語言焦點階段（the language focus stage）—教師與學生一起分析任務中所使用的語言，再由教師引導學生加強練習。

任務型教學法最大的優點在於，學習者能透過各式各樣的任務，接觸真實的語言，且自然而然的應用語言於其中，學生成為主動的學習參與者，相較於傳統的語言練習學生能保持高度的興趣並於任務中得到成就感；然任務型教學法的問題也在於，學生對任務的興趣常喧賓奪主，反過來壓縮語言學習與練習的時間，且在對新語言不熟悉的情形下進行任務，無法幫助學生扎實語言根基，經常造成學生的挫折感（王淑儀，2006），這些皆是語言教師在使用任務型教學法前應注意的事項。

當教師使用全身反應法時及任務型教學法時，與單向的教學不同，學生常將此視為互動性的課堂遊戲活動，可以有效提升學生在課堂學習的興趣，但從這些教學法可得知，教師進行遊戲活動前必先確保每位學生已有足夠的語言知識進行接下來的活動，不然可能淪為僅有少數學生投入的窘境，故扎實的語言學習仍是遊戲活動的根基，教師也應在遊戲活動中隨時輔助學生跟上遊戲活動的節奏，並讓學生理解最重要的是活動過程的練習而非活動結果。

二、教學設計 ARCS 模式

教學者如何使用遊戲進行教學，設計互動良好的教學活動，學者 Keller 結合動機理論及實際教學應用，創造出教學設計的 ARCS 模式(ARCS Model of Motivational Design)。這是一套分析學生學習動機需求，以提供動機設計之教學模式，適用所有年紀的學習者(Keller, 1983)。此一模式包含四個提昇學生學習動機的必要因素：注意力(Attention)、相關性(Relevance)、自信心(Confidence)和滿足感(Satisfaction)。茲將此模式的四項構成要素及供實際運用之策略整理如下表：

表 3 ARCS 教學設計模式

四項要素	如何達成之策略
注意力(Attention)	◎主動參與—使用遊戲、角色扮演等活動鼓勵學生在學習過程中積極參加。 ◎幽默—可說一些趣事、笑話吸引注意力。 ◎衝突—利用反差或對比引起學生對主題的興趣。 ◎變化—以不同媒體或方式呈現教材或教學方法。 ◎真實範例—講述真實故事、傳記或所學如何實際應用讓學生更有共鳴。 ◎要求—拋出問題給學生解決。
相關性(Relevance)	◎連結過往經驗—讓學生把新學的知識建立在先前已知的經驗上。 ◎理解現今的價值—學生使用新知識或技術解決特定狀況或眼前的問題，會更有學習動力。 ◎察覺未來實用性—教學者告知學生這些課程如何應用在將來的真實生活中。 ◎典範—設下標準並讓能夠成功達到標準的學生表現。 ◎選擇—給予學習者選擇如何學習的自由。
自信心(Confidence)	◎幫助自我成長—鼓勵學生嘗試並稱讚他們在課堂中的進步。 ◎溝通目標—和學習者事先溝通他們應達成的目標為何及他們的自我期待。 ◎提供回饋—讓學生了解自己在課程中的學習情況。 ◎給予掌控權—給予學生部分控制權，不僅讓他們有獨立感同時也為自己的學習負責。
滿足感(Satisfaction)	◎獎勵—學生得到獎勵可獲得成就感和滿足感。 ◎回饋與增強—提升學習者外在或內在的動機。 ◎立即應用—鼓勵學生將新習得的知識和技能立即應用於真實情境中。

(整理自 Keller 1987, 2009)

許多台灣的遊戲學習研究即參考 ARCS 教學設計模式為基準設計遊戲學習的教學模式，同時據此建構學習動機量表（李品樺，2012；林元媛，2014；蘇昱暘，2012 等），在實驗結束後評測教學設計是否符合模式中的四大因素以及學生的學習動機是否提升，為現今最常使用的教學設計模式之一，此次研究中所使用的問卷設計即以 ARCS 教學設計模式作為基礎，評估受試學生在實驗後的學習

效果是否符合此模式中的因素。

三、悅趣化學習

悅趣化學習的起源來自遊戲式學習（Game-based Learning, GBL）的概念，遊戲式學習倡導人 Prensky 認為：我們的學生已經全然改變；今日的學生和教育體制設定的教學對象截然不同（Prensky, 2001），他口中的學生是二十世紀從小在電腦、電玩、數位音樂撥放器、數位相機、手機這些工具或玩具環繞的環境中成長的年輕一代，他稱之為「數位居民」（Digital Natives），故他提出應以電腦數位裝置進行教學，才能真正融入學生。

台灣學者梁朝雲、陳德懷、楊叔卿、楊接期（2008）的「悅趣化數位學習研究宣言」，主張悅趣化數位學習致力於應用網路科技與聰慧型實物（smart tangible），以提供學習者充滿樂趣與挑戰的學習環境，和學以致用的沉浸經驗，強化其學習動機，支持其學習歷程，並促進其學習成效。這份宣言象徵台灣已進入悅趣化學習的研究國度；然而劉旨峰、林俊閎、蕭顯勝、陳國棟、林珊如、黃武元、鄭朝陽（2009）「台灣悅趣化學習與社會之研究分析」，以 412 篇台灣悅趣化學習與社會學位論文為研究樣本，結果顯示其中僅有 8 篇為配合教育現場需求所進行的研究，可見目前悅趣化學習研究主導者仍以研究人員為中心，如何根據教學真實需求開發數位遊戲，且能推廣營運於教學現場，成為悅趣化學習目前發展遭遇的難題。

2012 年美國網站 WE are TEACHERS 以遊戲式學習為主題的問卷調查中也出現類似現象，這份調查中包含 309 位幼稚園到 12 年級的課堂教師，81%認為學生在玩遊戲時參與度更高，65%表示遊戲有助學生發展解決問題的技巧，但同時高達 56%的教師也說沒有合適的設備進行數位遊戲。

由此可知，悅趣化學習雖來勢洶洶，若無專責的遊戲開發人員、相對應的軟硬體設備以及相互配合的現場教師，該如何打破傳統教學模式、落實悅趣化學習於實際教學課堂中，創造理想的悅趣化教學環境，未來仍有賴專家學者共同思考

努力。

四、台灣的遊戲與語言教學探討

目前台灣的遊戲教學仍持續快速發展，許多學者關注遊戲與教學的議題，陳麗卉（2012）將眾多學者對語文教學採用遊戲教學的益處整理為四大項：1.易於營造輕鬆有趣的學習環境,引發語文學習動機。2.可加強學生語言材料的記憶力，提高課堂效果。3.促進學生舉一反三，加深對語言的理解能力。4.有利於學生智能的發展、語言能力的提高。

綜合以上,遊戲學習對語言教學帶來的正面效益廣為專家學者所推崇。然而，國內所談述的語言教學絕大多數以英文和國語教學為主,著墨於遊戲與華語文教學的學者相較之下不多,但仍可從其中數篇看出教師結合理論與實務的教學熱情，如張于忻（2008）談及華語文遊戲的設計和實施，以五個步驟（ADDIE）著手進行遊戲設計，分別為分析（Analysis）、設計（Design）、發展（Development）、應用（Implementation）與評量（Evaluation），簡而言之，華語老師第一步先分析進行遊戲的目標、對象、設備、場地，接著思考對學習而言最有效的學習方式來設計，再發展教學者的教材和教學方式，考量如何將教學應用於環境及學生，最後在遊戲結束後，評量學習結果及教材品質，如此才能完成一套完整的華語文遊戲。另外文中也提到許多老師的難點在於「不知如何設計遊戲」、「設計的遊戲難以操作」，文中建議先確定遊戲，再轉化遊戲內容，也就是從現有的遊戲機制轉化為課堂遊戲比起從無到有設計一套遊戲規則來得容易許多。

舒兆民（2013）則是專書敘述華語文課堂可使用的課堂活動及遊戲設計，書中更為詳盡的探討教師在分析、設計、發展、實施和評鑑五個階段中應思考的每一細項，同時提供實用的表格系統化列出各階段應注意事項，供教師一一檢閱，書中總共列出 123 個課堂活動及遊戲設計的實際進行流程，並依照主題類型（語音、詞彙、語法、漢字等）和學生程度及年齡分門別類，方便華語教師實際運用於教學。

在遊戲活動相關研究方面，翁書怡（2012）以台北市公私立大學院校華語文中心的教師為研究對象，欲了解華語文教師課堂遊戲活動實施情形，以及教師對成人教學課堂遊戲的看法，調查結果顯示，42.9%的華語文教師在課堂上偶爾使用遊戲活動（十次上課中使用四到六次），且 82.4%的遊戲來源為自行設計，教師設計遊戲時一定會考量遊戲與教學重點相關性，多數教師同意課堂遊戲能有效提升學生的語言能力和學習興趣，也認為課堂遊戲適用於成人學生，顯示老師對華語教學結合課堂遊戲持正面態度居多。然研究結果卻顯示，推動語文遊戲活動應用於課堂教學最大的困難來自於遊戲設計及教具製作費時和缺乏遊戲資料來源。如果提供華語文教師更多種類的遊戲選擇和教具選項，毋需勞心費力的自行設計製作，相信更能提升華語教師於課堂使用遊戲教學的意願及頻率。

第三節　桌遊融入教學之相關研究

文獻回顧的前兩節分別介紹遊戲活動的基礎理論，以及遊戲在語言教學上的應用，而桌上遊戲（以下簡稱桌遊）為遊戲界中蓬勃發展的一股勢力，也開始有愈來愈多專家學者投入研究，試圖將這股新力量引進傳統教學中，激發出課堂不一樣的火花。以下先簡要介紹桌遊背景，再介紹國內外桌遊結合教學的相關研究及其成果。

一、　桌遊歷史簡介

根據 Hadfield（1990）桌遊和紙牌遊戲是相似的遊戲類型，兩種遊戲都需要玩家圍繞在桌前面對面的進行遊戲。桌遊是透過事前準備的圖版或是平面所進行，玩家依循制定好的規則，經過數個行動、指令，達到遊戲最終要求的目標。早期的桌遊通常以擊敗對手為目標，近代桌遊設計更加精巧、變化性高，性質不再僅以擊敗對手為目的，但大多遊戲仍包含競爭性元素。Gobet、Voogt 與 Retschitzki（2004）指出桌遊需要包含兩種特徵，第一，一套規則規範圖版上配件的配置以

及可施行的行動；第二，配件之間的移動或變化將影響、決定遊戲結果。

桌遊從人類文明開始就存在，於古埃及兩河文化及中國等地都可以發現其歷史蹤跡（張雅婷，2011）。最早可以追溯到大約西元 5,000 年前土耳其東南部 Başur Höyük 古墓所出土的 49 枚造型各異小石頭，表面分別被塗成綠色、紅色、藍色、黑色和白色。其中一些為豬、狗和金字塔的形象，其他的則是圓形和子彈形狀。之後考古學家陸續在敘利亞、伊拉克及兩河流域周遭發現類似的小石子。約西元前 3,100 年的古埃及出現目前所知最古老的圖版遊戲-賽尼特棋（Senet），當時賽尼特棋僅流傳於埃及王室，古埃及文中是通關遊戲的意思，由於遊戲玩法含有相當大的運氣成分，因此也作為古代貴族與神祇溝通的橋梁，在法老的墓穴裡常被作為陪葬品。

東方世界的桌遊發展一直受到中東文化的影響，直到約西元 400 年前的戰國時代，中國發明了東方文化第一個桌遊-六博，六博發明後於當時的社會相當流行，秦漢時期各地的墓葬中發現很多漆木質博局盤及六博博具。

近代桌遊發展的背景始於工業革命後地產開發興盛，最具代表性的莫過於美國 Parker Brothers 公司所推出的地產大亨（Monopoly）圖版遊戲，然而地產大亨並非 Parker Brothers 公司原創，而是貴格教派信徒馬姬（Lizzie J. Magie）為宣傳單一稅制的優點所創作的大地主遊戲（The Landlord's Game）而來，1910 年社會主義經濟學家聶耳寧（Scott Neaning）也將此遊戲用於課程中，這個遊戲甚至出現在華頓商學院金融學研究所，可以說這款遊戲一開始發明的初衷即為教學的功用，讓兒童藉由遊戲中錢幣的使用與土地的買賣租售，學習基本的理財知識與應用（劉久馨，2012）。地產大亨描述近世紀的繁榮，貼近市井小民熱衷的題材，因此這款遊戲取得空前的成功，類似題材的作品如大富翁廣泛出現於全球各地。

美國雖然有地產大亨這款遊戲的成功經驗，但遊戲的發展侷限於機運與競爭，變化性有限，相對於美國，德國發展出相當豐富的桌遊類型，除了競爭更重視人際互動及策略思考，使桌遊得以從少數玩家推展至一般家庭生活中。1978 年，德國一群遊戲評論家開始舉辦年度最佳遊戲評選，該獎項的誕生催生了歐洲德語

系國家桌遊的蓬勃發展，獲得獎項提名、甚至取得優勝的遊戲往往獲得優異的銷售成績，目前德國年度最佳遊戲獎仍是桌遊世界中最重要的獎項，顯示該獎項奠定德國桌遊興盛的基礎。發展十餘年後，1995 年度最佳遊戲卡坦島可說是第一個把德國桌遊推向全球的遊戲，遊戲中玩家需要扮演拓荒者，一步步建立勢力，並努力與不同的玩家交易，遊戲風格強烈、節奏明快，卡坦島系列商品已被翻譯成 30 種語言，全球賣出超過 2,400 萬套遊戲，在這之前，人們對桌遊的印象往往僅限於地產大亨、大富翁。

桌遊至今已發展出眾多類型，根據全球最大桌遊網站 BGG 桌遊可分為八大類，分別是派對遊戲、策略遊戲、主題遊戲、抽象遊戲、制定遊戲、兒童遊戲、家庭遊戲及戰爭遊戲。其中派對遊戲、兒童遊戲及家庭遊戲因為有玩家大量交流的機會，因此近年很多教育學者使用這些桌遊進行教學效果強化的研究，甚至許多教師早已開始作為教具實際應用於課堂。

以《走過‧臺灣》為例，這是臺灣科技大學侯惠澤教授指導團隊根據國小、國中、高中課綱與教材設計，結合認知分析與遊戲學習理論的桌遊，可運用在遊戲式歷史教學活動，目的是希望讓大眾或學生可於娛樂中回顧台灣歷史。許多現場的國小、國中、高中教師以此桌遊作為輔助，引導學生更多高層次認知思考，以及對歷史事件的延伸想像力（侯惠澤，2016），為成功結合桌遊機制及教育意義的典型案例。

由上述幾項桌遊的例子可得知，桌上遊戲並不只是單純的娛樂，許多桌遊富含教育意涵，除了刺激反應力、觀察力及邏輯思考能力，玩家能從桌遊設計的主題裡自然而然熟悉其背景知識，大大降低正規學習死記默背的壓力，進而主動學習、樂在學習，成就以學生為中心的教學，這也是現今愈來愈多專家學者推廣桌遊教育的一大主因。

二、　國外桌遊與教學的發展現況

桌遊結合教學在歐美國家已行之有年，如果在網路上搜尋關鍵字「Board

game + English Learning」，不僅有眾多網頁詳細介紹可供教學使用的各式桌遊，youtube 上還有清楚易懂的影片一步步解說桌遊規則讓教師更快理解。美國國務院（United States Department of State）的美式英語教學網站裡，介紹了 11 款供英語教學課堂使用的桌遊，甚至提供檔案讓教師直接下載，列印後即時當課堂教具使用，強調桌遊在以學習者為中心且低壓力的環境之下，提供互動式的語言練習。可見桌遊是一種十分常見的教學方式，且資源唾手可得，種類豐富，想必為未來華語教師能參考的一個寶庫。

學者 Mayer 和 Harris（2010）推廣學校圖書館應收藏桌遊供教師教學之用，他們認為桌遊讓學生受益匪淺，對輔助學習有四大益處，分別為提供真實經驗、增進學生參與、提升社交及生活技能和促進更高層次的思考，並列出針對不同年級學生準備的圖書館桌遊推薦清單。

此外，應用桌遊於語言教學的研究仍持續發展。Irma Nur Hidayati（2015）將桌遊結合英語寫作教學，以行動研究的方式觀察學生的寫作能力是否會因桌遊教學改變。研究結果顯示，學生的寫作能力明顯進步，文法變得更好，斷句減少，且學生更為積極的參與教學活動，熱切進行團體討論及完成任務，透過桌遊教學讓他們熱衷學習，研究結果肯定桌遊對語言教學帶來的正面效果。

Yong Mei Fung 和 Yeo Li Min（2016）則是以英語口說能力為主題，研究桌遊教學對低成就的英語學習者產生的影響。他們探究這些學習者開口說英語時的焦慮程度，以及開始進行桌遊教學後產生的變化，結果發現實驗組的口說表現的分數顯著高於對照組，與對照組相比，實驗組中原本遲疑、被動的學生更願意開口說英文，同時更有自信的表達自己的意見，此一研究再次證明桌遊是有效增進學習者課堂參與的教學工具。

三、　台灣桌遊與教學的研究

至於台灣的桌遊與教學發展現況，筆者試圖從臺灣博碩士論文知識加值系統

中，觀察是否國內有愈來愈多與桌遊相關的博碩士論文，從中得知台灣的趨勢。而這些研究之中，多少與教學相關的研究，多少與語言教學相關的研究，從論文庫的軌跡中調查桌遊是否逐漸進入臺灣教學應用的領域。

2016 年 10 月 4 日以關鍵字「桌遊」在臺灣博碩士論文知識加值系統裡搜尋論文題目，結果顯示為 24 篇論文，以關鍵字「桌上遊戲」搜尋顯示 78 篇論文，其中一篇論文重複關鍵字，故扣除此一重複文章後共得 101 篇論文，論文時間橫跨 86 年度至 104 年度，皆為碩士論文。觀察這些論文，與教育學習相關的論文為 48 篇，其中與語言教學相關的論文為 15 篇，整理這些數據為表 4，及圖 4 供參考。

國立政治大學 National Chengchi University

表 4 與桌遊相關的碩士論文

年	全部數量	與教育學習相關	與語言教學相關
1998	1	0	0
2010	2	0	0
2011	6	2	0
2012	3	2	1
2013	10	3	0
2014	10	4	1
2015	34	21	7
2016	35	16	6
小計	101	48	15

