

桌遊體驗學習對技專校院學生實用中文課程

學習動機之影響

林育德 朱莉美 張哲專^{*1}

宏國德霖科技大學通識教育中心

宏國德霖科技大學通識教育中心暨建築科

宏國德霖科技大學休閒事業管理系

摘要

隨著時代潮流的改變，網路世代的興起，傳統的教學方式已無法滿足學生學習需求，學習模式的改變是必然的趨勢。因此，創新教學成為高等教育教師教學研究的重要議題，透過不同的教學策略以提升學生的學習成效。將桌遊融入教學、遊戲式的教學模式，儼然成為創新教學趨勢下的熱門選擇，肇因於遊戲式學習可促使學生積極參與學習，且其新穎的教學方式，可使課堂的學習更不具壓力，更吸引學生。

因此本研究嘗試在科技大學的大一實用中文課程中，在課程單元中，製作桌遊教材融入教學，探討大一中文課程實施過程，學生在透過桌遊的體驗學習之下，是否能提升學生對於中文課程學習動機的提升。

本研究透過準實驗研究法，透過課程中桌遊的投入及學生的學習體驗，針對學生進行學習感受施測，研究樣本取自新北市土城區宏國德霖科技大學日間部、進修部「實用中文」、「中文閱讀與表達」課程，大一學生共四個班、合計收回有效問卷 243 份。所收集之資料以 SPSS 軟體進行獨立樣本 t 檢定分析、單因子變異數分析、皮爾森積差相關分析及逐步迴歸分析，研究結果獲致如下：

- 一、桌遊創意教學體驗方式對於不同背景變項的大學生有顯著差異。
- 二、桌遊創意教學體驗方式與學習動機有顯著關係。
- 三、桌遊創意教學體驗方式可以有效預測學習動機。

關鍵詞：桌遊教學、體驗學習、學習動機、國文教學、大一國文

*為通訊作者

壹、前言

大學國文為學生求學生涯最後的正規國文教育，尤其對非中文系的學生而言，在擺脫升學考試之後，如何讓學生持續了解、欣賞本國語文、文學與文化，進而提升中文閱讀與表達能力，同時內化為人文素養，成為大學通識教育的重要發展方針。然而隨著時代潮流變遷，網路世代興起，以及尊重多元文化發展的趨勢之下，大學通識國文也紛紛展現不同的發展重點和樣貌。以研究者所服務的台灣北部某一所科技大學為例，針對不同學部(日間、進修)、四技和二技，便開設「實用中文」與「中文閱讀與表達」來培養學生的中文閱讀能力，提升學生的人文素養。

就研究者近年實際授課觀察，由於該所科技大學學生多數來自高職端，已習慣「做中學」的實作課程模式，且入學成績屬中後段，學業成就不高，因此對於理論性課程興趣缺缺。另外，由於他們過往的國語文學習經驗，教學過於偏重字詞解釋、章句語譯，使得學生興趣索然，甚至造成錯誤的國文學習認知。因此反映在大一國文課堂學習上，經常是先備知識匱乏，學習反應沉寂一片，故而有必要調整教學方法，改善課程單元教材的設計，才能提升學生的學習興趣與學習動機。

因此研究者企圖以桌遊融入教學的方式來結合中文課程，並選定〈長恨歌〉作為教學單元，研製相關教案與主題桌遊，進行桌遊創意教學，而研究者之所以嘗試以〈長恨歌〉教學單元作為教學實踐研究的原因有四：(1)大學生對於文言文與白話文的接受程度，文言文與白話文的選讀一直是這幾年的熱門議題，尤其是教育部 108 課綱推動後，高中職以下文言與白話的比例有所調整，臺灣師範大學鍾宗憲教授曾說：「現行文言文教育很大的問題不是教材的問題，而是授課教師教法的問題」(翁世航，2017)；(2)研究者依實際教學現場觀察，學生對於大一國文接受度差，跟以往學習經驗有關，因此勢必需要調整教學課堂進行模式；(3)〈長恨歌〉為研究者服務學校通識國文教育的重要經典閱讀選本，李、楊故事與作者白居易具有豐富的文學、歷史與文化意涵，要在短短的三至四週時間完整講授實屬不易，再則〈長恨歌〉不同於一般古典詩歌選本，其本為出色的敘事詩，具有敘事文學的特色，可以讓學習者隨著敘事者的觀察，感受李、楊故事主角心智上各種複雜的面向；此外學習者亦可藉由不同的人物觀點(李、楊、作者)，從

不同的角度來解讀事實，學習角色的塑造和情節的架構，並從中領略相關典故詞彙和經驗細節，從學習過程中累積閱讀技巧，發展周延縝密的思考；(4)研究者有幸參與該所科技大學以桌遊教學為主題之跨領域教師成長社群，透過與不同領域教師進行研討交流，汲取、借鑑各類型桌遊經驗，再與社群教師共同備課討論，初步完成〈長恨歌〉桌遊教材與教具。接著，在社群中進行試玩和試課，通過社群教師與試課同學的回饋並進行修正相關教材、回饋問卷後，投入於「實用中文」、「中文閱讀與表達」教學活動。

貳、文獻回顧與現況探討

本研究著重探討將桌遊教學設計投入大學生的中文學習，經過一系列的體驗學習後，是否可以引起日後大學生對於中文學習的動機，本章節將分三部分加以探討：1.桌上遊戲與遊戲式學習、2.體驗學習與學習動機、3.桌遊體驗學習感受與學習動機之關係。

一、桌上遊戲與遊戲式學習

桌上遊戲(Tabletop game)源自於德國，簡稱「桌遊」，因只要在桌上就能進行遊戲，不需要依賴電子設備，也稱為不插電遊戲(吳芝羽，2019)，桌遊涵蓋範圍很廣，如：圖板遊戲(Board Game)、骰牌遊戲(Tile-based Game)和卡牌遊戲(Card Game)等，都是桌上遊戲類型，其最大特色就是互動性強，可以增進與他人合作及社交能力(蔡俊欽等人，2020)，而一款桌遊有三大核心內涵：規則、配件及樂趣(許榮哲、歐陽立中，2016)。規則就是遊戲的進行方式，目的使玩家在遊玩上受到某種限制，可以複雜，也可以是簡單的，讓玩家從受限的規則中探索，並玩出新的變化；配件是指遊戲中所使用的道具，像是卡牌、棋子等，都是桌遊配件，有些桌遊甚至以配件為其主要遊玩特色；樂趣則是遊戲玩家的反應與遊戲進行時所營造出來的環境氛圍。

近年來，教學現場的學生學習樣貌逐漸改變，教育部所推動的創新教學，即是針對增進學生學習動機的行動措施，也讓遊戲式學習成為創新教學形式的一種熱門選擇，可引發學生的興趣與參與。在遊戲式學習教學中，桌遊是最常被採用的類型，其最大特色在於可動腦吸收新知，亦可動手親自體驗(蘇岱倫、楊煥世、李岳霞，2015)。此外，桌遊提供真實的經驗，學生參與動機高，能激發學生動

腦思考，使學習成效事半功倍，並達成寓教於樂的目標（陳介宇，2013）。透過遊戲的方式可以讓學習者獲得新的理解，並且產生創新的想法，因此近年來，桌遊融入教學的對象，從學齡前、國小、國中、高中職，甚至大學和銀髮族均有，也成為熱門關注的焦點與研究實踐的議題，實踐課程除了基礎科目，如：國文、英文、歷史、數學等，亦推展至相關應用科目，如：設計、程式語言、經濟、管理等。

