

桌遊融入國小本土語言教學對四年級 學童學習動機與學習成效之研究[◎]

張淑美* 劉昱良** 魏慧美***

摘要

鑒於國小本土語言教學成效有待提升，而新近研究指出以桌遊融入教學的課程設計，對於語言及其他面向的學習頗有助益。因此，本研究旨在探討桌遊融入國小本土語言教學對四年級學童學習動機與學習成效。研究者以臺南市某國小學童為對象，以 21 名學生為實驗組，18 名學生為對照組，實驗組成員接受每週一次，每次 40 分鐘的桌遊融入本土語言(閩南語)課程，共計九週；對照組則不接受實驗。研究資料以 SPSS for Windows 進行統計分析，統計方法有描述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析。另外，本研究設計課程回饋單以及半結構式訪談單，徵詢隨機抽取有意願之男女學生各 3 名接受訪談，以佐證實驗結果。

本研究發現如下：一、桌遊融入本土語言對國小四年級學習動機之「價值成分」分層面有立即性影響。二、對學習動機之「價值成分」、「期望成分」分層面有延宕性影響。三、對學習成效無顯著差異。四、從質性資料分析得知，桌遊融入國小四年級本土語言實施具可行性，學生對課程表達肯定態度。研究者依據結論提供建議供教學實務與未來研究之建議參考。

關鍵詞：十二年國民基本教育、本土語言、桌遊、學習成效、學習動機

投稿日期：2019/10/14；接受日期：2020/03/11

[◎] 本文係改寫第一作者指導第二作者之「科技部補助大專校院學生創意專題研究論文」，感謝二位匿名審查委員提供修改意見，作者儘可能將寶貴意見納入修改，特此致謝。

* 第一作者為國立高雄師範大學教育學系教授，指導研究之進行與論文撰寫，增補、修改全文。

** 第二作者為國立高雄師範大學教育學系碩士班學生，負責研究之進行與撰寫本文初稿。

*** 第三作者為國立高雄師範大學教育學系副教授，協助統計處理與協助修改本文。

The Effects of the Learning Motivation and Learning Outcome of Integrating Board Games into Minan Native Language (閩南語) Curriculum of the Fourth Grade programs in an Elementary School

Shu-mei Chang* Yu-liang Liou** Huei-mei Wei***

Abstract

The aim of this study was to explore the effects of learning motivation and learning outcome on integrating board games into Minnan native language curriculum of the fourth-grade programs in an elementary school. The research subjects were 21 students as the experimental group and 18 students as the control group of two fourth grade classes in an elementary school in Tainan city. The experimental group received a weekly 40-minute board game in the native language (Minnan). Total courses were for nine weeks. Data were collected and analyzed by SPSS for Windows. Statistic methods included descriptive statistics, independent t-test, and one-way ANOVA. In addition, this study was designed with feedback forms and semi-structured interviews. The researchers randomly selected three boys and three girls who were willing to be interviewed.

The results of the study were as follows: (1) The integration of board games into the native language curriculum has an immediate impact on the "value components" of the learning motivation for the fourth-grade students. (2) The integration of board games into the native language has a deferred influence on the "value components" and "expectancy components" of the learning motivation for the fourth-grade students. (3) The integration of board games into the native language has no significant differences in the learning outcome of the fourth-grade students. (4) According to the analysis of qualitative data, it showed that the students expressed positive attitudes towards the curriculum and had improved their learning motivation and outcomes of native language learning. According to the findings, we proposed some suggestions for the implications and future researches.

Keywords: 12-year basic education, board games, learning motivation, learning outcome, native language

Submitted: 2019/10/14 ; Accepted: 2020/03/11

* Professor, Department of Education, National Kaohsiung Normal University

** Master Student, Department of Education, National Kaohsiung Normal University

*** Associate Professor, Department of Education, National Kaohsiung Normal University

壹、緒論

本土語言的重要性，是國家文化傳承重要的支柱與指標。歐盟《終身學習核心素養》明確指出，促進終身學習的第一項核心素養，便是使用母語溝通的能力(高翠鴻，2016)。母語是文化認同的一環，並且可增進學童對於自身斯土斯民的認同，增加多元背景學童學習的機會，豐富文化內涵，關注不同族群，並有助於實現社會正義(吳俊憲、吳錦惠，2014；歐用生，1995)。閩南語文俗諺亦有提及：「番薯毋驚落土爛，只求枝葉代代炭。」(番薯不怕下土爛，只求枝葉代代散)說明著傳承先人智慧、語言、文化的重要性。然而，從民國八十九年度教育部公布「國民中小學九年一貫課程暫行綱要」，九十年開始實施「本土語言課程」，迄今近二十年，本土語言的實施成效仍相當有限(黃建銘，2012；戴育芳、鄭永熏，2017)。

十二年國民基本教育自 108 學年度起正式實施，在十二年國民基本教育課程綱要(以下簡稱新課綱)國民中小學語文領域——本土語言(閩南語文)，揭示以尊重語言人權與保障文化多樣性，落實本土語言復振、傳承、創新為宗旨。在課程目標方面，旨在「啟發學習閩南語的興趣，培養探索、熱愛及主動學習閩南語文的態度與習慣；透過閩南語文與人互動；關懷別人、尊重各族群語言與文化，以建立彼此互信、合作、共好的精神」。實施要點之教學資源方面更提及，「教學人員應秉持創新、多元原則，進行教材研發與設計，以提升學童學習興趣」(教育部，2018)。新課綱理念強調課程應要讓學童能夠「自發」、「互動」、「共好」(教育部，2014)。有研究指出(如：李慧如，2017)：桌遊(桌上遊戲)能提供豐富的情境內容與彈性變化遊戲機制、有效提高兒童學習動機、發展多元智能、促進合作學習。可見，桌遊融入教學頗符合並能實現新課綱的理念及課程目標。

桌遊近年來已逐漸被應用在各領域教學上並發現頗具成效，尤其是國小英語教學。許多研究指出，桌遊大多能有效提升學童的英語學習動機、學習成效，對於學習態度有正向影響，具體表現上以口說能力、字彙能力(字形、字音、字義、拼字)提升最多，且又以呈雙峰現象的英語科來說，低成就學童的效果最為顯著(王心怡，2016；王金玉，2015；吳昱禎，2016；李慧如，2017；林元媛，2015；紀佩羽，2016；曾靜華，2015；楊又馨，2016；趙婉伶，2016)。

同是語文領域的本土語言應可嘗試將桌遊融入，將桌遊融入國小本土語言確實有其時代性意義與價值，根據理論與相關研究發現也可見其價值性與可行性，然而迄今仍未見相關之研究。因此，本研究嘗試透過桌遊融入國小本土語言，探討對學童學習興趣、動機與學習成效之影響，希研究結果作為國小本土語言課程教學實務與相關研究之參考。

貳、文獻探討

茲探討「桌遊的意義與相關研究」、「學習動機的意義與相關研究」、「學習成效的意義與相關研究」，並說明文獻探討對本研究之啟發，分述如下。

一、桌遊的意涵與相關研究

桌上遊戲(board game, tabletop game, & table game)，發源於德國，簡稱為「桌遊」或「不插

電遊戲」(以下簡稱桌遊)，通常是不需要插電或連上網路就能在桌上進行的遊戲。分為：圖版遊戲、卡牌遊戲、棋盤遊戲、博奕遊戲、紙盤遊戲等，例如：撲克牌、大富翁、跳棋、象棋、麻將等(林家米、隋翠華，2017；許于仁、楊美娟、劉婉婷、張曉洋，2016)。

桌遊的類型包羅萬象，分類的方式也不盡相同。研究者參考全球最大桌遊論壇 BGG (boardgamegeek)，該網站在 2019 年 3 月 10 日止已收錄 105,526 種桌遊，且分成 84 種類別，並以適合融入教學為目的前提下，篩選簡介以下 8 類桌遊(boardgamegeek, 2019)。以上八大類只是簡易的分類，事實上每種桌遊可能同時包含二到三類，使用時可以隨喜好或需要挑選之。

- (一) 兒童遊戲(children's game)：兒童遊戲通常由一系列簡單的規則和針對年輕玩家為基本主題。此類桌遊如「哆寶」(dobble)。
- (二) 派對遊戲(party game)：派對遊戲是鼓勵社交互動的遊戲。它們通常具有簡單的設置和簡單的規則，並且它們可以容納大量人群並且在很短的時間內玩。此類桌遊如「誰是臥底」。
- (三) 反應遊戲(action / dexterity game)：動作/敏捷遊戲經常將玩家的身體反應和協調作為整體成功的決定因素。反應遊戲類桌遊如「德國心臟病」(halligalli)。
- (四) 記憶遊戲(memory game)：記憶遊戲要求玩家保留和回憶以前的遊戲事件或訊息作為目標。此類桌遊如「醜娃娃」(uglydoll)。
- (五) 紙牌遊戲(card game)：紙牌遊戲通常使用卡片作為其唯一或核心組件。有獨立的紙牌遊戲，其中遊戲所需的所有卡都是一次購買的。此類桌遊如「妙語說書人」(dixit)。
- (六) 骰子遊戲(dice game)：骰子遊戲通常使用骰子作為其唯一或主要組成部分。此類桌遊如「欲罷不能」(can not stop)。
- (七) 教育遊戲(educational game)：教育遊戲專門用於教授人們某個主題，擴展概念，加強發展，理解歷史事件或文化，或協助他們學習技能。
- (八) 抽象遊戲(abstract strategy)：抽象策略遊戲通常無主題，沒有故事、情節，建立在簡單的設計和機制上，具有隨機發生各種結果的遊戲。此類桌遊如「拉密數字牌」(rummikub)。

