

桌游融入澳门小学英语补救教学之研究

梁嘉娜

澳门大学教育学院, 澳门

收稿日期: 2023年2月20日; 录用日期: 2023年3月22日; 发布日期: 2023年3月28日

摘 要

本研究旨在探讨透过桌上游戏应用于英语补救教学课后班中, 以减轻低成就学童对学习英语的恐惧, 提升英语学科的趣味性, 藉此提升低成就学童学习英语的兴趣、促进他们的学习参与度和学习英语的成功感, 以及软实力的掌握; 以及探讨桌游教学对教师及学生的接受度和成效; 及探讨本澳推行桌游教学的可行性。本研究采用行动研究法, 以研究者任教四年级有英语补救教学需要的学生为研究对象, 共计20位, 研究者结合澳门基本学力要求、教学目标及内容, 设计有助于学生学习的教学游戏, 实施共8周之桌上游戏, 并于英语加强班课堂内进行桌游活动。透过观察、学生回馈及兴趣量表、教学省思、照片等方式进行数据搜集。研究结果显示桌游的设计能成功地融入英语教室中; 小四低成就学童高度肯定桌游运用于英语教室中; 设计桌游有实施限制, 需要同侪相互协助、学校和教育相关部门提供资源资助。

关键词

桌上游戏, 英语补救教学, 低成就学童

Research on the Integration of Board Games into Remedial English Teaching in Macau Primary School

Kana Leong

Faculty of Education, University of Macau, Macao

Received: Feb. 20th, 2023; accepted: Mar. 22nd, 2023; published: Mar. 28th, 2023

Abstract

The purpose of this study is to examine how board games can help low achievers reduce their fear of learning English, enhance their enjoyment and interest in learning English, encourage engagement in learning, and help them develop learning success and soft skills by reducing the fear of

learning English. To determine whether board games are acceptable, feasible and effective for teachers and students and if they can be implemented in Macau. The research was conducted using the action research method and involved 20 students with English remedial education needs in the researcher's class in Primary 4. Based on Macao's basic academic requirements, teaching objectives and contents, the researcher designs teaching games that are helpful for students' learning, implements table games for a total of 8 weeks, and conducts board games in English intensive classes. Data were collected through observation, feedback from students and interest scales, teaching reflections, and photographs. This study demonstrated that board games design was successfully integrated into the English classroom; the use of the table games in the English classroom was highly positive among low achievers in Primary 4. The design of the board games was subject to implementation constraints, and peer support and resources from schools and education-related departments were required to facilitate implementation.

Keywords

Board Games, Remedial English Teaching, Low Achievement Students

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着现今的教育潮流趋势迈向翻转及创新，为激发学生的学习活动力，提升学生的学习兴趣，研究者配合课程内容及澳门基本学力要求，设计出各种类型的桌上游戏运用于英语课堂教学上，透过各式各样的桌上游戏，在轻松愉快、安全的学习环境下，增强低成就学生的自信心，更能有效地提升他们学习英语的动机、增加学习英语兴趣，增加学习投入度，同时培养学生的软实力。近年来，桌游在国外应用于教学上日益盛行。游戏在教学上发挥功能，除了可让学童掌握学科知识外，它还可以促进合作学习，在小组游戏中培养学童主动思考、自主探究、解决问题、高层次思考、批判性思维、社交沟通及处理冲突等能力。

Cavanagh (2008) [1]曾针对弱势学生，在课堂中实施桌游教学，研究显示对弱势学生的数学能力发挥有正向的影响。赵婉伶(2016) [2]的研究发现，桌游对于英语补救教学学生的学习态度有明显的正向影响。李慧如(2017) [3]的研究中，针对桌游融入差异化教学，学生的英语学习动机和学生成效有正向提升。鉴于各种桌游的成功案例，可见桌游能融入不同的学科当中，以及不同能力的学生群中，因为最吸引孩子的学习方式莫过于是在游戏中学习，「寓教于乐」。然而，由于目前在澳门对于桌游融入教学环境中还未受到关注，大多还在传统教学。有见及此，研究者期望透过本研究，启发更多教育工作者能使用游戏，帮助学生在舒适愉快的学习环境下快乐地学习，增进学生的学习兴趣及投入度，让每位学生都有亲身参与的机会，软硬实力也能籍此有所提升。