二、體驗學習與學習動機

體驗(Experience)是指個人經由某事件之參與後，得到強烈且持續的印象，變得更有智慧(周玉秀，2005)，也就是說，在真實情境下與種種事物接觸而產生的個人經驗(李崑崇，2001)。而體驗與學習的關係，則是強調學習者在具體的活動參與經驗，透過反思內省中學習到課程設定的目標與原則(Ewert&Garvey,2007)。因此在過往的研究文獻指出，體驗學習是一種打破傳統教學模式，強調參與者在活動中體驗而後反思學習的過程，除給予學生學習的自主控制權外，更鼓勵利用好奇心、將所學的知識與技能結合，運用於實際情境驗證中(吳崇旗、呂曉如、郭癸賓，2017)。而學習動機(motivation to learn)是引發學生認真學習之主要動力，更是正式教學活動的第一步驟(曾盈琇，2018)。張春興(1996)認為學習動機指教師在課堂上時可以引起學生活動，且維持其學習活動，並能引導該活動朝向教師所預設目標之內在心理歷程。學習動機，應為學習者在學習時，能夠引起學習者注意，並維持其學習歷程的意念或態度(施宥廷，2016)。強烈的學習動機可以明顯提升學習效率；而使學生具有正向的期待與高度的學習動機時，其學習成效也會隨之提升(賴月霞、黃恆祥，2015)。Kraft & Sakofs (1985)認為體驗學習的過程必須包含下列要素：(1)學習者在學習過程中是參與者而非旁觀者；(2)學習活動中個人動機需予以激發，以表現主動學習、參與和責任感；(3)學習活動以自然的結果方式呈現給學習者，所以是真實有意義的；(4)學習者的反思內省是學習過程的關鍵要素；(5)情緒變化與學員及其隸屬群體之目前及未來皆有關聯，每個體驗都是會影響到未來的關鍵。總歸來說，體驗學習不但重視學生本身的經驗，以學生為主體，將教學的內涵從目標內容的傳授擴展到學習情境/氛圍的營造，並以提升學生學習動機為體驗學習的重要結果成效。

三、桌遊體驗學習感受與學習動機之關係

隨著桌遊融入教學的創意教學逐漸受到重視，桌遊應用於教育領域的相關研究亦日漸增加，被研究對象從學齡前、國小、國中、高中職，甚至大學和銀髮族均有，主題也從領域課程教學應用擴及被研究對象的學習感受、學習動機與學習成效。教育部 107 年起所推動的「教學實踐研究計畫」，鼓勵大專院校教師依據教育現場的問題觀察，透過課程設計，教材教法等方式，採取適當的研究方法實踐檢驗，最後再將成果回饋教學現場，其中以「桌遊」、「遊戲式學習」為主題作為創意教學投入教學現場，藉此觀察大專生在學習成果上改變的通過補助計畫案有 114 件(近四年相關研究計畫索引可見本文附錄)，顯見此類教學研究主題受到大學端教師的重視。

有關桌遊創意教學的研究方法與相關的成效評估包含：利用觀察法觀察、記錄被研究對象行為的改變、利用測驗檢視被研究對象在前、後測上的差異、使用問卷調查被研究對象對該主題學習動機是否提升、以質性的方式記錄學習的歷程等，有時亦透過實驗設計，比較實驗組與對照組在桌遊教學法介入後的不同(陳介宇、王沐嵐，2017)。

將桌遊教學融入課程，本因教學現場的改變，希望透過桌遊提升學生學習動機，進而提升學習成效。透過文獻回顧後，本研究採用 Schmitt(1999) 策略體驗模組來進行研究，該模組乃是從個人心理及社會行為模式作為概念基礎，將影響個人體驗行為分為五個形式，即感官(Sense)、情感(Feel)、思考(Think)、行動(Act)與關聯(Relate)五種，而桌遊在進行遊玩過程中的特性，如參與者動手作的經驗獲取、情境塑造、互動與反思等，本就帶有很大的體驗學習的概念在其中。國內學者洪宜均(2018)亦曾援引 Schmitt 的策略體驗模組(Strategic Experience Modules, SEMs)將桌遊融入國小課程體驗學習與學習動機進行探討研究，研究中指出在國小階段透過桌遊融入教學，是能有效提升學生的學習興趣進而提升學生動機。歷來諸多研究結果也顯示桌遊對提升學生動機具有成效，然亦有研究者指出桌遊對研究對象之學習動機並無顯著提升(紀嫻羽，2016)，推究其可能原因是缺乏趣味性。桌遊的製作門檻低，教師可自行依照課程目的設計遊戲，但並不表示每個人都能製作出好玩的桌遊，即便知名的設計師或遊戲公司，也有可能出售枯燥無趣的桌遊，何況非受過設計遊戲專業訓練的老師。因此，許多應用於教學目的之自製桌遊，往往會過度強調知識的傳授而忽略其遊戲性，使得「桌遊」變成了「教具」，自然難以引起學生的興趣(陳介宇、王沐嵐，2017)。因此本研究

企圖了解桌遊融入大專校院中文課程後，對於大專校院學生在桌遊體驗學習的因素中，對於提升學習動機的影響。

參、研究方法與活動體驗設計

一、研究架構

本研究其背景變項包括學生性別、學制、學院及不同桌遊體驗，並以參與學習的學生體驗學習與學習動機之間的關聯性進行研究。本研究的研究架構如圖 1 所示。



圖 1 研究架構圖

二、研究對象與調查方法

本研究對象以宏國德霖科技大學日、夜四技一年級修習「實用中文(一)」及「中文閱讀與表達」學生為研究對象，合計共 4 個班，進行紙本問卷調查；學生性別、科系不限，採用便利抽樣，預試量表共發放 50 份，進行各量表的信效度分析，正式問卷則共發放 250 份問卷進行調查，回收 250 份，扣除未填答與填答有誤 7 份，實得有效問卷 243 份。

三、〈長恨歌〉桌遊活動設計

本校為技職體系科技大學，學生多數來自於高職端，學生已習慣「做中學」的實作課程模式，且入學成績屬中後段，學業成就不高，對於理論性課程與創新思維的學習方式較少接觸，遑論學習興趣與動機。對研究者所服務的學校學生進行觀察，學生本就對理論學習缺乏興趣，且以往學習國語文的經驗，過於鑽研字詞解釋、翻譯，使得學生學習興趣與學習狀況不佳，因此反映在大一國文的課堂學習就是先備知識空白，學習反應木然；但若以文學作品的多元解讀角度而言，大學國語文課程在沒有升學考試、標準答案限制下，文學欣賞本應回歸文本、引導並鼓勵學生自信地解讀作品，培養學生與經典對話的能力，而不是一味灌輸單一解讀、名家賞析，且不應以追求標準答案作為唯一依據的方式(龍協濤，1993)。

研究者參與「110 年度教育部教學實踐研究計畫區域基地北區跨校教師社群-遊戲式教學與桌遊實踐跨領域教師成長社群」，在社群不同領域教師的討論與建議後，設計以〈長恨歌〉為主題的課程單元桌遊教材與教具，透過經驗學習理論的輔助，設計相關問卷於社群進行試課與問卷預試，進而彈性調整〈長恨歌〉桌遊的設計，以符合學生的學習需求。