此外，國內也開發許多適合融入學校課程的桌遊，例如心理出版社、荒野保護協會等。心理出版社已收錄 37 種教育桌遊，適用於學齡前及學齡兒童，在語文桌遊多為注音、部件識字、造詞、造句等，如《句型 High 客》、《聚一句》、《注音 High 客》、《識字 High 客》(心理出版社，2019)。荒野保護協會則多出版生態保育桌遊，如《一起來玩綠桌遊》系列等(荒野保護協會，2019)。本研究聚焦桌遊融入語文領域，著重識字及正確唸出語詞，呼應本土語言(閩南語文)領綱學習內容(教育部，2018)。

桌遊被廣泛應用在各界之教育訓練上，尤其在學校教育上頗有積極影響，茲歸納主要的教育成效如下：

1. 桌遊有助於創造愉快、期待、合作、競爭、好奇、創造、興奮感等正向的學習環境，產生心流(flow)經驗，降低學習的焦慮感(侯惠澤，2014；盧秀琴、林毓哲，2018；Arslan, Moseley, & Cigdemoglu, 2011；Gerovasiliou & Zafiri, 2017；Zagal, Rick, & His, 2006)。

- 2.有助於提升學生學習動機，學習興趣及注意力(張孜亦，2018；詹佳宜，2016；Treher, 2011)。
- 3.有助於同儕間的溝通互動，較能互動交流、信任依附(殷雅玲，2017；謝秀宜，2019；Kapp, 2013)。
- 4.有助於建立學習的信心與成就(李俐慧，2018；張孜亦，2018；陸亦荃，2018；Berland & Lee, 2012；Treher, 2011)。
- 5.有助於同儕間的互助合作(林家米、隋翠華，2017；Berland & Lee, 2012)。

再者，桌遊的教育價值能與十二年國民基本教育課程綱要之理念相呼應。根據教育部(2014)所公布之新課綱，以「自發」、「互動」及「共好」為理念，強調學生是自發主動的學習者，學校教育應善誘學生的學習動機與熱情，引導學生妥善開展與自我、與他人各種互動能力，協助學生應用及實踐所學，共同謀求彼此的互惠與共好。茲彙整桌遊的教育意義與學習功能之相關研究及其和新課綱及國民中小學語文領域——本土語文(閩南文)(教育部，2018)呼應之核心素養項目對照表如下表 1。

表 1 桌遊功用及對應十二年國民基本教育課程綱要具體內涵對照表

基本理念	相關研究者	桌遊之教育及學習功能	語文領域——本土語文(閩南語文)核心素養具體內涵
自發	侯惠澤，2014；盧秀琴、林毓哲，2018；Arslan、Moseley 與 Cigdemoglu, 2011；Gerovasiliou 與 Zafiri, 2017；Zagal、Rick 與 Hsi, 2006	桌遊有助於創造愉快、期待、合作、競爭、好奇、創造、興奮感等正向的學習環境，產生心流(flow)經驗，降低學習的焦慮感。	閩-E-A1 具備認識閩南語文對個人生活的重要性，並能主動學習，進而建立學習閩南語文的能力。
	張孜亦，2018；詹佳宜，2016；Treher, 2011	桌遊有助於提升學生學習動機，學習興趣及注意力。	閩-E-C2 具備運用閩南語文的溝通能力，珍愛自己、尊重別人，發揮團隊合作的精神。
互動	殷雅玲，2017；謝秀宜，2019；Kapp, 2013	桌遊有助於同儕間的溝通互動，較能互動交流、信任依附。	
共好	李俐慧，2018；張孜亦，2018；陸亦荃，2018；Berland 與 Lee, 2012；Treher, 2011	桌遊有助於建立學習的信心與成就。	閩-E-C2 具備運用閩南語文的溝通能力，珍愛自己、尊重別人，發揮團隊合作的精神。
	林家米、隋翠華，2017；Berland 與 Lee, 2012	桌遊有助於彼此的互助合作。	

註：根據教育部(2018)及相關文獻彙整而成

二、學習動機的意涵、理論與相關研究

張春興(2007)認為「學習動機，則是指能夠引起個體學習活動、維持個體學習活動，並導使個體可以朝向某一學習目標前進的內在心理歷程」。Brophy(1988)區分兩種學習動機：一為普

遍型學習動機，指能全面且認真的學習；二為偏重型學習動機，只對某些學科認真學習。有關學習動機理論除了從心理分析論、行為論、人本論、認知論，新近則有 Pintrich 的「期望-價值」的學習成就動機理論。略述如下：

心理分析論係以「均衡作用」及「唯樂主義」(hedonism)兩者來說明動機，均衡作用解釋行為的產生與行為的動力，而唯樂主義則描述行動的方向。行為論則強調以誘因、增強物的設計來誘發學習的外在動機(張春興，2007)。人本論則重視個體學習是內在的動機，人本主義觀點認為動機為了達到自我實現需求而產生的一種內在動力，也是一種與生俱來的實現的傾向，或是一種自我決定的需求(Woolfolk, 2004)。認知論認為學習動機是個體內在認知過程所決定。McClelland 與 Atkinson 提出「求成避敗」的成就動機，認為個體在從事或選擇某項工作時，會同時產生追求成功與避免失敗的心理作用。Weiner 的歸因論，是解釋學習動機最有系統的理論，偏重在對行為結果成敗的解釋，故又稱成敗歸因或勝負歸因。Covington 的自我價值論，則強調自我價值感是個人追求成功的內在驅力，成功後使人滿足，使人自尊心提高，產生自我價值感(張春興，2007)。

新近，Pintrich 於 1989 年提出「期望—價值成就動機理論模式」(expectancy-value model of achievement motivation)，包括提出價值成分、期望成分、情感成分(引自葉玉珠等，2010)。Pintrich、Smith 與 McKeachie(1993)所編製的「動機量表」即是根據該理論而編製，對於評量學生的學習動機頗具實用性。價值成分是指，學習者對於工作價值及重要性的信念，包括工作價值與重要性信念。期望成分是指，學習者對於執行這份工作所需能力或技巧的信念，包括自我效能信念與期望成功信念。情感成分是指，學習者對於自己的感受或對於這份工作的情緒反應，又可區分為正向情感、負向情感與考試焦慮等(引自葉玉珠等，2010)。

(二) 閩南語學習動機之相關研究

研究者於 2019 年 12 月 1 日搜尋臺灣博碩士論文加值系統，用「國小學童、閩南語、學習動機」等關鍵字搜尋，發現閩南語教學與學習動機相關研究共計五筆資料，如表 2。

表 2 閩南語學習動機相關研究彙整

研究者	研究題目	對象	研究方法	主要發現
呂美燕 (2018)	新竹市晉和 國小桌上遊 戲融入閩南 語教學對學 生學習動機 及學習投入 之影響	國小 三、五年 級	準實驗 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.使用桌上遊戲融入閩南語教學或一般講述式教學對學生學習動機之影響未有差異，學習動機低組學生在分量表中自我挑戰及工作價值部分高於高組學生。 2.國小三年級學生之閩南語學習動機高於五年級學生，三年級在分量表中自我挑戰、期待成功及外在目標部份高於五年級。 3.國小女生閩南語學習動機高於男生，且女生在分量表正向情感高於男生。 4.閩南語學習投入不高國小的學生接受桌上遊戲融入閩南語教學後，學習投入表現優於接受一般講述式的學生。 5.國小三年級學生之閩南語學習投入高於五年級學生。
林明珠 (2017)	雲林縣國小 學童閩南語 學習動機、 學習成就與 學習滿意度 之相關研究	國小 四、六年 級	問卷調查 法	<ol style="list-style-type: none"> 1.國小學童閩南語學習動機大多數偏佳，學童以學習興趣的感受最高，對考試焦慮的感受最低。 2.國小學童閩南語學習成就為中上程度。 3.國小學童閩南語學習滿意度大多數偏佳，學童對學習成果的滿意度最高，對學習環境滿意度最低。 4.國小學童閩南語學習動機因年級、家庭結構、家長身分之影響有顯著差異。 5.國小學童閩南語學習成就因性別、家庭結構、家長身分、班級經營方式之影響有顯著差異。 6.國小學童閩南語學習滿意度因性別、年級之影響有顯著差異。 7.國小學童閩南語學習動機愈高、閩南語學習滿意度愈好則愈能提升閩南語學習成就。 8.國小學童閩南語之「學科價值」、「目標導向」、「學習環境」可正向預測閩南語學習成就。
郭秋慧 (2015)	探討電子教 科書對學童 學習動機與 學習成效之 影響——以 國小閩南語 課程為例	國小 四年級	準實驗 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.使用「電子教科書融入教學」的學童在閩南語課程上的學習成效顯著優於「傳統講述法教學」。 2.使用「電子教科書融入教學」的學童在閩南語課程上的學習動機顯著優於「傳統講述法教學」。 3.師生對於互動式電子教科書應用於閩南語課程都表示正面的態度。

(續)

表 2 閩南語學習動機相關研究彙整(續)

研究者	研究題目	對象	研究方法	主要發現
江亮兒 (2015)	繪本融入閩南語課程對國小高年級學習動機與學習態度影響之研究	國小 高年級	準實驗 研究法	1.繪本融入閩南語課程對國小高年級學習動機產生立即性影響及部分持續影響。立即性影響：實驗組與對照組學生在學習動機總層面及「期望價值」、「工具性」、「文化性」、「被動性」表現上有顯著相關。持續性影響：「期望價值」、「文化性」兩個分層未達顯著差異。 2.繪本融入閩南語課程有效影響學習動機與學習態度之間的正向相關性。 3.質性資料顯示學生對繪本融入閩南語課程表達支持與肯定。
黃慧玲 (2010)	雲林縣國小學生對閩南語的學習動機、班級氣氛及學習滿意度之相關研究	國小 高年級	問卷調查 法	1.學習動機和班級氣氛及學習滿意度相關。 2.除了年級以外，不同性別、籍貫、家庭結構、家長職業之學生，其學習動機、班級氣氛及學習滿意度並沒有特別顯著差異。