（來源：整理自臺灣博碩士論文知識加值系統 http://ndltd.ncl.edu.tw/r/eng）

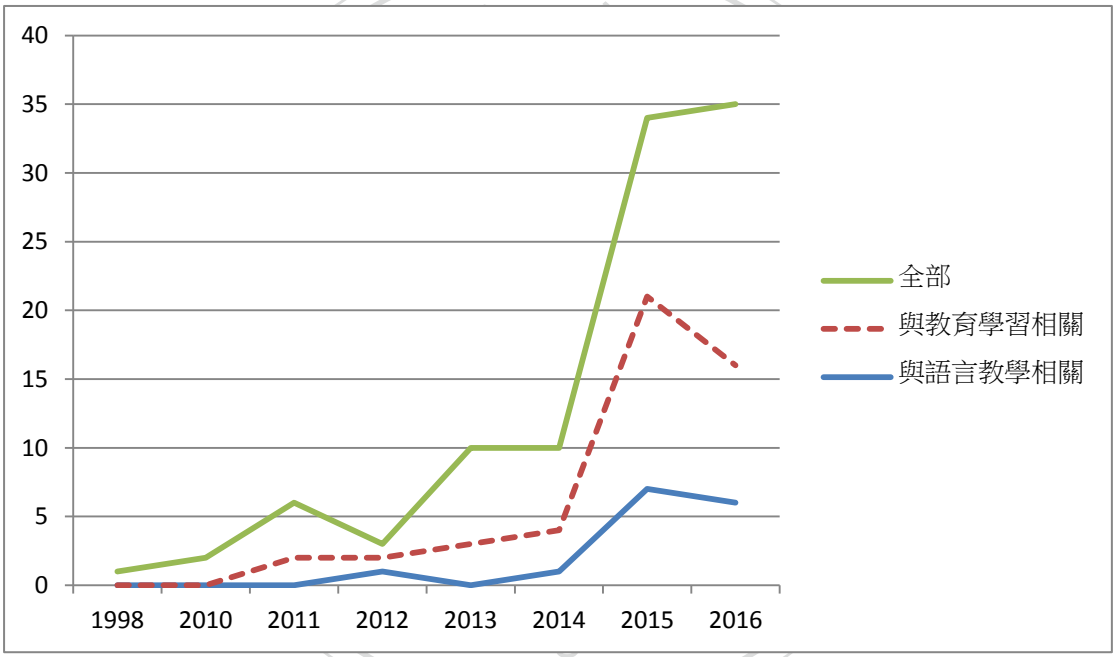


圖 4 關鍵字「桌遊」和「桌上遊戲」在台灣碩博士論文知識加值系統之論文數量

由上圖可以看出，與桌遊相關的論文總數量大致上是逐年遞增，尤其在 2014 年至 2015 年之間數量成長了三倍以上，而桌遊結合教育學習的論文也一直佔桌遊類論文的大宗，若以總數來看接近五成，桌遊結合語言教學的論文同樣在 2015 年達到高峰，由此可知，的確有愈來愈多的學者關注桌遊帶給語言教學的創意和樂趣。

其中與語言教學相關的這些論文，更進一步將這些論文整理為下表，透過表格化更清楚看出主要研究對象及研究內容，釐清主要研究趨勢：

表 5 臺灣語言教學與桌遊相關碩士論文（依年份及姓氏筆畫排序）
（*表與本研究相關程度較高之論文並於表格後進一步闡述其內容）

作者（年份）	題目	研究對象	內容	與本研究相異處
黃柏翔（2012）	可整合教科書內容之教室內數位桌遊學習系統提昇學生學習動機之成效分析	成人英語學習者參與實驗，並對國小英語教師作開放性訪談	建構一套整合教科書內容的數位桌遊學習系統，對參與者進行前測、後測及訪談，了解其學習動機是否提升	以成人英語學習者為實驗參與者，但訪談對象為國小英語教師，研究對象未聚焦於特定族群
*楊斐雯（2014）	圖卡式桌上遊戲融入國小五年級作文教學之行動研究	國小五年級作文課學生	以「圖卡式桌上遊戲」為媒介，於教學現場進行行動研究	因研究對象為國小學童，先以三款桌上遊戲引起興趣後才進入主軸，花費時間較長
*王金玉（2015）	運用桌上遊戲提昇小六學童英語拼字能力之效益	國小六年級英語課學童	以實驗組及對照組測試桌上遊戲提昇學童英語拼字能力之效益	對照組採書寫練習方式複習英語拼字，與遊戲式的複習差異大
林元媛（2015）	桌遊應用在不同學習風格之國小低年級學童英語學習動機之研究	國小低年級英語課學生	藉由桌上遊戲輔助進行英語教學，研究以英語學習動機量表及知覺學習風格偏好問卷作為英語學習動機及學習風格的量測工具	將國小低年級學童以不同學習風格分組，再觀察不同組別間的學習動機是否顯著提升
洪慈徽（2015）	故事創作類桌上遊戲對中班幼兒詞彙能力之影響	幼兒園中班幼兒	探討故事創作類桌上遊戲對中班幼兒詞彙能力之影響，研究方法採準實驗之前後測不	研究對象為幼兒園四歲和五歲的幼兒，主題為母語學習

			等組設計	
郭宜琳（2015）	英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究	國小一年級英語課學生	採用英語桌上遊戲的英語教學活動，並以實驗組和對照組進行為期四週的實驗	實驗工具為自行發展的英語桌上遊戲，教學重點在於英語字母的辨識程度
喬爾（2015）	以桌上遊戲(桌遊)促進 ESL 英語教學: 從教師觀點出發	在台外籍英語教師	訪談四名教師關於他們在課堂中運用桌遊教學的經驗及所面臨之問題	著重外籍教師教師教學時的心路歷程，是純粹的質性研究
曾靜華（2015）	桌上遊戲哆寶對國小英語低成就學童之字彙能力與學習態度之研究	國小五年級英語低成就學童	探討桌上遊戲對國小學童之字彙能力與學習態度之影響，採準實驗設計之等組前、後測設計	以英語學習低成就的國小學童為研究對象，實驗包含教學課程與複習活動
*魏韶葳（2015）	桌遊「妙語說書人」融入國小國語補救教學計畫之行動研究－以三年級學生為例	國小三年級學生國語補救教學	探究桌遊融入國小國語補救教學課程，如何影響學生的學習動機、興趣，以及國語學習能力，採行動研究進行實驗。	研究對象為國小補救教學的學生，故教學重點在於如何增進學生作文能力，紀錄許多教師的觀察與反思
王心怡（2016）	桌上遊戲搭配分組合作學習融入國小英語教學之分析: 以國小三年級學生聽說能力為例	國小三年級英文課學生	探討桌上遊戲搭配分組合作學習融入英語教學對學生聽說能力與學習態度的影響，量化資料用後測成績採三因子變異數分析，質性資料為課堂觀察學生態度	以四年級學生進行前導研究，再以三年級學生進行正式研究，並將學生能力分為高中低成就做為實驗之變數

			的改變。	
吳昱禛（2016）	運用桌上遊戲於國小四年級英語課程之行動研究	國小四年級英語課學生	以五款桌上遊戲為媒介，結合國小英語課程，以期增進學童的英語能力及提升其學習動機	改編非語言遊戲之桌遊成為課堂語言活動，採行動研究方式進行
紀姵羽（2016）	桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效影響之研究	國小六年級英語課學生	探討桌上遊戲應用於英語教學對國小學生英語學習成效的影響，採單組前後測的實驗研究法來進行研究。	使用一款桌遊的多種玩法進行英語教學，研究對象為國小六年級學生
莊玳翎（2016）	桌上遊戲融入七年級國文課程之研究	國中七年級國文課學生	分析桌上遊戲融入國文課程對學生在國文學習表現及學習態度方面的影響，並探討學生對於桌上遊戲融入國文課程的滿意度及想法，採單組前後測實驗設計。	以自行設計之桌上遊戲進行教學，研究對象則以性別及學習表現分類
楊又馨（2016）	桌上遊戲設計之研究-以英語教學為例	國小英語教師進行試玩與回饋，國小六年級學生進行實驗	設計以英語教材為主題之桌上遊戲，作為英語教學之輔具，以單組前後測實驗設計，了解學生看法。	以研究自行設計之桌上遊戲為主，並請國小英語教師試玩
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	國小四年級英語補救教學學童	探討運用自製桌遊對學生在英語字彙能力的影響，採單組	運用學生自製桌遊進行國小英語補救教學，研究進行對

	字彙能力之影響	前、後測實驗設計，透過問卷與訪談了解學生對運用桌遊在教學上的想法與喜好	象為六位國小學童

這些與桌上遊戲相關的研究中，楊斐雯（2014）的研究是先進行「大富翁」、「矮人礦坑」、「水瓶座」這三款桌上遊戲，讓學生對桌上遊戲有基本的認識且引起學生對桌遊的興趣之後，再以「妙語說書人」導入圖片與詞的聯想主題，最後一款桌遊「很久很久以前」才進入創作思考寫作的教學主題，可能是考量到學生的年齡為國小生，故循序漸進地從簡單且易於學習的桌遊帶領學生習慣桌遊的規則，熟悉小組合作模式。文中詳細介紹如何進行教學，以及陳述過程中所遇到的問題，都是進行桌遊教學時值得參考的部分。然而就研究內容而言，僅介紹前三款桌遊所需時間就已經花費六節課（240 分鐘），還尚未連結至作文教學相關內容，是較為可惜之處。

魏韶葳（2015）則選擇桌遊「妙語說書人」作為國文補救教學的主要教學器材，讓學生觀看圖卡後由詞語擴充至句子再延伸至短文，加上人、事、時、地、物這些關鍵刺激學生聯想。由於補救教學的學生數不多，研究中以三位學生作為主要觀察對象，細緻的描寫每個學生面對不同階段任務時的反應，以及老師對自己研究的反思，是以教師觀點記錄桌遊教學成效的質性研究。

王金玉（2015）將桌遊「拉密英文字彙磚塊牌」與英語拼字教學結合，改編其遊戲規則以使遊戲更符合其目標的英語學習者，活用桌上遊戲的元素但不被原有的規則侷限，讓桌上遊戲轉化為課堂遊戲，同時在研究中設計的「玩桌遊學英文之學生回饋問卷」，讓學生自行評斷遊戲對學習的助益，為值得研究參考的部分。

綜觀上述所有桌遊結合語言教學的研究，13 篇（87%）研究的研究場所在教學現場進行；研究對象為國小學童的相關研究高達 11 篇（73%），成人學習者、

幼兒、外籍教師及國中學生各有一篇；研究科目則以英文教學為主，有 11 篇（73%），國語為主的則為四篇（27%）；研究主題最常見的是學習成效和語言能力（11 篇，73%），次之則為學習動機（7 篇，46%），部分研究兩者兼具；研究方法最常採用的是單組前後測（6 篇，40%）；改編原有桌遊進行語言研究的有 9 篇（60%）。

顯見台灣目前的研究重點偏向改編桌遊結合兒童第二外語學習進行研究，以成人學習者為主的研究數量低，同時也沒有和華語文教學相關的題目；本研究以桌遊結合華語文教學為主題，即希望證明不僅只有孩童的課室教學需要遊戲活動的刺激，成人教學和華語文教學也能加入桌遊元素，讓成人的課堂也充滿豐富有趣的教學活動，達到「寓教於樂」、「寓樂於教」的教學理想。

國立政治大學 National Chengchi University

第三章　研究設計與實施

此一章節針對此次預計實行的研究細節詳細說明，以下依序敘述研究方法、研究對象、研究步驟、研究工具、信效度掌握和桌遊「驢橋」的實際操作流程。

第一節　研究方法

本研究所使用之研究方法包含觀察法、教學實驗、問卷調查法及半結構式訪談法；此次研究在徵得受試者同意之後，於遊戲進行時同時錄音，作為課堂觀察的一部份，實驗結束後立即發下問卷請受試者作答，另外也以文字記錄實驗當中受試者的反應，而訪談則是在實驗後一星期內和每位受訪者一對一進行，以得知受試者實際進行桌遊「驢橋」後的直接感受及相關意見，以便紀錄過程中的直接反應，並於後續整理問卷及訪談內容時，進一步對照問卷與訪談的結果。

第二節　研究對象

本研究以台北市某國立大學華語中心外籍學生為研究對象主體，進行桌遊「驢橋」時，學生必須擁有完整組織句子的能力，並能連接句與句之間的篇章，故學生需具備一定的詞彙量及口說能力、聽力才能參與遊戲，筆者參考這所華語文教學中心學生程度的教材分級表，選擇中級程度以上的學生為主要研究對象。

據該華語中心之分級表中級班之教材內容涵蓋視聽華語第二冊第 12 課至第四冊第 14 課，詞彙量 1400-1800 個，句式量 100 個，詳細能力指標如下：

表 6 華語中心中級班能力指標

中級班	聽	能聽懂簡單對話及廣播。
	說	能以簡單詞語詢問、交談並描述日常事物。
	讀	能利用字詞結構及上下文推測字詞意義或句子內容；能閱讀不同主題之文章。
	寫	能寫簡單的書信、故事、便條及心得感想等。

若依歐洲共同語言參考架構（CEFR）之分級，學生程度約在 A2 以上，根據歐洲共同語言參考架構網站，A2 的能力指標包含：了解大多數切身相關領域的句子和常用詞（例如：非常基本的個人及家庭資訊、購物、當地地理、工作）。可在單純的例行性任務中溝通，此任務為在熟悉的例行事務中進行簡易直接的訊息交換。能簡單敘述個人背景、周圍環境與個人需求事務。

本研究共徵求 21 位華語中心外籍學生參與，再從參與研究的學生中徵詢自願者進行訪談，訪談人數為 9 位。桌遊「驢橋」實地研究除了第一次研究外，其他三次研究的受試者皆為同一班級的同學，每場研究的參加人數在 4 人至 7 人之間，每次皆由筆者先講解遊戲規則及流程，再請學生實際試玩，在遊戲中筆者主要扮演引導學生順暢進行遊戲的角色，同時觀察和記錄學生的反應。實驗結束後填寫問卷，遊戲進行時間最短為 45 分鐘，最長為 90 分鐘，一對一訪談時間每次約在 10 至 17 分鐘不等。

第三節　研究步驟

確立研究問題後，整理相關文獻，從中選擇與研究相關之理論進行回顧，並根據 ARCS 模式和其他相關意見回饋調查問卷設計問卷問題，並著手規劃訪談大綱。問卷及訪談問題訂定後開始邀請華語中心的學生參與研究，請他們實際操作桌遊後再填寫問卷，同時徵求自願者參加訪談，再就問卷結果及訪談內容分析研究成果及相關討論，最後統整研究結果及提出建議。茲將研究架構整理為下圖：

研究設計階段
確立研究主題及方向
決定研究主題及研究對象
蒐集相關理論文獻
編製調查問卷及訪談大綱
研究執行階段
受訪者操作遊戲並填寫問卷
徵求志願者進行訪談
研究分析與結果
歸納整理問卷調查結果及訪談內容
結果評估及研究修正
撰寫研究結果

圖 5 研究步驟

第四節 研究工具

本研究所採用的研究工具包含問卷題綱、訪談、遊戲過程觀察錄音以及桌遊「驢橋」。問卷題綱是依據 ARCS 教學設計模式及王金玉（2014）的「玩桌遊學英文之回饋問卷」修改而來，每題以 Likert 五等級量表回答其同意程度，共有十八題，希望能測得學生在玩過桌遊「驢橋」後，認為這款桌遊是否能提升他們的學習動機，或是否適合加入課堂中。

訪談以半結構式訪談法進行，一開始先詢問學生過去對於課堂遊戲的經驗，以及他們認為課堂遊戲對學習的實質幫助，將舊經驗連結目前的經驗，再進一步詢問玩過桌遊「驢橋」的感想，是否認為這款桌遊可以融入真實的華語課堂中。問卷內容及訪談問題大綱置於附錄部分。

第四節　信效度掌握

此次研究在信效度方面採用三角驗證法，即結合問卷、觀察紀錄和訪談來進行研究驗證，避免分析方式的單一性。此外，問卷及預訂訪談題目請三位華語教師提出意見後再次修改，以避免題意不清或容易混淆的題目干擾作答，確保問卷和訪談的穩定度。同時於整理問卷和訪談內容時交叉比對遊戲進行過程錄音，降低人為主觀干擾，提高研究結果可信度。

第五節　「驢橋」進行流程

桌上遊戲「驢橋」主要是一個以關鍵詞串聯記憶的遊戲，此次研究即是利用課本中的生詞替換遊戲中的關鍵詞，以達到語言練習的效果。而一個好的語言教學遊戲關乎學生是否能夠快速理解規則，順暢地進行遊戲，透過遊戲充分練習教師規劃好的語言技能。此次研究以原本「驢橋」的遊戲規則和配件作為主要遊戲骨架，改動部分規則使遊戲更符合語言教學所需，舉例而言，「驢橋」桌遊內附之關鍵詞大多為較少用的詞彙，且未必符合學生的語言程度，故將此關鍵詞替換

為課本生詞，以利學生進行語言練習。茲將桌上遊戲「驢橋」的活動進行流程整理如下表：

表 7 驢橋遊戲流程表

活動名稱	**驢橋**
主題類別	☑語音☑詞彙□語法句型□漢字□篇章語用□文化□其他
學習重點	每位學生需以課本的生詞或片語創造短篇故事，說出正確句子並組織故事，進而刺激生詞靈活運用。
活動對象	人數：4~10 人 國籍：不限 年齡：□學齡前 □7~12 ☑13~18 ☑18~25☑26 歲以上 程度：CEFR A2 以上
活動目的	1. 測試學生對課本生詞或片語的精熟程度。 2. 訓練學生將生詞組織成句子及篇章，增進口語表達能力。 3. 學生需聽懂他人的口語陳述，並記住其大意。
課前準備	1. 將課本生詞或片語寫在小卡上，一張一個生詞或片語(單面)，此為關鍵詞卡。 2. 另外再準備一小疊雙面圖案小卡(最好跟 1 一樣大小)。 3. 請學生回家複習上課學過的生詞及片語。
活動說明	✧ 規則： 1. 每位學生輪流抽三張關鍵詞卡，並以這三個關鍵詞說一個故事。

	說完故事後將三張小卡正面朝下放在說故事者的前面。 2. 第一個開始說故事的人說完他的第三個故事後，將第一次說故事的三張小卡發給後面的三個學生。 3. 下一位學生看完提示的關鍵詞卡後，需說出另外兩個關鍵詞之一。說對的話，即可得到他人手上的那張關鍵詞卡，視為十分。 4. 如果所有人都答對，說這個故事的人可得到圖案卡，視為二十分。 5. 如果輪一圈仍有未說到的生詞，之前說對的人照順序繼續輪流，說關鍵詞，直到關鍵詞都說完或所有人都說不出來才結束這回合。 6. 重複進行說故事及說關鍵詞，說完四次故事後，將所有人故事中的關鍵詞說完遊戲即結束，分數最高者獲勝。 ✧ 流程： 1. 老師先示範如何說故事和說關鍵詞，抽出三張小卡，在講故事說到關鍵詞時把該張小卡翻給學生看。 2. 將這三張小卡發給鄰近的三位學生，請他們看了小卡後說出另外兩個生詞的其中一個，不能說自己手上的生詞。 3. 說對之後，請手上拿著那張小卡的人把關鍵詞卡拿給說對的學生，再告訴學生這張卡是十分。 4. 請大家開始抽關鍵詞卡，並準備故事。 5. 說完四輪故事後，請大家不用再抽新的關鍵詞卡。 6. 遊戲結束，請大家計算分數。

延伸應用	1. 學生程度愈高，可增加每次抽關鍵詞卡的數量，增加故事難度。 2. 視學生程度也能把語法點加入關鍵詞卡中。 3. 人數多時可兩人一組進行遊戲，要求兩位學生輪流說故事。
整合運用	可請學生於遊戲結束時，分享他最喜歡的故事，再次口頭分享有助於增強學生記憶及對生詞的聯結。
注意事項	1. 注意時間掌控，如有學生說不出關鍵詞可以用一些問句如「什麼地方什麼時間」簡單提醒，或是超過十五秒催促他放棄。 2. 如果學生的故事出現病句，老師可稍微修正並重複一次正確句子給其他學生聽。
遊戲範例	※說故事： 假設A、B、C、D、E五名學生一起玩這個遊戲，A先抽三張關鍵詞卡，分別是「睡覺」、「醫生」、「胃口」，A說了一個故事：「昨天晚上我沒有胃口，吃不下飯。我去看醫生，醫生叫我趕快回家睡覺。」說到關鍵詞時同時把小卡給其他人看，表示這是要記住的關鍵詞，說完故事後把三張小卡收回一疊放在自己前面。 ※說關鍵詞： 接下來大家輪流抽卡和說故事，等到A說完第三次的故事時，請他將第一次的故事關鍵詞卡發給B、C、D，假設B拿到「睡覺」，C拿到「胃口」，D拿到「醫生」，B看到「睡覺」，想起故事內容，所以他說「醫生」，D將手上「醫生」的生詞卡放在B前面，則B得到一分。此時輪到C猜生詞，C必須說出「睡覺」才能得分（不能說自己看到的生詞）。D則必須說「胃口」才能得分。如果C或D說錯，E可以繼續說關鍵詞。 如果所有學生輪完一圈關鍵詞仍未被說完，之前說對的學生可繼續說。