〈長恨歌〉的教學單元活動以四週為設計基礎，融入遊戲式教學模式，以桌遊為教學媒介與工具，引發學生的學習樂趣，以下就課程設計過程與步驟進行說明：

表 1 桌遊創意教學實施進度說明表

實施階段	實施目的	實施程序
1.桌遊創意 教學實施前 (第一~二週)	1.向參與學生說明研究 內容，並取得同意 2.講授〈長恨歌〉文本 3.了解桌遊創意教學實 施前之學習成效	1.分組進行抽題活動，所抽題目為該組本 次課程結束後的作業題目。 2.以課堂講授和多媒體影片引導學生了 解作者的生命歷程與創作情境，並藉由 Zuvio 即時反饋系統了解學生先備知識 建立情形。 3.將〈長恨歌〉文本分段，以李楊故事為 脈絡，著重在故事敘述、分段主題與人 物形象的塑造講解，讓學習者更理解故 事。 4.進行〈長恨歌〉學習測驗，了解學生在 遊戲式教學與桌遊模式投入前的學習 情形。
2.桌遊創意 教學實施中 (第三~四週)	1.了解白居易生平及其 創作成就 2.把握〈長恨歌〉人物 形象與主題 3.理解作品運用敘事和 塑造人物的藝術手法	1.文句接龍：將〈長恨歌〉文本拆解成詞 句卡，每組成員依棒次輪流出來尋找詞 句卡的前後文本詞句，完成該段主題， 並依接龍時間完成順序，由各組分別發 表該組文句的文意。 2.文句探索：由老師抽選探索主題，各組 成員依棒次輪流出來尋找該主題相關 詞句卡，如：「〈長恨歌〉中那些詞句是

實施階段	實施目的	實施程序
		形容楊貴妃的美貌」，並請各組分別發表該組所找出文句的意義。
		3.〈文學覓蹤長恨歌〉桌遊：將長恨歌相關歷史、文學、修辭等知識及文意理解，融入桌遊教具製作，並投入課程教學，學生各組透過合作與競爭，增加文學學習的趣味性。
3.桌遊創意教學實施後 (第四週)	1.了解桌遊創意教學實施後之學習成效 2.了解學生對桌遊創意教學的學習心得與感受	1.再次進行〈長恨歌〉學習測驗，了解學生在遊戲式教學與桌遊模式投入後的學習情形。 2.學生填寫「桌遊教學學習感受調查與回饋單」，進行師生雙向討論。 3.各組學生繳交分組題目之答案。

四、研究工具

本研究以問卷調查為主要紙本問卷進行施測，本問卷內容經由相關理論的文獻整理後，彙整領域學者意見後所擬定，本問卷內容具有一定的內容效度。

(一) 體驗學習量表

本量表參考自洪宜均(2018)在體驗學習與學習成效研究中所發展的體驗學習量表，該體驗學習量表包含感官、思考、互動、情感與關聯等構面，本研究採用其題目共計 20 題。量表採 Likert 五等量尺作為填答計分方式，1 代表非常不同意，5 代表非常同意。

(二) 學習動機量表

本量表是參考自張同廟(2011)在學習動機、阻礙因素及學習滿意度研究中所發展的學習動機量表，該學習動機量表包含價值、期望及情感等構面，本研究採用其題目共計 5 題。量表採 Likert 五等量尺作為填答計分方式，1 代表非常不同意，5 代表非常同意。

五、項目分析

本研究統計考驗之顯著水準為 $\alpha = .05$ ，項目分析結果顯示，本問卷CR值介於5.35~18.21之間，各構面題目之決斷值 >3.0 ，且皆達顯著。在與題目總分相關分析部分，本問卷題目與題目總分相關分析除了第十一題「在桌上遊戲過程中，我會主動和同學討論」低於.40，其餘題目介於.54~.84之間皆高於.40以上，故刪除

第十一題目。

六、因素分析

本研究採用探索性因素分析，考驗題目是否都在因素內，利用主軸分析法萃取主要因素，採最大變異轉軸法，並依特徵值大於 1 決定其因素個數及因素負荷量大於.4 以上，作為建構效度之取捨。

本研究問卷 KMO 值達.85，Bartlett 球形檢定值達顯著水準，適合進行因素分析。經探索性因素分析後，發展出正式問卷包含三個因素，其累積解釋總變異量為 72.26%，並將因素 1 命名為「體驗情感」8 題、因素 2 則命名為「體驗思考」6 題、因素 3 則命名為「體驗互動」5 題。

表 2 體驗學習探索性因素分析摘要表

題目	因素 一	因素 二	因素 三
16 老師進行桌上遊戲融入於課程教學的方式時，使我感到放鬆	.87		
17 老師進行桌上遊戲融入於課程教學的方式時，使我感到有成就感	.81		
18 老師進行桌上遊戲融入於課程教學的方式時，使我感到有意義	.68		
19 老師進行桌上遊戲融入於課程教學的方式時，使我感到有參與感	.63		
20 老師進行桌上遊戲融入於課程教學的方式時，使我感到有愉悅感	.57		
09 老師在課程上融入的桌上遊戲，遊戲過程讓人躍躍欲試的	.56		
01 桌上遊戲融入於課程教學的方式，我覺得很特別、很有趣	.56		
03 桌上遊戲融入於課程教學的方式，我覺得很有變化	.52		
12 在桌上遊戲過程中，我會幫助同學解決疑惑		.89	
13 在桌上遊戲過程中，我會主動尋找答案		.74	
14 在桌上遊戲過程中，我會主動思考接下來的步驟		.69	
15 在桌上遊戲過程中，我會主動學習相關的觀念與知識		.64	
02 桌上遊戲融入課程教學的方式，我覺得很有吸引力		.63	
10 老師在課程上融入的桌上遊戲，遊戲過程讓人想學習的		.56	
04 桌上遊戲融入於課程教學的方式，我覺得很新奇、創新			.89
05 桌上遊戲融入於課程教學的方式，我覺得很開心			.74
06 老師在課程上融入的桌上遊戲，遊戲規則容易理解			.70
07 老師在課程上融入的桌上遊戲，遊戲內容是有趣的			.67

08 老師在課程上融入的桌上遊戲，遊戲內容是讓人想參與的 .64

特徵值	11.43	1.58	1.49
解釋量	25.23	23.69	23.34
累積解釋量	25.23	48.92	72.26

資料來源：本研究整理

肆、教學研究結果與討論

本次桌遊融入中文教學，透過為期四~五周的課程單元進行，並在第二~三週進行即時線上考試，了解學生在桌遊投入教學前的學習情形，第四~五週桌遊融入教學完成後，進行即時線上後測考試。並透過學習體驗的概念，設計問卷了解學生的學習興趣與學習動機。

一、桌遊體驗學習同意度差異分析

桌遊體驗各構面及學習動機同意度平均數及標準差彙整如表 3、4。由統計數字可知，學生在參與本次桌遊融入中文課程學習體驗上，以體驗情感為最高；另外對於自我學習動機的同意度上，認為桌遊融入中文課程學習體驗上，可提高學習的興趣與好奇心為最高，提升課程中的專注度為次高。

表 3 桌遊體驗感受構面同意度分析

因素構面	平均數	標準差	排序
體驗情感	4.470	0.670	1
體驗思考	4.405	0.692	2
體驗互動	4.391	0.643	3

表 4 桌遊體驗學習動機同意度分析

學習動機問題內容	平均數	標準差	排序
B4 老師利用桌上遊戲的教學方式，讓我對中文學習提高了興趣與好奇心。	4.436	0.643	1
B2 老師利用桌上遊戲的教學方式，能提升我在課堂中的專注度。	4.412	0.640	2
B1 老師利用桌上遊戲的教學方式，會讓我更能理解課程內容。	4.392	0.697	3
B3 老師利用桌上遊戲的教學方式，讓我覺得	4.349	0.712	4

中文學習是有趣的					
B5 老師利用桌上遊戲的教學方式，提升我的中文語意理解能力。	4.222	0.812	5		

二、桌遊教學學習感受正式問卷之施測與差異分析

(一)學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析

1.不同性別的學生對於桌遊體驗教學差異分析

不同性別的學生對於桌遊體驗教學的體驗互動上達顯著差異($p < .05$)，女學生在互動上高於男學生，而在體驗情感、體驗思考與體驗成效上則無顯著差異($p > .05$)，如表 5 所示：

