

# 遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣和理 解能力之影響

## The Effects of Game-Based Learning on Second-Grade After-School Care Students' Reading Interest and Comprehension

廖蕙瑄<sup>1</sup> 沈俊毅<sup>2</sup>

LIAO, I HSUAN<sup>1</sup> Shen, Chun Yi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>淡江大學學校財團法人淡江大學 教育科技學系研究所 研究生

<sup>1</sup>Tamkang University of Educational Technology Student

E-mail : [613730075@o365.tku.edu.tw](mailto:613730075@o365.tku.edu.tw)

<sup>2</sup>淡江大學學校財團法人淡江大學 教育科技學系研究所 教授

<sup>2</sup>Tamkang University of Educational Technology Professor

E-mail : [dannyshen1202@gmail.com](mailto:dannyshen1202@gmail.com)

### 摘要

本研究主要探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣和理  
解能力之影響，研究目的如下：

1. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣之影響
2. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀理解能力之影響
3. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀歷程之改變

本研究採個案研究，以新北市某國小二年級課後照顧班為研究對象，進行  
為期 4 週，每週 1 天，每天 40 分鐘的一堂課後照顧班課堂時間實施。所使用到  
的研究工具包含遊戲式教材（故事骰）、課堂觀察紀錄表、教案和課堂影片。研  
究主要結果如下：

1. 遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣有正面影響
2. 遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀理解能力有正面影響

**關鍵字：**遊戲式學習、課後照顧班、閱讀興趣、閱讀理解能力

### Abstract

The purpose of this study was to explore the effects of Game-Based Learning on  
second-grade after-school care students' reading interest and comprehension.

The finding of this study are as follows:

1. Game-based learning has positive impact on the reading interest of second-grade after-school care students
2. Game-based learning has positive impact on the reading comprehension ability of second-grade after-school care students

**Keywords** : Game-Based Learning, After-School Care, Reading Interest, Reading Comprehension

## 壹、前言

本研究旨在於探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣和理解能力之影響，本章將內容分成兩個小節：研究背景與動機、研究目的與問題。

### 一、研究背景與動機

閱讀是知識建構不可或缺的根基，能促進學童腦力的開發、語言能力的提升，也有助於激發想像力和創造力(林巧敏, 2011)。作為學習的核心，閱讀不僅能拓展知識外，更能培養批判性思考的能力，能為未來學習奠定良好基礎。

因應 108 課綱的實施及素養導向的題型變化，家長對於孩子閱讀能力的重視日益提升，特別是在 7~9 歲，是建立良好閱讀習慣的關鍵期(遠見天下雜誌, 2022)。相關研究指出，目前學童在閱讀能力上表現普遍偏弱，原因包含學習程度不高、弱勢背景的學童在從事閱讀活動時易感到困惑和困難以及在課餘時間更偏好使用 3C 產品等娛樂活動而非閱讀活動，進而影響學童閱讀動機和興趣，難以養成穩定良好的閱讀習慣(陳美玲 & 施和伸, 2014; 陳巍之, 2020)。

與傳統的授課像是紙本教材等方式相比，遊戲式學習將遊戲融入課程中，能有效提升學習者的學習興趣與學習動機，促使他們更願意投入時間進行學習，激發主動學習的意願，讓學習者能持續樂在學習(高孟君 & 袁宇熙, 2023)。藉由遊戲中富有趣味與互動性的設計，將知識融入情境中，能更有效地提升學童的學習動機、興趣與參與度。

### 二、研究目的與問題

#### (一) 研究目的

1. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣之影響
2. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀理解能力之影響
3. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀歷程之改變

#### (二) 研究問題

1. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀興趣之影響
2. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀理解能力之影響
3. 探討遊戲式學習對國小二年級課後照顧班學童的閱讀歷程之改變