	等 B 說完他的第三次故事後，再將他第一次故事的關鍵詞卡發給 C、D、E，依此類推 A、B、C、D、E 輪流說故事並讓別人說出記憶中的關鍵詞。 ※計分規則（說關鍵詞時計分）: 1.說對別人手上的生詞卡，得到該張關鍵詞卡(=十分)。 2.若連續三人都正確說出故事中的關鍵詞，則說故事的人額外得到圖案卡(=二十分)。(鼓勵學生想出容易記憶的故事)。 3.如果最後只剩一張關鍵詞在答對的學生手上，其他人都答錯，則該名學生直接得到這十分。

流程表中看起來遊戲的細節眾多，但實際上僅需掌握兩項主要的步驟就可以進行驢橋，即說故事與說關鍵詞，故再將簡要流程以下圖表示：

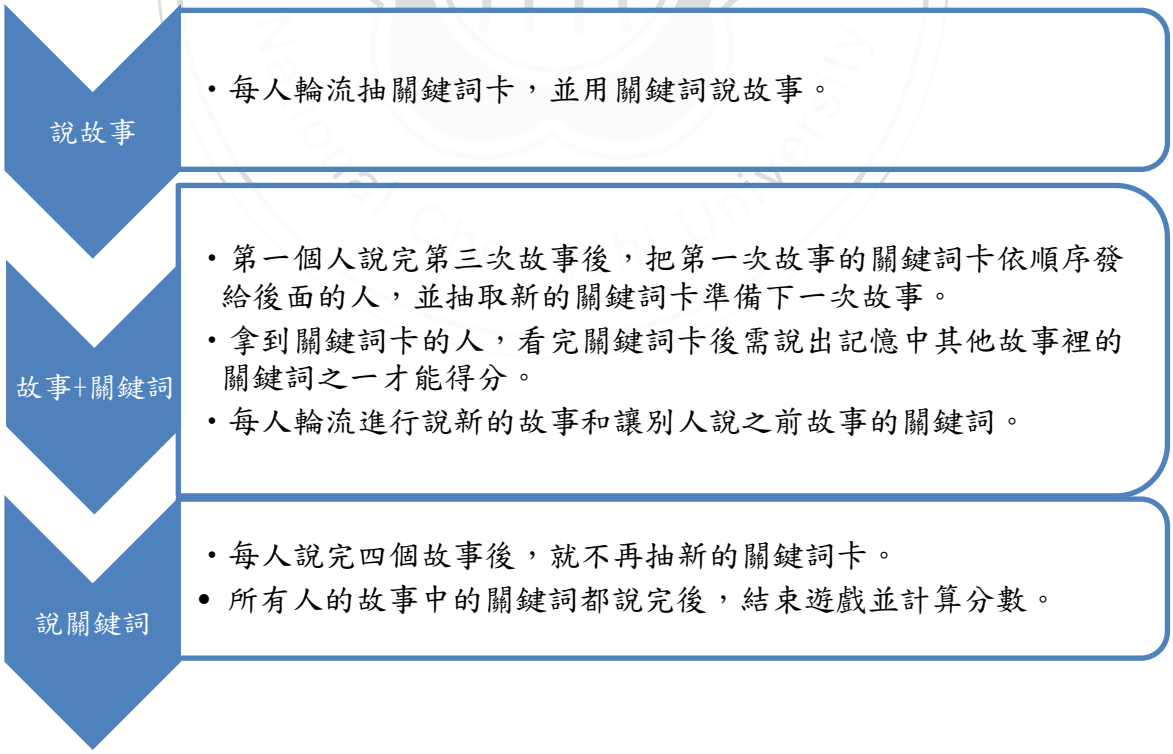


圖 6 驢橋簡要流程圖

如表 3-6-1 的延伸應用所示，在遊戲中教師可依時間、人數、學生程度等不同變項自行決定開始猜關鍵詞的時機、故事數量或是關鍵詞數量，舉例而言，學生程度不足時可在說完第二個故事後開始說第一個故事的關鍵詞，若安排時間較短則每個學生說三次故事後不再抽新的關鍵詞卡，或是學生程度較佳可增加每個故事中包含的關鍵詞為四到五個，提高老師在課程中使用遊戲的彈性。

此外，前文提及這次研究中使用之驢橋將原始遊戲進行若干改動，以便語言教師用以進行課堂活動，故將原始遊戲改動前後之部分列於下表以供參考：

表 8 原始驢橋遊戲規則及配件更動對照表

原始遊戲	改動之處	說明
圖片板塊	教師自製之生詞小卡	教師可自由決定使用的生詞作為複習生詞之活動
得到每一關鍵詞卡視為一分	得到每一關鍵詞卡視為十分	學生總成績更高可提高積極參與的意願
得到每一停止卡視為一分	得到每一圖案卡視為二十分	停止卡改為圖案卡便於教師自製，提高分數則激勵學生說出更易於記憶的故事
說錯關鍵詞或說不出關鍵詞需倒扣分數	說錯關鍵詞或說不出關鍵詞不倒扣分數	鼓勵學生努力說記憶中的關鍵詞，說錯也不會被處罰

國立政治大學
National Chengchi University

第四章 研究過程與結果分析

「驢橋」的實地研究從 2017 年二月底開始進行，四月中結束，共進行四次實驗。參與實驗並填寫問卷的受試者有二十一名，其中自願接受一對一訪談的受試者為九名；另外也請四位華語教師提出他們對「驢橋」的感想及意見。第四章敘述研究實施過程、問卷結果和訪談結果。

第一節 研究實施過程

此小節將依序說明四次研究的過程及觀察心得。

一、 第一次「驢橋」研究

表 9 第一次研究受試者基本資料

代號	A1	A2	A3	A4
性別	男性	男性	女性	女性
年齡	20~29	20~29	20~29	20~29
國籍	英國	捷克	土耳其	亞美尼亞
母語	英文	捷克文	土耳其語	亞美尼亞文

日期：2017 年 2 月 25 日。

時間：15:40-16:51 約 70 分鐘，含規則解說及計分。

關鍵詞範圍：實用視聽華語第三冊第二課至第八課的生詞，主題包括食物、地理、氣候與出產、校園生活等。

研究進行的時間為星期六下午，故學生顯得相當輕鬆，進行「驢橋」時也笑聲連連。過程中 A1 是這次遊戲中的開心果，會適時插話炒熱氣氛，讓大家更投入在遊戲中，而且說話的語氣誇張，故事長度也比較長有轉折，易於讓其他人回想他的故事，但 A1 較不擅於記住他人的故事，且偶爾會忘記學過的生詞，或是

有發音錯誤的現象。A2 和其他三位學生不是同一華語中心的學生，使用的華語教材也不一致，但是大致上程度相近，如有沒學過的生詞，會主動查辭典，所以不影響遊戲進行，A2 同時也是主動使用最多語法的學生，所以 A2 故事的篇章結構優於其他學生，也讓其他受試者更容易記住 A2 的故事。和其他學生相比之下，A3 發音的聲調較不準確，且說話聲音小，故事平鋪直敘，可能是因為如此，其他人比較記不得 A3 的故事，發生這種情況時，A3 會表現出失望的情緒。A3 也常需要其他學生的提示，才想得起來他人故事中的關鍵詞。A4 很投入遊戲，所以在講故事和回憶故事的反應生動，讓整體遊戲的氣氛顯得很歡樂。故事裡偶有一些詞彙用法錯誤，同時 A4 也較能夠記住他人的故事內容。

整體而言第一組受試學生快速融入情境，熟悉遊戲規則，同時也成功練習設定的生詞範圍，但由於是周末，研究場所位於校園內的開放公共空間，有時難免會聽到外界的吵雜聲，錄音檔中相當明顯，所幸學生進行活動時氣氛熱烈，未受噪音干擾影響實驗，日後仍應避免選擇類似的場地；此外，遊戲進行的時間比預期中久，研判是受試者回想關鍵詞時未給予他們時間限制，導致時間拖長，是未來應改進之處。

二、 第二次「驢橋」研究

表 10 第二次研究受試者基本資料

代號	B1	B2	B3	B4	B5	B6
性別	男性	女性	女性	女性	女性	女性
年齡	20~29	20~29	20~29	20~29	20~29	20~29
國籍	泰國	俄羅斯	韓國	韓國	土耳其	土耳其
母語	泰文	俄文	韓文	韓文	土耳其語	土耳其語

日期：2017 年 4 月 6 日。

時間：15:12-16:44 約 90 分鐘，含規則解說及計分。

關鍵詞範圍：實用視聽華語第四冊第五課至第七課，主題涵括藝術表演、壞習慣、

愛情等。

第二組因為幾乎是全班同學共同參加，受試學生指定下課之後直接在他們的教室進行此次研究。據研究中的觀察，B1 說話聲調起伏大，富有戲劇效果，但語速快發音不夠完整，有些句子比較難聽懂；B2 則是除了指定的關鍵詞外，還主動在故事中加上學過的生詞和語法，無形中達到更好的練習效果，但是記不太起來別人故事中的關鍵詞；B3 的故事都是以自己為主角，且故事情節相似，讓其他受試者印象深刻；B4 擅於利用簡短的劇情堆砌情節，且故事短也利於回想關鍵詞；B5 的故事雖然有趣，有些詞如「與其」，不確定如何使用，需要協助；B6 說故事時加入很多細節，但有時故事變得冗長，難以回憶起最重要的關鍵詞。從第二組的研究過程中，可以看出受試學生很容易接受用說故事的方式練習使用生詞，「驢橋」要在短時間內說出一個簡短清晰的故事，除了考驗對生詞的熟悉度，還要有良好的篇章組織能力才能讓別人更易於記憶故事，第二組的成員多能即時說出一個邏輯清楚的小故事，很符合「驢橋」的主軸。

此次關鍵詞包括戀愛主題，所以抽到相關詞彙的受試者能編造出貼近生活經驗的故事，不管是說故事者或聽故事者都興致高昂，也讓學生回想關鍵詞時容易聯想，是相當適合套用於「驢橋」的主題。

這次研究氣氛相當歡樂活潑，且同學間樂於互助合作，惟時間長度長達九十分鐘，主要原因是六位學生輪流說故事，相較於第一組只有四個學生輪流說十六個故事，第二組的六位學生全部產出二十四個故事，還要考慮說關鍵詞以及同學給予提示的時間，導致時間太過冗長，應視學生人數調整故事數量或分組，力求縮短時間，以避免相似情形發生。

三、 第三次「驢橋」研究

表 11 第三次研究受試者基本資料

代號	C1	C2	C3	C4
性別	男性	男性	男性	女性
年齡	20~29	30~39	30~39	20~29
國籍	美國	韓國	瑞典	日本
母語	英文	韓文	瑞典語	日文

日期：2017 年 4 月 7 日。

時間：16:09-17:01 約 50 分鐘，含規則解說及計分。

關鍵詞範圍：實用視聽華語第三冊第九課至第十二課生詞，主題涵括人物特徵、選舉、政治歷史、體育等。

此次研究學生選擇的時間是星期五下午，值得一提的是當天實驗開始前學生已經上了四小時的課，而平日通常他們下午只上三小時的課，所以雖然跟第二組同樣是在下課後進行研究，但第三組明顯較為疲累。研究場所則是位於教學大樓內的公共空間，由於已是下課時分，來往出入的人極少，相當安靜。

觀察此次研究，受試者 C1 和 C2 比較專注於遊戲，兩個人都記得住他人故事中的關鍵詞，相互競爭第一名，不過 C1 的故事鋪陳少，C2 的故事則內容相對完整一些； C3 可以說是研究中最沒有參與感的成員，說故事時只用一兩個句子連接關鍵詞，未顧及故事的邏輯性與完整性，舉例而言，C3 某次抽到的關鍵詞為「塞車」、「政見發表會」、「羨慕」，C3 的故事為：「他們塞車，不能去政見發表會，我很羨慕。」聽起來只是單純的造句，未鋪陳整體故事情節，令人難以記憶，且 C3 回想他人故事中的關鍵詞時也常常直接放棄，可看出 C3 對「驢橋」興趣缺缺。最後一位受試者 C4 的故事也僅有一兩個句子缺乏組成故事元素的情節，說關鍵詞時常常想不起來說成其他故事的關鍵詞，但至少願意在別人給予提示時樂意猜猜看。

第三組可說是四組中氛圍相對稍微低迷的組別，研究進行時，參與者這種難以投入遊戲的情形可能跟受試學生的精神不佳相關，如果學生在玩這種需要創造和專注記憶的遊戲時感到疲憊，無法進入情境，形成說不好故事、記不住他人故事、放棄求勝的惡性循環，這些都會影響團體遊戲氛圍，如果想要進行遊戲教學教師應注意使用時機，避免學生提不起勁享受遊戲的樂趣。

四、 第四次「驢橋」研究

第四組的受試學生人數是四組中最多的，總共有八位，但其中一位學生是第一組的 A3 ，已進行過實驗，所以第四組只請其他七人進行問卷。因人數多請受試學生兩兩一組共分為四小組進行研究。第四組的七位受試學生基本資料如下表：

表 12 第四次研究受試者基本資料

代號	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
性別	男性	女性	女性	女性	男性	女性	女性
年齡	20~29	20~29	20~29	20~29	20~29	30~39	20~29
國籍	日本	越南	韓國	韓國	日本	土耳其	韓國
母語	日文	越南文	韓文	韓文	日文	土耳其語	韓文

日期：2017 年 4 月 14 日。

時間：14:26-15:13 約 45 分鐘，含規則解說及計分。

關鍵詞範圍：實用視聽華語第三冊第九課至第十三課，主題為人物特徵、選舉、政治與歷史、體育和節日等。

第四組的實驗獲得班上授課教師同意，於下午課中教室內進行，統計該次研究所花費時間為 45 分鐘左右，為四組中速度最快的一次。原因可能是因為學生是以兩兩一組的方式進行遊戲，一組中的兩個人輪流說故事，也就是一個人只要負責說出兩個故事，壓力較小也有更多時間認真聽別組的故事，所以在說關鍵詞

這個階段時大部分都能很快地說出正確答案，加速遊戲進行，而第四次實驗也是唯一一場該班的華語教師全程在旁參與的實驗，由於老師十分清楚學生的學習情形，能夠即時協助更正學生生詞發音或修飾病句，同時給予學生讚美和回饋，整體流程更顯順暢。

此外，第四組和第三組的關鍵詞大部分範圍重疊，雖然有很多重複的關鍵詞，但是第四組的同儕氣氛較活潑，學生常以同學作為故事主角，情節生活化、角色鮮明，容易幫助聯想，所以第四組的作答相較之下比較順利，也較不需要同學提示。而第四組的實驗條件也最接近一般華語中心的日常課堂，元素包括正規上課時間進行、實驗地點為教室內且教師全程協助遊戲，皆是前三組研究所未能達到，所以最能夠從第四組的實驗中看出「驢橋」作為一般華語課程遊戲活動的可行性及完整性。

五、 四次研究的觀察總結

此次「驢橋」研究中受試學生男性為 8 人（38%），女性為 13 人（62%），年齡多在 20~29 歲（86%），受試學生國籍人數前三名依序為韓國（29%）、土耳其（19%）和日本（14%）。綜觀四次研究，第一次研究的受試學生反應良好，但場地較為吵雜，略為干擾研究進行，接下來的三次實驗都選在安靜的室內空間進行，而受試學生思考時間過久讓實驗時間拉長，所以之後也注意適時催促受試者加速遊戲進行；第二次研究的受試者因語言程度為四組中最高，所以故事相對完整性高，受試者都相當投入遊戲氛圍，然因為作答人數多，導致研究時間為最長的一次，第四次實驗時則直接視人數進行分組以降低所費時間；第三組的受試者連上四小時的課之後開始實驗，精神狀況不佳的情形下學生的遊戲互動和整體表現不如其他三組，所以應注意遊戲活動的性質和使用時機以避免相同問題發生；第四組在正規課堂時間內進行研究，且華語教師也共同參與，並於一堂課的時間內完成活動，不論是整體活動氣氛、學生作答狀況、競爭激烈程度都相當成功，

同時華語教師的參與也讓學生明白自己的錯誤並即時更正，是四次研究中最為順暢的一組。

同時觀察受試學生的故事敘述，發現易於記憶的故事有幾個特點，包含：1.故事內容應適當鋪陳情節，避免天外飛來一筆才能夠幫助聯想關鍵詞。2.故事中的人物或主角可選擇為周遭的同學或自己來加深印象。3.配合聲調起伏製造戲劇性的效果。華語教師可於規則說明時示範的故事加入這些特色，鼓勵學生說出更優秀的故事求得更高分。除此之外，以上這些特點若教師善加利用也可讓「驢橋」成為訓練學生即席短篇演講的方法，相信對學生的發音、篇章能力、思考邏輯皆有極大的助益。

第二節 問卷結果與分析

所有問卷都是在「驢橋」進行後立即請受試學生填寫，以期能獲得最直接的反應，作答的時間約在五至十分鐘不等，另外提供的英文版問卷僅有四位學生使用，其他學生直接以中文版問卷作答。

國立政治大學 National Chengchi University

表 13「驢橋」問卷結果

問卷題目	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我覺得玩「驢橋」很有意思。	0	0	0	3	18
2. 「驢橋」可以讓我練習學過的生詞。	0	0	0	0	21
3. 我會主動玩「驢橋」這個遊戲。	0	0	3	3	15
4. 玩「驢橋」增加我學習生詞的信心。	0	0	1	3	17
5. 我覺得聽同學說故事很有意思。	0	0	4	2	15
6. 以後我會用說故事的方法來練習生詞。	0	1	2	3	15
7. 玩「驢橋」時，我會說一些平常想不到的句子。	0	0	1	8	12
8. 我覺得玩「驢橋」時，我說故事說得很好。	0	0	6	7	8
9. 玩「驢橋」以後，我覺得練習生詞很重要。	0	0	1	4	16
10. 玩「驢橋」時，如果有不會的生詞我會查字典。	2	1	2	2	14
11. 玩「驢橋」能幫助我記住生詞。	0	0	0	4	17
12. 我覺得練習生詞對學好中文來說很重要。	0	0	0	3	18
13. 玩「驢橋」練習生詞比其他方法有意思。	0	1	3	3	14
14. 我會用最近學過的語法和生詞說故事。	0	2	1	9	9
15. 玩「驢橋」後我比較喜歡練習生詞。	0	0	3	7	11
16. 我覺得「驢橋」很適合中文課。	0	0	1	2	18
17. 上中文課的時候玩「驢橋」，我會很高興。	0	1	0	2	18
18. 玩「驢橋」的時候，我聽得懂大家說的故事。	0	0	0	4	17

統計問卷調查結果，所有受試學生皆認為「驢橋」是一款有意思的遊戲（86%非常同意，14%同意），這款遊戲適用於中文課堂（86%非常同意，9%同意，5%普通），如果在中文課時玩「驢橋」受試學生會感到高興，只有一位不喜歡（86%非常同意，9%同意，5%不同意），且多數受試者將主動參與「驢橋」（71%非常同意，14%同意，14%普通）。