註：本研究依文獻彙整

由上述相關研究整理，可得知：

- 1.研究方法方面，2篇以問卷調查法了解目前閩南語學習動機之現況，分別為林明珠(2017)、黃慧玲(2010)；採準實驗研究法共有3篇，分別為呂美燕(2018)、郭秋慧(2015)、江亮兒(2015)。
- 2.實施時間方面，大多為研究者自行設計之課程，就準實驗研究法的二篇，其實施時間分別為：呂美燕(2018)、郭秋慧(2015)為期8週，江亮兒(2015)為期6週。
- 3.量表的自我挑戰及工作價值高於高組學生的學習動機；郭秋慧(2015)發現學習動機顯著優於對照組；江亮兒(2015)發現學習動機顯產生立即性影響及部分持續影響。

三、學習成效的意涵與閩南語學習成效之相關研究

Guay、Ratelle 與 Chanal(2008)表示學習成效是判斷學童學習成果的指標，衡量成效的目的在使學童瞭解其自身學習狀況，並做為教師改進教學和學童改善學習的依據。余民寧(2006)認為狹義指的是各科的學習成績，廣義指的是在校期間學生的學習相關資料，及所有在校的學習成果。

研究者於2019年12月1日搜尋臺灣博碩士論文加值系統，用「國小學童、閩南語、學習成效」等關鍵字搜尋，發現閩南語教學學習成效相關研究共計七筆，茲將其研究發現整理如表3。

表 3 閩南語學習成效相關研究彙整

研究者	研究題目	對象	研究方法	主要發現
張玉君 (2019)	國小閩南語教學運用表演藝術技巧對學生學習興趣及學習成效之行動研究——以臺北市某國小一個班級為例	國小 三年級	行動 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.對閩南語教學有正向的影響，學生從情境思考語言表達，且同儕合作能促進班級學習氣氛的活絡。 2.能引起學生學習興趣，在閩南語聽、說的學習表現上有所成長。 3.能促進教師專業成長。
蕭珠慧 (2018)	臺中市國民小學高年級學童閩南語課程學習態度與學習成效之研究	國小 五年級、 六年級	問卷 調查法	<ol style="list-style-type: none"> 1.閩南語課程學習態度之現況良好。 2.閩南語課程學習成效之現況有待提升。
郭秋慧 (2015)	探討電子教科書對學童學習動機與學習成效之影響——以國小閩南語課程為例	國小 四年級	準實驗 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.使用「電子教科書融入教學」的學童在閩南語課程上的學習成效顯著優於「傳統講述法教學」。 2.使用「電子教科書融入教學」的學童在閩南語課程上的學習動機顯著優於「傳統講述法教學」。 3.師生對於互動式電子教科書應用於閩南語課程都表示正面的態度。
陳淑貞 (2015)	歌仔戲融入閩南語教學對學童學習成效之研究	國小 五年級	準實驗 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.學童對歌仔戲融入閩南語教學的學習模式滿意度、學習態度、學習動機、個人自我效能等方面都較電子書教學為優。 2.歌仔戲融入國小閩南語教學有助於提升學習成效。
吳品芬 (2015)	合作學習教學策略對國小四年級學童閩南語學習成效和學習技巧之影響	國小 四年級	準實驗 研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.實驗組與對照班級四年 2 班在學習成就上，於第一次後測有顯著差異，但在第二次後測卻沒有。 2.實驗組在「自我效能」和「價值影響動機」的後測分數比前測高。這結果反映的是實驗組的內在動機有所提升。
白昆諺 (2016)	複合式有聲繪本教學對國小閩南語學習成效之影響——以國小低年級學童為例	國小 低年級	問卷調查 法和觀察 法	<ol style="list-style-type: none"> 1.小朋友喜歡故事、設計的繪本以及覺得使用這種方法教學是非常有趣的，但是對於是否喜歡學習閩南語就比較沒有影響。
張莉琴 (2017)	國小學童閩南語課程學習滿意度與學習成效之研究	國小 三年級、 六年級	問卷 調查法	<ol style="list-style-type: none"> 1.國小六年級學童在閩南語課程的學習成效「聽的能力」層面顯著高於三年級學童。 2.國小學童閩南語課程的學習滿意度各層面對學習成效「聽的能力」皆有顯著影響。

註：本研究依文獻彙整

歸納上述相關研究，可得知：

1. 研究方法方面：張玉君(2019)採用行動研究法；有 2 篇為問卷調查法分別為張莉琴(2017) 蕭珠慧(2018)；準實驗研究法共有 3 篇，分別為白昆諺(2016)、吳品芬(2015)、郭秋慧(2015)；而陳淑貞(2015)、則採用問卷調查法和觀察法。
2. 實施時間方面：大多為自行設計之課程，以下就準實驗研究法的三篇，說明實施時間分別為：郭秋慧(2015)為期 8 週，陳淑貞(2015)為期 6 週，吳品芬(2015)為期 9 週。
3. 研究結果方面：郭秋慧(2015)與陳淑貞(2015)發現實驗組學習成效顯著優於對照組。吳品芬(2015)發現第一次後測有顯著差異，第二次則無。此三篇實驗研究除了量化的資料外，也加上質性資料的分析，結果發現學生對於電子教科書、歌仔戲、合作學習教學策略融入閩南語的學習，均呈現正向態度。

四、文獻探討對本研究的啟發

綜合相關文獻，對本研究之啟發整理如下：

(一) 學習動機與學習成效的理論，提供本研究課程設計與研究工具擇採的基礎

基於本研究對象為國小四年級學童以及採用桌遊融入「本土語言－閩南語」之學習，在課程設計實施過程參酌心理分析論、行為論、人本論、認知論的學習動機原理，在課程設計上盡量兼顧提升學童之學習樂趣(心理分析論)；利用記分板計分，適度給予願意主動分享與比賽得勝組加分(行為論)、透過分組學習提升學習之內在動機、並在課程內容清楚說明過程，以提升其對學習內容與程序之認知(認知論)；不管是對實驗組與對照組都尊重其個別差異性以及遵照實驗研究倫理進行研究(人本論)；在研究工具上則採取根據 Pintrich 的「期望-價值成就動機理論模式」，包括價值成分、期望成分、情感成分。在考驗學習成效上，則根據余民寧(2006)的看法以本土語言的學習成績並參酌課程回饋單等資料加以評鑑。

(二) 桌遊融入國小本土語言課程，應有助於學習動機、學習成效

目前國內許多桌遊融入課程的研究的對象，以國小較多，其中又以語文領域相關研究約佔半數，多以國語、英語為大宗，然而同在語文領域的本土語言卻未有相關研究，即便以閩南語搜尋學習動機、學習成效之相關研究論文仍寥寥無幾

從國內的研究顯示，桌遊融入語文領域對於學習動機、學習成效多有成效(李俐慧，2018；李倩綸，2018；張孜亦，2018；陳怡婷，2018；詹佳宜，2016；蔡鄭玉如，2018)¹。研究者認為若能妥善規劃此方面課程，利用桌遊融入本土語言課程，應能能提振學生學習動機、學習成效。因此，桌遊融入國小本土語言課程之研究值得開發。

¹ 另外，研究者於 2019 年 12 月 1 日搜尋臺灣博碩士論文加值系統，用「國小學童、遊戲式教學」等關鍵字搜尋，共有 31 筆資料，其中 7 篇和語文相關，包括 3 篇英語、2 篇國語、1 篇閩南語，有 5 篇研究發現遊戲式教學能提升學習成效。但由於本研究鎖定以「桌遊」為主，因此只探討桌遊或桌上遊戲在國小階段本土語言學習態度或成效之相關研究。

(三) 桌遊多採取紙牌遊戲(card game)，教師自編教學活動方便，且學生反應佳

目前國內桌遊融入課程的牌卡方式多是紙牌遊戲，除了有教師自編方便的特性外，在實驗組學生體驗後的情緒感受、學習動機、學習成效反應亦佳，故本研究之桌遊設計以紙牌遊戲為主(心理出版社，2019；李俐慧，2018；李倩綸，2018；張孜亦，2018；陳怡婷，2018；詹佳宜，2016；蔡鄭玉如，2018)。

(四) 相關研究發現在學習動機與學習成效方面均多超過 6 節(共 240 分鐘)並有其成效

本研究課程設計超過 6 節，共 9 節(週)課程(共 360 分鐘)。

(五) 教學實驗研究之成效，宜兼採量化與質性資料多元檢證

過去相關研究大多採用準實驗研究法，進行融入式課程實驗，少部份以行動研究、問卷調查等方式進行。郭秋慧(2015)採取準實驗研設計，發現量化研究不易見到學生內心感受的呈現，輔以質性資料發現得到肯定的成效。

綜合上述，目前尚無桌遊融入本土語言(閩南語文)課程的研究。本研究基於上述文獻探討之基礎，期望能將桌遊融入國小本土語言課程中，探討對國小學生學習動機、學習成效的影響。採取準實驗設計，並加上課程回饋單、個別訪談等多元的研究方式，以多方面了解教學成效。

參、研究設計與實施

一、研究設計

本研究之實驗設計採準實驗研究法(quasi-experiment design)。實驗組每週接受實驗課程實施一次，每次時間為一節課 40 分鐘，為期 9 週；對照組則否。研究實驗設計如表 4。