## 貳、文獻探討

本章將內容分成三個小節：第一節為課後照顧班；第二節為閱讀理解；第三節為遊戲式學習。

### 一、課後照顧班

公共托育一直是社會關注的議題之一，在臺灣推行課後照顧班，主要是因為雙薪家庭的普及和提供弱勢族群照顧與輔導服務(陳盈宏, 2017; 顧佳容, 2022)。相關研究發現，低年級學童待在課後照顧班的時間甚至比在學校還長，更顯示出了課後照顧班的重要性。目前課後照顧班所遇到的問題包含了需求、課程等問題，其中課程可以透過完善規劃課程內容、妥善運用時間來解決。

### 二、閱讀理解

#### (一) 閱讀理解能力

研究顯示，學童可以透過閱讀遊戲說明書的方式，來強化閱讀理解能力(呂靜茹, 2023)。無論使用遊戲式學習或講述法教學，都能促進提升學童的閱讀理解能力(黃玉幸, 2014)。想提升閱讀理解能力，可以搭配有效的策略，讓學童能夠快掌握內容，且閱讀理解能力和閱讀動機、興趣都是會互相影響的，使用策略來吸引學童注意力和興趣，都是有助於提升閱讀理解能力的。

#### (二) 閱讀興趣

閱讀興趣的培養在教育過程中扮演著至關重要的角色，興趣的激發尤為重要，因為它能促使學童自發積極參與閱讀活動，進而提升閱讀素養(林巧敏, 2011)。且不僅能增強專注力、促進閱讀習慣的養成，還可以提升學習的自主性與成效，並提高閱讀理解能力。(張芳全, 2023; 劉碧琴, 2021; 盧雅雯, 莊文啟, & 歐陽閻, 2019)。綜合上述，興趣是做任何事都不可或缺的，因為興趣能促使個人主動積極的參與活動，所以該如何激發學童在閱讀上的興趣是非常關鍵的，可以從創新、結合不同的閱讀活動和策略著手，來激起學童對閱讀的興趣。

### 三、遊戲式學習

#### (一) 遊戲式學習

遊戲式學習成為目前教育的研究重點之一，以遊戲形式為基礎的教學設計活動在學齡兒童及青少年中非常盛行(高孟君 & 袁宇熙, 2023)。主要是因為遊戲式學習能引起並提高學習者動機，若將遊戲特性將教學內容結合，讓學習者在學習過程中更投入，促使有意義的學習，可以提高學習者的動機、興趣和參與度等，助於達到教學目標(王

怡萱, 張家欣, 王惠萱, 盧易辰, & 巫亭璇, 2016; 周羅悅, 賴佳菁, & 劉錫吾, 2023; 楊心怡, 2013; 謝瑞宏 et al., 2017)

## (二) 桌遊

桌遊分成許多類型, 如策略、記憶、推理和合作等, 不同類型的桌遊適用於不同的學習目標和教學情境(張淑美, 劉昱良, & 魏慧美, 2020; 陳怡婷, 2018; 儲祥怡 & 林樹聲, 2021)。其最大的價值在於寓教於樂, 讓學習者在無壓力的環境學習(陳昱宏 & 王偉丞, 2021)。可以藉由桌遊從中獲得學習的樂趣, 再搭配教學策略的使用, 可以有效提升學習者的興趣、成效等。

## 參、研究實施與設計

本章將內容分成兩個小節: 第一節為研究方法; 第二節為研究工具。本研究的實施時間和主題如表 1 所示。

### 一、研究方法

#### (一) 研究設計與架構

本研究使用個案研究, 透過課堂觀察和課堂影片的方式來了解在閱讀上使用遊戲式學習的成效, 並提出本研究架構, 如圖 1 所示。



圖 1 研究架構圖

#### (二) 研究對象

本研究對象為新北市某國民小學以便利抽樣的方式選取一個二年級課後班班級, 共有 16 名學童, 其中 7 位為男生, 9 位為女生。該課後班學童在閱讀理解能力上, 大多學童為偏高和中等, 少數學童能力較弱, 該校課後班上課時間為每週一、三、四和五下午三節課的時間, 本研究會在每週三的最後一節課實施, 為期共 4 週的時間。