「驢橋」是一款利用關鍵詞說故事的遊戲，在這次的實驗中將關鍵詞代換為

課本內的生詞，透過說故事和聽故事反覆操練、加強受試學生已學習過的生詞。

關於「驢橋」使用說故事的方式進行遊戲，受試者都聽得懂同學說的故事（81%非常同意，19%同意），其中 80%的受試者覺得聽同學說故事有意思（71%非常同意，10%同意，19%普通），透過故事可以說出跟平常不同的句子（57%非常同意，38%同意，5%普通），多數人可連結最近學過的語法和生詞於故事中（43%非常同意，43%同意，5%普通，10%不同意），但覺得自己說故事說得好的受試者比例約占七成（38%非常同意，33%同意，29%普通），顯示學生對「驢橋」這種說故事的練習方式有興趣，幫助激發學生的創造力，還應用所學於故事中，不過大家對自己的故事自信心稍微不足，還是需要華語教師的協助來建立對自己語言能力的信心。

這次的研究中也想了解「驢橋」對學生學習生詞的幫助，根據問卷結果，受試者贊同練習生詞對學中文十分重要（86%非常同意，14%同意），「驢橋」確實是能讓學生從中練習生詞的遊戲活動（100%非常同意），絕大多數學生也認為玩「驢橋」後會加強練習生詞的重要性（76%非常同意，19%同意，5%普通），八成受試者覺得比其他練習生詞的方法來得有意思（67%非常同意，14%同意，14%普通，5%不同意），未來也會使用說故事的方式練習生詞（71%非常同意，14%同意，10%普通，5%不同意）；進行「驢橋」不僅幫助記憶生詞（81%非常同意，19%同意），同時增加學習生詞的信心（81%非常同意，14%同意，5%普通），八成以上的學生玩過「驢橋」後更喜歡練習生詞（52%非常同意，33%同意，14%普通），這些皆是「驢橋」對生詞練習帶來的正面效益；不過玩「驢橋」會用字典查詢生詞的學生僅有七成，有一成五的學生則表示不使用字典（67%非常同意，10%同意，10%普通，5%不同意，10%非常不同意），可見玩這一類型的遊戲學生不一定想要用字典來查詢用法。

整體來說，「驢橋」作為中文課堂活動，刺激學生積極參與，透過同儕構思有趣的故事引起大家的注意力，學生須以創意故事應用新學過的生詞，以新鮮有趣的方式練習，是一款成功的課堂遊戲活動，然而在遊戲中若有教師給予適時的

回應及正面的鼓勵，讓學生在遊戲過程中獲得及時回饋，從中瞭解自己的學習情況，將是更為完善的課堂遊戲活動。

第三節 訪談結果與分析

一、學生訪談

此次研究中願意接受訪談的受試學生共有九位，以半結構式訪談探詢他們對課堂遊戲及這次研究標的驢橋的看法。自願接受訪談的受試學生代號與問卷受試者代號一致，意即受訪者 A1 與問卷受試者 A1 為同一人，而訪談紀錄編碼則是以受訪者代號兩碼加上受訪日期組合八碼進行編碼，如 A120170225 表示受訪者為 A1，受訪日期為 2017 年 2 月 25 日，所有學生訪談紀錄逐字稿置於附錄四供參考。統整受訪學生代號與訪談記錄編碼表列如下：

表 14 受訪學生代號與訪談記錄編碼

實驗組別	受訪學生代號	訪談記錄編碼
第一組	A1	A120170225
	A2	A220170225
	A3	A320170227
	A4	A420170227
第二組	B1	B120170406
	B2	B220170407
第三組	C1	C120170407
第四組	D1	D120170419
	D2	D220170419

1. 學生過往對華語課堂遊戲活動的經驗及看法

訪談從受試者對中文課堂的遊戲看法開始了解，首先是受訪者過往的中文課堂遊戲經驗：九位受訪者中 A2、C1 表示很少玩遊戲，其他七位上中文課時老師皆會使用遊戲於課堂中；在各式遊戲活動中有七位受訪者優先想到的都是練習生詞為主軸的遊戲，而 A1、B1、B2 都提到了猜生詞的類似遊戲，以 B2 為例：

B2：…就是拿到一個詞，中文詞，然後你要表演，你不可以說，同學們需要就是猜猜這個字是什麼，當然是關於學過的字，這樣。（B220170407）

可見為了增進學生對生詞的理解，華語教師常使用相關遊戲讓學生從中多加練習並記住生詞的含意，且利用遊戲方式無形中學生可以有更多互動機會。

詢問受試學生對遊戲活動的反應則相當良好，七位受訪者表示不管是什麼種類的遊戲都喜歡，A4 和 B1 不喜歡的遊戲類型則是團隊合作創作故事的遊戲，但大多數的遊戲類型還是相當喜愛。受訪者也談到喜歡課堂遊戲的原因：

A3：因為上課有一點無聊，所以遊戲對我們來說很好。（A320170227）

D1：…我覺得學語言一定需要（遊戲），那個，有很好的感覺，很好玩的感覺，很開心的，我不要那麼大的壓力。（D120170419）

對學生而言，適時的遊戲活動不僅改變課堂的氛圍，學習時感到有趣好玩，並降低學生學習的壓力，讓學習成為一種樂趣，這些都是學生喜愛遊戲活動的原因。同時，所有受訪者也都肯定課堂遊戲活動對語言練習的成效，認為這些遊戲有其意義：

C1：…因為你可以用玩的方面一起來學生詞，因為我們很多都要記住這個生詞什麼意思，玩遊戲可以幫助我們練習多用還有多聽，所以我覺得有幫

助。（C120170407）

2. 學生在課堂遊戲活動中的求勝意願

毫不猶豫想要在遊戲中獲勝的受訪者有六位，求勝心讓學生更投入遊戲活動中，激烈的競爭氣氛易於凝聚團體的向心力，且也有受訪者認為從遊戲結果可檢視自己的學習狀況，所以在乎輸贏：

B2：因為如果我輸的話…我覺得可能比方說我的水平還不太高，所以我就是覺得這是我的錯誤，所以要贏很重要。（B220170407）

不過有時候團體氣氛也會反過來降低學生想贏的慾望，如：

B1：…要看氣氛，要是氣氛那個很激烈嗎，（我）應該要贏，但是氣氛有時候我們的同學不太怎麼說…要是每個人都安安靜靜的，我覺得…沒有意思。（B120170406）

所以教師應觀察課堂內學生的情形來決定何時安排合適的遊戲活動，如果因為部分學生無心參與進而影響整體遊戲氛圍，失去原本從活動中快樂學習的美意，相信不管是對老師或學生而言皆不樂見。

3. 多數學生曾玩過桌上遊戲

而關於學生對桌上遊戲的了解，絕大多數受訪者在此次研究之前都已經有玩過桌遊的經驗，只有 D2 未曾玩過此種類型的遊戲，A2 和 B2 甚至表示以前就喜歡玩桌遊，可能因為此次受訪者的年齡層在 20-30 左右，所以基本上大家對桌遊並不陌生。

4. 學生多給予「驢橋」正面評價

當問及喜不喜歡「驢橋」時，幾乎所有的受訪者都給予正面評價，舉例來說：

A4：…我記得一個意思，可是我的同學那個字用不一樣的意思，所以那樣你也可以記得…。（A420170227）

B1：本來我們學中文的時候只是聽老師慢慢用聽，沒有那麼多機會聽同學的聲音，還是聽同學他們的意見，要是我們念這種類的遊戲，我們會有機會聽到他懂，可能是他懂的意思跟我懂的意思不一樣，因為我們都是外國人，…但是我們讓他說出來我們就知道他怎麼記得這個生詞，我覺得很有意思。（B120170406）

B2：因為昨天這個（遊戲）真的很棒，我們一邊聊天，一邊開玩笑，然後所以真的我覺得很棒，…真的很有意思。（B220170407）

D2：挺喜歡的，因為也算我們可以輕鬆一點學中文，也可以練習。（D220170419）

最多人提出喜歡「驢橋」的原因像是氣氛輕鬆、可以練習中文、說故事有意思等等，A4 覺得聽同學故事的關鍵詞如果是多義詞的話能夠複習多義詞的不同義項，B1 則認為玩「驢橋」可以從中聽到其他同學理解生詞的不同方式，加深對生詞的理解。唯一回答比較中性的是第三組的 C1：

C1：覺得都可以，但是很難記得那麼多的故事。（C120170407）

C1 沒有明確回答喜不喜歡，而是反應他覺得遊戲困難的部分，相信跟觀察紀錄中第三組當天的精神狀況和團體氛圍有關，C1 的意見代表第三組的其他成員應也有類似看法，可見第三組對「驢橋」的評價不高，不像其他組一樣那麼熱衷遊戲，所以教師在進行遊戲前，仍應審慎評估班級狀況、學生特質和當天的氣

氛來決定活動是否適用。

5. 「驢橋」幫助學生複習生詞

所有受訪者皆一致表示透過「驢橋」確實能有效複習曾經學習過的生詞：

A3：因為，有的時候我不記得字，但是我們玩遊戲的時候我一定記得，…所以現在我們玩遊戲以後，我…記得住。（A320170227）

C1：可以練習很多中文，因為你要記得他們說什麼，還有怎麼說可以幫助你記住這個生詞。（C120170407）

由於關鍵詞設定為受試者課本內剛學過的生詞，所以受訪學生最肯定「驢橋」可以幫助記憶生詞的功效，同時也必須去思考怎麼說才能加深同學對生詞的印象。受訪者中 A2 因為是另一華語中心的學生，使用之教材不同，遊戲中出現一些他沒學過的生詞，但 A2 會自行查詢辭典：

A2：…我自己練習的時候，學會很多…三個新單字…笨手笨腳我沒聽過，這樣的（單字）。（A220170225）

從這段話中，A2 不只是複習生詞，還能夠學習新的生詞，在故事中聽到其他人生詞的用法，也驗證前面 B1 所說的從其他學生的口中再次複習或學習的概念。

「驢橋」一開始即被設定為一款說故事練習生詞的桌遊，所以過程中也需要玩家專注的聽和說，受訪者皆同意玩「驢橋」時能充分練習聽和說的能力。

6. 學生為「驢橋」主動課後複習效果因人而異

「驢橋」能否刺激學生回家自主練習，受訪者都持不同意見：A3、A4、C1

表示不會，因為都是已學過的生詞，透過遊戲練習即可，A2、B1、B2 則是不一定，A1、D1、D2 會利用課餘時間複習或準備，由訪談結果得知學生是否會因「驢橋」遊戲而自動自發的學習是因人而異，推測因為遊戲沒有強制性、壓力小，學生並不會特別意識到該為遊戲活動預作準備。

7. 學生大多肯定「驢橋」適用於中文課堂複習活動

「驢橋」是否適合作為中文課堂的遊戲活動，除了 B1 外，其他受訪者皆肯定「驢橋」適用於中文課堂：

A4：可以啊，覺得大部分我們學生都同意，…真的很有意思，…學語法的時候很無聊，聽生詞也有一點無聊，所以它(驢橋)是有意思的。(A420170227)

D2：我覺得可以，不是每課的生詞都這樣，可是可以用這個方法來幫助同學，因為我覺得它有一點花時間，可是它的效果算是很好。(D220170419)

B1 主張「驢橋」是否適用於課堂應視同學互動氣氛而定，但訪談尾聲仍讚美此次「驢橋」研究剛好很適合他們班，激發了他們的團隊精神：

B1：我覺得玩遊戲，…應該要看我們同學的氣氛，…要是我們氣氛還是我們的關係不太好，要是玩這種類的遊戲可能是，…造成別的問題，…所以應該要先看我們的氣氛……因為我們（班）本來沒有玩遊戲的，沒玩遊戲過，今天有機會玩遊戲我覺得我們的，…團體精神比較配合，…配合得很好，很精彩。(B120170406)

8. 學生對「驢橋」的其他看法

A4 認為可以加入語法元素共同整合更好，未來進行這款遊戲時可再增加語法部分以符合學生需求：

A4：可是覺得拿（關鍵詞）的時候也應該用語法的，比如說這次只有生字沒有語法，因為沒有語法我用那個字，可是新的語法我不會練習…，如果用語法兩個一起練習更好。（A420170227）

此外，還有兩位受訪者在訪談過程中說未來會主動進行「驢橋」這個遊戲，表示他們會推廣這個遊戲給朋友：

B2：其實我昨天跟朋友們說，我想以後可能回國的時候，或者跟別的朋友見面，我也想玩這樣的遊戲…（B220170407）

D1：我打算以後跟語言交換的朋友一起玩練習，…還有如果我教日文的話，我也要…日文班（玩驢橋）…（D120170419）

9. 學生訪談記錄總結

從九位受訪者的訪談內容中，可看出外籍華語學生多有華語課堂遊戲之經驗且對遊戲活動接受度極高，這些遊戲活動多以生詞練習為主，在遊戲中學生有效熟悉所學之生詞，同時檢視自己的學習狀況，而此過程中學生的求勝心會讓學生更投入活動、更專注於練習，形成正向的學習循環，惟遊戲活動之使用仍應視班級氣氛、學習狀況而定。

總和這次訪談中以「驢橋」作為華語課堂教學遊戲活動，受訪學生提及的幾項優點，分別為輕鬆練習中文、幫助記憶生詞、減少學習壓力等，其中研究前未意料到的是，也有學生認為「驢橋」可透過聽別人說故事同時複習一個生詞的各種義項，也能從他人的口語表達來學習不同的生詞記憶方式，推測是因為學生進行「驢橋」時可在沒有限制的情況下說出比平常更富有創造力的回答，挖掘出「驢橋」作為詞彙記憶遊戲的另一優勢。

另一方面，受訪學生也回饋一些關於遊戲的建議，例如玩「驢橋」時除了生

詞之外可加入語法要素共同創作短篇故事，結合生詞和語法同時練習效果更佳，反思「驢橋」確實可以額外加分的方式鼓勵學生使用語法於故事中，可待未來進行相關研究修正；還有學生表示「驢橋」需一次記憶很多故事很困難，也提醒教師應視學生的學習狀況或精神狀況調整遊戲的難度；另外「驢橋」所需花費的時間也較長，較適合作為期中考或期末考前一次複習多課的工具。

此次研究請外籍華語學生體驗「驢橋」是否為一適宜華語課堂的遊戲活動，訪談結果顯示，雖然以「驢橋」作為遊戲活動時對學生自主學習而言誘因不足，但絕大多數受訪者樂在遊戲過程，他們認為「驢橋」不僅輕鬆有趣，透過聽故事和說故事可活用生詞並再次複習生詞的意思，成為兼顧樂趣與幫助生詞練習的華語課堂複習遊戲活動。

二、華語教師訪談

除了參與研究的受試學生外，另外也訪問全程參加第四次「驢橋」研究的華語教師，以及另外三名教學現場的華語教師，這三名教師中，一位曾經玩過原版的驢橋，對規則有一定的熟悉度，還有兩位則是聽筆者口述的方式來理解驢橋的規則，雖為非正式研究但請他們為驢橋判斷其規則可行性，以自身教學經驗談談對「驢橋」的想法及一些建議。以下為四名華語教師的代號和資歷，其中 T1 即為協助第四次「驢橋」實驗的華語教師，而訪談紀錄也同樣是以教師代號兩碼結合訪談日期八碼進行編碼：

表 15 受訪教師之相關資料與訪談編碼

教師代號	教學資歷	理解「驢橋」之方式	訪談記錄編碼
T1	三十年	實地參與研究	T120170414
T2	七年	口述規則	T220170419
T3	三年	玩過驢橋（原版）	T320170419
T4	一年	口述規則	T420170419

1. 「驢橋」幫助學生複習生詞

四位華語教師都同意「驢橋」是一個能幫助學生複習生詞的遊戲活動：

T1：…基本上可以給學生提高他的學習動機，動力都很好，而且課後的複習，可以加強記性…我想這基本上是一個非常好的活動，而且能夠讓學生馬上進入學習狀況…（T120170414）

T2：…如果很認真地去玩的話，學生會非常專注，那可以達到複習的效果…（T220170419）

T3：…透過這個說故事的過程，他可以聽到別人說，自己也可以有時間想，然後想完之後還能猜，就是再次的複習，所以是很好的刺激反應的訓練…（T320170419）

T4：…規則還算簡單…很適合讓學生拿來複習單字，然後看他們對這些生詞的理解對不對，然後其他學生也可以透過，也可以很認真地聽這個故事然後他們會認真地去記這些生詞，有助於他們學習生詞…（T420170419）

2. 「驢橋」的優點

簡要整理這四名華語教師所提及之「驢橋」優點，包括：提升學生學習動機、幫助生詞記憶、複習生詞、規則簡單、讓學生專注於課堂活動等等，與前面章節受試學生提出喜愛的「驢橋」原因相近。

3.「驢橋」使用注意事項

老師們也就自己的觀察，提出一些遊戲應注意的部分：

T1：如果學生在用這遊戲的時候，指導者可以在旁邊給他…一個提示，然後發音有錯的話給他更正，就會更好，…他的用詞遣字方面，如果說語法錯掉了，我們也這時候給他一個補強，給他一個更正，…他學到會更正確。

（T120170414）

T2：…可能要確定是不是每個人的程度都差不多，…落差比較大的話，可能在競爭上就會，…比較弱的學生會比較辛苦一點…（T220170419）

T3：…學生要練習起來的時間也相當久，…那以實際教學現場來說可能玩這個遊戲的次數沒辦法那麼高…（T320170419）

T4：…有的人（學生）他就是沒什麼想像力，對他們來說編故事就會很痛苦…（T420170419）

在課堂進行「驢橋」時，華語教師應隨時注意學生所說的內容，不管是發音、用詞還是語法，如果有誤時教師立即更正，才能讓學生意識到自己犯錯，且每個學生都能從中學到最正確的部分；同時華語教師也要注意學生遊戲中的適應情形，程度較弱的學生或是不擅長說故事的學生，教師應給予提示或協助，讓所有學生均有參與感；而因為「驢橋」所需時間較長，需要生詞量也較多，T2、T3 建議「驢橋」適合當作總複習的課堂遊戲活動，學生可一次混和練習多課的生詞。

4. 華語教師使用「驢橋」意願高

最後詢問這些華語教師是否會在未來課堂進行「驢橋」，T2 表示如果用外語協助講解規則利於學生理解會考慮使用，T3、T4 都說時間安排在進度內時可用於教學內容，而 T1 則是直接在研究後又進行一次「驢橋」複習新一課的生詞，顯見「驢橋」在第四次研究時確實是成功的遊戲活動，讓 T1 樂於再次使用「驢橋」幫助學生複習生詞。

國立政治大學
National Chengchi University

第五章 結論與建議

此次研究的初衷是希望觀察桌上遊戲「驢橋」用於華語教學課堂時，是否能保有原先的遊戲樂趣又兼顧課堂活動的教育意義，本章將敘述研究結論及未來研究建議。

第一節結論

在這次的研究中，最主要是從外籍華語學生的觀點來看華語課堂的遊戲活動，實地操作過「驢橋」後，以問卷及訪談得知外籍華語學生對遊戲活動「驢橋」的感想，本次研究的結論為：

一、「驢橋」可提升華語學生的學習動機

Keller（1987, 2009）的 ARCS 模式中，提升學生學習動機的四項要素為注意力、相關性、自信心和滿足感，在課堂使用「驢橋」可以鼓勵學生積極參與、專注於活動中，遊戲的得分機制刺激學生求勝心認真進行活動，學生所創造的幽默短篇故事常博得滿堂歡笑，無形中帶給學生說故事的成就感，不同以往的遊戲方式讓學生興致勃勃地從中練習生詞，學生也能將以往所學的生詞語法融會貫通，串連新進學習之生詞於故事中，且透過聆聽同學的故事再次熟練生詞的發音和用法，從中挖掘生詞不同的記憶方式，多方嘗試生詞的各種用法來組合句子，同時瞭解自己目前的學習狀況；桌遊「驢橋」引起受試華語學生的注意力，理解所學和實際應用的相關性，增進生詞練習的自信心，教師的適時回饋強化學生的滿足感，這次研究證明桌遊「驢橋」無疑提升了受試學生的華語學習動機。