表 5 不同性別的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析摘要表

因素購面	獨立樣本 t 檢定				
	項目	平均數	標準差	<i>t</i>	<i>p</i>
體驗情感	1.男	33.01	4.19	.60	.55
	2.女	33.36	4.94		
體驗思考	1.男	24.20	3.42	.01	.99
	2.女	24.19	3.62		
體驗互動	1.男	19.85	2.34	-2.01*	.04
	2.女	20.55	2.95		
學習動機	1.男	19.94	2.47	-1.06	.29
	2.女	20.27	2.41		

* $p < .05$

2.日、夜間部的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析

日、夜間部的學生對於桌遊體驗教學的體驗思考上達顯著差異($p < .05$)，日間部學生高於進修部學生，而在體驗情感、體驗互動與體驗成效上則無顯著差異($p > .05$)，如表 6 所示：

表 6 日、夜間部的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析摘要表

因素購面	獨立樣本 t 檢定				
	項目	平均數	標準差	<i>t</i>	<i>p</i>
體驗情感	1.日間部	33.25	4.48	.35	.73
	2.進修部	33.05	4.63		
體驗思考	1.日間部	24.63	3.70	2.37*	.02
	2.進修部	23.58	3.12		
體驗互動	1.日間部	20.21	2.59	.33	.75

	2.進修部	20.10	2.75		
學習動機	1.日間部	20.15	2.12	.41	.68
	2.進修部	20.01	2.85		

* $p < .05$

3.不同學院的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析

不同學院的學生對於桌遊體驗在體驗情感、體驗思考與體驗互動上檢測變異數同質性，結果皆為不同質，改以 Brown-Forsythe 或 Welch 統計量進行檢測，體驗情感與體驗互動皆達顯著差異($p < .05$)，體驗思考則無顯著差異($p > .05$)，經 Games-Howell 事後比較得知，體驗情感上，餐旅學院高於不動產學院；體驗互動上，餐旅學院高於不動產學院和工學院，如表 7、表 8 所示：

表 7 不同學院的學生對於桌遊體驗在體驗情感上檢測變異數同質性摘要表

因素	購面	統計資料	df1	df2	p
體驗情感	Welch	5.70	2	125.27	.00
	Brown-Forsythe(B)	6.83	2	217.62	.00
體驗思考	Welch	2.02	2	129.21	.14
	Brown-Forsythe(B)	2.49	2	226.02	.09
體驗互動	Welch	8.82	2	127.08	.00
	Brown-Forsythe(B)	9.58	2	219.44	.00

表 8 不同學院的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析摘要表

單因子變異數分析						
因素	購面	項目	平均數	標準差	F	p
體驗情感		1.餐旅學院	34.34	3.99	5.87***	.00
		2.不動產學院	32.18	5.10		
		3.工學院	33.21	3.45		
體驗思考		1.餐旅學院	24.67	3.45	2.13	.12
		2.不動產學院	23.69	3.80		
		3.工學院	24.48	2.57		
體驗互動		1.餐旅學院	20.99	2.04	7.77***	.00
		2.不動產學院	19.56	3.16		
		3.工學院	19.95	1.82		

 $p < .001$

而在體驗成效上檢測變異數同質性，結果為同質，並達顯著差異($p < .05$)，經 Scheffe 事後比較得知，餐旅學院高於不動產學院；體驗互動上，餐旅學院高於不動產學院和工學院，如表 9 所示：

表 9 不同學院的學生對於桌遊體驗學習動機差異分析摘要表

因素購面	單因子變異數分析					事後比較
	項目	平均數	標準差	<i>F</i>	<i>p</i>	
學習動機	1.餐旅學院	20.92	2.13	9.29***	.00	1>2
	2.不動產學院	19.68	2.53			1>3
	3.工學院	19.36	2.42			

 $p < .001$

4.有、較無桌遊經驗的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析

有、較無桌遊經驗的學生對於桌遊體驗教學的體驗思考與體驗成效上達顯著差異($p < .05$)，沒有桌遊經驗的學生在體驗思考上高於有桌遊經驗的學生，沒有桌遊經驗的學生在體驗成效上也高於有桌遊經驗的學生，而在體驗情感和體驗互動上則無顯著差異($p > .05$)，如表 10 所示：

表 10 有、較無桌遊經驗的學生對於桌遊體驗與學習動機教學差異分析摘要表

因素購面	獨立樣本 t 檢定				
	項目	平均數	標準差	<i>t</i>	<i>p</i>
體驗情感	1.有	33.35	4.70	.39	.69
	2.較無	33.10	4.49		
體驗思考	1.有	23.21	3.56	-2.78*	.01
	2.較無	24.58	3.41		
體驗互動	1.有	20.19	2.87	.10	.92
	2.較無	20.15	2.57		
學習動機	1.有	19.51	2.13	-2.31*	.02
	2.較無	20.31	2.53		

* $p < .05$

三、桌遊體驗與學習動機關聯分析

本研究透過皮爾森積差相關進行分析，由表 9 可以發現體驗情感與體驗互動皆與學習動機呈現顯著高度相關($r=0.73, p < .000$ 和 $r=0.73, p < .000$)，體驗思考與學習動機呈現顯著中度相關($r=0.66, p < .000$)。

表 11 桌遊體驗對於學習動機的預測

	體驗情感	體驗思考	體驗互動	學習動機
體驗情感				
體驗思考	0.75**			

體驗互動	0.79**	0.77**	
學習動機	0.73**	0.66**	0.73**

** $p < .01$

四、桌遊體驗對於學習動機的預測分析

本研究主要探討桌遊體驗對於學習動機預測之效益，透過逐步迴歸分析，利用判定係數可解釋其變異量與顯著性，再以迴歸係數 β 值與顯著性進一步比較各個桌遊體驗對於學習動機的影響程度是否達顯著水準。桌遊體驗對於學習動機的判定係數解釋變異量為 59.8%，調整後判定係數解釋變異量為 59.3%，其體驗情感標準化迴歸係數 β 為 0.37， t 值為 5.19 ($p < .05$)，體驗互動標準化迴歸係數 β 為 0.34， t 值為 4.53 ($p < .05$)，體驗思考和學習動機則無顯著關係，顯示體驗情感越高，學習動機就越高；體驗互動越高，則學習動機也就越高，如表 12 所示。

表 12 桌遊體驗對於學習動機的預測

	迴歸係數	標準差	標準化迴歸係數	t 值
體驗情感	.20	.04,	.37	5.19***
體驗思考	.09	.05	.12	1.78
體驗互動	.31	.07	.34	4.53***
	$R=77.3\%$	$R^2=59.8\%$	$Adj R^2=59.3\%$	$F=118.60***$

*** $p < .001$

五、學生學習回饋

本研究從學生學習回饋單整理學生對於桌遊創意教學融入實用中文課程之開放式文字意見，如表 13，學生多數給予正面回饋。

表 13 學生回饋意見摘述表

Q1 你對〈長恨歌〉單元和實用中文課程的學習經歷有什麼特別的感受？跟其他課程學習歷程有何不同？		
很有參與感，有趣！	深入淺出，簡單易懂的遊戲方式，上課不無聊。	非常棒，很喜歡這幾週的教學模式。
上課有投入感覺，有趣！	遊戲規則簡單，課程容易投入。	目前上課方式有互動，不是單向式，同學也較踴躍參與。
Q2 你希望老師以後繼續使用桌遊來上實用中文課嗎？為什麼？		
希望老師之後不要出作業，改用桌遊來上課。	希望。 可以增加同組同學之間的情感。	希望。 期望之後的課程都有桌遊或是其他遊戲方式進行。