表 4 研究實驗設計

組別	前測	實驗處理	後測	追蹤測驗
實驗組(n=21)	T1	X	T2	T3
對照組(n=18)	T4		T5	T6

X：表示桌遊融入教學活動，實驗組進行實驗處理。

T1、T4：T1 為實驗組前測、T4 為對照組前測。

T2、T5：T2、T5 分別為實驗組、對照組後測。於實驗課程結束當週進行。

T3、T6：表示實驗課程結束後四週進行的追蹤測驗，T3 為實驗組追蹤後測、T6 為對照組追蹤後測。

二、研究架構

本研究架構如圖 1 所示：

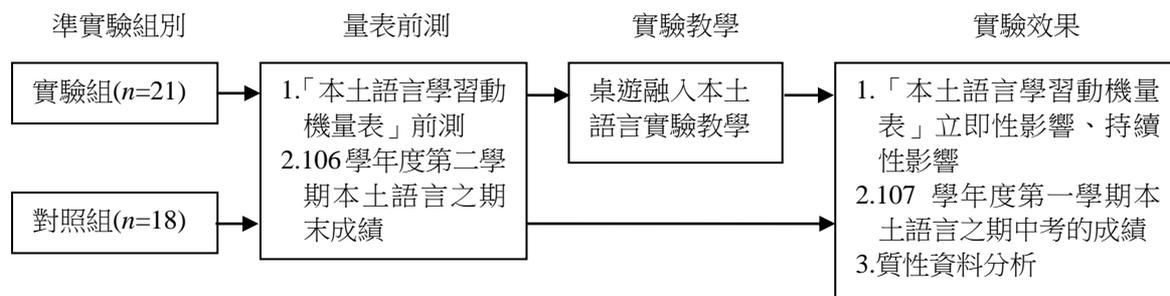


圖 1 研究架構圖

本研究之研究變項說明如下：

(一) 自變項

自變項為「有無接受 9 週桌遊融入本土語言課程教學」。2018 年 9 月 6 日至 11 月 1 日期間，實驗組接受桌遊融入本土語言教學，每週一次，共九節課；對照組沿用學校選定的教材進行本土語言教學，採一般講述法，未接受桌遊融入本土語言課程教學。

(二) 依變項

依變項為：(1)本土語言之學習動機：指受試者在「本土語言課程學習動機量表」中的「價值成分」、「期望成分」、「情感層面」等三個分層的量表得分。(2)本土語言之學習成效：以 106 學年度第二學期本土語言之期末成績及 107 學年度第一學期本土語言之期中考成績為依據。

(三) 控制變項

為使為使干擾實驗的因素減至最低，本研究採下列各項措施：(1)實驗組及對照組均由本土語言教師和研究者(本文第二作者)協同教學。(2)兩組學生均為常態編班，為求慎重起見，仍以「本土語言學習動機量表」的前測得分為 t 考驗，排除實驗前兩組的差異。(3)由研究者於原班教室進行測驗，測驗時間長短、相同。(4)兩組每週教學的時間長度均相同，每週 1 節，每節 40 分鐘。

三、研究對象

本研究對象為臺南市某國小四年級學生，該國小位於臺南市區，家庭溝通語言多使用國語、本土語言(閩南語)。隨機挑選兩個班級，實驗組 21 人，男生 8 人、女生 13 人；對照組 18 人，男生 10 人、女生 8 人。

四、研究工具

本研究係以準實驗研究法並輔以質性訪談為測量四年級學童本土語言之學習動機及學習成效，由於並非進行大樣本之調查研究，因此僅以專家內容效度修訂羅怡玲(2006)編製之「鄉土語言課程學習動機量表」測量學習動機。簡介該量表如下：

(一) 量表內容

適用於國小四、五年級學童。係以 Pintrich、Smith 與 McKeachie(1993)所編製的「動機量表」以及吳靜吉、程炳林(1992)修訂之「動機量表」為基礎，並匯集專家學者以及教學現場教學者意見，進行內容效度修訂為「鄉土語言課程學習動機量表」，並有良好之效、信度。量表內容如下：

價值成分：係指國小學童在從事鄉土語言課程學習時，對於學習本身的看法與行為準則。得分越高，表示其在從事學習時學習價值越強；反之則越弱。包括學習價值、外在動機及內在動機三個構面。學習價值：指學童對學習活動的認知看法。外在動機：指學童需藉由外在刺激產生學習動力。內在動機：指學童能夠自我產生學習動力。

期望成分：係指學童在面對鄉土語言課程學習時，對於活動成敗的認知看法及自身達到學習上對鄉土語言課程知能的評價。得分越高，表示其在從事學習時的控制及自我效能越強；反之則越弱。包括控制信念及自我效能兩個構面。控制信念：指學童對於學習活動成敗認知看法。自我效能：指學童認為學習活動中，自我能力所能達到的目標水準。

情感層面：係指學童在面對鄉土語言課程學習時，其學習與心情之間的關聯。得分越高，表示其在學習時情感因素越強；反之則越弱。包括焦慮原因及焦慮現象二個構面。焦慮原因：指可能引起學童在學習活動中產生焦慮感的因素。焦慮現象：指學童在學習活動中所產生焦慮感的情況。

(二) 計分方式

此量表採 Likert 式四點量表法，四個反應程度為「非常同意」、「同意」、「不同意」、「非常不同意」，依序給予 4、3、2、1 分，再將所有題目加成總分，分數越高代表受試者學習動機越高。

(三) 信度分析

在信度考驗方面，本研究以 Cronbach α 係數表示。七個分量表的 α 係數分別：學習價值構面為 .831；外在動機構面為 .711；內在動機構面為 .871；控制信念構面為 .852；自我效能構面為 .858；焦慮原因構面為 .711；焦慮現象構面為 .821，各因素之信度介於 .871 至 .711 之間。

(四) 效度分析

以最大概似法，斜交轉軸，進行探索性因素分析考驗研究工具的效度。價值成分萃取三個因素，可解釋之累積變異量為 55.435%。期望成分萃取出二個因素，可解釋之累積變異量為 55.330%。情感成分萃取出二個因素，可解釋之累積變異量為 49.148%。

此外，並以「本土語言前(106)學年度第二學期期末、本(107)學年度第一學期期中學習成就測驗」，測量學習成效；以及以研究者自編「桌遊融入閩南語課程回饋單」、「半結構式訪談單」等蒐集資料，以分析實驗教學對學童學習本土語言之學習動機與成效之影響。

五、研究假設

假設一 在排除前測影響，實驗組與對照組接受融入本土語言課程教學後，在「本土語言學習動機量表」後測的得分，具立即顯著效果。

- 1-1 實驗組與對照組在「價值」分量表之後測得分表現，有立即性的顯著差異。
- 1-2 實驗組與對照組在「期望」分量表之後測得分表現，有立即性的顯著差異。
- 1-3 實驗組與對照組在「情感」分量表之後測得分表現，有立即性的顯著差異。

假設二 經過實驗處理後第 4 週，實驗組與對照組在「本土語言學習動機量表」追蹤測的得分，具持續性的顯著效果。

- 2-1 實驗組與對照組在「價值」分量表之追蹤測得分表現，有持續性的顯著差異。
- 2-2 實驗組與對照組在「期望」分量表之追蹤測得分表現，有持續性的顯著差異。
- 2-3 實驗組與對照組在「情感」分量表之追蹤測得分表現，有持續性的顯著差異。

假設三 在排除前測影響，實驗組與對照組接受融入本土語言課程教學後，「107 學年度第一學期本土語言之期中考」後測得分，具立即顯著效果。

六、實驗教學課程之設計與實施

本研究之課程教案的設計理念、教案主題、實施方式、專家審查等說明如下：

(一) 設計理念

本研究的課程教案內容，是研究者參酌本土語言教材、近來適用於語文學習之桌遊、相關文獻及網路資源，並考量研究對象之生活經驗及先備知識、教育部所頒佈的十二年國民基本教育課程綱要國民中小學語文領域——本土語文(閩南文)科目核心素養，設計成「桌遊融入國小四年級學生本土語言課程之實驗教學方案」。課程方案以新課綱所訂定的理念「自發、互動、共好」為出發點，透過桌遊融入教學，引發學生的學習動機，學生能夠在課堂上「自發」的學習；分組競賽、合作，學生能夠多有「互動」的機會；組內以強帶弱，學生得以「共好」。

(二) 設計依據

本研究的教案學習重點有二：學習表現為說話 2-II-1 能運用閩南語的標音符號、羅馬字及

漢字，協助口語表達；學習內容為 Bg-II-2 口語表達。另外，核心素養，則為閩-E-B1 具備理解與使用閩南語文的基本能力，並能從事表達、溝通，以運用於家庭、學校、社區生活之中。

(三) 實施方式

研究者考量實驗組學生為市區國小四年級的學生，學生平時較少使用本土語言，因此採用多項口說桌遊，以激發學生多說。教材與教學方式如下：對照組實施一般本土語言教學，為真平版國小本土語言第七冊，上課內容依據新綱要國民中小學語文領域——本土語文(閩南文)，包括學習表現中的聆聽、說話、閱讀、寫作等，提高本土語言素養，為「生活的環境」、「身軀會講話」2 個單元，每週一次，每次 40 分鐘，共 9 週、6 小時。實驗組則除上述控制組的教材之外，再加上研究者自編之桌遊融入教材，教材單元與實施時間均和對照組相同。

(四) 採用與自編的桌遊內容

本研究共融入五款自編桌遊，分別為課文我最行(第 1-3 課)、音標我最行(第 1-3 課)、語詞我最知(第 1 課)、傻傻玩(第 2 課)、德國蟑螂(第 3 課)。以下提供各課代表桌遊示例：

1. 語詞我最知(第 1 課)

- (1) 請學童把課本語詞附件撕下來，一面為圖片、一面為漢字及羅馬拼音。
- (2) 學童兩兩一組，牌卡翻不同面，一位翻圖片、一位翻文字。學童相互剪刀石頭布，第一輪贏的進攻、輸的防守；下一輪互換。
- (3) 防守方指定一張牌卡(圖片)，進攻方要選出其對應的牌卡(文字)，並說出其閩南語說法。如果進攻方選擇正確並說出正確的閩南語，那麼兩張牌都是進攻方的，即得 2 分。
- (4) 攻守互換，遊戲繼續。
- (5) 教師行間巡視，若遇到經常為輸家的學童，表示該名學童對本課詞語不熟，教師能個別指導。
- (6) 重複運作，遊戲至沒有牌為止。牌卡得多者勝，得少者敗。

