

語詞對對碰——中年級識字桌遊教學

王雪紛
高雄市立龍華國民小學

一、前言

和一、二年級比較，中年級學生面對的挑戰有二：一是推論、統整、詮釋的高階閱讀理解能力要加強；其二是生字和語詞量必須繼續擴增。在教學上，許多老師將後者的課堂教學時間縮減，偏向於自主學習居多；而在內容方面，四字語詞出現的頻率與重要性，較低年級提升甚多，老師會期待學生能理解更多的四字語詞，並正確地應用於段落文章的書寫。然而，關於這部分多數學生的自主學習並未盡理想，仍需老師在課堂教學上做補強。

目前，許多教學者在課堂上善用桌遊卡的遊戲方式，為學生製造接觸、複習、熟練部首、部件、以及字詞的語文學習機會。選擇桌遊卡的理由是其遊戲方式廣受學生歡迎，寓教於樂，可以強化學習動機，促進人際合作互動，透過競爭增進學習效果；此外，桌遊卡易操作、易攜帶，具有行動自主學習的優勢條件。

本教學方案「語詞對對碰」乃以三年級 28 名學生為教學對象，以桌上遊戲做為四字語詞的學習方式，同時達到複習和評量的功能。以下說明此桌遊方案的理論基礎、設計原則，並予以教學實例簡介與省思，最後提供未來應用方向之參考。

二、理論基礎

（一）識字理論

識字的內涵包含了字形辨認(letter recognition)、字音辨讀(phonetic activation)和字義搜尋(semantic encoding)(柯華葳，1993)，而在語文學習中，字、詞、句、篇，必須適度地做結合，才能發揮學習效果(許彩虹，2012)。「語詞對對碰」桌遊教學方案乃以四字語詞的形、音、義辨識與運用做為教學目標，並以桌上遊戲方式增進學習動機與效果。

（二）遊戲理論

Suits 於 1978 年對遊戲下了定義(引自游添燈、吳秉昇，2018)：「玩遊戲，

就是自願去克服非必要的障礙」，並且主張遊戲是由四個必要元素構成：「目標」、「方法」、「規則」、「態度」。高鵬家、陳渝苓（2011）則認為遊戲是孩子的本能，其具有心理發展、及協助兒童社會化的重要功能，在心理層面的影響包括了促進創造力、專注力、滿足感、情緒、解決問題；在社會層面則有助於探索與冒險、角色模仿、人與人的互動。所以，教學者以桌上型遊戲做為學習媒介，並融入教學的目標與方法，將能讓孩子擁有快樂學習與成長，並增進未來社會技能與生涯發展。

(三) 動機理論

遊戲的動機主要是基於其趣味性、新奇感、挑戰性、和自主控制感等，這些情緒作用，可以用來激發及引導學習者對於原來不甚感興趣的主題，重新有了學習的動機（侯惠澤，2018）。因此，藉由桌上型遊戲做為學習動機的促發，可被視為教學與評量的最佳助力。

(四) 認知學習理論

1. 訊息處理論

侯惠澤（2018）主張遊戲的步驟，即被視為學習的歷程，所以採用桌上型遊戲為教學策略者，設計時應該配合該主題的認知概念理解，做嚴謹的分析及組合，才能形成完整學習，並漸次提升學習能力。

2. 認知負荷理論

基於認知負荷的限制，遊戲時需考量學生的認知發展和時間的長度。所以採取桌上型遊戲為教學策略者，設計時須審慎考量學生的學習起點，方能達到學習的功效。

3. 後設認知理論

學習及遊戲歷程和結果的診斷及監控，能協助後設認知能力得以練習及發展。桌上型遊戲通常附加在教學之中，並以形成性評量的形式讓學生於遊戲活動中檢視和監控自己的學習成效，並能在回饋中做修正，使學習效果和後設認知能力同時並進提升。

(五) 社會認知理論

基於 Bandura 的三元交互決定論，人們的認知和行為發展，是個人的認知能

力、環境和行為三者的交互影響下形塑而成，侯惠澤（2018）認為桌上型遊戲可以促進學習者的自我效能，乃是因為遊戲中成功的經驗、觀察或模仿他人的操作模式、同伴間的激勵支援，以及趣味性和積極回饋增強，一同累積而成的。所以合作型競爭模式、知識與趣味性同時兼顧、以及積極性增強系統，即成為桌上學習型遊戲設計時的必要元素。