希望課程學習單少一點，多一點這類遊戲的課程進行。	希望未來仍有桌遊的上課模式，可以增加跟同學的互動、感情。	希望。 期待之後有更有競爭性的桌遊可以玩。
Q3 對於用桌遊來進行實用中文課程教學，你有其他建議或想對老師說的話？		
遊戲可多增加害人互動的機制。	可以增加對弈的方式，讓關卡更多元。	問答少一點，多一點陳述思考和說話的方式，增加多一點娛樂元素。
我覺得可以多一些多樣化的有趣玩法。	遊戲內容可以更多元複雜，更好玩一點。	我很喜歡桌遊，謝謝老師的創意。

資料來源：本研究整理

伍、教學省思與建議

一、教學研究結論

(一)研究結果發現，不同性別的學生對於桌遊創意教學的體驗互動，女學生的互動高於男學生；而不同學院的學生對於桌遊創意教學的感受，在體驗情感部分，餐旅學院高於不動產學院；在體驗互動部分，餐旅學院高於不動產學院和工程學院；在學習動機部分，餐旅學院高於不動產學院。因為餐旅學院的學生在人格特質上具有較明顯的外向性(李虹萱，2011)，相較於不動產學院或工程學院較擅長與人溝通，推論其原因有可能是因為餐旅學院學生具有較為活潑、擅長與人接觸特質，因此在桌遊教學體驗上較容易高於其他兩學院。

(二)桌遊創新教學投入後，對於日、夜間部學生所產生的效果明顯不同。在學習感受施測上，日間部學生在體驗思考上高於進修部學生，達顯著差異；而在體驗情感、體驗互動與學習動機上則無顯著差異。推論其原因可能是夜間部學生的學習動機和目標較為明確，對於學習的趣味性需求相對較低

(三)對於有、較無桌遊經驗的學生，桌遊創意教學的體驗思考與學習動機達顯著差異。沒有桌遊經驗的學生，在體驗思考上高於有桌遊經驗的學生；沒有桌遊經驗的學生，學習動機的感受上也高於有桌遊經驗的學生，而在體驗情感和體驗互動上則無顯著差異。

(四)另外本研究結果發現，實施桌遊創新教學的學生，在學習感受上，體驗情感和體驗互動皆與學習動機呈現顯著高度相關，體驗思考和學習動機呈現顯著中度相關；另外，透過逐步回歸分析體驗情感與體驗互動可以有效預測學習動機，體驗情感愈高，學習動機就愈高；體驗互動愈高則學習動機也就愈高。

二、教學反思與建議

(一)適時於技專校院的實用中文課程單元中導入桌遊創意教學，確實能提升學生學習動機，達到寓教於樂之目的；同時，藉由學生參與遊戲的表現，掌握學生學習投入情形，提升學習動機，從學習動機量表的同意度分析來看，「B4 老師利用桌上遊戲的教學方式，讓我對中文學習提高了興趣與好奇心。」獲得了參與同學最高的同意度，且從學生的質化回饋建議，多數有

正向的反饋，並希望未來中文課程能多運用桌遊之類的遊戲式學習模式，這可提供未來大一國文課程規劃與設計之參考。

(二)從研究結果發現，日、夜間部和有、較無桌遊經驗的學生，在桌遊創新教學的體驗有不同程度的差異。沒有桌遊經驗的學生，明顯在學習動機上高於有桌遊經驗者，學習感受體驗的施測結果有顯著差異；而有桌遊經驗的學生，日間部和進修部呈現不同的學習結果，從質化回饋建議可發現，日間部對於桌遊的進行，提供了較為具體的回饋建議，如：「遊戲可以增加互動害人的機制」、「可以增加對弈的方式，讓關卡更多元」、「問答少一點，多一點陳述思考與說話的方式，增加多一點娛樂元素」。從學生的回饋中，可發現每位學生對課程抱持不同的學習動機與學習期待，建議未來教師可事先觀察、了解學生學習該課程之期待，這將有助於創意教學內容、模式之設計與推動。

(三)從學生回饋意見可知，實用中文課程融入桌遊創意教學，確實能有效提升學生的學習效果，可提供教師未來設計實用中文課程之參考；另外，建議在設計桌遊時，可以採用分組的方式進行，並透過小組組員之間的互動合作，及組與組之間的競賽，增加桌遊的互動性與競爭性，且在桌遊的素材上增加的關卡元素多一些，增加整體桌遊遊戲的娛樂性與遊戲性。由於桌遊可能非教師一人一時之力，可參考本次桌遊教材的設計執行經驗，透過教師社群的合作，同領域教師共同備課，跨領域教師提供觀點建議，使課程教材更趨完善。

參考文獻

一、中文部分

- 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(未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹市。
- 王美玲(2020)。「玩」會管理：桌遊創意教學於管理學課程之實踐。教育部教學實踐研究計畫(編號：PBM1080331)，未出版。
- 李坤崇(2001)。綜合活動學習領域教材教法。台北市：心理。
- 李慧如(2017)。桌上遊戲融入差異化教學對國小五年級學生英語學習動機與英語單字識字量之影響(未出版之碩士論文)。國立臺南大學，臺南市。
- 李虹萱(2011)。餐旅學生人格特質與其餐旅競賽參與影響創業意向之研究。嘉南藥理科技大學 100 年度教師專題研究計畫，未出版。
- 吳芝羽(2019)。沿海濕地保育教育桌遊設計以及該桌遊對國小高年級學生環境知識、態度、技能及學習動機影響(未出版之碩士論文)。國立交通大學，新竹市。
- 吳崇旗、呂曉如、郭癸賓(2017)。冒險教育課程對國中曲棍球選手生活效能及團隊凝聚力之影響。**臺灣體育運動管理學報**，17(2)，273-297。
- 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(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 周玉秀(2005)。談體驗活動到體驗教育的理論基礎。**國民教育**，45(4)，2-6。
- 施宥廷(2016)。英語學習動機與學習困擾:理論的觀點。**臺灣教育評論月刊**，5(7)，111-128。
- 施湘嵐(2017)。桌遊融入華語文教學成效之行動研究(未出版之碩士論文)。國立屏東大學，屏東市。
- 許榮哲、歐陽立中(2016)。桌遊課：原來我玩的不是桌遊，是人生。臺北：遠流出版事業有限公司。
- 張春興(1996)。教育心理學—三化取向的理論與實踐。臺北：東華書局。
- 陳介宇(2010)。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習可行性。**國教新知**，57(4)，40-45。
- 陳介宇(2013)。從早期桌上遊戲看臺灣。**師友月刊**，547，77-82。
- 陳介宇、王沐嵐(2017)。臺灣桌上遊戲研究與文獻之回顧分析。取自：<https://sites.google.com/site/taiwanbgstudy/home>
- 曾盈琇(2018)。提升學生學習動機之策略。**臺灣教育評論月刊**，7(9)，138-142。
- 彭素貞、賴婷鈴(2014)。遊戲化學習對國中七年級學生之歷史學習成效與學習態度之研究。發表於臺灣教育傳播暨科技學會 2014 年國際學術研討會，台北市。
- 詹孟傑(2020)。桌遊融入教學之省思。**臺灣教育評論月刊**，9(5)，118-124。
- 詹欣妮(2014)。小組競爭遊戲中認知風格對於學生挫折容忍度與學習成效差異研究(未出版之碩士論文)。國立嘉義大學，嘉義市。
- 溫如梅(2019)。遊戲化華語教學之研究—以創意思考螺旋融入教育桌遊為例(未出

版之博士論文)。國立中央大學，桃園市。

葉佩君、郭建良(2018)。遊戲化學習機制與模式的設計與成效初探-以某高職為例，**中山管理評論**，26(3)，415-452。

蔡俊欽、林云茜、吳芳妤、陳思柔、曾含妤、林函臻、陳美芳、何雪珍(2020)。逗陣鬥結核桌遊：絲絲帶卡牌創新設計。**台灣公共衛生誌**，39(3)，240-242。