2. 傻傻玩(第 2 課)

- (1) 每組遊戲進程不同，各組獨立作業。教師進行分組。
- (2) 組內分配 1 至 4 號，以及工作內容。

各組的 1 號同學負責口令長。各組的 2 號同學負責洗牌。各組的 3 號同學負責發牌。各組的 4 號同學負責記錄得分。1 號至 3 號同學拿自己的橡皮擦到各組別。每次遊戲開始前，每組的 2 號同學先洗牌，3 號同學發牌，同學要拿好自己的排不要掉了。1 號同學當小組準備好時就喊「傳(thuân)」，小組同學各拿一張牌卡出來，傳給右邊的同學。
- (3) 若小組中有人 7 張牌卡有 4 張相同時，該生則要把把牌卡丟出來，小組成員要大喊「卡片字彙」，並要搶橡皮擦，未搶到者即為輸家。
- (4) 由每組觀察員登記小組每個人的輸贏次數。
- (5) 每玩一輪，2 號重新洗牌、3 號重新發牌，重複上述動作。

3. 德國蟑螂(第 3 課)

初階版

- (1) 每 4 個學童一組，每人一開始會拿到 8 張牌卡。
- (2) 學童(甲生)可以將手中的一張牌，用面朝下的方式遞給某一個人，並且用本土語言說出字彙卡之字彙或是其圖畫描述，能吹牛也能說實話。
- (3) 由另外一位學童(乙生)猜測甲生是吹牛或是說實話，若是甲生成功吹牛，那麼該張牌卡即是則歸乙生所有，牌卡算在乙生身上，要將其牌卡放在自己桌上，直至遊戲時間結束，端看桌上剩下最多牌卡者為輸家。

進階版

- (1) 學童(甲生)可以將手中的一張牌，用面朝下的方式遞給某一個人，並且用演戲的方式表現出他傳出的字彙卡之字彙或是其圖畫的背景描述(只能說實話)。
- (2) 由另外一位學童(乙生)猜測甲生的牌卡為何，猜對即為甲生所有，猜錯牌卡算在乙生身上，要將其牌卡放在自己的桌上，直至遊戲時間結束，端看桌上剩下最多牌卡者即為輸家。

(五) 專家審查

本研究的教學方案經過課程教學與語文教學之專家學者 4 位與專業教師 1 位，進行專家內容效度評閱，歸納專家意見如下：

1. 教學內容：建議融入議題、時間安排要能讓學生從容學習。
2. 教學方法：點選同學回答能以全班、分組、或隨機點選。
3. 教案格式：格式修正為能便於讀者閱讀、學習單應包括班級、姓名、座號、及閩南語用字修正。

依據專家建議修改教案為正式實驗課程方案。

七、資料處理與分析

主要的統計方法為描述性統計、獨立樣本 t 檢定、單因子變異數分析等，係以電腦套裝統計軟體 SPSS for Window 進行量化資料的統計分析。質性資料包括兩班本土語言課程的學習單，以及徵詢並隨機抽取有意願接受訪談的學童男女各 3 名，了解其對桌遊融入國小本土語言對本土語言的學習動機與學習成效。

八、研究倫理

本研究主要根據美國生命倫理學學者 Beauchamp 與 Childress 所提出的原則主義，以尊重自主、不傷害、行善和公平等四個原則同時做為規則的考量(王心運，2014)。根據研究對象與研究性質，本研究所應遵守之研究倫理為如下：

(一) 尊重自主原則：研究前需尊重個人意願

林天祐(2005)指出：「未經徵得當事人的同意，研究者不得逕行對其進行研究，必須尊重當事人或其家長(監護人)的意願，如當事人缺乏參與意願，則不可勉強。」本研究實施前先向實驗組及對照組學生說明實驗的目的及內容；並設計家長同意書，詳細說明研究目的及內容，請求學生監護人的同意；另外，徵得學校單位主管的同意；在學生、家長與學校都同意後，才進行實驗研究。

(二) 不傷害原則：研究結果之處理遵守匿名及私密性原則

遵守匿名及私密性原則，本研究結果所需呈現之研究資料，皆由研究者親自整理，並加以編碼處理。

(三) 行善原則：研究過程態度一致

研究過程中對兩組學生的態度要相同，對實驗組及對照組皆要保持中立的態度(林天祐，2005)。

(四) 公平正義原則：接受桌遊課程的機會

研究結束後，控制組也接受實驗組一樣的桌遊課程。

肆、研究結果與討論**一、桌遊融入本土語言課程對國小學童本土語言學習動機之影響**

以下分析桌遊融入閩南語課程後，實驗組與對照組在「學習動機」量表三個分層面之前測、後測、追蹤後測量表分數之差異情形。

(一) 實驗組與對照組在學習動機前測分數之 *t* 考驗分析

由表 5 的結果，以獨立樣本 *t* 檢定考驗兩組間的差異情形，實驗組與對照組在閩南語課程學習動機前測分層面皆無顯著差異。代表兩組學童同質性高，適合實驗後的數據對照分析。

表 5 實驗組與對照組在學習動機之 *t* 考驗摘要表

層面名稱	實驗組(<i>n</i> =20)		對照組(<i>n</i> =18)		<i>t</i> 值	顯著(<i>p</i>)
	平均數	標準差	平均數	標準差		
價值層面	37.32	7.48	33.44	8.29	1.49	.22
期望層面	29.00	6.27	25.61	6.62	1.62	.53
情感層面	19.37	6.84	21.89	7.26	-1.09	.77

(二) 實驗組與對照組在學習動機量表之單因子共變數分析

以前測的分數為共變數，以學習動機三個層面後測分數與追蹤後測分數為依變數，分別進行獨立樣本單因子共變數(α 值為 .05)，藉此考驗其實驗處理之立即影響及持續影響。

1. 實驗處理之立即效果

表 6 為兩組學童在學習動機價值層面、期望層面、情感層面分量表前後測共變數分析，可以看出在「價值層面」部分之效果，實驗組顯著優於對照組($p < .05$)，顯示本桌遊融入國小本土語言課程對於提升國小四年級學童之價值層面具有立即性的正向影響。

表 6 兩組學童學習動機前、後測共變數分析摘要表

分量表	變異來源	SS	df	MS	F	p
價值層面	共變數	1337.19	1	1337.19	85.49	.00
	組間	86.25	1	86.25	5.51	.025*
	組內(誤差)	516.20	33	15.64		
期望層面	共變數	802.72	1	802.72	46.38	.00
	組間	54.24	1	54.23	3.13	.09
	組內(誤差)	588.51	34	17.31		
情感層面	共變數	1225.11	1	1225.11	238.70	.00
	組間	1.10	1	1.10	.21	.65
	組內(誤差)	159.10	31	5.13		

* $p < .05$

進一步分析「價值層面」分量表前後測的平均數與標準差如表 7，實驗組後測分數較前測提升 2.74 分，標準差則與原來差距-1.13 分。

表 7 兩組學童在價值層面前、後測平均數與標準差

分量表	組別	n	平均得分與標準差	
			前測	後測
價值層面	實驗組	19	37.32(7.48)	40.06(6.35)
	對照組	18	33.44(1.95)	33.44(1.95)

2. 實驗處理之追蹤效果

主要目的是瞭解實驗組學童在接受桌遊融入本土語言教學之後，再經過四週之後對於其整體學習動機是否有持續提升的效果。

表 8 為兩組學童在價值層面、期望層面、情感層面分量表前後測共變數分析，可以看出在「價值層面」、「期望層面」部分之效果，實驗組顯著優於對照組($p < .05$)，顯示本桌遊融入國小本土語言課程對於提升四年級學童之價值層面具有延宕性的正向影響。另外，在「情感層面」的部分，在追蹤後測均未達顯著差異，未有延宕性的影響。

表 8 兩組學童學習動機前、追蹤後測共變數分析摘要表

分量表	變異來源	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
價值層面	共變數	1199.84	1	1199.84	94.03	.00
	組間	84.78	1	84.78	6.64	.015*
	組內(誤差)	421.11	33	12.76		
期望層面	共變數	845.89	1	845.89	95.96	.00
	組間	58.40	1	58.40	6.63	.015*
	組內(誤差)	290.89	33	8.82		
情感層面	共變數	844.50	1	844.50	49.10	.00
	組間	5.28	1	5.28	.31	.58
	組內(誤差)	550.34	32	17.20		

* $p < .05$

進一步分析「價值層面」、「期望層面」分量表前、追蹤後測的平均數與標準差，如表 9。在價值層面，可以看出在實驗組追蹤後測分數較前測提升 2.48 分，標準差則縮小了-0.57 分；在期望層面，可以看出在實驗組後測分數較前測提升 1.89 分，標準差則與原來差距-1.45 分。

表 9 兩組學童在期望層面前、追蹤後測平均數與標準差

分量表	組別	<i>n</i>	平均得分與標準差	
			前測	追蹤後測
價值層面	實驗組	20	37.32(1.72)	39.80(1.15)
	對照組	18	33.44(1.95)	33.50(1.88)
期望層面	實驗組	20	29.00(6.27)	30.89(4.82)
	對照組	18	25.61(6.62)	25.62(6.54)

二、桌遊融入本土語言課程對國小學童本土語言學習成效之影響

以下敘述桌遊融入閩南語課程後，實驗組與對照組在「學習成就」的量表分數的表現情形，分析實驗組與對照組之前測(三年級下學期本土語言期末成績)、後測(四年級上學期本土語言期中成績)分數之差異情形，分別進行 *t* 考驗分析、單因子共變數分析，以考驗確認實驗組經過實驗教學之後，是否產生影響。