（六）合作學習理論

桌上遊戲乃以小組方式來進行，所以組員們必須積極合作並遵守規則，方能順利享受遊戲的樂趣。合作學習理論有五個基本要素（Johnson & Johnson, 1989, 引自張新仁編，2003）：1.積極的目標互賴；2.面對面積極互動；3.個人績效責任；4.社會技巧；5.團體歷程及效能。桌上型遊戲採取合作學習方式，組員們需以自己內發的動機及同儕間的相互激勵來控制自己的行為，努力達到共好的目標。

三、「語詞對對碰」桌上遊戲教學方案的設計原則

以「配對原則」設計的桌遊規則，適合語詞中需要配對而成的練習，本教學方案以詞卡的兩兩配對，作為學習四字語詞的練習方式。此款桌遊教學方案的設計原則如下：

（一）識字目的

一般桌上遊戲可純粹地以樂趣來吸引玩家，不一定需存有任何特定「意義」，但「語詞對對碰」桌遊方案乃是為四字語詞教學而設計，並視此為一種附加於教學的形成性評量，所以規則設計原則必定以學習和運用四字語詞為主旨。

（二）「歡樂派對」模式

「語詞對對碰」桌遊設計採「歡樂派對」模式，即是規則簡單易學，每人皆能輕鬆上手。遊戲時，研究者要求全部組員都有編派任務，大家都須投入遊戲，所以沒有落單無事旁觀的學生。

（三）拋磚引玉

此方案的設計目的之一是希望能夠引發學生發揮及分享更多的創意想法，故研究者的規則設計只要簡單、淺顯、易懂，目的是為了發揮拋磚引玉的功能，讓學生體會遊戲規則的設計要領，同時享受在遊戲中學習的樂趣。

(四) 發揮「美力」

全部字卡皆為自製設計，目的有二，一是製作過程學生須自行選取字詞和書寫，所以此歷程即是協助複習；二是親手繪製具有「美力」的卡片，除了培養美感外，也讓普通簡易的遊戲也變得更具吸引力。

(五) 搭配另一款遊戲

課堂上正式遊戲的賽制有兩輪，以產生班級中最佳優勝者，當進入 5 人決賽時，差異化教學設計便派上用場，所以研究者另設計了四字語詞九宮格的遊戲卡，讓未進入決賽的學生同時有另種遊戲可玩。

四、教學實例

(一) 教學理念

以「配對原則」設計的桌遊規則，適合四字語詞裡上、下語詞配對而成的練習，本單元以詞卡的兩兩配對，作為學習四字語詞的練習方式。

(二) 教學目標

1. 熟練成語、四字語詞：藉由詞卡的兩兩配對，熟悉成語及其使用方式。
2. 寓教於樂：藉由桌遊卡寓教於樂的遊戲形式，可以強化學習動機，促進學習的自我效能。
3. 增進人際互動：藉由桌遊形式可以營造人際互動的友善氣氛，以及帶動良好的討論品質，增進學習效能。

綜合以上三點，此桌遊教學方案能呼應國語文核心素養「國-E-A1」：□培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我；以及「國-E-C2」：與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與活動並體會團隊合作的重要性。

(三) 教學資源

1. 學生自製字卡

2. 國小國語康軒版第五冊課文生字

(四) 設計說明

準備物件：

1. 學生自製四字成語的語詞卡，方式是將一個四字成語拆成上、下各 2 個字的兩張語詞卡。（每人任選 4 個生字來製作，組員們互相協調，不可重複，所以每人一共製作 8 張卡。）
2. 老師為各組準備 3 張命運卡（背面空白），以及 3 張命運卡（背面空白）。
3. 老師再為每組準備 10 張命運卡（5 張背面書寫是「停玩一次」、另 5 張是「連續翻 2 張」、10 張機會卡（5 張背面是四字混亂排列的成語卡、另 5 張是排列正確的四字語詞卡）。