廖宜岑(2017)。桌上遊戲作為華語課堂中活動之行動研究－以聽說能力訓練為目的(未出版之碩士論文)。國立暨南大學，南投縣。

紀佩羽(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(未出版之碩士論文)。國立臺中教育大學，台中市。

莊玳翎(2016)。桌上遊戲融入七年級國文課程之研究(未出版之碩士論文)。新竹教育大學，新竹市。

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(未出版之碩士論文)。華梵大學，新北市。

劉鈺琪(2018)。桌上遊戲融入華語文教學複習活動－以「驢橋」為例(未出版之碩士論文)。國立政治大學，臺北市。

劉俊麟(2021)。以遊戲為基礎的學術倫理研究：角色扮演(RPG)的桌遊設計。教育部教學實踐研究計畫(編號：PHA1090513)，未出版。

賴月霞、黃恆洋(2015)。基隆市國小高年級學童游泳學習動機與滿意度之研究。**運動健康休閒學報**，6，196-208。

蘇岱倫、楊煥世、李岳霞(2015)。動手又動腦的遊戲式學習。**親子天下**，69，136-139。

龍協濤(1993)。文學解讀與美的再創造。台北：時報文化出版企業股份有限公司。

二、英文部分

Kraft, R. J. & Sakofs, M.(1985). *The theory of experiential education*. Boulder, CO: Association for Experiential Education.

Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T., & McKeachie, W. J. (1991). *A manual for the use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. Ann Arbor, MI: National Center for Research to Improve Post secondary Teaching

Schmitt, B. H. (1999), *Experiential Marketing: How to Get Customers to Sense, Feel, Think, Act, and Relate to Your Company and Brands*, New York: The Free Press.

附錄 1：107-110 年教育部教學實踐研究計畫 以「桌遊」、「遊戲式教學(悅趣式學習)」為關鍵詞之教學實踐研究 計畫索引

一、索引編排說明

本研究索引資料來源乃是從 107-110 年教育部教學實踐研究計畫網站：
<https://tpr.moe.edu.tw/resultReport> 整裡有關以「桌遊」、「遊戲式教學」為關鍵詞
之研究索引，合計有 114 件，其中 107-109 年為計畫成果報告，110 年為計畫申
請通過之公告。如以年度區分，如下表 A 所示：

表 A

107-110 年以「桌遊」、「遊戲式教學(悅趣式學習)」為關鍵詞之教學實踐研究計
畫件數表

年度	107	108	109	110
件數	19 件	20 件	29 件	46 件

若以學門分布而言，如表 B 所示：

表 B

107-110 以「桌遊」、「遊戲式教學(悅趣式學習)」為關鍵詞之學門教學實踐研究
計畫件數表

學門	通識	教育	人文藝術 及設計	商業及管 理	社會(合法 政)	工程
件數	13 件	19 件	14 件	34 件	2 件	10 件
學門	數理	生技醫護	農科	民生服務	USR	技術實作
件數	1 件	10 件	1 件	5 件	3 件	2 件

從上述 A、B 兩表顯示，以「桌遊」、「遊戲式教學」為題的研究逐年上升，
成為教師研究的熱門議題、反應在申請的學門上以，近 4 年以商業及管理學門
34 件最多、其次是教育學門的 19 件、再次則是通識學門 13 件。

本研究索引編排方式為「研究者-計畫年度-服務單位-學門-教學實踐研究計畫
題目-目前狀態」，並依作者姓名筆劃順序排序，其中「目前狀態」分為「公開」、
「延後公開」、「申請通過」三種情形，公開為教學實踐研究計畫網站可供參閱
查詢成果、延後公開為研究者設定延後公開年限，申請通過為 110 年申請通過之
計畫。

二、研究索引

孔崇旭 109 國立臺中教育大學 資訊工程學系 技術實作 遊戲式學習 C 語言指
標單元的系統開發及學習成效評估 公開

王怡茜 108 致理科技大學 應用英語系 教育 玩新聞-遊戲式學習於新聞英文課
程中對知識管理之影響 延後公開

王美玲 108 弘光科技大學 健康事業管理系(所) 商業及管理 「玩」會管理：桌
遊創意教學於管理學課程之實踐 公開

- 王智弘 109 逢甲大學 企業管理學系 商業及管理 讓行銷變得「好玩」:探討「桌遊」融入 CDIO 精神對提升大學生學習投入之影響 延後公開
- 王豐緒 107 銘傳大學 資訊工程學系 工程 遊戲式專題融入翻轉教學之行動研究--以 JAVA 程式設計課程為例 公開
- 王豐緒 109 銘傳大學 資訊工程學系 工程 應用螺旋式教學設計於遊戲專題學習法在翻轉教室的成效研究－以物件導向程式設計為例 公開
- 白益豪 109 國立東華大學 光電工程學系 技術實作 綠色能源教育導入實境解謎遊戲對學習成效之影響 申請通過
- 石岳峻 109 國立高雄餐旅大學 觀光研究所 民生 桌上遊戲融入觀光資訊科技教學對學生學習投入與學習動機之研究 延後公開
- 朱志明 107 國立宜蘭大學 資訊工程學系 通識 以桌遊學習程式設計之教學實踐與研究 公開
- 朱蕙君 110 東吳大學 資訊管理學系 教育 小組競賽遊戲化翻轉學習模式對學生自主學習之學習成效與自我決定動機之影響 申請通過
- 江悅慈 110 耕莘健康管理專科學校 全人教育中心 通識 運用後設認知教學及線上遊戲式學習促進英文聽力能力之提升 申請通過
- 江傳文 110 國立高雄科技大學 電腦與通訊工程系 工程 運用線上遊戲式學習環境以增進學生學習程式設計成效之研究 申請通過
- 何清治 107 中臺科技大學 醫療暨健康產業管理系 商業及管理 應用桌遊設計於資材與供應鏈管理之成效研究 公開
- 余健源 108 國立中山大學 企業管理學系 社會 以全學期的市場遊戲改善經濟學的教學成效 公開
- 吳佳珊 110 國立臺南護理專科學校 護理科 醫護生技 情境翻轉桌遊式學習以提升精神科護理之學習知能 申請通過
- 呂素蓮 110 國立屏東科技大學 高階經營管理碩士在職專班 商業及管理 導入「遊戲式學習」於貨幣銀行學之傳統教學模式 申請通過
- 宋玉真 107 逢甲大學 建築專業學院 工程 桌上遊戲應用於現代建築史教學-以逢甲現代建築史課程為例 公開
- 李愷莉 110 中華大學 財務管理學系 商業及管理 以資料視覺化及遊戲化學習之教學方式改善學習成效-以財務管理課程為例 申請通過
- 李曉慧 110 台南應用科技大學 連鎖加盟經營管理學士學位學程 通識 融入遊戲式學習與問題導向之教學實踐研究 申請通過
- 阮怡凱 108 國立臺灣科技大學 建築系 人文藝術及設計 以遊戲式學習為基礎的深刻學習理論實踐：以建築專業課程為例 公開
- 周玉楨 110 逢甲大學 外國語文學系 人文藝術及設計 上「語言學」也可以玩桌遊？ 申請通過
- 林永禎 110 明新科技大學 管理研究所 商業及管理 利用遊戲與牌卡改善管理研究所創新課程教學困境之研究 申請通過