(一) 實驗組與對照組在學習成就前測分數之 *t* 考驗分析

由表 10 的結果，在平均數方面，實驗組略高於對照組，在標準差方面，對照組略高於實驗組，但無顯著差異，代表兩組學童之閩南語學習成就同質性高，適合實驗後的數據對照分析。

表 10 實驗組與對照組在學習成就之 t 考驗摘要表

名稱	實驗組($n=21$)		對照組($n=18$)		t 值	顯著(p)
	平均數	標準差	平均數	標準差		
三下成績	87.21	4.08	84.89	8.42	.00	.43

(二) 實驗組與對照組在學習成就之單因子共變數分析

表 11 為兩組學童學習成就前後測共變數分析，實驗組無顯著優於對照組($p < .05$)，顯示本桌遊融入國小本土語言課程對於提升四年級學童之學習成就並不明顯。

表 11 兩組學童學習成就前、後測共變數分析摘要表

名稱	變異來源	SS	df	MS	F	p
學習成就	共變數	6.78	1	6.78	8.08	.01
	組間	.00	1	.00	.00	1.00
	組內(誤差)	30.22	36	.84		

考量也許兩組前百分之 33 的學生，其學習成效或許已到天花板效應，難以看出顯著差異，或許異質性高的後百分之 33 的學生的學習成效有可能會因教學方式的不同呈現差異，茲進一步考驗兩組後百分之 33 的學生的學習成效，發現亦無顯著差異($F=2.615$ ； $p=.118$)²。兩組學童高組低組學習成就平均數與標準差如下表 12。

表 12 兩組學童高組低組學習成就平均數與標準差

名稱		前測低組		前測高組		後測低組		後測高組	
		平均數	標準差	平均數	標準差	平均數	標準差	平均數	標準差
學習成就	實驗組	83.14	4.02	90.93	1.69	84.29	2.14	89.86	0.69
	對照組	75.33	4.27	93.83	1.94	81.83	2.40	89.50	1.38

三、桌遊融入本土語言課程對國小學童本土語言學習動機及學習成效之質性資料分析

(一) 課程回饋單分析

研究者在實驗課程結束後，設計一份桌遊融入閩南語課程回饋問卷，以了解實驗組學生對於此實驗方案的看法與意見，共 7 個題目，5 題封閉式問題，2 題開放式問題。茲將回收的 20 份課程回饋單所蒐集之資料分析如下。

² 感謝一位審查委員建議，唯進一步考驗結果仍無顯著差異。

1. 對此實驗課程內容喜歡的調查程度

「你對這一系列的桌遊融入本土語言(閩南語文)課程的內容喜歡程度如何」,結果有 14 位(70%)學生表示非常喜歡;4 位(20%)學生表示喜歡;2 位(10%)學生表示普通,表示沒有什麼感覺,沒有學生表示不喜歡或是非常不喜歡。

2. 實驗組學生喜歡此方案教學的原因

「對這一系列的桌遊融入本土語言(閩南語文)課程內容,你喜歡的原因是?(可複選)」實驗組學生喜歡的原因整理如下:

- (1)選擇「桌遊很有趣、活潑」佔 19 位(95%),經過晤談後,發現學生會選擇此選項的理由是因為以往的本土語言教師多數以直接講述法為主,較少有這樣的活動,更容易引起學習的興趣。
- (2)選擇「老師的教學內容吸引我」佔 15 位(75%),比起被動聽課學生更喜歡主動學習。
- (3)選擇「可以和同學有暨競爭又合作的關係」佔 13 位(65%),研究者透過晤談及觀察發現,學生較喜歡和同學一起玩桌遊,而較不喜歡一個人在座位玩桌遊,同時對於本土語言的低成就學生來說,他們會願意要贏而更努力,可能問老師或是問同學,刺激其主動學習。
- (4)選擇「可以學到更多閩南語語詞與句型」佔 2 位(10%),部分學生表示透過反覆練習更能精熟學習,在課堂上即把語詞記熟。

3. 實驗組學生課後與家人或朋友討論課程內容的情形

「你會和家人、朋友討論這一系列桌遊融入本土語言(閩南語文)的內容嗎?」有 11 位(55%)的學生表示會,原因分別是認為有趣、好玩;有 9 位(45%)的學生表示不會,原因大多是「我在家都在說國語,沒有機會講」、「家人太忙,沒有時間」、「家人都沒有問我」等。可見,家庭因素對於母語教育的支持態度與想法,對學校課程的實施佔有重要的地位。

4. 以後是否還想再上類似的桌遊融入本土語言課程

「如果以後再有類似桌遊融入本土語言(閩南語文)的課程,你還會想上嗎?」結果有 17 位(85%)學生表示想再上類似的課程,有 2 位(10%)表示沒有意見,1 位(5%)表示不想。進一步晤談發現,學生想再上類似課程的是因為「很有趣、好玩,能夠跟同學一起合作,學生到更多的本土語言詞彙」。1 位(5%)不想者,由其他質性意見表示:玩桌遊更開心,且由其他道題判斷,研究者推斷該生可能是誤選為不想。

5. 勾選最喜歡的學習活動

「對於這段時間進行的桌遊融入本土語言(閩南語文)的活動,請勾選你喜歡哪一個部分的教學活動?(可複選)」藉此瞭解學生課堂上所參與的學習活動偏好。研究發現實驗組學生喜歡此次教學方案的原因中,選擇「德國蟑螂 16 人(80%)」者最多,經過晤談後,發現學生會選擇此選項的理由是因為「學生比較喜歡動態、有和同儕互動的桌遊」。可從實驗組學生對桌遊的喜好程度看出差異,以四人互動的德國蟑螂 16 人(80%)、傻傻玩 13 人(65%)喜愛百分比,高於單純二人互動的語詞我最知 8 人(40%)、課文我最行 7 人(35%)。最後以音標我最行 5 人(25%),應

與以個人為單位進行的互動模式，且較為靜態的因素有關。

6. 學生的自我收穫

「上完這一系列桌遊融入本土語言(閩南語文)，你的收穫是什麼？」，學生多正向肯定，例如：每次上課時，學到的語詞比其他老師學的還多等。學生看法偏向正面積極，能提高學生的學習興趣。

7. 你有想對老師說的話和意見嗎？

在回饋單的第七題(最後一題)以開放式的問題「你有想對老師說的話和意見嗎？」課程回饋發現學生表達肯定和感謝，支持方案。

(二) 實驗組學生個別訪談分析

為了深入探討在桌遊融入本土語言教學後，實驗組學生對課程內容的想法，以及自覺實驗教學對其的影響概況，設計 4 題「半結構性問題」訪問實驗組學生。依照實驗組學生在各單元回饋單的表現情形，並根據學生上課時較反應及學習單填寫情形，各選取反應較好及較少發言的學生男女各 3 位，共 6 位學生進行訪談，資料分別以訪談-Q1-S1~S6 編號加以分析。茲將訪談內容摘要學習動機各層面回饋彙整如下：

1. 「價值」層面

價值層面為學生對從事學習活動所持理由，及其對學習活動的重要性、效用性或興趣之信念。學生表示桌遊融入，讓他們更想要上本土語言、學習語詞，甚至想要學習本土語言和長輩聊天。多人遊戲之分組對學生較有吸引力，但多數傾向自己分組。

會更想要上本土語。(訪談-Q3-S1)

我想學習更多的語詞。(訪談-Q3-S2)

用桌遊學臺語，我有學到更多知識。我想學習本土語和年紀較大的長輩聊天。(訪談-Q3-S3)

我比較喜歡四人一組。越多人越有趣，有挑戰性。(訪談-Q4-S4)

我想要自己分配，因為老師分配會分配到死對頭、豬隊友。(訪談-Q4-S5)

2. 「期望」層面

本研究之期望層面為學習者的控制信念、自我效能及期望成功的信念。學生表示為了成功，更願意認真上課，詢問老師或同學。

我會想要贏，而再想一下或是去問老師、同學。(訪談-Q3-S6)

如果我遇到不會的字，我可以問同學或老師，認真上課。(訪談-Q3-S2)

3. 「情感」層面

本研究之情感層面為學生對學習活動的情緒反應。在幾位受訪者多喜愛遊戲，且持正向態度，包括：開心、有趣、高興、熱鬧、和樂等。以下問題詢問學生最好玩的桌遊為何？並詢問

原因？

傻傻玩，可以學習和玩，不然老師以前都一直上課很無聊。(訪談-Q1-S1)

德國蟑螂，因為越多人越有趣，也很刺激。(訪談-Q1-S4)

德國蟑螂，因為桌遊很有趣，讓上課方式變得充實。(訪談-Q1-S3)

研究者發現學生對多人玩的桌遊會比單人玩的桌遊來得印象更為深刻，從中也可發現過去教師經常多為講述，較少的活動，因此容易感到無聊乏味，桌遊正好能提升上課的趣味性，也使課堂更加充實。

值得特別注意的是，透過桌遊融入本土語言教學會激發學生的榮譽心，為了要贏而更專注上課，遇到不會的而去問同學或是老師，更有學生表示會引發其想要與長輩溝通互動。然而分組的形式，多數喜歡多人進行，尤其是跟自己的好朋友一起同組遊戲，只有少數喜歡單人進行。本研究的桌遊設計包括單人、雙人、四人桌遊，能符應學生這樣的需求。惟從學生的回饋發現，分組對於中年級學童在桌遊分組操作較易出現問題，低成就或是人緣不佳者容易遭排擠，故教師在分組時要特別注意，採異質性隨機分組，而不採取自由分組的形式，避免有學生落單或是沒有組別。