二、「驢橋」適用於華語教學課堂之生詞複習活動

遊戲活動作為華語教學課堂的一環，除了提升學生學習動機，還須符合教學目標，讓學生由活動中達到課堂學習練習的效果；「驢橋」的主軸設定為生詞練

習的遊戲活動，透過說故事聽故事的方式複習且須記住生詞的語音及用法，此次研究中的外籍華語學生玩過「驢橋」後，認為「驢橋」對生詞練習確有助益，與原先設定之學習目標一致，同時增進大部分學生生詞練習的自信，「驢橋」輕鬆有趣的遊戲氛圍令學生更喜歡練習生詞，絕大多數受試華語學生喜愛在上課時進行「驢橋」，華語教師也贊同「驢橋」作為華語課堂遊戲活動的可行性，這些來自受試學生和受訪教師的意見支持「驢橋」適用於華語教學課堂並可作為生詞練習之複習活動，希望未來有更多教師認識「驢橋」並將「驢橋」加入課堂活動清單內。

三、「驢橋」使用建議事項

雖然「驢橋」適合作為華語課堂的生詞複習活動，不過教師進行「驢橋」前仍可留意一些細節，以達到更理想的活動成效；教師規劃「驢橋」作為教學活動時應考慮使用時機，例如「驢橋」需要專注力和短期記憶，所以學生精神不佳時避免使用「驢橋」，且「驢橋」所需之時間約為一堂課五十分鐘，適合作為期中和期末總複習之活動，一次混合練習多課生詞，並視學生人數調整分組，建議四至五組輪流說故事流程較順暢時間也容易掌控；此外，教師須留心學生在活動中的適應狀況，如果學生的程度較弱，適時給予提示協助跟上遊戲節奏，以及注意學生的生詞發音、用法及語法，有誤立即更正，聆聽學生故事時教師也不吝給予學生讚美和回饋，有利學生勇於表達且增強學生使用中文的信心；教師如果想一併加強語法，可另外準備語法的加分卡，學生用語法說故事有額外加分，鼓勵學生多使用語法；由此可知，華語教師在課堂桌遊的遊戲活動中扮演相當重要的角色，有了華語教師的盡心協助，不僅幫助學生更容易融入遊戲活動情境，也成就「驢橋」為華語課堂更完善的教學活動。

第二節 未來研究建議

從文獻回顧中可看出當前桌遊結合語言教學的研究數量仍在持續增加，推論

未來將有愈來愈多相關研究探討以桌遊為華語教學課堂遊戲活動的實作，在此就個人觀點提供下面第一點的研究建議及第二、三點的教學建議或可供未來研究方向參考：

一、 解析適用於華語教學的桌遊特性

部分桌遊經過巧思改造後可成為帶來良好教學成效的遊戲活動，然每種桌遊適合的教學領域或有不同，若整理出哪些桌遊特性適用於華語教學課堂，或桌遊須具備哪些特點才符合教學需求，更能幫助華語教師判斷如何挑選合適的桌遊。

提供幾點淺見供華語教師未來選擇桌遊時參考：1. 以溝通為主軸的遊戲—語言教學活動的重點在於讓學生重複練習口語和聽力，然有些桌遊毋須玩家彼此互動或開口交流即可進行，此類型的桌遊不適合作為教學遊戲活動，如桌遊「卡坦島」中玩家必須討價還價協商資源交易，過程中即可進行大量口說和聽力練習。2. 遊戲規則應淺顯易懂—如果規則太過複雜學生容易失去耐心，最好能以短短兩三句話講解完主要規則，讓學生保持興趣快速進入遊戲情境。像是紙牌遊戲接龍即以數字大小串聯，相當容易學習又好玩。3. 時間不宜過長—每次進行時間最好在一堂課之內結束，遊戲時間冗長學生可能不耐煩，中途遇到休息時間也會打亂遊戲的步調，盡量在 30-50 分鐘內為宜。例如妙語說書人的規則簡易步調明快，時間不長約三十分鐘學生的接受度也相當高。

二、 開發更多適合華語教學的桌遊

市面上的桌遊類型五花八門不勝枚舉，除了「驢橋」還有許多遊戲適合華語教學使用，舉例而言，「璀璨寶石」可讓初級程度的學生練習顏色和數量、「瘟疫危機」可讓高級程度的學生扮演醫療團隊合作拯救世界等，當然桌遊也應經教師適度更動以符合教學目標，盼華語教學領域的有志之士共同開發桌遊這塊寶庫，挖掘出華語教學的豐富資源。

三、 推廣桌遊至華語教學課堂

目前熟悉桌遊的華語教師為數不多，但已有一些部落格、工作坊、桌遊營介紹可用於語言教學的桌上遊戲，未來如果至教學現場進行多樣化的桌遊與華語教學相關研究，吸引線上的華語教師和華語學生一併參與，不但讓華語教學課堂的教學內容更加充實豐富，增加老師可選擇的遊戲活動種類，建立從遊戲中快樂學習的教學特色，帶給華語的教與學更多樂趣。

國立政治大學 National Chengchi University

參考文獻

一、中文文獻

王心怡（2016）。**桌上遊戲搭配分組合作學習融入國小英語教學之分析：以國小三年級學生聽說能力為例**。國立新竹教育大學教育與學習科技學系碩士論文，新竹。

王金玉（2015）。**運用桌上遊戲提昇小六學童英語拼字能力之效益**。華梵大學工業工程與經營資訊學系碩士班碩士論文，新北。

石素錦、陳瑞慧（1999）。從認知心理與社會互動談兒童語言發展—從皮亞傑與維高斯基理論談兒童英語學習。**課程與教學季刊**，2(3)，1-22。

吳宜庭（2016）。**桌遊運用在青少年社會工作之研究**。國立臺灣師範大學社會工作學研究所碩士論文，台北。

吳昱禛（2016）。**運用桌上遊戲於國小四年級英語課程之行動研究**。國立臺灣藝術大學藝術與人文教學研究所碩士論文，台北。

李芝瑩（2015）。**識字桌遊對學前語言環境刺激不足兒童識字萌發之成效**。國立臺北護理健康大學聽語障礙科學研究所碩士論文，台北。

李品樺（2012）。**悅趣化數位學習設計及學習成效之研究—以國小五年級「美麗的星空」單元為例**。國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）碩士論文，台北。

林元媛（2015）。**桌遊應用在不同學習風格之國小低年級學童英語學習動機之研究**。國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）碩士論文，台北。

林央侖（2010）。**企業管理訓練桌上遊戲教材評選指標之研究**。國立臺灣師範大學科技應用與人力資源發展學系碩士論文，台北。

洪慈徽（2015）。**故事創作類桌上遊戲對中班幼兒詞彙能力之影響**。國立嘉義大學幼兒教育學系研究所碩士論文，嘉義。

紀姵羽（2016）。**桌上遊戲應用於英語教學對國小六年級學生英語學習成效影響之研究**。國立臺中教育大學教師專業碩士學位學程碩士論文，台中。

翁書怡（2012）。**成人華語文教學課堂遊戲之調查研究**。國立政治大學華語文教學碩士學位學程碩士論文，台北。

張于忻（2008）。華語文遊戲設計與實施。**中原華語文學報**，2，113-133。

張雅婷（2011）。**桌上遊戲之轉化與設計—以「從前從前」為例**。國立台北教育大學數位科技設計學系碩士論文，台北。

莊玳翎（2015）。**桌上遊戲融入七年級國文課程之研究**。國立新竹教育大學教育與學習科技學系課程與教學碩士在職專班碩士論文，新竹。

郭宜琳（2014）。**英語桌遊對英語學習成效與英語學習興趣之關聯性研究**。健行科技大學企業管理系碩士論文，桃園。

陳介宇（2005）。寓教於樂的桌上遊戲。**師友月刊**，458，69-71。

陳秋伶（2014）。**桌上的遨遊與想像:台灣桌遊的發展現況**。國立高雄應用科技大學觀光與管理餐旅研究所碩士論文，高雄。

陳麗卉（2012）。**遊戲式語文教學提升國中學生語言學習成效之研究**。國立中正大學教育專業發展數位學習碩士在職專班碩士論文，嘉義。

喬爾（2014）。**以桌上遊戲（桌遊）促進 ESL 英語教學: 從教師觀點出發**。世新大學說服傳播國際碩士學程碩士論文，台北。

曾靜華（2014）。**桌上遊戲哆寶對國小英語低成就學童之字彙能力與學習態度之研究**。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文，台北。

舒兆民（主編）(2013)。**Fun 玩華語 123（上）**。新北市：正中書局。

黃柏翔（2011）。**可整合教科書內容之教室內數位桌遊學習系統提昇學生學習動機之成效分析**。國立中央大學資訊工程研究所碩士論文，桃園。

楊又馨（2015）。**桌上遊戲設計之研究-以英語教學為例**。國立新竹教育大學教育與學習科技學系課程與教學碩士在職專班碩士論文，新竹。

楊斐雯（2014）。**圖卡式桌上遊戲融入國小五年級作文教學之行動研究**。國立臺

北教育大學數位科技設計學系(含玩具與遊戲設計碩士班)碩士論文,台北。

廖曉青（2002）。**英語教學法**。台北市：五南圖書出版股份有限公司。

趙婉伶（2015）。**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**。國立臺北教育大學兒童英語教育學系碩士班碩士論文，台北。

劉久馨（2012）。**創意大富翁遊戲學習套件之研發**。國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）碩士論文，台北。

劉旨峰、林俊閔、蕭顯勝、陳國棟、林珊如、黃武元和鄭朝陽（2009）。台灣悅趣化學習與社會之研究分析。**台灣師範大學: 全球華人計算機教育應用大會（GCCCE 2009）**。

鄧巧如（2008）。**「遊戲中學習」-7~12 歲兒童華語遊戲教學之活動設計**。國立台灣師範大學華語文教學研究所碩士論文，台北。

簡楚瑛（1993）。「遊戲」之定義、理論與發展的文獻探討。**國立新竹師院學報**，6，105-133。

魏韶葳（2014）。**桌遊「妙語說書人」融入國小國語補救教學計畫之行動研究—以三年級學生為例**。國立新竹教育大學教育與學習科技學系碩士論文，新竹。

蘇昱暘（2012）。**設計桌上遊戲做為國小自然科教學輔助工具之研究—以「昆蟲的一生」單元為例**。國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）碩士論文，台北。

二、英文文獻

Asher, James J. (1969). The Total Physical Response Approach to Second Language Learning.*The Modern Language Journal*, 53, 3-17

Brian Mayer & Christopher Harris (2010).*Libraries got game – aligned learning through modern board games*. Chicago, IL:American Library Association.

Ellis, Michael J. (1973). *Why People Play*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.

Hadfield, Jill. (1996). *Intermediate communication games*. Essex: Person Education Limited.

Hogle, J. G. (1996). *Considering Games as CognitiveTools: In Search of Effective "Edutainment"*.University of Georgia Department of Instructional Technology.

Irma Nur Hidayati (2015). *Improving English writing skills through board games for grade X students in semester 1 of SMA NEGERI 1 Pengasih in the academic year of 2014/2015*.(Master Thesis, English Education Department, Faculty of Languages and Arts, Yogyakarta State University, Indonesia).

Keller, J. M. (1983). Motivational Design of Instruction. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional-design theories and models: An overview of their current status*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 384-434.

Keller, J. M. (1987).Development and use of the ARCS model of instructional design.*Journal of Instructional Development*,10,2-10

Keller, J. M. (2009). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.

M Csikszentmihalyi (1996).*Flow and Psychology of Discovery and Invention*. New York, NY: Harper Collins.

Prabhu, N. S. (1982).*The communicational teaching project, South India.* Madras, India: The British Council (mimeo)

Prabhu, N. S. (1987).*Second language pedagogy.* Oxford, England: Oxford University Press.

Willis, J. (1996). *A Framework for Task-based Learning.* London, England: Longman.

Yong Mei Fung & Yeo Li Min (2016).Effects of board game on speaking ability of low-proficiency ESL learners. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 5, 3, 261-271.

國立政治大學 National Chengchi University

三、網站及網路資源

王淑儀（2006）。任務式教學法（上）—運用任務，提升教學效率！：https://goo.gl/KufXbp。引用時間：2017/12/10。

侯惠澤（2016）。臺灣歷史學習型文創桌遊設計：https://goo.gl/oEZij7。引用時間：2017/02/16。

政大華語中心網站。分級教材表：https://goo.gl/qFYR23。引用時間：2016/10/07。

梁朝雲、陳德懷、楊叔卿和楊接期（民 97）。「悅趣化數位學習」研究宣言：http://e-learning.nutn.edu.tw/。引用時間：2016/09/28。

維基百科。桌上遊戲：https://goo.gl/zh6Exs。引用時間：2016/10/06。

Active games for learning American English: Board Games. United States Department of State. Retrieved from https://goo.gl/88ZgST。引用時間：2016/10/04。

Eselsbrücke（驢橋）. BoardGameGeek. Retrieved from https://goo.gl/jNNfGr。引用時間：2016/10/02。

Marc Prensky (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, 9, 5. Retrieved from https://goo.gl/grLRW2。引用時間：2016/10/08。

The CEFR Levels. Retrieved from https://goo.gl/rQrpY8。引用時間：2018/02/04。

Total physical response – TPR.British Council, Teaching English. Retrieved from https://goo.gl/fEg5Qd。引用時間：2016/10/10。

What do teachers think of game-based learning? WE are TEACHERS. Retrieved from https://goo.gl/R5TpgQ。引用時間：2016/10/08。

附錄一 驢橋意見回饋問卷

您好

我是國立政治大學華語文教學碩士學位學程的學生，首先感謝您願意幫忙填寫這份問卷，本問卷僅供學術研究，請依您的直覺填寫這份問卷即可，再次感謝您願意撥空協助這次的研究。

研究生劉鈺琪敬上

Hello,

I'm a graduate student who is studying Teaching Chinese as Second Language Program at Cheng-Chi University now. Thank you for helping this questionnaire. This questionnaire will be used for academic study only, please fill the form by your intuition. Thank you again for your help to this research.

Liu, Yu-Qi

個人資料

1. 姓名

2. 性別 □男性 □女性

3. 年齡 □19 歲以下 □20~29 □30~39 □40~49 □50 歲以上

4. 國籍

5. 母語

6. 請問你現在學中文學到哪一課？

實用視聽華語第____冊第_____課

(請翻頁)

請直接在方格內打勾 **Please check at your best answer.** *同意= to agree	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我覺得玩「驢橋」很有意思。	□	□	□	□	□
2. 「驢橋」可以讓我練習學過的生詞。	□	□	□	□	□
3. 我會主動玩「驢橋」這個遊戲。	□	□	□	□	□
4. 玩「驢橋」增加我學習生詞的信心。	□	□	□	□	□
5. 我覺得聽同學說故事很有意思。	□	□	□	□	□
6. 以後我會用說故事的方法來練習生詞。	□	□	□	□	□
7. 玩「驢橋」時，我會說一些平常想不到的句子。	□	□	□	□	□
8. 我覺得玩「驢橋」時，我說故事說得很好。	□	□	□	□	□
9. 玩「驢橋」以後，我覺得練習生詞很重要。	□	□	□	□	□
10.玩「驢橋」時，如果有不會的生詞我會查字典。	□	□	□	□	□
11.玩「驢橋」能幫助我記住生詞。	□	□	□	□	□
12.我覺得練習生詞對學好中文來說很重要。	□	□	□	□	□
13. 玩「驢橋」練習生詞比其他方法有意思。	□	□	□	□	□
14.我會用最近學過的語法和生詞說故事。	□	□	□	□	□
15. 玩「驢橋」後我比較喜歡練習生詞。	□	□	□	□	□
16.我覺得「驢橋」很適合中文課。	□	□	□	□	□
17.上中文課的時候玩「驢橋」，我會很高興。	□	□	□	□	□
18.玩「驢橋」的時候，我聽得懂大家說的故事。	□	□	□	□	□

問卷結束，謝謝你的幫忙！

請直接在方格內打勾 **Please check at your best answer.** *同意= to agree	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. Playing「驢橋」is interesting.	□	□	□	□	□
2. I can practice vocabularies I learned through「驢橋」.	□	□	□	□	□
3. I will play「驢橋」actively.	□	□	□	□	□
4. Playing「驢橋」makes me more confident in learning vocabularies.	□	□	□	□	□
5. It's interesting to hear other classmates' stories.	□	□	□	□	□
6. I will use the way of story-telling to practice the vocabularies in the future.	□	□	□	□	□
7. I will make up some sentences which I have never thought before when I play「驢橋」.	□	□	□	□	□
8. I'm a good story-teller when I play「驢橋」.	□	□	□	□	□
9. I feel practicing vocabularies is really important 。	□	□	□	□	□
10. When I play「驢橋」, if there is any vocabulary I don't know, I will look up the dictionary.	□	□	□	□	□
11. Playing「驢橋」could help me memorize the vocabularies.	□	□	□	□	□
12. Practicing vocabularies is quite important to learn Chinese well.	□	□	□	□	□
13. Practicing vocabularies through「驢橋」is more interesting than other way.	□	□	□	□	□
14. I can make up the stories with the grammars and vocabularies which I just learned.	□	□	□	□	□
15. After playing「驢橋」, I like to practice the vocabularies more than before.	□	□	□	□	□
16. I think「驢橋」is a good game for Chinese class.	□	□	□	□	□
17. I would be happy if playing「驢橋」at Chinese class.	□	□	□	□	□
18. I could understand every stories when playing 「驢橋」.	□	□	□	□	□

End of the questionnaire, thanks for your help!

附錄二 學生訪談問題題綱

1. 上中文課時老師會讓你們玩遊戲嗎？你們玩過哪些遊戲呢？
2. 中文課玩的遊戲，哪些是你喜歡的？哪些是你不喜歡的？為什麼？
3. 你覺得玩遊戲可以練習中文嗎？為什麼？
4. 玩遊戲的時候你想不想贏？
5. 你玩過桌遊嗎？
6. 你喜歡「驢橋」這個遊戲嗎？為什麼？玩這個遊戲可以練習中文嗎？
7. 如果老師說下次上課要玩「驢橋」，你回家會不會練習或準備？
8. 你覺得「驢橋」適合上中文課時和同學一起玩嗎？

國立政治大學 National Chengchi University

附錄三 華語教師訪談問題題綱

1. 請問你叫什麼名字？

2. 請問你的年齡是？

3. 請問你教中文教了多久？

4. 請談談你對「驢橋」這個遊戲的看法。

5. 你認為這個遊戲的優缺點為何？

6. 未來會不會考慮使用這款遊戲在自己的課堂教學？

國立政治大學 National Chengchi University

附錄四 驢橋意見回饋問卷作答示例

驢橋意見回饋問卷

您好
我是國立政治大學華語文教學碩士學位學程的學生，首先感謝您願意幫忙填寫這份問卷，本問卷僅供學術研究，請依您的直覺填寫這份問卷即可，再次感謝您願意撥空協助這次的研究。

研究生 劉鈺琪敬上

Hello,

I am a graduate student who is currently studying Teaching Chinese as a Second Language at National Cheng-Chi University. Thank you for completing this questionnaire. This questionnaire will be used for academic study only. Please simply use your intuition when filling out this form and thank you again for your help with this research.