遊戲規則：

1. 六人一組，四人是玩家，兩人為裁判。
2. 六人製作的語詞卡、三張命運卡（背面空白）、三張機會卡（背面空白）全部混合成一疊，置於桌中。
3. 老師製作的 10 張命運卡（5 張背面書寫是「停玩一次」、另 5 張是「連續翻 2 張」、10 張機會卡（5 張背面是四字混亂排列的四字語詞卡、另 5 張是排列正確的四字語詞卡）共兩疊，放置於桌中。
4. 各組積分最多者為勝者，將進入第二輪遊戲決賽。
5. 遊戲開始，玩家輪翻桌上的混和卡一張，若手中持卡能湊成一個四字語詞，並成功念出者得一分，將卡片排列於一旁，做最後計分時依據；若念錯者，則成為廢卡，交給裁判置於一旁，不可再使用。
6. 若翻到機會卡者，可翻桌上老師製作的那一疊機會卡，其中，若翻得四字混亂的語詞卡，並立即正確說出此四字語詞者，即可得 2 分，再將卡片列於一旁，做最後計分時依據；若無法正確說出者，則成為廢卡，交給裁判置於一旁；若翻得到四字排列整齊的語詞卡，則需依卡片上的四字語詞大聲造出完整的句子，裁判認可者，始可得 2 分。

7. 若翻到命運卡，可翻桌上老師製作的那一疊命運卡，其中，若翻得「連續翻 2 張」時，可連續翻混和卡 2 張；若翻得「停完一次」時，則由下一位玩家翻卡。
8. 當桌中的混和卡整疊被翻完，即遊戲結束，此時各組裁判發下答案紙，請各玩家寫下遊戲中自己配對成功的四字語詞和造句，再交給裁判計分，並全部貼到黑板上，得分高者獲勝。



圖 1 學生自製四字成語的語詞卡，方式是將一個四字成語拆成上、下各 2 個字的兩張語詞卡。



圖 2 玩家寫下遊戲中自己配對成功的四字語詞和造句，再交給裁判計分，並全部貼到黑板上，得分高者獲勝。

(五) 教學流程

1. 引起動機

舉例使用四字語詞的好處，可以豐富表達的意境。

利用投影片，全班一起複習四字語詞，以利遊戲進行。

2. 發展活動

各組（共有 5 組）工作分配（裁判 2 人，玩家 4 人）

遊戲規則說明

各組物件（語詞卡、答案紙）分配

分組進行遊戲，勝出者參加全班最後 5 人決賽。

最後 5 人決賽時，其餘學生可以選擇觀賽，或是兩兩玩四字語詞九宮格，課後可憑積分領取小禮物。

評量方式及標準：

- (1) 能拼出正確的成語。
- (2) 能使用成語造出正確的句子。
- (3) 遵循遊戲規則，順利完成遊戲。



圖 3 老師製作四字混亂排列的機會卡



圖 4 學生拼出正確或錯誤的四字語詞

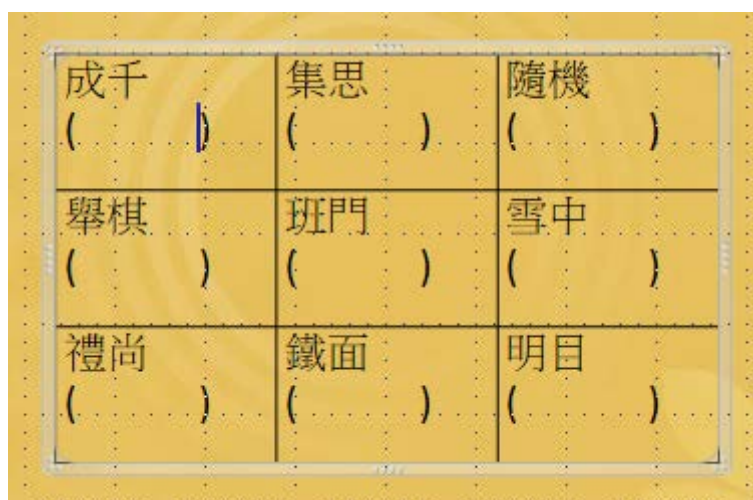


圖 5 四字語詞九宮格遊戲示例：每個四字語詞提示前兩個字，後面由玩家自行填入，完全正確者可得分，連線賓果者勝出。

3. 綜合活動

(1) 分享今天遊戲的感受

(2) 創意大挑戰~強力徵求學生創意，自由設計四字語詞桌遊規則，並於課餘時間邀請同學們試玩成功者，做為課後加分作業。



圖 6 學生作品示例：學生發揮創意，自由設計四字語詞桌遊規則，比老師的更有趣。

(六) 課後省思

1. 遊戲規則可以任意變化，若學生能力較弱，則需簡化規則；若學生程度甚高，則可制定較複雜的規則，加深遊戲難度或趣味，例如，可將翻卡的規則修改成自由抽選卡片的方式。
2. 用桌遊的方式複習四字語詞和成語，學童的興致高昂，而且遊戲規則簡單，學童容易上手，更能提高學習動機和學習成效，所以平時上課遇到老師講解生字和成語時，學生們的專注力都明顯提高。
3. 此教學實例中，為顧及全班的程度及兼顧教學，遊戲規則簡單易學，而在老師的拋磚引玉之下，檢視上述綜合活動中的加分作業結果，一些程度甚高的學生們，果然青出於藍，能夠自行設計更有創意的遊戲規則，且紛紛吸引同學們投入一起玩樂！