綜合本研究量化統計結果發現，本土語言學習動機「價值」層面有立即性的提升，「價值」與「期望」有持續性的影響，本土語言學習成效則不顯著，以及質性資料分析發現桌遊融入課程提升學生的學習動機與學習成效：學生覺得有趣、合作又競爭的分組方式讓願意主動學習並增加願意主動使用閩南語的動機與行為，增加學習對本土語言學習的了解正向態度與以及期待未來繼續上桌遊融入的課程。

四、與過去相關研究文獻之比較與討論

在桌遊融入課程教學的相關研究中，大都發現因研究對象、方法的不同、課程內容取向、實施方式、實施時間長短等的差異，致使目前為數不多的研究結果不盡相同。呂美燕(2018)發現使用桌上遊戲融入閩南語教學或一般講述式教學對學生學習動機之影響未有差異，但對學習動機低組學生在分量表中自我挑戰及工作價值部分高於高組的學生。張心虹(2018)發現桌遊融入語文領域能提升偏鄉中年級國語文學童寫作之動機與能力，並透過遊戲中之交流與競技等方式相互學習以提升研究學習成效；張孜亦(2018)發現能提升整體學生的國小課後班英語學習成效、能提升部分學生之英語學習動機，並持正向看法；林元媛(2015)發現國小低年級低動機組的學童，在動機後測有著明顯的提昇並達顯著標準；李秀宜(2017)發現對低年級學童語文領域之學習動機有所提升，超過半數表示希望以後還有機會進行桌上遊戲融入國語教學；李慧如(2017)發現對英語學習動機有顯著提升、學生對桌遊融入多持正向積極看法；邱子容(2016)發現能提升國小五年級學生英語學習動機有顯著成效、有持續性的效果，但對英語學習成就之提升無顯著成效。

本研究發現也和上述研究部分相同。在本土語言學習動機方面，本研究與江亮兒(2015)的研究發現相似。江亮兒(2015)發現實驗組與對照組學生在學習動機總層面及「期望價值」、「工

具性」、「文化性」、「被動性」表現上有立即性顯著差異，在「期望價值」、「文化性」兩個分層並沒有持續性影響。

在桌遊融入學習成效方面，本研究與林明珠(2018)之研究發現相似，接受桌遊融入英語教學者，和未受過桌遊融入者，學習成效無顯著差異。語言的學習除了語言天分差異之外通常需要長時間浸淫或生長在該語言環境之中本研究時間僅九週共六小時時間，加上如果沒有課後時間以及在家生活中不斷練習，其成效恐無法顯著。

以質性回饋方面，本研究和多篇研究相同，學生呈現正向態度(郭秋慧,2015;陳淑貞,2015;吳品芬,2015)。本研究推測應該是桌遊的趣味及實用性，可以提升學習閩南語的動機。

由此可知，桌遊融入學校課程對學生是有助益的，且學生多半持正向看法。實驗組學生接受「桌遊融入本土語言」實驗教學之後，從質性資料的回饋中，補強量化資料所無法呈現受試學生內心的感受。經由「課程總回饋單」、「學生個別訪談」等資料發現，學生對本實驗教學的收穫及喜愛程度等回饋大多良好，學生能夠在融入課程中省思與體驗，可從質性資料的回饋中能發現，學生在學習動機方面有所提升。

伍、結論與建議

一、結論

(一)「桌遊融入本土語言課程」教學對國小學童「價值」層面之動機有立即性的提升，亦即提升學童認可閩南語學習的價值

本研究發現在實施「桌遊融入本土語言課程」的教學後，實驗組學生在「本土語言課程學習動機量表」量表的「價值」分層面具有立即性的影響。

(二)「桌遊融入本土語言課程」教學對國小學童「價值」與「期望」之學習動機有持續性的影響，亦即提升學童認可閩南語學習的價值並期望學習成功

在「本土語言課程學習動機量表」的追蹤測得分表現上，在「價值」、「期望」層面有持續性的影響，亦即，桌遊融入本土語言課程能提升四年級學生對閩南語課程的正向價值並期待學習成功與後續的學習。

(三)「桌遊融入本土語言課程」對學童的「本土語言學習成效」分數雖不顯著，但學生仍反映出具有正向的影響

本研究發現實驗組學生在學習成效(本土語言學習成績)的影響並不顯著，但是從學習單與質性訪談對話中發現對學生的本土語文學習還是有積極正面的影響。

(四)從質性資料分析得知，桌遊融入本土語言課程實施具可行性，學生能提升學習動機

1. 透過桌遊融入本土語言教學，學生能提升價值層面，瞭解本土語言的重要性、感到有興趣、

及願意使用母語

本土語言的課程目的是，啟發學習閩南語的興趣，培養探索、熱愛及主動學習閩南語文的態度與習慣；透過閩南語文與人互動；關懷別人、尊重各族群語言與文化，以建立彼此互信、合作、共好的精神。從本研究課程總回饋單的整理發現，學生願意使用本土語言。從個別訪談的記錄中發現，學生願意多學習語詞，甚至願意學習本土語言向長輩溝通、聊天。

2. 桌遊融入本土語言教學，學生能增進自己的控制信念、自我效能及期望成功的信念

學生表示在實驗課程後，願意為了桌遊操作成功，願意上課更專注，遇到不懂的問題時多詢問老師或同學。

3. 桌遊融入本土語言後，學生在情感層面多呈現正向反應、評價

學生表示在實驗課程，學生對學習活動的情緒反應多喜愛遊戲，持正向態度，包括：開心、有趣、高興、熱鬧、和樂等。

二、建議

本研究將根據研究發現與結論，提出具體建議如下。

(一) 研究發現之建議

1. 適度採用合適桌遊融入國小本土語文教學

本研究發現透過桌遊融入本土語言教學，有助於提升學生的學習動機，也某種程度提升學生學習成效，因此建議教師未來教授本土語文能適度採用桌遊融入。

2. 學校可添置相關桌遊教材，鼓勵教師設計融入課程

本研究發現學生喜歡紙牌類型的桌遊，建議學校可添購多類型桌遊教材，並鼓勵本土語文教師組教師社群共備桌遊融入教學設計。

3. 結合家庭教育，落實本土語言在生活中應用

綜合本研究量性與質性研究資料發現，桌遊融入本土語言之課程可以啟發學生學習閩南語的興趣、熱愛及主動學習的態度與習慣，且能關懷別人、尊重各族群語言與文化。但是語言的養成非一朝一夕可達成，需要長時間嫻熟。教師在平常教學中能適時將桌遊融入領域教學中，且透過親師合作、家庭支持，並鼓勵家長多和孩子以本土語言溝通，以提升學生使用本土語言的素養。

(二) 對未來研究的建議

1. 研究對象而言

本研究對象為臺南市某國小四年級兩班學童，一班為實驗組 21 人，另一班為對照組 18 人，未來可以增加研究的樣本班級數或不同地區學校學童之比較。

2. 研究方法與研究工具而言

本研究採用準實驗研究法，根據本研究量化資料的分析發現對於學習動機有部分立即性、延宕性的顯著差異，然學習動機屬於情意的範疇，量化之資料較不易呈現學生將學習動機內化的過程及心境轉變歷程。建議未來研究可採行動研究法，或增加其他更深入多元的質性研究資料，例如學習日誌、課後口語練習的影音資料等，在研究過程中記錄學生的回饋與教師的自我檢討，以瞭解學生的學習狀況及改變。

3. 研究內容與變項而言

後續研究者也可加入將桌遊融入其他的學習領域進行研究，瞭解桌遊融入不同領域的教學成效如何。另外，可進一步探討不同類型桌遊、教師因素、學生性別、家長社經地位、家中常用語言、家庭結構、學生興趣等可能影響因素，對學接受桌遊融入閩南語教學後的影響。

本研究聚焦在以桌遊的相關研究文獻作探討，未來或可擴大關鍵字為「遊戲式教學」或是「遊戲本位教學」為關鍵字蒐集國內外文獻，進一步分析遊戲式教學對於本土語言學習動機及學習成效之影響。

4. 研究時間而言

學習動機是一種透過學習所產生的一種心理歷程，學習成效更需要時間的積累，才能擁有顯著的能力提升，都需要長時間的投入與耕耘。本實驗方案課程限於人力與時間的限制，僅進行九週共九節課的實驗教學，而且配合學校本土語言課程的規劃，只能一週上一次，學習成效並不顯著。未來建議延長實驗方案的教學時間，或是增加教學堂數，探討更長時間融入的效果。

參考文獻

- 心理出版社(2019年12月1日)。桌上遊戲系列【部落格文字資料】。取自 http://www.psy.com.tw/ec99/ushop20128/ShowGoods.asp?category_id=91&parent_id=117
- 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(未出版的碩士論文)。國立新竹教育大學教育與學習科技學系，新竹市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/34985a>
- 王心運(2014)。臨床倫理的現象學考量。《應用倫理評論》，57，1-15。
- 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(未出版的碩士論文)。國立臺北教育大學兒童英語教育學系，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/8p2aun>
- 白昆諺(2017)。複合式有聲繪本教學對國小閩南語學習成效之影響——以國小低年級學童為例(未出版的碩士論文)。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)，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/cyr86a>
- 江亮兒(2015)。繪本融入閩南語課程對國小高年級學習動機與學習態度影響之研究(未出版的碩士論文)。玄奘大學應用外語學系，新竹市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/4k946s>
- 余民寧(2006)。影響學習成就因素探討。《教育資料與研究雙月刊》，73，11-24。
- 吳俊憲、吳錦惠(2014)。本土語言教學成效——問題分析與因應策略。《臺灣教育評論月刊》，3(7)，92-96。