Liu, Yu-Qi

個人資料

1. 姓名 [redacted]
2. 性別 ☐男性 ☑女性
3. 年齡 ☐19 歲以下 ☑20~29 ☐30~39 ☐40~49 ☐50 歲以上
4. 國籍 KOREA
5. 母語 Korean
6. 請問你現在學中文學到哪一課？

   實用視聽華語第 4 冊第 8 課

(請翻頁)

請直接在方格內打勾 **Please check off your best answer.** *同意= to agree	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我覺得玩「驢橋」很有意思。	☐	☐	☐	☑	☐
2. 「驢橋」可以讓我練習學過的生詞。	☐	☐	☐	☐	☑
3. 我會主動玩「驢橋」這個遊戲。	☐	☐	☐	☑	☐
4. 玩「驢橋」增加我學習生詞的信心。	☐	☐	☐	☐	☑
5. 我覺得聽同學說故事很有意思。	☐	☐	☐	☐	☑
6. 以後我會用說故事的方法來練習生詞。	☐	☐	☐	☐	☑
7. 玩「驢橋」時，我會說一些平常想不到的句子。	☐	☐	☐	☐	☑
8. 我覺得玩「驢橋」時，我說故事說得很好。	☐	☐	☑	☐	☐
9. 玩「驢橋」以後，我覺得練習生詞很重要。	☐	☐	☐	☑	☐
10. 玩「驢橋」時，如果有不會的生詞我會查字典。	☐	☐	☑	☐	☐
11. 玩「驢橋」能幫助我記住生詞。	☐	☐	☐	☐	☑
12. 我覺得練習生詞對學好中文來說很重要。	☐	☐	☐	☐	☑
13. 玩「驢橋」練習生詞比其他方法有意思。	☐	☐	☐	☐	☑
14. 我會用最近學過的語法和生詞說故事。	☐	☐	☐	☑	☐
15. 玩「驢橋」後我比較喜歡練習生詞。	☐	☐	☐	☑	☐
16. 我覺得「驢橋」很適合中文課。	☐	☐	☐	☐	☑
17. 上中文課的時候玩「驢橋」，我會很高興。	☐	☐	☐	☐	☑
18. 玩「驢橋」的時候，我聽得懂大家說的故事。	☐	☐	☐	☐	☑

問卷結束，謝謝你的幫忙！

驗橋意見回饋問卷

您好
我是國立政治大學華語文教學碩士學位學程的學生，首先感謝您願意幫忙填寫這份問卷，本問卷僅供學術研究，請依您的直覺填寫這份問卷即可，再次感謝您願意撥空協助這次的研究。

研究生 劉鈺琪敬上

Hello,

I am a graduate student who is currently studying Teaching Chinese as a Second Language at National Cheng-Chi University. Thank you for completing this questionnaire. This questionnaire will be used for academic study only. Please simply use your intuition when filling out this form and thank you again for your help with this research.

Liu, Yu-Qi

個人資料

1. 姓名 _____
2. 性別 ☒男性 ☐女性
3. 年齡 ☐19 歲以下 ☐20~29 ☒30~39 ☐40~49 ☐50 歲以上
4. 國籍 瑞典
5. 母語 瑞典語
6. 請問你現在學中文學到哪一課？

實用視聽華語第 3 冊第 13 課

(請翻頁)

請直接在方格內打勾 **Please check off your best answer.** *同意= to agree	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我覺得玩「驢橋」很有意思。	☐	☐	☐	☒	☐
2. 「驢橋」可以讓我練習學過的生詞。	☐	☐	☐	☐	☒
3. 我會主動玩「驢橋」這個遊戲。	☐	☐	☒	☐	☐
4. 玩「驢橋」增加我學習生詞的信心。	☐	☐	☒	☐	☐
5. 我覺得聽同學說故事很有意思。	☐	☐	☒	☐	☐
6. 以後我會用說故事的方法來練習生詞。	☐	☒	☐	☐	☐
7. 玩「驢橋」時，我會說一些平常想不到的句子。	☐	☐	☐	☒	☐
8. 我覺得玩「驢橋」時，我說故事說得很好。	☐	☐	☒	☐	☐
9. 玩「驢橋」以後，我覺得練習生詞很重要。	☐	☐	☐	☐	☒
10. 玩「驢橋」時，如果有不會的生詞我會查字典。	☐	☐	☐	☐	☒
11. 玩「驢橋」能幫助我記住生詞。	☐	☐	☐	☒	☐
12. 我覺得練習生詞對學好中文來說很重要。	☐	☐	☐	☐	☒
13. 玩「驢橋」練習生詞比其他方法有意思。	☐	☐	☒	☐	☐
14. 我會用最近學過的語法和生詞說故事。	☐	☐	☐	☒	☐
15. 玩「驢橋」後我比較喜歡練習生詞。	☐	☐	☒	☐	☐
16. 我覺得「驢橋」很適合中文課。	☐	☐	☒	☐	☐
17. 上中文課的時候玩「驢橋」，我會很高興。	☐	☒	☐	☐	☐
18. 玩「驢橋」的時候，我聽得懂大家說的故事。	☐	☐	☐	☒	☐

問卷結束，謝謝你的幫忙！

驗橋意見回饋問卷

您好
我是國立政治大學華語文教學碩士學位學程的學生，首先感謝您願意幫忙填寫這份問卷，本問卷僅供學術研究，請依您的直覺填寫這份問卷即可，再次感謝您願意撥空協助這次的研究。

研究生 劉鈺琪敬上

Hello,

I am a graduate student who is currently studying Teaching Chinese as a Second Language at National Cheng-Chi University. Thank you for completing this questionnaire. This questionnaire will be used for academic study only. Please simply use your intuition when filling out this form and thank you again for your help with this research.

Liu, Yu-Qi

個人資料

1. 姓名 [redacted]
2. 性別 ☐男性 ☑女性
3. 年齡 ☐19 歲以下 ☑20~29 ☐30~39 ☐40~49 ☐50 歲以上
4. 國籍 越南
5. 母語 越南文
6. 請問你現在學中文學到哪一課？

實用視聽華語第 二 冊第 十二 課

(請翻頁)

請直接在方格內打勾 **Please check off your best answer.** *同意= to agree	非常不同意	不同意	普通	同意	非常同意
1. 我覺得玩「驢橋」很有意思。	☐	☐	☐	☐	☑
2. 「驢橋」可以讓我練習學過的生詞。	☐	☐	☐	☐	☑
3. 我會主動玩「驢橋」這個遊戲。	☐	☐	☐	☑	☐
4. 玩「驢橋」增加我學習生詞的信心。	☐	☐	☐	☐	☑
5. 我覺得聽同學說故事很有意思。	☐	☐	☐	☐	☑
6. 以後我會用說故事的方法來練習生詞。	☐	☐	☐	☑	☐
7. 玩「驢橋」時，我會說一些平常想不到的句子。	☐	☐	☐	☑	☐
8. 我覺得玩「驢橋」時，我說故事說得很好。	☐	☐	☐	☑	☐
9. 玩「驢橋」以後，我覺得練習生詞很重要。	☐	☐	☐	☐	☑
10. 玩「驢橋」時，如果有不會的生詞我會查字典。	☑	☐	☐	☐	☐
11. 玩「驢橋」能幫助我記住生詞。	☐	☐	☐	☐	☑
12. 我覺得練習生詞對學好中文來說很重要。	☐	☐	☐	☐	☑
13. 玩「驢橋」練習生詞比其他方法有意思。	☐	☐	☐	☑	☐
14. 我會用最近學過的語法和生詞說故事。	☐	☐	☐	☑	☐
15. 玩「驢橋」後我比較喜歡練習生詞。	☐	☐	☐	☑	☐
16. 我覺得「驢橋」很適合中文課。	☐	☐	☐	☐	☑
17. 上中文課的時候玩「驢橋」，我會很高興。	☐	☐	☐	☐	☑
18. 玩「驢橋」的時候，我聽得懂大家說的故事。	☐	☐	☐	☐	☑

問卷結束，謝謝你的幫忙！

附錄五 學生訪談紀錄

一、A1 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 A1，訪談編碼 A120170225

I：那我先問你，有八個問題
A1：好
I： 第一個是，你們上中文課的時候，老師，會不會讓你們玩遊戲？老師會不會，上中文課的時候，讓你和同學們一起玩遊戲？
A1：不好意思，玩遊戲是什麼？
I：play a game, play game
A1：喔!嗯....有時候有時候
I：有時候
A1：他讓我們玩
I：那你們玩過什麼遊戲？
A1：嗯...
I：你記得的
A1：以前我們的，我們玩那個那個 board game，比方說~用那個那個一二有塊的東西呀，我們用那個，dice？
I：痾...骰子
A1：骰、骰子，所以我、我們...
I：像那個 millionaire？
A1：喔，不是不是，不一樣
I：不一樣，因為就覺得，老師自己、自己做那個那個...所以那個恩那個，我們有那個問題、問題小卡，但是我們可以、我們可以痾說答案
I：答案？
A1：答案，可以、可以在，可以留在這裡啊
I：喔~~~~~~~~~~~~~~~~那，有其他的遊戲嗎？有另外的遊戲嗎？
A1：痾...嗯...有，要是要是我們得練習，練習那個生詞，會有很多的小卡，不過我和同學們，我們、我們組、組起來，組起來那個小、小票，那個，頭、頭上面
I：喔，在頭上面
A1：跟同學們，不可能說那個字，但是他們說明、說明那個意思，要是我們知道，我們可以、可以，可以問同學們，他們一樣、一樣的東西。
I：喔~~那，上中文課玩了一些遊戲嘛，哪一些是你喜歡的？哪一些是你不喜歡的？
A1：嗯...不好意思，可以再說一次

I：你，上中文課玩的遊戲。
A1：對呀
I：哪一些你喜歡？
A1：遊…遊戲？
I：哪一些 game
A1：對對對
I：哪一些遊戲你喜歡？哪一些遊戲你不喜歡？
A1：恩..我都喜歡
I：你都喜歡
A1：都喜歡，因為很好玩哪。可是我覺得，也幫助、幫助同學的學中文，一定一定，對、對、對。
I：好，所以你沒有不喜歡的遊戲？
A1： 對、對、對
I：好，那你覺得玩遊戲的時候，可以練習中文嗎？
A1：對，一定可以啊
I：為什麼？為什麼…？
A1：因為要是你，要是你，要是那個，我覺得就是好玩哪，跟你，你得想一想，想一想做什麼事，做那個句子，我覺得，你、要玩得及比較容易啊，對
I：好，那玩遊戲的時候，
A1：記得住、記得住比較容易
I：記得住…
A1：記得住
I：比較容易記住
A1：對，比較容易記住
I：那玩遊戲的時候你想不想要贏？想不想要贏？
A1：恩…不一定
I：不一定嗎？
A1：但是…要是我要贏，贏?但是我要贏，我覺得…我改變 no 不是，我變成…變成比較…變成比較…那個叫…恩… 那個戰爭的戰爭的 competitive
I：喔~~你會變得很努力
A1：努力
I：好，那…你玩過桌遊嗎？桌遊就是 board game 或是 tabletop game
A1：嗯嗯嗯
I：你玩過嗎？
A1：玩過？啊，對，嗯…但是沒有、沒有
I：以前？
A1：對以前，但是沒有、沒有…學什麼語言的、什麼語言的…對
I：沒有玩過跟語言有關的桌遊嗎？

A1：對對對對對
I：那你喜歡今天玩的驢橋這個遊戲嗎？
A1：對，很喜歡
I：你覺得玩這個遊戲可以練習中文嗎？
A1：當然可以呀，因為很多...很多...很多的同學說中文啊，所以要是他們要，他們的同學說中文，要是你要同學們記得住你的故事，應該說...說很好，需要很好的口音，很好的故事，很好的文法，所以我覺得，因為...因為同學們要...要 win、 win
I：贏？
A1：贏？他們得...他們得...練習中文哪
I：對
A1：所以進步越來越快
I：那如果老師說我們下次上課要玩桌遊，玩這個驢橋，那你回家的時候會不會練習、或是準備，會嗎？
A1：嗯...覺得...練習比較好，因為、因為你不一定知道有什麼小、生詞小卡，所以要是你練習，會比較好。因為要是複習，別人回家不複習，覺得、他們大概覺得壓力很大，要是那個很好的，好玩、好玩，所以，要是你練習，然後是很好玩，跟你的中文，可以、可以說你的中文，嗯...天然、天然進步
I：自然
A1：自然、自然進步
I：自然會進步
A1：對對對
I：好，那你覺得這個遊戲驢橋，適不適合上中文課的時候跟你的同學一起玩？
A1：對
I：在教室裡面
A1：要、一定要，對對對對對
I：嗯，好，謝謝你，就這樣

二、A2 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 A2，訪談編碼 A220170225

I：你上中文課的時候，老師會不會，跟、讓你跟同學一起玩遊戲？
A2：嗯，不太、不太常
I：不太常
A2：我們老師、那個常常說、自己說故事
I：老師自己說故事
A2：常常自己說故事，還有我們在玩記得(？)...
I：喔
A2：不是，遊戲的話...有一個遊戲，我們、我們學的課，有一個文法，然後下課以前，每一個人，要說不一樣的文法，要不然不能下課，這樣的遊戲
I：好，那你還記不記得其他的遊戲？
A2：...可能，可能在我們的教室不太玩遊戲
I：不適合？不太玩遊戲？
A2：不太玩遊戲，就是老師要讓我們有那個輕輕鬆鬆的感覺，所以，有時候、有時候給我們泡泡茶，有時候、有時候上課的時候可以吃飯，就這樣
I：喔~~所以很少玩遊戲
A2：我覺得很少啊，這樣的遊戲玩很少
I：那...你們玩過的遊戲，哪一些你喜歡？哪一些你不喜歡？有沒有你不喜歡的遊戲？
A2：可能沒有不喜歡的遊戲，我覺得雖然在教室裡，有那個輕輕鬆鬆的感覺，應該做一點玩遊戲。
I：你會比較高興？
A2：對對對對
I：那你覺得，如果在教室裡面玩遊戲，可以練習中文嗎？
A2：當然可以
I：可以，為什麼，你覺得玩遊戲...
A2：因為玩遊戲的時候，常常、常常、應該要應該要很多人
I：很多？
A2：應該要很多人，所以...而且他們應該都會說中文，所以、所以、說話的人，說話的練習，我覺得當然有幫助，而且，遊戲的時候，常常有一個...怎麼說
I：有一個？
A2：嗯一個靈感
I：喔~靈感
A2：對
I：好，你在玩遊戲的時候，你想不想要贏？

A2：想不想要贏？啊~我想，我當然想
I：所以你會努力地玩遊戲
A2：對呀
I：好，那你以前玩過桌遊嗎？
A2：玩過….
I：那個、桌遊是 board game 或 table top game
A2：啊~~
I：你玩過嗎
A2：亡，在教室裡的話…
I：以前，可能在你的國家，或是和你的朋友
A2：對對對
I：你玩過嗎
A2：玩過，我自己很喜歡
I：喔，你很喜歡桌遊
A2：對呀
I：你玩過什麼桌遊？
A2：玩過，我、說，有一個、有一個桌遊，叫做世界，是一個有各國家的人，有很多、很多卡，那個卡有國家的，國家的資料，然後拿到，有一個，每一個人拿到四張卡，那就會打，如果他不知道，他就不能不能進步，或是或是有一個比較不一樣的，可是有拿到卡的，對他的朋友應該拖著或是花著，怎麼說，用動作
I：用動作？
A2：用動作跟他說明，一個、一個字
I：說一個字
A2：就這樣子
I：好。那今天玩的驢橋，你喜歡這個遊戲嗎？
A2：我喜歡
I：你覺得玩這個遊戲可以練習中文嗎？
A2：痾，對阿，我自己、自己現在學、學、練習的時候，學會很多一、兩個，三個、三個新單字。
I：真的嗎？你今天學了三個新單字
A2：對啊，笨手笨腳我沒聽過，這樣的
I：所以如果你的老師跟你說，下次上課的時候，你跟你的同學要玩桌、玩這個遊戲，那你回家會不會練習或是準備？
A2：恩…回家…我看…玩這個遊戲以後不要回家，可是，還是去圖書館練習，
I：喔~
A2：可是，對呀
I：所以你回家會想要練習中文，然後再玩這個遊戲？
A2：差不多一樣。如果很累的時候，可能不…

I：很累的時候不會
A2：對，可是、可是平常差不多…
I：會練習？
A2：對對對
I：那你覺得這個遊戲適合上中文課的時候和你的同學一起玩嗎？
A2：我覺得適合
I：真的
A2：適合。因為…為、為、為了，為了讓，有一、一、一，讓，一直練習，有時候有時候會，有一個人練習，在念書的時候，有一個人念，玩遊戲的時候，是一直玩
I：是大家一起玩
A2：對對對
I：那你覺得玩這個遊戲，你可以練習到什麼中文？例如說生詞、語法還是什麼？可以練習到什麼？
A2：嗯…生詞
I：可以練習到生詞
A2：對啊，語法雖然也可以，可是如果、如果、如果同學們比我聰明，或者比較聰明，他們可以學會
I：那，如果你有這個桌遊的話，你會不會帶去跟你的中文課同學一起玩？
A2：我覺得可以
I：可以跟他們一起練習一起玩
A2：對啊
I：好，那結束了，謝謝你。

國立政治大學 National Chengchi University

三、A3 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 A3，訪談編碼 A320170227

I：A3，你上中文課的時候老師會不會讓你跟同學一起玩遊戲？
A3：我們一起玩遊戲
I：不要緊張、不要緊張，想到什麼就說什麼
A3：什麼意思
I：就是…你想什麼就說
A3：好的
I：那你們玩過什麼遊戲，在中文課？
A3：在中文課我們玩用中文，比如說，我說一個字兩個字的，然後我的同學用它後面的字說別的字，比如說，我說蘋果，他說果汁
I：喔，要跟後面的字一樣的
A3：對，這樣的，但是我們覺得，我們的聲調、如果他們的聲調一定一樣，我們覺得很難，所以我們不用他們的聲調
I：喔~用不同的聲調嗎? 那還有什麼另外的遊戲？
A3：另外的遊戲？
I：你記得的
A3：我們…老師寫，比如說老師寫一個字，然後我們說這個字裡面有幾個字
I：這個字裡面有幾個字?
A3：對這樣
I：那上中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的遊戲？你特別喜歡的
A3：特別喜歡的…我都喜歡
I：你沒有不喜歡的遊戲嗎
A3：沒有
I：全部都喜歡？
A3：因為上課有一點無聊，所以遊戲對我們來說很好。
I：好，所以沒有你不喜歡的遊戲，那你覺得玩遊戲的時候可以練習中文嗎
A3：一定可以
I：為什麼你覺得玩遊戲可以練習到中文?
A3：因為我們都要贏，
I：因為你要贏
A3：對，所以我每次想一想，一般的時候我不想，但是玩遊戲的時候我要贏，所以我每次…
I：每次都很努力?
A3：對
I：所以你常常是第一名嗎