本研究旨在探讨透过桌上游戏应用于英语补救教学课后班中，以减轻低成就学童对学习英语的恐惧，提升英语学科的趣味性，藉此提升低成就学童学习英语的兴趣、促进他们的学习参与度和学习英语的成功感，以及软实力的掌握；以及探讨桌游教学对教师及学生的接受度和成效；及探讨本澳推行桌游教学的可行性。

2. 桌游

桌上游戏，简称桌游，意为于平面或桌面上操作的团体游戏，至少两人以上参与游戏，而参与游戏者在游戏结束后会有胜负之分。桌游种类琳琅满目，难易度亦有不同，就道具而言，一般分类可把桌游

分为图版游戏、卡片游戏、骰牌游戏、纸笔游戏等(陈介宇, 2005 [4])。本研究选择图版游戏、卡片游戏、纸笔游戏为主。

桌游教学的特色及设计原则

「有趣味性」和「好玩」是桌游的必备要素, 桌游不但能增加学生的学习动机, 它还能强化学生的记忆力。因此, 桌游教学能让学生同时「动手、动口又动脑」。一套好的桌游教学往往比纸笔练习或传统教学模式来得更有效, 桌游在教学上可发挥多种不同的功能, 包括提高学习兴趣、促进合作学习、强化练习、活动体验、强化社交、处理冲突能力等, 以下就桌游设计原则总结过往学者们的看法(黄永和, 2012 [5]; 刘育忠, 2015 [6]; 叶欣怡, 2018 [7]):

- (一) 桌游需要具备吸引力、有趣且具竞争性。
- (二) 桌游需要在安全、开放性、无威胁的环境下进行。
- (三) 桌游的设计必须有助于教学目标的达成。
- (四) 桌游应让每位学生都有亲身参与的机会。
- (五) 桌游的设计需要因地制宜。

3. 低成就学童

「低成就学童」是指在学业表现方面远逊于同侪学生。他们通常在学业成绩、知识素养、技能、学习技巧和学习动机方面存在问题(陈永进、鲁云林, 2019 [8])。低成就学童的学习特征主要会由于成绩表现不佳出现焦虑和沮丧, 他们对学习充满恐惧和沮丧, 使他们渐渐失去学习兴趣和动机; 他们学习技巧薄弱, 缺乏有效的学习策略, 无法有效地应用知识。因此, 他们否定自己的学习能力和成就, 对学习失去信心, 无法集中精神学习; 另一方面, 他们可能不适应学校生活, 因为他们在学校的社交和情感需求得不到满足; 他们可能患有学习困难, 例如读写困难、注意力不足过动症等(陈李绸、郭妙雪, 2022 [9]、赖淑青, 2014 [10])。

研究设计与实施

本研究实验对象为澳门某私立小学之四年级学生, 选取共 20 位为每班班上英语成绩后百分之五的低成就学生, 参加英语补救教学班, 研究者实施桌游进行英语补底教学, 每次教学时间为一节 60 分钟, 每周一节, 为期 8 周。使用 Oxford 出版社之英语教材 Ready。透过观察、学生回馈量表、教学省思、照片等进行资料搜集。

课程设计

为期 8 周之课程以游戏为主轴, 研究者参考市面上的游戏属性及机制, 结合澳门基本学力要求、教学目标及内容, 因应学生的学习能力及人格特质, 设计有助于学生学习的英语桌上游戏, 共 8 套桌游, 以下介绍英语加强班所使用之游戏内容及对应的学习内容(详见表 1: 桌游细节表)。

研究结果与讨论

本研究经过观察、学生回馈表、教学省思、照片等搜集相关的资料中, 探讨桌游实施在澳门小学英语教室中的成效, 能否提升学生的学习兴趣、改善学生的学习态度及实施过程中遇到的问与因应策略等分析如下:

- (一)、桌游应用于小四英语课程的活动设计合宜, 能成功地融入英语补救教室中

学生肯定了此 8 周实施的桌游。他们认为游戏有趣好玩, 娱乐性高之余又能在玩游戏的过程中自然地学习到学科知识。

- (二)、小四学生对桌游运用于英语补救教室中为高度肯定的态度

从学生回馈表中可得知, 学生对于桌游融入英语教室之看法是高度肯定的。她们还期望老师能继续

使用桌游的教学模式进行教学。学生在「学习感受」层面平均获得 3.5 分，达到高度满意。得分最高的题目分别是「我希望继续使用桌游上课」及「我喜欢用桌游的教学活动进行英语对话练习」。代表学生喜欢使用桌游来学习英语，以及愿意使用英语与同学沟通。再加上，在无压力的环境下，桌游能让学生产生自学动机，充满兴趣和好奇心，也能在游戏中获得成就感。

在「学习动机」方面，平均获得 3.7 分，同属高度满意程度。9 道题目皆有 3.8 分以上，其中得分最高的题目分别是「使用桌游上课，我觉得的英语能力增强了」、「使用桌游上课，我比以前更喜欢英语」及「使用桌游上课，学习变得更有趣」。由结果可知，桌游让学生更喜欢学习英语，同时增强英语能力，使学生有信心学会学科知识。

Table 1. Contents of board games

表 1. 桌游细节表

游戏名称	游戏规则	对应课程内容
Slap (卡片类)	5 位学生一组，光盘套共 150 个。每组分别分得 33 张光盘套，用白板笔于光盘套上分别写上 0、1、2、3、4，数字代表频率次数，数字朝下，当第一位学生翻开数字后，反应最快的学生，需要拍下数字，同时读出数字对应的频率副词。 例如：0—never	学习重点： 学会频率副词的程度与运用
Matching (卡片类)	5 位学生一组，小白板 4 块，信封 4 个，用字卡排列出故事。学生需要讨论信封内的词汇，排列出完整的故事，限时作赛，最快排列出正确故事为胜出，再于班上报告她们的故事。	学习重点： 学会过去式和故事结构
Speed & Accuracy (纸笔类)	5 位学生一组，共 4 组。小白板 4 块。游戏共有 3 个回合，竞赛由浅入深，学生需要于限时内小组讨论问题内容，把答案写在小白板上，最后每组把小白板贴在白板上，由学生和老师一同检视答案。答对最多者为胜出。	学习重点： 学会表述过往与现今的生活
Slap 2 (卡片类)	5 位学生一组，准备 5 套形容词(每套 20 个形容词，内含天使魔鬼卡)，形容词朝下，当第一位学生翻开形容词卡后，反应最快的学生，需要拍下字卡，同时读出对应的副词。 例如：polite—politely	学习重点： 学会形容词变副词的转换
Party Guess (卡片类)	5 位学生一组，准备 20 个澳门旅游景点的 A4 字卡，只有第一位学生能看到字卡内容，然后要动作扮演该景点，一个传一个，最后一位猜出该景点名称。限时作赛，猜对最多的一组胜出。 例如：Macau Tower	学习重点： 学会澳门旅游景点
Ludo (图版类)	5 位学生一组，轮流掷骰子，每个格都有不同的时间，掷到相应的格子，要说出格中的时间和活动，最快去到终点为胜出。	学习重点： 学会时间表达
Think! Think again! (纸笔类)	5 位学生一组，共 4 组。小白板 4 块。游戏共有 3 个回合，竞赛由浅入深，学生需要于限时内小组讨论问题内容，自行找出答案，把答案写在小白板上，最后每组把小白板贴在白板上，由学生和老师一同检视答案。答对最多者为胜出。	学习重点： 学会形容词比较级
Mini supermarket (图版类)	5 位学生一组，准备钱币、价目表。假设下星期有学校旅行，学生要购买零食，每组学生有 200 元能用，她们要讨论购买什么食物，买多少食物，超出金额可跟老师借钱，花费最少，买得最多的一组为胜出。	学习重点： - 量词 - 理财 - 价格表达