#### (三) 研究流程

本研究流程包含三個階段: 分析、設計與發展及評鑑階段。

##### 1. 分析階段

閱讀文獻找出並確定研究主題、目的與問題等方向, 擬定研究計畫與架構, 接著閱讀大量相關文獻。

##### 2. 設計與發展階段

在研究實施前，先將繪本主題、教案設計完畢並和課後班導師確認，接著開始實施研究，根據教案的課程內容和時間規劃完成當週課程，在過程中會全程錄影，同時研究者會根據當日所觀察到和閱讀有關的行為紀錄在課堂觀察紀錄表中。

### 3. 評鑑階段

整理在研究中收集到的所有資料，進行資料分析，接著針對結果提出結論與建議，將研究報告撰寫完成。

## 二、研究工具

本研究所使用到的研究工具包含遊戲式教材、課堂觀察、教案和課堂影片共四種，詳細說明如下：

### (一) 遊戲式教材

本研究所使用的遊戲式教材為故事骰（Rory's Story Cubes）如圖 2 所示，共有 5 款不同的主題，分別為基本、神秘、奇幻、旅行和英雄。其遊玩方式非常多變，在本研究的遊玩方式為教學者會先說一本繪本的前半段，學童們根據故事內容選擇一顆骰子並骰出，再依據骰出的圖案搭配先前的故事內容將故事發想出一個屬於自己的結局。



圖 2 故事骰（Rory's Story Cubes）

### (二) 課堂觀察

研究者擔任教學者和觀察者的角色，將課堂過程中所觀察到和閱讀有關的現象，以客觀且具體的方式記錄在研究者編制的課堂觀察紀錄表中，且整個課堂都會使用手機錄影記錄下來。

### (三) 教案

壹、教案設計			
課程名稱	主題故事接龍	設計者	廖蕙瑄
教學對象	國小二年級課後 照顧班	課程時長	一節課 (40 分鐘)
課程目標	1. 提高學習者的閱讀興趣 2. 讓學習者認同閱讀的重要性		
貳、教學活動			

教學流程	教學時間	教學資源
<p>一、前言（引起動機）</p> <p>先將學童進行分組，依照小組分配位子，接著和學童展示桌遊和繪本，並說明規則和繪本前半段內容。</p>	5 分鐘	桌遊（故事骰）、繪本
<p>二、討論</p> <p>分組進行桌遊活動和討論繪本內容，同時協助學童在過程中遇到的問題與困難。</p> <p>桌遊遊玩方式為每位同學輪流骰故事骰，並針對自己骰出的圖案，結合前半段的故事，延伸發想出屬於自己的結局，並和其他組員分享，共同討論出認為最好的結局。</p>	5 分鐘	
<p>三、發表</p> <p>請各組派一位上台分享討論結果，全班投票選出最佳組別給予獎勵。</p>	15 分鐘	
<p>四、反思</p> <p>請學童們分享活動心得以及對於其他同學在遊戲過程中所說的故事有什麼感想。</p>	10 分鐘	
<p>五、結尾</p> <p>教學者將繪本後半段分享完，總結內容與重點，並和學童說明閱讀的好處。</p>	5 分鐘	
參、評量方式		
課堂分享、課堂影片呈現		
肆、教學成果		
教學心得、課堂觀察心得、課堂影片		

#### （四） 課堂影片

研究者在每週課程開始之前，在固定的位置架設手機並錄影，以供後續做為參考資料。

表 1 本研究實施時間和主題

週次	主題	繪本名稱
1	情緒（接納並以正確的方式表達、調節及舒緩情緒）	菲菲生氣了——非常、非常的生氣
2	自作聰明（聰明反被聰明誤）	我的幸運日
3	尊重（善意對待他人，尊重別人特點）	查禮，不要沒禮貌！
4	自律（專心聽對方說話是尊重對方的禮貌表現）	愛打岔的小雞