A3：不是，不是，因為我的同學都要贏，所以我們的遊戲很激烈
I：很激烈，所以你常常沒有贏嗎
A3：對，常常沒有贏
I：但你還是想要贏
A3：對
I：好，你玩過桌遊嗎?就是 board game 或是 table top game，像我們上次玩的那個遊戲，它就是一個桌遊
A3：我們上個學期我們的老師讓我們看，他先抽一個字，然後我們用我們的卡這樣，但是就是上個學期我們的中文不太好，所以我們用的中文不太多
I：只能用比較少的中文
A3：對，但是這個學期，比如說，我們一起玩的遊戲，很好玩
I：那你喜不喜歡驢橋這個遊戲？
A3：喜歡
I：你玩這個遊戲的時候，可以練習中文嗎
A3：一定可以，因為，有的時候我不記得字，但是我們玩遊戲的時候我一定記得，
所以...
I：你會想起來
A3：對，所以現在我們玩遊戲以後，我記得出來，記得住?記得住
I：可以幫助你記得住
A3：對
I:那你覺得你玩那個遊戲的時候，你練習了哪些中文?像是...生詞啊或是聽、說，都有嗎?
A3：都有，但是我覺得說比較多
I：說比較多...聽沒有嗎
A3：聽有...對，還有聽，但是我覺得說比較多
I：那如果上課的時候老師跟你們說，下一次上課的時候，要玩驢橋這個遊戲，那你回家會不會練習或是準備?
A3：痾 我不知道，我覺得我不用，因為玩遊戲的時候一定記得，所以玩遊戲的時候我可以學
I：嗯，所以回家不用練習
A3：不用，因為我們玩遊戲的時候一定學
I：就會學了
A3：我不喜歡預習
I：喔你不喜歡
A3：我不喜歡
I：那你覺得這個遊戲適不適合上課的時候跟你的同學們上中文課的時候一起玩？

A3：適合

I：適合，為什麼

A3：因為，這要博士論文的，對嗎?因為，上課的時候有一點無聊，所以，玩遊戲適合我們用，適合我們上課

I：你可能本來有一點想睡覺，但是玩遊戲就會 …

A3：對

I：那這就是全部的問題了，謝謝你

國立政治大學 National Chengchi University

四、A4 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 A4，訪談編碼 A420170227

I：上中文課的時候老師會不會讓你們玩遊戲？
A4：當然有啊
I：玩過哪些遊戲？
A4：比方說，有句子用我們新的語法或是那個生詞，所以有句子是問題，然後我們回答，或是...還做了什麼，對有很多次我們應該做一個故事，還做了什麼...，
I：所以有很多的遊戲
A4：對，比方說我們以前的老師也，新的字它是句子我唸，然後你應該做那個句子裡面說的，比如說，拿你同學的手機放在另外同學的包裡面，可是因為要說拿出來那樣的東西的時候用
I：可以練習語法
A4：對對對對
I：上中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的，哪一些是你不喜歡的？
A4：哪一些是我不喜歡的...覺得最不喜歡的是...有很多生字，幾個學生應該做一個故事，真的，因為有的時候有一點難，那個那麼多生字，你自己決定要什麼故事，還有跟同學有的時候我們想法不一樣，所以說一個故事，這樣不太容易
I：所以你不喜歡這種遊戲
A4：對，因為有很多生詞，如果有，有一個那個照片，或是...對生詞不太多，那還可以，可是沒有題目自己決定，有的時候不太容易
I：有沒有你特別喜歡的遊戲，為什麼？
A4：我覺得特別喜歡的是新的生字，然後我做這樣，我的朋友應該，他的意思我自己應該說這是什麼，哪一個生詞
I：你的朋友會讓你知道這個是什麼生詞
A4：對對，還有喜歡那樣的問題用生詞，所以，朋友應該問我問題，然後我回答用新的詞新的語法，覺得有意思，那個問題常常有意思，如果沒有意思的問題那當然有一點無聊
I：那你覺得玩遊戲的時候可以練習中文嗎？
A4：可以啊，可以，如果因為上課的時候，如果特別有語法那你想一想怎麼用那個語法，因為，比方說，現在我說話的時候，我用只我舒服的一定我知道的那個語法不是新的，可是，上課的時候因為那個題目也用生詞也用語法，那樣比較好所以應該練習
I：你在玩遊戲的時候你想不想贏
A4：當然，當然，有的時候可以，有的時候不可以
I：但是你每次玩的時候都想要當第一名？
A4：對對，可是我覺得不是只我，大家都是一樣，比方說常常我們兩個或是三

個人自己，那時候都快快快快，誰是第一個，那時候覺得有的時候可以那個，啊我們學了那個字，cheat？
I：作弊
A4：對對，因為最重要的誰是第一個
I：因為大家都想贏
A4：小小的不是真的
I：小小的作弊
A4：作弊，就是有的時候有
I：那你玩過桌遊嗎？桌遊就是像我們上次玩的那個遊戲，就是boardgame，或是 tabletop game，你玩過嗎？
A4：我們玩過的，比方說那個，應該...這個怎麼說，那個一個字，我們兩個兩個，一個是應該比如說，你做這樣，然後六或是一，然後你有那個，小孩子也玩，比如說如果有六所以一二三五六，六的話，所以到這邊你有最後的誰是第一個，然後有問題，一次做這樣，看到你的是，比如說六或是五那個一、三、五、七那樣的，或是二、四、六，所以問題不一樣，比方說是一五的話那是一個問題你回答，二四六的話那你有照片有新的字，所以用照片用新的字做一個句子。
I：是不是像 millionaire 一樣？
A4：差不多，對對對對，可是有那個，這個叫什麼？
I：骰子，dice
A4：對對對對，然後有最後的，所以每個人誰是第一個，到這邊
I：對，這個也是桌遊
A4：那個真的好玩，可是有的時候不公平，因為比方說，應該回去兩步，所以你再回去，可是有的有，那個六，快快出，你還一、一、一
I：因為要看那個骰子
A4：對對對，骰子，不公平，可是好玩，我喜歡
I：你喜歡我們上次玩的那個驢橋那個遊戲嗎
A4：喜歡，真的也有意思
I：那你覺得玩這個遊戲可以練習中文嗎?
A4：可以練習可是覺得拿的時候也應該用語法的，比如說這次只有生字沒有語法，因為沒有語法我用那個字，可是新的語法我不會練習
I：你沒有用到？
A4：對對對對
I：那你覺得玩這個遊戲可以練習到生詞啊語法啊還是聽啊說啊，練習到什麼?
A4：我覺得這個很好的練習那個，因為你應該每一次記得每一個人的故事，所以，生詞可以練習，如果用語法兩個一起練習
I：會更好？
A4：更好
I：那有沒有練習到聽跟說？

A4：差不多我都懂，因為我覺得我們的水平一樣，所以我們知道的生詞也常常一樣，所以不太難可以聽得懂，可是如果有三個不一樣的水平有一點難

I：如果你中文課的老師跟你們說下一次上課要玩這個遊戲驢橋，那你回家會不嘿練習或是準備？

A4：不會啊，沒有意思，還有我自己不知道有哪一個詞，所以不會練習，比較好我看他們的生詞意思我知道，如果我不知道，可是練習，嗯不會，還有無聊，我自己一個人練習很無聊

I：那你覺得驢橋適不適合上中文課的時候和你的同學一起玩？

A4：可以啊，覺得大部分我們學生都同意，那個玩的不是這個驢橋，真的很有意思，因為那個語法的，學語法的時候很無聊，聽生詞也有一點無聊，所以它是有意思的

I：如果在期末考之前玩驢橋，你覺得可不可以練習生詞？

A4：可以

I：那你考試會考得比較好嗎？

A4：那樣可以，因為有的時候我不，可能我不記得意思，可是我聽說喔現在知道，或是我記得一個意思，可是我的同學那個字用不一樣的意思，所以那樣你也可以記得，啊還有這個對

I：那我們的問題問完了，謝謝你

國立政治大學 National Chengchi University

五、B1 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 B1，訪談編碼 B120170406

I：你叫什麼名字？
B1：我叫 B1，是泰國人
I：你學中文學多久了？
B1：左右一年半
I：一年半，都在台灣嗎？
B1：都在台灣，我來這裡開始學中文的
I：好上中文課的時候老師會不會讓你們玩遊戲？
B1：剛開始學中文的時候，有時候我們要練習新的生詞對嗎，然後有的老師會讓我們玩遊戲，為了讓我們從遊戲裡的規定練習那個生詞
I：那你們玩過哪一些遊戲呢？
B1：大部分就是猜猜...猜猜生詞的意思，有時候老師在...擺班，擺班對嗎？
I：擺班...喔白板
B1：白板上然後他寫關於生詞的意思，然後要讓我們猜猜看他寫的字是什麼意思這樣
I：是什麼意思...那上中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的?哪一些是你不喜歡的？有沒有你喜歡的遊戲，不喜歡的遊戲？
B1：我想一下
I：好
B1：有啦，但是現在想不太出來，
I：你講一兩個就好了
B1：好，我喜歡就是，我覺得讓我們說故事，像我們玩的，那個是什麼
I：驢橋
B1：驢橋的，有意思，嗯...還有...
I：有沒有不喜歡的？
B1：不喜歡嗎？就是,,,啊，有有有，有一種，就是我們要，如果我們班有四個人，對嗎然後，第一、第一個人要先說故事，第二要記住關於他的故事，要說得不斷，最後就讓大家猜猜看我們說過的故事是什麼意思，我不太喜歡這種，因為我覺得，要是我是第一個人對嗎，說跟第二個人說，我覺得，尤其內容不太配合，還有我覺得，很容易亂掉，這樣。
I：那你覺得玩遊戲可以練習中文嗎？為什麼？
B1：當然哪，可以練習中文，我覺得是一個方法，是很容易練習中文，因為有時候我們開始學中文的時候，尤其是那、那、那時候，我覺得只是寫字，還是跟聽老師說，有時候很無聊，要玩一點，這樣
I：比較好？

B1：比較好，因為不要讓我們壓力太大
I：你在玩遊戲的時候，你想不想贏？
B1：贏？
I：贏，win
B1：喔贏嗎？
I：對啊，當第一名
B1：剛開始，那時候有時候我也要贏，要看我的，要看氣氛，要是氣氛那個很激烈嗎，應該要贏，但是氣氛有時候我們的同學不太怎麼說，沒有配合
I：比較安靜
B1：喔比較安靜，沒有粉，團體粉嘛，怎麼說
I：團體精神嗎？
B1：喔團體精神，這樣，所以那時候我不管贏還是輸，我
I：喔，所以如果大家都很想贏的話，你就會也想贏？
B1：對，氣氛比較好，比較適合，怎麼說這樣
I：你就會很努力
B1：對對，很努力猜猜看，要是每個人都安安靜靜的，我覺得沒有效
I：就沒有意思了
B1：對沒有意思對
I：那你玩過桌遊嗎？桌遊就是 Boardgame 或是 tabletop game，像我們今天玩的這個遊戲
B1：有玩過
I：你玩過？
B1：嗯
I：那你喜歡玩桌遊嗎？
B1：我覺得我也喜歡玩這種類
I：這種類型的遊戲
B1：對對對
I：那你喜歡今天玩的驢橋這個遊戲嗎？
B1：喜歡
I：為什麼呢？
B1：因為我覺得我們讓，可以怎麼說，玩的時候，本來我們學中文的時候只是聽老師慢慢用聽，沒有那麼多機會聽同學的聲音，還是聽同學他們的意見，要是我們念這種類的遊戲，我們會有機會聽到他懂，可能是他懂的意思跟我懂的意思不一樣，因為我們都是外國人，如果，本來我們的，怎麼說，傳統也不一樣，也不同的，所以我覺得玩遊戲，這種類的遊戲，我會，可能是他記的地方跟我的不一樣，讓我，啊，你怎麼、你為，怎麼說，當我們記生詞的時候，有的人覺得在頭腦好像是圖片對嗎，有的人就是記意思，但是我們讓他說出來我們就知道他怎麼記的這個生詞，我覺得，怎麼說，讓我覺得大海一樣，我為什麼...

I：大開眼界？
B1：對對對，這樣，然後有的人記的方面，我覺得很有意思
I：那你覺得玩這個遊戲可以練習到中文，可以練習到中文的那些部分呢？
B1：當然是讀啦，也要讀得懂，還有你要聽得懂別人說的話，你要說的比較清楚讓別人很容易想得到你說的東西是什麼，要是，生詞當然是，因為關於生詞對嗎，至於語法我覺得是比較低的
I：比較少的
B1：比較少的，因為我們說的有時候，我們在學中文的時候，我們說的句子有時候不太懂不太對的
I：所以...
B1：還有其他，我覺得其他就是關於傳統
I：傳統
B1：傳統，還是他的想法，因為我們從不同的地方來，所以可以從這個遊戲學到他們的想法
I：所以你覺得不錯？
B1：不錯
I：那，如果老師說，下次上課的時候，你跟你的同學要玩驢橋這個遊戲，你回家會不會練習或是準備？
B1：我是一個人不太喜歡練習，要是要練習的話應該要只是練習，那個生詞，我們念過的生詞，還要再看一次他們的意思，然後參考我們活動的意思是對的嗎，因為有很大的幫助，要是我們要給別人猜，要說給別人猜猜看對嗎，所以應該要只是練習還是複習我懂的意思那個方向
I：那你覺得驢橋適不適合上中文課跟同學一起在教室裡面玩？
B1：我覺得玩遊戲，我說過的，應該要看我們同學的氣氛，同學的配合的那個，要是我們氣氛還是我們的關係不太好，要是玩這種類的遊戲可能是，怎麼說，造成別的問題，可能是他、他，一個人贏但是一個人不接受，為什麼你贏呢，不公平這樣，但是所以應該要先看我們的氣氛，因為我在裡面唸了一年多對嗎，有時候我也在不太好，不是不太好，怎麼說，氣氛不好的班，那時候我們也不常玩遊戲，所以就為了要...
I：現在這個班適合嗎？
B1：適合，我覺得現在的班，然後我們，因為我們本來沒有玩遊戲的，沒玩遊戲過，今天有機會玩遊戲我覺得我們的，怎麼說，我不知道我們的團體精神比較配合，互相配合很好，怎麼說我也不知道，這樣說對嗎，可以互相配合，配合得很好，很精彩
I：對，今天覺得很開心？
B1：嗯，對對，很開心

六、B2 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪學生 B2，訪談編碼 B220170407

I：請問你叫什麼名字？

B2：我叫 B2

I：你是哪一國人？

B2：俄羅斯人

I：你學中文學了多久？

B2：差不多三年

I：三年都在台灣學嗎？

B2：不是，我開始我在俄國開始學中文，然後呢，我來中國大陸學中文，學過了差不多一年，以後呢，我就是來台灣，所以一共差不多三年

I：你在俄國學了多久？

B2：一年兩年，但是因為我覺得我的大學的老師我覺得不太認真在教我們，所以我不敢說我修了很多很久，因為我覺得有點不好意思，所以我常常說我修了兩年，可是比方說我修三年，但是因為我真的在俄羅斯沒有那麼大的進步，我知道這樣很奇怪，可是呢，有點怕

I：在台灣是學一年嘛？

B2：現在我學了從九月…

I：從九月到現在？

B2：到現在，半年多…

I：半年多…你有沒有考過中文的考試？

B2：還沒

I：還沒，你想要去考嗎？

B2：我不得不

I：不得不？

B2：因為我是獎學金的學生，所以政府辦公室讓這樣的學生參加那個中文的考試，所以下個月我需要

I：考試？

B2：對呀

I：tocfl?

B2：對呀，如果我不通過的話，他們就是不給我獎學金

I：好，上中文課的時候，老師會不會讓你們玩遊戲？

B2：會，當然會

I：你們玩過哪些遊戲呢？ 講大概一兩個就可以了

B2：我不敢說這是遊戲，就是我覺得他的教法很有意思，比方說他讓我們分兩組，然後有時開始聊天，還有我們各種各樣的表演，而且我記得我們，我不知道中文的名字，可是遊戲真的很容易，就是拿到一個詞，中文詞，然後你要表演，

你不可以說，同學們需要就是猜猜這個字是什麼，當然是關於學過的字，這樣。
I：好，那上中文課可能玩不只一個遊戲，還有其他的遊戲，另外的遊戲，哪一些是你喜歡的遊戲，哪一些是你不喜歡的遊戲? 為什麼?
B2：我剛剛說的遊戲我最喜歡的
I：那是你喜歡的
B2：對呀，因為其實在俄羅斯的時候，也喜歡玩這樣的遊戲，不喜歡的，我覺得我沒有啊
I：全部都喜歡，只要是遊戲
B2：啊，因為我知道如果老師有各種各樣的遊戲呢，他們就是幫我多了解中文，然後我會記住這些生詞，這樣
I：好，你覺得玩遊戲可以練習中文嗎？
B2：當然，因為昨天這個真的很棒，我們一邊聊天，一邊開玩笑，然後所以真的我覺得很棒，而且我們也，玩遊戲的時候，我們就是看到以前學過的詞，所以真的很有意思
I：那你在玩遊戲的時候，你想不想贏？你想不想當第一名？
B2：想
I：每次都想嗎？
B2：因為如果我輸的話，我有點難過，不是很難過，但是有一點點，所以我覺得可能比方說我的水平還不太高，所以我就是覺得這是我的錯誤，所以要贏很重要
I：你以前玩過桌遊嗎？ 桌遊就是 Board game 或是 table top game，你玩過嗎？
B2：玩過，我喜歡，但是我玩過的桌遊遊戲都是用俄文，所以我在俄羅斯的時候我常常跟朋友們見面，然後我們玩各種各樣的遊戲，真的、常常，但是他們都是關於俄文，因為朋友們不會說中文
I：對
B2：還有我們一次玩過英文的
I：英文的
B2：但是跟中文的， 跟中文有關係的，我昨天第一次玩
I：喔，真的。你喜歡驢橋這個遊戲嗎？
B2：喜歡
I：為什麼
B2：其實我昨天跟朋友們說，我想以後可能回國的時候，或者跟別的朋友見面，我也想玩這樣的遊戲，因為真的有意思
I：這個遊戲本來是德國的，然後現在有中文的，但是裡面的關鍵詞我換成了你們的生詞，他本來裡面的詞是比較難的
B2：對，但是我知道啊，所以現在我了解了為什麼你問我你們學到第幾課，真好，因為我覺得看到不認識的字會覺得很麻煩
I：你覺得玩這個遊戲可以練習中文嗎？ 可以練習到哪一些中文呢?玩這個遊戲

的時候可以練習到中文的哪些部分？
B2：除了寫還有讀以外什麼都可以，所以聽當然是，因為我們需要聽我的同學說什麼，然後說當然也是，因為我自己介紹我的生詞還有那我的故事對嗎，生詞當然是，因為我拿到三個生詞以後就可以說自己的故事，語法，如果沒有語法的話我就是可以做很簡單的句子，那沒有意思對嗎，我就可以說我是什麼什麼這樣，有點我覺得難聽，不太我覺得，如果說這樣的簡單的句子，不要玩遊戲
I：應該要說難一點的句子
B2：對啊，因為我覺得這個比較好玩，而且讓我們練習我們的我們說話的能力，這樣
I：那你覺得練習最多的是什麼？
B2：最多什麼？
I：玩這個遊戲的時候，練習最多的是哪一個？
B2：聽或是說
I：聽或是說
B2：因為雖然我要說，可是如果我不聽朋友們的故事，那我不會贏，所以都重要
I：那如果老師說，下次上課的時候要玩驢橋這個遊戲，那你回家會不會練習或是準備？
B2：可能，但是不一定，我覺得如果、比方說如果老師說，我們從第五課到第二課，有練習的遊戲，我覺得我可以就是，不是認真的看，就是可能是隨便看看，好好好
I：大概的看一下
B2：大概的意思，對，我喜歡，但是不一定
I：那你學的這個遊戲適不適合上課的時候和你的同學們一起玩?上中文課的時候
B2 我覺得真的適合，可是呢，因為我已經問老師我們可不可以玩這樣的遊戲，老師說因為他已經安排了我們的時間，所以現在沒辦法改變，但是他說如果我們有空，那他可以讓我們玩這樣的遊戲，但是我真的喜歡，如果我們有機會可以一直玩
I：好，那我們這樣子就結束了，謝謝你。