(三)、桌游有实施限制，需同侪相互协助、学校和教育相关部门提供资源资助

设计和制作桌游需时、加上制作戏具需要资源，另外需要同侪共同参与，脑力激荡，制作出更有创意和好玩的桌游。但由于学校的人力和物资有限，因此本研究之戏具大多使用课室资源、循环废纸、白板。

4. 结论与建议

喜欢游戏是人类的天性，特别是儿童，他们可以透过游戏来学习，游戏也是一种学习、一种生活体验、一种适应(吴幸玲、郭静晃，2003 [11]；叶欣怡，2018 [7])。桌游能刺激学生思考、提升认知能力、增强社会力、提升自主性和内在动机。桌游教学的成功与否虽然未必能体现在成绩上，但对于学生在课堂的参与度、学习态度和积极性却显而易见。

动机与态度是除了智力因素外，影响学习成效最重要的关键。运用桌游进行英语教学，结合了学科知识与游戏，除了增加学习趣味性和减少学习压力外；游戏所带来的快乐的气氛，可让学生更主动地参与课堂和主动地学习，使学习学科内容更加深刻。因此，建议老师不妨在课堂上多玩游戏，桌游规则简单易懂，学生能快速操作上手，加上学生能在互动的过程中，运用不同的感官和统合各种能力，能营造团队合作的学习氛围，加上为了顺利完成游戏，学生在出于自愿，自然而然的状态下使用简单英语讨论，能提升语言敏感度和增强学习效果。

就课程规划方面，教师可把桌游融入在常规课程中，或推广英语桌游小组，学生能透过课余时间进行游戏，或者举办全校性的桌游竞赛，带动全校的英语氛围，提升学习成效。但是，由于设计桌游需时和资源支持，同侪老师可共同参与，分享不同桌游在教学上的效果，进行脑力激荡，同时能节省资源。

参考文献

- [1] Cavanagh, S. (2008) Playing Games in Class Helps Students Grasp Math. *Education Week*, 27, 43-46.
- [2] 赵婉伶. 运用学生自制桌游对小学四年级英语补救教学学童英语字汇能力之影响[D]: [硕士学位论文]. 台北: 台北市立教育大学, 2016. <https://hdl.handle.net/11296/zevm3g>
- [3] 李慧如. 桌上游戏融入差异化教学对小学五年级学生英语学习动机与英语单字识字量之影响[D]: [硕士学位论文]. 台南: 台南大学, 2017. <https://hdl.handle.net/11296/ezxc29>
- [4] 陈介宇. 寓教于乐桌上游戏[J]. 师友月刊, 2005(458): 69-71.
- [5] 黄永和. 激发学习活力——游戏在教学上的应用[J]. 教师天地, 2012(179): 23-28.
- [6] 刘育忠. 浅谈桌游学习的疗愈功能——找回世界的童心[J]. 慧炬杂志, 2015(595): 20-23. <http://enlight.lib.ntu.edu.tw/FULLTEXT/JR-MAG/mag546570.pdf>
- [7] 叶欣怡. 浅谈桌上游戏融入英语补救教学[J]. 台湾教育评论月刊, 2018(9): 130-137.
- [8] 陈永进, 鲁云林. 学校心理学[M]. 台北: 崧烨文化, 2019: 1-298.
- [9] 陳李綢, 郭妙雪. 教育心理学[M]. 台北: 五南图书出版股份有限公司, 2022: 1-416.
- [10] 赖淑青. 提升低成就儿童学习成效之行动研究——以小学低年级弱势家庭儿童为例[D]: [硕士学位论文]. 台中: 台中教育大学, 2014. <https://hdl.handle.net/11296/8sc736>
- [11] Johnson, J.E., Christie, J.F., Yawkey, T.D. 儿童游戏——游戏发展的理论与实务[M]. 吴幸玲, 郭静晃, 译. 台湾: 扬智文化, 2003: 1-672.