- 林自勇 110 長庚科技大學 護理系 醫護生技 遊戲式學習導入解剖生理學教學的學習效益探討 申請通過
- 林宏達 109 實踐大學 應用中文學系 人文藝術及設計 遊戲·數位·影像化：多元提升古典詞曲的認知與素養研究 延後公開
- 林佳靜 109 國立勤益科技大學 應用英語系 教育 看見課本的溫度：結合遊戲化教學和雲端教室在科技大學英語系寫作課程之應用與學習成效探討 延後公開
- 林逸程 107 國立彰化師範大學 財務金融技術學系 商業及管理 數位桌遊的開發與個人投資理財課程設計 公開
- 林翠品 107 嘉南藥理大學 保健營養系 生技醫護 營養學課程導入教育遊戲對學生學習成效的影響【桌遊】 公開
- 邱敬仁 108 臺北市立大學 休閒運動管理系 商業及管理 遊戲式學習對學生的學習興趣與學習成就之影響 延後公開
- 邱敬仁 110 臺北市立大學 休閒運動管理學系 商業及管理 透過數位與密室逃脫遊戲學習提升統計學之學習成效 申請通過
- 侯惠澤 108 國立臺灣科技大學 應用科技研究所 教育 結合情境脈絡與遊戲化動機促進策略的研究分析方法課程：研究素養的培育與評估 公開
- 侯惠澤 110 國立臺灣科技大學 應用科技研究所 教育 玩遊戲來學遊戲心理學與教育遊戲設計：結合情境學習與鷹架引導的遊戲式學習課程模組 申請通過
- 柳秀英 108 國立高雄科技大學 基礎教育中心 人文藝術及設計 遊戲式學習法運用於中文敘事教學之行動研究 延後公開
- 徐慧蓮 110 輔仁大學 英國語文學系 USR 用桌遊及外語服務社區：三重親子館 申請通過
- 翁瑞聰 109 實踐大學 國際企業管理學系 商業及管理 國際物流管理課程的遊戲化 PBLxPBL 之實踐與成效：自我決定理論觀點 延後公開
- 翁瑞聰 110 實踐大學 國際企業管理學系 商業及管理 發展與實踐具遊戲化之情境學習：動機對於技能學習成效至關重要嗎？ 申請通過
- 郝沛毅 109 國立高雄科技大學 智慧商務系 數理 運用創新的合作式數位遊戲教學法來改進微積分學習成效之研究 延後公開
- 高孟君 107 元培醫事科技大學 企業管理系 商業及管理 遊戲式學習之應用——以會計學為例 公開
- 高孟君 108 元培醫事科技大學 企業管理系 商業及管理 應用遊戲式行動學習於會計課程之行動研究 公開
- 高孟君 109 元培醫事科技大學 企業管理系 商業及管理 遊戲化學習融入會計教育之行動研究 延後公開
- 康友維 110 國立臺灣海洋大學 海洋文創設計產業學士學位學程 人文藝術及設計 文創課程中融入「遊戲化」元素對學生學習涉入程度、學習成果與學習經驗之影響 申請通過

- 張佳琳 110 國立高雄科技大學 博雅教育中心 通識 師生共構桌遊做性別倡議-遊戲化設計創新大學問題導向性別學習課程模式 申請通過
- 張松年 107 國立宜蘭大學 通識教育中心 通識 以關鍵學習理論架構導入遊戲思維-建構自我導向之通識課程教學模式 公開
- 張智凱 107 國立臺南大學 數位學習科技學系 教育 運用遊戲式學習提升程式設計課程之學習動機 公開
- 張隆君 110 國立臺北商業大學 資訊管理系 商業及管理 遊戲式運算思維融入程式設計課程之教學實踐研究 申請通過
- 張瑋倫 110 國立臺北科技大學 經營管理系 商業及管理 井字遊戲：整合遊戲化學習與鷹架法於商業模式個案討論 申請通過
- 張謙恆 110 元智大學 管理學院 商業及管理 應用異質性合作學習活化大班教學：採用小組遊戲競賽與團體探索法 申請通過
- 莊國良 109 國立臺東大學 運動競技學士學位學程 教育 探討多媒體影像協作學習網頁搭配數位遊戲式教學之策略對於大專運動員在課堂學習行為表現之影響 公開
- 莊國良 110 國立臺東大學 運動競技學士學位學程 教育 探討以教育數位桌上遊戲提升大專運動員學習動機、行為表現以及成效 申請通過
- 莫利斯 108 國立臺中科技大學 應用英語系 教育 藉商業模擬遊戲增進學生動機和團隊合作：以體驗式學習為例 延後公開
- 莫利斯 109 國立臺中科技大學 應用英語系 教育 透過商業遊戲模擬提升學生的就業技能：混合創業教育方法 延後公開
- 許文政 108 國立高雄科技大學 模具工程系 工程 合作競爭式遊戲化學習應用在工程量測實驗課堂的實踐研究 延後公開
- 許秋田 108 國立中正大學 成人及繼續教育學系 教育 以腦科學為基礎之成人遊戲學習教材設計發展與成效評估 公開
- 許庭嘉 110 國立臺灣師範大學 科技應用與人力資源發展學系 工程 探討同儕互評在人工智慧單元中的學習成效-以語音辨識結合教育桌遊為例 申請通過
- 許博期 109 中國醫藥大學 中醫學院中醫學系學士班 醫護生技 玩味中醫—遊戲式學習應用於中醫學概論增進學生學習成效 延後公開
- 許雅雯 110 國立嘉義大學 體育與健康休閒學系 教育 不只是玩家，我是發明家及實踐家—以「玩遊戲、創造遊戲、帶領遊戲」促進運動心理學課程之深化學習 申請通過
- 許瑞榮 109 國立成功大學 物理系 通識 遊玩學物理：探究與實作導向物理通識課程內容與評量機制的精進【遊戲化學習】 公開
- 許碧珊 107 經國管理暨健康學院 高齡照顧福祉系 商業及管理 線上遊戲式教學於行銷管理課程之應用 公開
- 郭詩憲 109 輔英科技大學 保健營養系 醫護生技 以創新的遊戲式學習與自我調節學習加強學習動機與提升學習成效 延後公開

- 陳文鑫 110 逢甲大學 國際科技與管理學院 商業及管理 煥興學習氛圍和學生創造力：理論和實務課程上數位遊戲測驗的實驗性比較 申請通過
- 陳玉麟 108 國立臺北商業大學 會計資訊系 商業及管理 遊戲化管理會計課對大學技職體系學生動機知覺的影響：先驗知識重要嗎 延後公開
- 陳志銘 107 龍華科技大學 文化創意與數位媒體設計系 人文藝術及設計 結合擴增實境之表演教育桌遊的發展與評估：動機、焦慮、心流與成效之分析 公開
- 陳志騰 110 國立臺中科技大學 資訊與流通學院 USR 知己利他玩創新-結合桌遊自我探索與大學社會責任之創新管理課程發展與成效探討 申請通過
- 陳攸華 109 國立中央大學 網路學習科技研究所 教育 將遊戲式學習整合進入適性化鷹架型三層次學術英語測驗之研究 延後公開
- 陳攸華 110 國立中央大學 網路學習科技研究所 教育 結合客製化和適性化來發展遊戲式電子書之研究：英語論文閱讀輔助工具之探討 申請通過
- 陳奕璇 107 聖約翰科技大學 數位文藝系 人文藝術及設計 「遊戲式多媒體教材」融入「數位出版實務」與「影像處理」跨域教學之行動研究 公開
- 陳彥甫 110 大同大學 媒體設計學系 人文藝術及設計 整合系統思考與設計思考於遊戲設計教學實踐 申請通過
- 陳美如 108 建國科技大學 資訊管理系 商業及管理 高等教育之遊戲化學習：以大學部商管課程為例 延後公開
- 陳哲斐 107 崑山科技大學 金融管理系 商業及管理 以「雙層次測驗為基礎之倫理個案分析數位遊戲學習模式」對學習動機與心流經驗的影響 公開
- 陳淑貞 110 銘傳大學 企業管理學系 商業及管理 玩出自我、釐清未來：遊戲式教學與問題導向式學習教學對職涯發展學習成效之影響 申請通過
- 陳淑媛 109 國立聯合大學 經營管理學系 商業及管理 探討遊戲化元素融入課程對學生學習動機和學習成效之影響 延後公開
- 陳雅鈴 110 國立屏東大學 幼兒教育學系 教育 幼兒探究式科學遊戲引導提問策略之發展歷程與成效 申請通過
- 陳潔瑩 110 國立臺北商業大學 創意科技與產品設計系 人文藝術及設計 應用遊戲化教學改善產品設計課程：以特殊兒童遊戲化學習為例 申請通過
- 陳瑩玲 110 長庚科技大學 護理系 醫護生技 創新桌遊融入「基礎醫學臨床應用」課程之學習成效評估 申請通過
- 彭心怡 110 靜宜大學 中國文學系 人文藝術及設計 透過桌遊與教學影片來學習國語音系的國際音標 申請通過
- 黃永銘 107 南臺科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系 人文藝術及設計 探索程式設計遊戲於技職大學生之遊戲程式設計課程學習成效 公開
- 黃國豪 110 國立雲林科技大學 產業科技學士學位學程 工程 運用遊戲化微學習 2.0 改善進修部學生在「實用程式語言」課程之學習動機、學習成效、自我效能、認知負荷與學習滿意度 申請通過