七、C1 受訪紀錄

I=訪談者，受訪學生 C1，訪談編碼 C120170407

I：請問你叫什麼名字？
C1：C1
I：你學中文學了多久？
C1：兩年半
I：兩年半都在台灣學的嗎？

C1：不是，我只有這個學期在台灣，通常都是在大學學
I：之前你在哪裡
C1：緬因州，在美國
I：你在台灣學了半…
C1：一個月
I：那你考過中文的考試嗎？
C1：沒有中文、中文的考試，但是會考好像這裡考
I：toecfl？
C1：沒有 toecfl
I：考中國的？
C1：對
I：HSK？
C1：我忘記了
I：好，沒關係。上中文課的時候，老師會不會讓你們玩遊戲？
C1：很少會，這裡都很少。但是在美國有時候會用簡單的遊戲。
I：你們玩過哪些遊戲？
C1：中文不會說
I：稍微說一、一個好了
C1：我們會要猜、我們要說，有一個字上面不會說，還有我們要講一個故事，或講一個對話來，我們同學猜我們要想什麼
I：那中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的？哪一些是你不喜歡的遊戲？
C1：我們很少會玩到，所以通常會玩都比較開心，因為不要看課本，不要這麼說話
I：所以沒有你不喜歡的遊戲？
C1：對，很少都不會喜歡
I：你覺得玩遊戲的時候可以練習中文嗎？為什麼？
C1：我覺得可以，因為你可以用玩的方面一起來學生詞，因為我們很多都要記住這個生詞什麼意思，玩遊戲可以幫助我們練習多用還有多聽，所以我覺得有幫助
I：你在玩遊戲的時候想不想要贏？
C1：通常都會想贏
I：那你為了贏會不會很認真很努力？
C1：通常都會比較…要看情況，如果有獎就比較贏，如果沒獎就還好還好
I：你玩過桌遊嗎？Board game 或是 table top game
C1：很少，通常都是講的
I：就是沒有一些東西的？
C1：有，可能會有一個卡片，還有卡片上面有我們剛才講的不能說的字，還有上面可以說

I：你喜歡玩驢橋這個遊戲嗎？
C1：覺得都可以，但是很難記得那麼多的故事
I：你覺得玩這個遊戲可以練習中文嗎？
C1：可以練習很多中文，因為你要記得他們說什麼，還有怎麼說可以幫助你記住這個生詞
I：那你覺得玩的時候可以練習到什麼部分呢？
C1：聽還有說，生詞還有一點點語法，但是我覺得我們的語法有時候沒有那麼好，對
I：所以最多的、你覺得練習最多的是哪一個？
C1：聽，因為我們要記住他們講什麼故事還有什麼
I：好謝謝，那如果上課的時候，老師說下一次大家一起玩驢橋，那你回家會不會練習或是準備？
C1：應該不會，因為都是我們學過的生詞，所以我通常學過的生詞都會記住他的意思
I：所以不用練習？
C1：對
I：你覺得這個遊戲適不適合上中文課的時候跟你的同學一起玩？
C1：我覺得都可以，應該會有用因為你要記住你以前學過的生詞，還有有可能有新的，所以我覺得都應該會有用
I ：好，那我們的訪談 interview 就結束了，謝謝

國立政治大學 National Chengchi University

八、D1 受訪紀錄

I=訪談者，受訪學生 D1，訪談編碼 D120170419

I：請問你叫什麼名字？

D1：我叫 D1

I：你是哪一國人？

D1：我是日本人

I：請問你學中文學多久了？

D1：那個我在日本的時候，自己學半年，然後來台灣學，現在大概過七個月吧

I：七個月，來台灣學七個月？

D1：對

I：你之前有沒有考過中文的考試？

D1：我還沒考

I：你以後想要考嗎？

D1：嗯以後想要考

I：台灣的？

D1：台灣的那個 tocfl

I：請問你上中文課的時候老師會讓你們玩遊戲嗎？

D1：有，有的時候有

I：你們玩過哪些遊戲呢？ 可能說一兩個就可以了

D1：什麼樣的，玩遊戲吧，那個生詞的

I：生詞遊戲？

D1：對，老師先說生詞的意思，然後我們聽老師的話，然後我們拿生詞的卡

I：上中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的遊戲，哪一些是你不喜歡的遊戲？為什麼？

D1：我喜歡那個，你的玩遊戲

I：喔，驢橋

D1：對，因為有機會說話的，還有，有機會聽的

I： 有沒有不喜歡的遊戲？

D1： 不喜歡的嗎，不喜歡的....

I： 還是你都喜歡？

D1： 我大部分喜歡，可是，那個，沒有說話的機會的，玩遊戲我不喜歡

I： 比如說什麼樣的遊戲

D1： 比如說，那個剛剛我說的

I： 喔你是說老師

D1： 老師說的

I： 然後你們拿卡，喔你不喜歡

D1： 對，因為我..我覺得我的聽力比說話的水平好，我大部分聽得懂，可是我...

I： 你喜歡可以練習說話的？
D1： 說話，對對
I： 沒有說話的你不喜歡？
D1： 對
I： 你覺得玩遊戲可以練習中文嗎？為什麼？
D1： 我覺得玩遊戲算是練習中文
I： 因為？
D1： 因為...我覺得學語言一定需要，那個，有很好的感覺，很好玩的感覺，很開心的，我不要那麼大的壓力
I： 所以玩遊戲的時候，壓力不會很大？
D1： 嗯，不會很大，有一點
I： 有一點，可是會比較開心
D1： 嗯，比較開心，嗯
I： 玩遊戲的時候你想不想贏？
D1： 當然想
I： 每次都想嗎？
D1： 每次都想，所以贏的時候我很高興
I： 所以你會很努力的玩遊戲？
D1： 嗯
I: 你玩過桌遊嗎？桌遊就是像上次我們玩那個，它也是一個桌遊，像是大富翁，millionaire 也是一個桌遊，你玩過那一種的遊戲嗎？
D1： 那個用中文的
I： 用日文也可以
D1： 那有
I： 你玩過？
D1： 嗯
I： 你喜歡這一種的遊戲嗎？
D1： 我喜歡，嗯，那個這樣的
I： 丟那個骰子，dice
D1： 嗯
I： 你玩過？
D1： 很好玩
I： 你剛剛說你喜歡驢橋這個遊戲，為什麼？
D1： 為什麼，因為聽的機會，聽、說那個，常起來的機會，我覺得很好
I： 很好，所以你覺得玩這個遊戲可以練習中文，那可以練習到哪一些中文？
D1： 可以再說一次
I： 可以練習哪一些？
D1： 聽、說，生詞語法，嗯

I： 好，大概就是這樣
D1： 對，讀寫是應該自己學
I： 你覺得練習最多的應該是哪一個？
D1： 嗯...一個人的話我，聽的練習最多，跟朋友一起的話，說
I: 說比較多。如果老師說，下一次上課要玩驢橋，你回家會不會練習或是準備？
D1： 練習或是準備，對不起，可以再說一次
I： 如果老師跟你們說，下一次上課，你們要玩驢橋，那你會不會因為要玩這個遊戲，所以練習或是準備？
D1： 準備？
I： prepare，會嗎？
D1： 會，我打算以後跟語言交換的朋友一起玩練習，對，因為我覺得很好玩，很有意思
I： 喔，所以你會教你的朋友玩這個遊戲
D1： 嗯，還有如果我教日文的話，我也要那個，日文班的
I： 你會自己做卡嗎？
D1： 卡，生詞的卡
I： 會嗎
D1： 會
I： 所以你覺得驢橋適不適合上中文課的時候跟你的同學一起玩？
D1： 嗯，嗯嗯
I： 為什麼？
D1： 因為同學一起，跟同學一起的，我比較好玩，還有我們的中文水平差不多一樣
I： 所以很適合一起玩？
D1： 對
I： 好，謝謝你，訪談結束了

九、D2 受訪紀錄

I=訪談者，受訪學生 D2，訪談編碼 D220170419

I：請問你叫什麼名字？
D2：我叫 D2
I：你是哪一國人？
D2：我是越南人
I：越南人，你學中文學多久了？
D2：大概兩年
I：兩年，都在台灣學的嗎？
D2：一年在越南學，一年在、七個月在台灣，還有國小有學一點
I：喔國小，那你之前有沒有考過中文的考試，像是台灣的 tocfl？
D2：我只考 tocfl 一次在越南，我在台北有考慮考
I：那你在越南的時候考的是哪一級？
D2：也是第三級
I：第三級。 請問你上中文課的時候老師會不會讓你們玩遊戲？
D2：在越南的話沒有，在台灣有
I：那你們玩過哪些遊戲？
D2：我們會在桌子上排生詞，然後老師說那個生詞的意思，我們會先拿到注音，然後我習慣了以後我們是自己做自己，也有的運動
I：運動？
D2：有的要運動，因為我們學第三的時候，有的課，比方說進來進去，我們要跟同學練習
I：上中文課玩的遊戲，哪一些是你喜歡的遊戲？哪一些是你不喜歡的遊戲？
D2：剛才說的遊戲，還有的畫畫也有，或是寫生詞也有，我覺得...不喜歡的應該沒有吧
I：所以只要是遊戲你都喜歡？
D2：嗯都喜歡
I：沒有不喜歡的遊戲？
D2：沒有
I：你覺得玩遊戲可以練習中文嗎？為什麼？
D2：玩遊戲可以幫我們練習學中文，可是如果自己是，我的話，不會
I：要跟同學玩才可以練習中文？
D2：是
I：你在玩遊戲的時候想不想贏？
D2：贏的話不重要，我要玩遊戲的過程我會記得
I：所以不會特別想要贏？

D2：對
I：你玩過桌遊嗎？桌遊就像我們上次玩的驢橋
D2：沒有
I：那妳喜歡驢橋這個遊戲嗎？為什麼？
D2：挺喜歡的，因為也算我們可以輕鬆一點學中文，也可以練習
I：你覺得玩這個遊戲可以練習中文對不對，那可以練習到哪些中文的部分呢？
D2：對我來說，聽力可以，說也可以，讀的話應該這個遊戲不重視讀吧，寫，好像也不可以，可以記住這個字可是對寫來說也不是好、最好的方法，生詞跟語法也可以，其他...應該...其他...是我們的，怎麼說，反應快還是慢
I：你覺得反應很重要？
D2：是
I：如果老師說，下次你們上課要玩驢橋，那你回家會不會練習或是準備？
D2：應該也要準備一點，可是也不要那麼緊張
I：就是稍微準備一點就好了
D2：對，考聽寫一樣，要準備
I：你覺得驢橋適不適合上中文課跟同學一起玩呢？
D2：我覺得適合
I：為什麼？
D2：我覺得可以，不是每課的生詞都這樣，可是可以用這個方法來幫助同學，因為我覺得它有一點花時間，可是它的效果算是很好
I：好，那我們今天的訪談就結束了，謝謝

國立政治大學 National Chengchi University

附錄六 華語教師訪談紀錄

一、T1 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪教師 T1，訪談編碼 T120170414

I：請老師談談對這個遊戲的看法。
T1：這個遊戲呢，基本上可以給學生提高他的學習動機，動力都很好，而且課後的複習，可以加強記性，但是我可以我覺得在旁邊可能老師們就是提供這個點子的時候，也注意他的發音，因為四聲嘛，因為學生他可能就這麼說這麼說，那同學也這麼聽這麼聽，但是如果學生在用這遊戲的時候，指導者可以在旁邊給他一個、一個 hint，就是一個提示，然後發音有錯的話給他更正，就會更好，然後比如說他的、他的用詞遣字方面，如果說語法錯掉了，我們也這時候給他一個補強，給他一個更正，然後對方能夠聽到更正確，因為對方的，他就是憑記憶性嘛，憑記憶性呢如果這時候你給他正確的東西的話，他學到會更正確，那萬一你沒有給他更正的話，他可能學到就是好玩而已，可是沒有真正學到這個學習的目的，對於目的跟遊戲最好能夠銜接在一塊，如果能夠一氣呵成的話，我想這基本上是一個非常好的活動，而且能夠讓學生馬上進入學習狀況，但又牽扯到可能有記性的問題，可能愈年輕的時候他的記憶力可能更好，那理解力可能又沒有在裡面了，但是這時候也許我們可以給他提示一下，就是說，你說這個句子的時候不要超過多少字，這樣的話他們也許會更準確、更好，這是我一個小小的建議。

二、T2 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪教師 T2，訪談編碼 T220170419

I：請問你叫什麼名字？

T2：我叫 T2

I：請問你的年齡是？

T2：32

I：請問你教中文教了多久？

T2：教了七年了

I：好。請問你對驢橋這個遊戲的看法。

T2：需要花的時間比較多，所以可能在教學上要看目前的進度怎麼樣，然後可能是用在總複習的部分，因為這樣生詞量才比較多

I：那你覺得這個遊戲的優缺點？

T2：它的優點是，因為他知道每個人的故事，然後要知道順序，其實如果很認真地去玩的話，學生會非常專注，那可以達到複習的效果，那如果講它的缺點的話是，就是可能在要確定是不是每個人的程度都差不多，因為如果差比較大的話，落差比較大的話，可能在競爭上就會，他可能需要，比較弱的學生會比較辛苦一點，因為比較厲害的學生用的句子或，他會用一些更難的語法或生詞，那可能就不是那個目前拿到生詞卡的問題了，然後還有他們是不是真的都可以記起來那個順序。

I：未來會不會考慮使用這款遊戲在中文課教學上？

T2：我覺得平常我們曾經用過類似的遊戲，但是非常簡化，那如果真的有一個遊戲卡的話，可能會看，他就是，在規則解說上需不需要花很多的時間，那是不是每、如果是針對美國學生或有一個外語我可以說的話可能我可以用英文稍微輔助的話，可能會讓他們更上手，不然的話可能會想一下。

I：好，謝謝。

三、T3 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪教師 T3，訪談編碼 T320170419

I：請問你叫什麼名字？
T3：我叫 T3
I：你今年幾歲？
T3：26 歲
I：請問你教中文教多久了？
T3：約三年
I：好。可以請問你對於驢橋的看法嗎？
T3：覺得他本來就是一個非常好玩的遊戲，就是我第一次玩的時候覺得非常驚喜，然後他的東西又做得很可愛，顏色也很不錯，然後以華語教學來說，就是以說故事這一點來說可以幫助學生說很多話，是一個很好的練習的工具，大致事實上我的看法是這樣。
I：那你覺得這個遊戲的缺點？
T3：我覺得比較明顯的缺點就是製作這個生詞的過程，因為可以看到在做這些生詞的時候他必須一個一個去剪一個一個去貼，然後呢，去剪跟貼的時間非常多，那如果是以一課來說的話，可能就有四五十個生詞，那量真的很大，然後學生要練習起來的時間也相當久，他們可能玩一次就兩三個小時，那以實際教學現場來說可能玩這個遊戲的次數沒辦法那麼高，但是如果以一個總複習的工具來看的話是非常適合。
I：你覺得它適合作為中文課的遊戲活動嗎？
T3：覺得非常適合，因為學生在學習生詞的時候他最需要的一點就是知道怎麼使用這些生詞，然後有時候使用這些生詞的時候，如果老師去強迫他去使用的話，他可能沒有辦法馬上反應，但透過這個說故事的過程，他可以聽到別人說，自己也可以有時間想，然後想完之後還能猜，就是再次的複習，所以是很好的刺激反應的訓練這樣子。
I：未來教課的時候會考慮在課堂上使用這個遊戲嗎？
T3：完全會考慮，而且我覺得各個程度都可以，初級中級中高級甚至愈高級我覺得愈好使用。

四、T4 訪談逐字稿

I=訪談者，受訪教師 T4，訪談編碼 T420170419

I：請問你叫什麼名字？
T4：T4
I：請問你今年的年紀是？
T4：今年的年紀應該是到 12 月就 27 歲，目前是 26 歲
I：請問你教中文教多久了？
T4：嚴格算起來正式教是一年
I：你覺得驢橋這個遊戲怎麼樣？請說說你對它的看法
T4：聽起來，規則還算簡單，然後還滿好玩的，對。
I：你可以說一下這個遊戲你覺得它可能有什麼優點或是缺點嗎？
T4：優點就是很適合讓學生拿來複習單字，然後看他們對這些生詞的理解對不對，然後其他學生也可以透過，也可以很認真地聽這個故事然後他們會認真地去記這些生詞，有助於他們學習生詞。然後缺點喔，缺點是有的人他就是沒什麼想像力，對他們來說編故事就會很痛苦這樣。
I：未來教學會考慮使用這個遊戲在你的課堂上嗎？
T4：可以呀，可以試試看
I：好，謝謝你

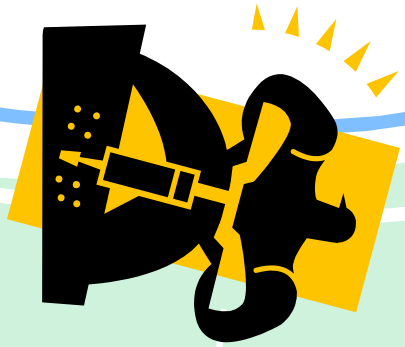
國立政治大學 National Chengchi University

附錄七「驢橋」建議教案

活動名稱	「驢橋」生詞活動
主題類別	生詞複習為主，語法練習為輔
學習重點	學生需以課本的生詞或片語創造短篇故事，再次熟練生詞運用。
語言技能	聽力、口說、記憶力
教學步驟	分組➔教師講解規則➔學生進行遊戲➔整合
活動目的	1.測試學生對課本生詞或片語的精熟程度。 2.訓練學生將生詞組織成句子及篇章，增進口語表達能力。 3.學生需聽懂他人的口語陳述，並記住其大意。
課前準備	50 張以上的生詞或片語卡、10-20 張語法卡、20 張圖案卡
分組 (2 分鐘)	將學生依人數分為四或五組，調整座位確保每個學生都能看見彼此，每組拿一張附件，語法卡貼在白板上
講解規則 (3 分鐘)	教師抽三張生詞卡，用這三個生詞+ 一個白板上的語法卡說一個短篇故事，幾句話即可，再將這三張生詞卡發給三組，要求他們看了手中那張生詞卡後，說出另外兩個生詞其中一個，說對的生詞卡交給該組，得到生詞卡十分，三組都說對了，說故事的人可以拿到圖案卡 20 分，故事中使用語法也得到語法卡 20 分，強調三個生詞一定要用，語法卡不一定要用(optional)
進行驢橋 (40 分鐘)	各組抽三張生詞卡，並準備第一個故事，要求每一組的成員輪流說故事。第一組說完第一個故事後，請他們將三張生詞卡先放到附件的格子內，再抽另外三張生詞卡準備第二個故事，接下來各組重複此動作。準備故事的同時可提醒學生使用語法有額外加分。待第一組說完第三個故事後，將格子內第一個故事的三張生詞卡發給後面三組，請他們說出記憶中該故事的一個生詞。 若分為四組，則每組說完四個故事後不再抽新的生詞卡。 若分為五組，則每組說完三個故事後不再抽新的生詞卡。 待所有組的故事生詞卡都請其他組說完後，開始計算分數，分數最高者獲勝。 若有組別說不出答案時，鼓勵其他人給予提示。 教師應注意時間掌控，以及學生的生詞發音、語意、語法是否有誤，隨時更正。
整合 (5 分鐘)	請學生輪流分享活動中最喜歡的故事，並再次提醒學生活動中出現較明顯的錯誤，加強學生印象。

附件

1



2

你的分數

3

4