- 吳品芬(2015)。合作學習教學策略對國小四年級學童閩南語學習成效和學習技巧之影響(未出版的碩士論文)。國立臺南大學教育學系課程與教學碩士在職專班，臺南市。取自 <http://handle.ncl.edu.tw/11296/9768t4>
- 吳昱禎(2016)。運用桌上遊戲於國小四年級英語課程之行動研究(未出版的碩士論文)。國立臺灣藝術大學藝術與人文教學研究所，新北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/333p5t>
- 吳靜吉、程炳林(1992)。激勵的學習策略量表之修訂。中國測驗學會測驗年刊，**39**，59-78。
- 呂美燕(2018)。新竹市晉和國小桌上遊戲融入閩南語教學對學生學習動機及學習投入之影響(未出版的碩士論文)。國立清華大學教育與學習科技學系，新竹市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/yc55uj>
- 李秀宜(2017)。桌上遊戲融入低年級語文領域對學童學習動機之探究(未出版的碩士論文)。崑山科技大學資訊管理研究所，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/27vx5k>
- 李俐慧(2018)。桌遊融入國小英語教學對單字學習成效及創造力發展之探討(未出版的碩士論文)。國立臺北科技大學應用英文系，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/28488p>
- 李倩綸(2018)。桌遊融入國民小學一年級注音符號教學之行動研究(未出版的碩士論文)。國立中正大學教學專業發展數位學習碩士在職專班，嘉義縣。取自 <https://hdl.handle.net/11296/34dkmx>
- 李慧如(2017)。桌上遊戲融入差異化教學對國小五年級學生英語學習動機與英語單字識字量之影響(未出版的碩士論文)。國立臺南大學教育學系課程與教學碩士在職專班，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/ezxc29>
- 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(未出版的碩士論文)。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)，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/9c8j62>
- 林天祐(2005)。教育研究倫理準則。教育研究月刊，**132**，70-86。
- 林明珠(2017)。雲林縣國小學童閩南語學習動機、學習成就與學習滿意度之相關研究(未出版的碩士論文)。康寧大學企業管理研究所，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/pxv93j>
- 林家米、隋翠華(2017)。桌遊融入語詞學習之應用研究分析。臺灣教育評論月刊，**6**(4)，196-202。
- 林張春美(2016)。嘉義市幼兒園家長對實施閩南語教學的態度與幼兒學習成效知覺之研究(未出版的碩士論文)。國立嘉義大學教育行政與政策發展研究所，嘉義市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/p64zac>
- 邱子容(2017)。桌上遊戲對國小英語學習動機與學習成就之影響(未出版的碩士論文)。國立高雄師範大學教育學系，高雄市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/gufcy2>
- 侯惠澤(2014)。愈玩愈愛學，達人教你挑「桌遊」。親子天下，**60**，208-211。
- 紀嫻羽(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(未出版的碩士論文)。國立臺中教育大學教師專業碩士學位學程，臺中市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/acq693>
- 殷雅玲(2017)。桌遊融入班級輔導方案對國小四年級學童同儕互動效果之研究(未出版的碩士論

- 文)。國立嘉義大學輔導與諮商學系，嘉義市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/g5j9m3>
- 荒野保護協會(2019年12月1日)。【週四見講座 X 一起來玩線桌遊】自然鳥不起【部落格文字資料】。取自 <https://www.sow.org.tw/civicrm/event/info?reset=1&id=7166>
- 高翠鴻(2016)。瀟灑露風姿，層層出雲霄：本土語言師資培育的發展與展望。臺灣教育評論月刊，5(9)，50-56。
- 張心虹(2018)。桌遊「妙語說書人」融入偏鄉中年級國語文寫作教學對學童語文學習動機及成效之影響(未出版的碩士論文)。崑山科技大學資訊管理研究所，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/j5xnv5>
- 張玉君(2019)。國小閩南語教學運用表演藝術技巧對學生學習興趣及學習成效之行動研究——以臺北市某國小一個班級為例(未出版的碩士論文)。銘傳大學教育研究所碩士在職專班，桃園市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/7fzxh8>
- 張孜亦(2018)。桌遊融入英語教學應用於提升國小課後照顧班學生英語學習動機與成效之行動研究(未出版的碩士論文)。國立臺南大學教育學系課程與教學研究所，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/5m86qk>
- 張春興(2007)。教育心理學——三化取向的理論與實踐(重修二版)。臺北：東華書局。
- 張莉琴(2017)。國小學童閩南語課程學習滿意度與學習成效之研究(未出版的碩士論文)。華梵大學工業工程與經營資訊學系，新北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/3ja6cf>
- 教育部(2014)。十二年國民基本教育課程綱要。臺北市：教育部。取自 https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/attach/87/pta_18543_581357_62438.pdf
- 教育部(2018)。十二年國民基本教育課程綱要國民中小學語文領域——本土語文(閩南語文)。臺北市：教育部。取自 https://www.naer.edu.tw/ezfiles/0/1000/attach/82/pta_18513_3329908_59454.pdf
- 許于仁、楊美娟、劉婉婷、張曉洋(2016)。從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響。數位學習科技期刊，8(2)，65-84。doi10.39662071260X2016040802004
- 郭秋慧(2016)。探討電子教科書對學生學習動機與學習成效之影響——以國小閩南語課程為例(未出版的碩士論文)。樹德科技大學資訊工程系，高雄市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/z2skw2>
- 陳怡婷(2018)。桌遊融入國小三年級國語文造句教學之行動研究(未出版的碩士論文)。國立臺中教育大學語文教育學系，臺中市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/vypxxn>
- 陳淑貞(2016)。歌仔戲融入閩南語教學對學生學習成效之研究(未出版的碩士論文)。中華大學資訊工程學系，新竹市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/77hxdz>
- 陸亦荃(2018)。運用卡片式桌遊提升國小學生英語聽力與口說能力之研究(未出版的碩士論文)。康寧大學應用外語研究所，臺南市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/3qzxvt>
- 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(未出版的碩士論文)。華梵大學工業工程與經營資訊學系，新北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/n8u4h2>

- 黃建銘(2012)。復振本土語言之組織再造與政策設計之研究：以臺灣閩南語為例。中華行政學報，11，233-248。doi: 10.6712/JCPA.201212_(11).0011
- 黃慧玲(2010)。雲林縣國小學生對閩南語的學習動機、班級氣氛及學習滿意度之相關研究(未出版的碩士論文)。南華大學企業管理系管理科學碩博士班，嘉義縣。取自 <https://hdl.handle.net/11296/7w73m9>
- 楊又馨(2016)。桌上遊戲設計之研究——以英語教學為例(未出版的碩士論文)。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，新竹市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/929y5h>
- 葉玉珠、高源令、修慧蘭、陳世芬、曾慧敏、王珮玲、陳惠萍(2010)。教育心理學。臺北市：心理。
- 詹佳宜(2016)。桌遊融入國小英語教學對單字學習成效與動機行為之探討(未出版的碩士論文)。國立臺北科技大學應用英文系，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/a8ygyq>
- 趙婉伶(2016)。運用學生自製桌遊對國小四年級英語補救教學學童英語字彙能力之影響(未出版的碩士論文)。國立臺北教育大學兒童英語教育學系，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/zevm3g>
- 歐用生(1995)。鄉土教育的理念與設計。載於黃政傑、李隆盛(主編)，鄉土教育(頁 10-22)。臺北市：漢文。
- 蔡鄭玉如(2018)。國小二年級學童學習興趣與學習成效關係之研究——以桌遊融入英語教學為例(未出版的碩士論文)。南華大學幼兒教育學系，嘉義縣。取自 <https://hdl.handle.net/11296/sz9e7t>
- 盧秀琴、林毓哲(2018)。國小教師開發「昆蟲桌遊教具」以增強學童「沈浸經驗、科學過程技能」。課程與教學，21(1)，105-131。
- 蕭珠慧(2018)。臺中市國民小學高年級學童閩南語課程學習態度與學習成效之研究(未出版的碩士論文)。中臺科技大學文教事業經營研究所，臺中市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/5h9zk2>
- 戴育芳、鄭永熏(2017)。桌上遊戲融入國小閩南語教學對學童閩南語口語能力與學習自信心的影響。國際數位媒體設計學刊，9(2)，54-62。
- 謝秀宜(2019)。運用桌遊課程進行國小六年級情緒教育之行動研究(未出版的碩士論文)。臺北市立大學學習與媒材設計學系課程與教學碩士學位，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/7w9535>
- 羅怡玲(2006)。國小學童鄉土語言課程學習動機之調查研究——以臺北縣市為例(未出版的碩士論文)。國立臺北教育大學臺灣文學研究所，臺北市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/3w7cs3>
- Arslan, H. O., Moseley, C., & Cigdemoglu, C. (2011). Taking attention on environmental issues by an attractive educational game: enviropoly. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 28, 801-806. doi:10.1016/j.sbspro.2011.11.146
- Berland, M., & Lee, V. R. (2012). *Collaborative strategic board games as a site for distributed*

- computational thinking. Developments in current game-based learning design and deployment*, 285.
- BoardGameGeek(2019, March 10) 。 *BoardGameGeek* 。 Retrieved from <https://boardgamegeek.com/>
- Brophy, J. E. (1988). On motivations student. In D. Berliner & B. Rosenshine(Eds.). *Talks to teachers* (pp. 201-245). New York, NY: Randon House.
- Gerovasiliou, F., & Zafiri, M. (2017). Adapting board games to stimulate motivation in vocabulary learning in six year old learners-a case study. *Journal of studies in education*, 7(3), 1-28.
- Guay, F., Ratelle, C. F., & Chanal, J. (2008). Optimal learning in optimal contexts: The role of selfdetermination in education. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49(3), 233-240
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T., & McKeachie, W. J. (1993). Reliability and predictive validity of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ). *Educational and Psychological Measurement*, 53(3), 801-813.
- Treher, E. N. (2011). *Learning with board games*. Washington Crossing, PA: The Learning Key.
- Woolfolk, A.(2004) 。教育心理學(柴蘭芬、林志哲、林淑敏，譯) 。臺北市：臺灣培生。
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). *Collaborative games: Lessons learned from board games*. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24-40.