- 黃國豪 109 國立雲林科技大學 前瞻學士學位學程 通識 利用遊戲化同儕教導改善翻轉教室中學生的自我效能、學習動機與滿意度-以通識課程「Python 在資料科學上的運用」為例 延後公開
- 黃富昌 107 南亞技術學院 環境科技與管理系 通識 結合問題導向學習(PBL)與桌上遊戲提升『環境教育』學習成效之教學實踐研究 公開
- 黃富昌 108 南亞技術學院 環境科技與管理系 通識 結合問題導向學習(PBL)與桌遊設計提升「水資源環境教育」學習成效之教學實踐研究 公開
- 黃琬婷 110 馬偕醫護管理專科學校 應用外語科 通識 遊戲化即時回饋系統融入小組合作閱讀提高五專生英語學習動機及成就 申請通過
- 楊士賢 110 國立虎尾科技大學 應用外語系 教育 透過設計行動科技輔助遊戲化深度討論教案增進科大生英語教學知識及高層次思考 申請通過
- 楊佩玲 108 亞東科技大學 通識教育中心 通識 悅來悅愛你！技職大專生的悅趣式英語學習 公開
- 楊接期 110 國立中央大學 網路學習科技研究所 教育 導入多階段同儕互評活動以提升數位遊戲式學習系統實作成果及批判性思維與反思性思維能力 申請通過
- 虞邦祥 109 明志科技大學 管理暨設計學院 商業及管理 以遊戲化提升學生動機-互動式個案教學提升學生問題解決能力研究(三) 以管理個案分析課程為例 延後公開
- 詹錦豐 108 弘光科技大學 化妝品應用系 民生 遊戲牌卡用於化粧品衛生安全法規的創新教學 延後公開
- 詹錦豐 109 弘光科技大學 化妝品應用系 民生 以化粧品毒性桌面遊戲提升化粧品安全性的學習興趣與學習效果 延後公開
- 廖珮玟 109 修平科技大學 人力資源管理與發展系/校務研究中心 教育 ADDIE 模式進行教具桌遊設計融入專業課程以提升職涯發展概念與學習成效 延後公開
- 劉川綱 110 嘉南藥理大學 資訊多媒體應用系 工程 以 ARCS 理論信心要素結合合作式學習法提升遊戲程式設計學習成效之研究 申請通過
- 劉育君 110 亞東科技大學 工商業設計系 USR 互動式銀髮遊具創意發想實務-服務設計導入通識跨域創新課程 申請通過
- 劉育忠 110 國立屏東大學 教育學系 教育 邁向一種學習者導向的教育哲學教學實踐：以桌遊學習與敘說探究引動師培生教育理念的辯證與反思 申請通過
- 劉俊麟 109 長榮大學 應用哲學系 人文藝術及設計 以遊戲為基礎的學術倫理研究：角色扮演(RPG)的桌遊設計 公開
- 劉曉琪 109 致理科技大學 休閒遊憩管理系 民生 結合擴增實境技術與桌遊，談「AR 遊戲式學習」融入吧檯經營實務課程之行動研究 延後公開
- 歐明秋 110 弘光科技大學 化妝品應用系 生技農科 遊戲式學習於建構精油知識領域之研究 申請通過

- 蔡佳純 110 輔英科技大學 護理系 醫護生技 運用桌遊學習融入兒童藝術療癒以提升敘事表達能力之成效探究 申請通過
- 蔡依仁 107 國立臺南大學 戲劇創作與應用學系 人文藝術及設計 戲劇與遊戲：透過迷你遊戲設計學習西洋戲劇史 公開
- 蔡依仁 108 國立臺南大學 戲劇創作與應用學系 人文藝術及設計 第二期戲劇與遊戲：透過迷你遊戲設計學習西洋戲劇史 延後公開
- 蔡俊彥 109 國立中山大學 博雅教育中心 通識 融入遊戲式學習於程式教育課程之實踐 延後公開
- 蔡馨芳 110 中國文化大學 行政管理學系 社會 有感的學習：遊戲化教學融入專業課程的行動研究 申請通過
- 鄭天明 109 國立嘉義大學 行銷與觀光管理學系 民生 觀光HRM 遊戲化：桌遊教具之實踐與開發 公開
- 鄭伯堦 107 國立高雄師範大學 軟體工程與管理學系 工程 Python 程式設計桌遊教具開發與實測 公開
- 鄭孟玉 109 大葉大學 財務金融學系 商業及管理 翻轉傳統會計課堂：遊戲式學習之成效探究 延後公開
- 鄭保志 107 國立中央大學 經濟學系 商業及管理 經濟學遊戲教學模式的學習成效分析 公開
- 鄭保志 108 國立中央大學 經濟學系 商業及管理 玩遊戲學經濟的教學相長效果分析 公開
- 盧龍泉 109 國立中正大學 企業管理學系 商業及管理 桌遊設計與開發-以遊戲式學習法翻轉企業倫理課程之學習成效 延後公開
- 蕭旭府 110 馬偕醫學院 全人教育中心 通識 寓教於樂：主題式教學模式下以「問題導向」與「遊戲化理論」為策略的大一國文經典閱讀教學 申請通過
- 蕭思美 110 美和科技大學 護理系 醫護生技 以遊戲化教學於進階急救課程之實踐與應用 申請通過
- 謝欣容 108 開南大學 國際企業學系 商業及管理 遊戲學習與移地教學於素養導向的專業證照輔導課程之教學實踐 延後公開
- 鍾志鴻 109 淡江大學 教育科技學系 商業及管理 讓學習變得有趣：探討線上遊戲化問題導向學習模式融入人資發展課程之成效 公開
- 鍾武勳 108 國立臺灣海洋大學 運輸科學系 商業及管理 運用紙牌遊戲教學改善商管課程之教學成效以生產與作業管理課程為例 延後公開
- 鍾詩琦 110 亞洲大學 學士後護理學系 醫護生技 應用遊戲化教學法於臨床產科軸幅實習模式之行動研究 申請通過
- 簡淑華 110 國立臺中科技大學 保險金融管理系暨研究所 商業及管理 信託投資與實務課程：遊戲化與情境理論的應用 申請通過
- 簡繹驥 107 輔英科技大學 環境工程與科學系 工程 桌遊融入大學環境污染導論教學之行動研究 公開

魏妤珊 110 國立雲林科技大學 會計系 商業及管理 遊戲式學習融入租稅教育
申請通過

羅家倫 109 輔英科技大學 健康事業管理系 醫護生技 運用競賽式桌遊輔助健
康事業管理系學生融入健康事業英文術語翻轉教學之行動研究 延後公開