五、未來應用方向

（一）桌遊式的配對遊戲，極適合在國語文領域中使用

除了四字語詞的配對之外，還可以使用部件配對成國字、形音配對成國字、國字形和義的配對、字與字配對成語詞、詞與義的配對等，只要是配對型的性質，即可設計成此類的桌遊卡；此外，還有撲克牌玩法配對的概念（1吃9、2吃8），套上語文的內容，變身成「國字吃部首」、「聲符吃韻符」、「部首吃部件」等，其他玩法如撿紅點、心臟病、接龍、吹牛等套用到語文教學上，都能讓課程更具吸引力（賴秋江，2017）！將遊戲結合課程可以活潑教學，並能有效提升學生的專注力和記憶力。

（二）激發學生的創意

桌遊模式的語文教學，可以運用於激發學生的創意，建議應用方向有三：

1. 規則設計

桌遊已在許多學生的生活中風行已久，學生所了解的規則玩法類型，絕對在於班級老師之上，故鼓勵學生展現遊戲規則設計的個人創意，並融入課程元素，可以增強學習動機，對學習也絕對有加成效果。

2. 寫作發想

桌遊的規則類型有派對遊戲和情境遊戲兩種，派對遊戲規則簡單易學，上述的教學實例即屬此類；情境遊戲除了規則之外，還涉及背景主題、故事鋪陳及角色個性形塑，所以更能引人入勝，而這些都可以做為寫作題材，引發想像創意。

3. 美感體現

卡片的藝術設計和整個主題規劃，都需要美感創意的展現，藉由桌遊情境的引導，可以訓練及提升學生的美感能力。

（三）培養合作互動技巧

遊戲之中需要自然的互動，所以人際關係、同理心和合作技巧，可以在桌遊之中獲得學習成長的機會。為了培養合作互動技巧，黃政傑、林佩璇（1996）建議可以著重於基本的常規要求、小組完成的任務明確化、有效運作的技巧、確

認精熟學習內容及學習材料、建立積極的相互依賴關係、以及尊重的相處態度等。

(四) 提升情緒穩定性

遊戲時的公平性與一致性，讓遊戲可以進行順利、玩家們享受樂趣，所以學生在遊戲之中必須遵守遊戲規則，從中也培養了耐心和挫折容忍力。建議的做法包括：確保遊戲規則明確化和機制的公平性，並能獲得大家的共識；此外，建立積極的相互依賴關係也有助於支持個人心理狀態的穩定；而增加遊戲次數，讓機率顯現均等樣態，同時降低立即滿足的衝動性。

綜上所述，桌上遊戲在教學上的應用可以讓學生有更多的學習參與動機、發展解決問題的能力、幫助學習社交技巧，增進情緒穩定性，在認知和情意的學習上，皆有莫大的助益。

參考文獻

- 侯惠澤(2018)。**寓教於樂-知識主題桌上遊戲設計~含118人力銀行桌遊包(圖書+桌遊)**。台北市：台科大。
- 柯華葳(1993)。**台灣地區閱讀研究文獻回顧**。載於曾志朗(主編)，**中國語文心理學研究第一年度結案報告(31-76頁)**。國立中正大學認知科學研究中心。
- 高鵬家、陳渝苓(2011)。**遊戲與兒童發展之關係論述—理論與實際**。**大專體育**，113，15-21。
- 張新仁編(2003)。**學習與教學新趨勢**。台北市：心理。
- 許彩虹(2012)。**識字教學策略**。台北市：秀威資訊。
- 游添燈、吳秉昇(2018)。**Suits 的遊戲理論與《師父》**。**臺大體育學報**，34，39-48。
- 黃政傑、林佩璇(1996)。**合作學習**。台北市：五南圖書。
- 愛天使亞夜(2011)。**桌上遊戲設計講義，第一章第一節**。取自 <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=1492790>
- 賴秋江(2017)。**桌遊自造課**。台北市：幼獅文化。