## 肆、結果與討論

研究者根據每週收集到的課堂觀察轉成文字檔並和課堂影片結果彙整。結果發現學童在課程開始前會好奇繪本內容、閱讀繪本時專注力提高，且在遊玩過程中變得越來越投入，從一開始只想丟骰子變成會搭配當週繪本內容來選擇骰子，以及在分組上台分享時，學童會更主動爭取上台機會，教學者會鼓勵每位同學輪流上台，確保大家都有上台的機會，最後在課程結束後也會和其他人分享自己閱讀過的繪本。在課堂影片中發現，學童能在繪本中找到和主題相符的段落、所發想的故事內容有貼合當週主題，在故事結構上也越來越完整、流暢，也會針對繪本中的錯誤行為提出自身看法。將研究結果和文獻比較後發現學童在討論和發表時能感受到閱讀理解能力的提升，和在遊戲規則理解、討論過程上，都可以透過桌遊來強化學童的閱讀理解能力(呂靜茹, 2023)觀點相符。學童在遊玩過程中更加投入，如同遊戲式學習能引起動機和提高興趣，讓學習者更加投入，達到有效學習(謝瑞宏 et al., 2017)。

如上所述，學童對於閱讀產生興趣，會主動閱讀且願意和他人分享，也能確切掌握到繪本主題並針對主題和故事結局進行反思，因此研究者認為使用遊戲式學習對學童的閱讀興趣和理解能力皆有正面影響。其中研究者發現會影響到研究結果的因素包含教學者所使用的教學策略、分組的人數和方式、課程的時間長短、桌遊的遊玩方式以及在過程中的突發狀況等。最後根據結果分析和反思，認為可以改善的方向包括以下兩點：

### 一、擴大研究範圍和研究對象

本研究的研究對象為新北市某國民小學課後照顧班學童所組成的一個班級，故研究結果僅能代表相似族群，因此建議未來相關研究可以將對象擴展到其他年齡層、不同學區的學童。

### 二、延長研究時間

本研究礙於時間和資源上的限制，為期共 4 週，每週一天，每天 40 分鐘的一堂課後照顧班課堂時間進行，結果發現雖然每週在課堂中學童的專注力較不穩定，但在閱讀興趣上是有正面影響的，因此建議未來相關研究可以將研究時間延長，再進一步分析學童在閱讀興趣和理解能力上能否有顯著差異。

## 參考文獻

### 一、中文部分

- 王怡萱、張家欣、王惠萱、盧易辰、巫亭璇 (2016 年 11 月)。遊戲式學習輔助高中文言文課程設計初探。載於國立東華大學 (主編), TANET2016 臺灣網際網路研討會 (1251-1256-222 頁)。台灣: 國立東華大學。  
doi:10.6679/TANET.2016.222
- 呂靜茹 (2023)。桌遊運用於提升國中學習障礙學生在國文科學習動機之探討。*臺灣教育評論月刊*, 12(11), 124-129。
- 周羅悅、賴佳菁、劉錫吾 (2023)。遊戲式學習對提升智能障礙兒童數學學習效能之行動研究。*障礙者理解學刊*, 19(2), 89-108。  
doi:10.6513/JUID.202310\_19(2).0004
- 林巧敏 (2011)。臺灣國小學童數位閱讀興趣與行為之調查分析。*國家圖書館館刊*, 100(2), 30-59。
- 高孟君、袁宇熙 (2023)。遊戲式學習促進會計課程學習投入之研究。*數位學習科技期刊*, 15(1), 53-87。doi:10.53106/2071260X2023011501003
- 張芳全 (2023)。國中生閱讀興趣成長軌跡對國文科學習成績的影響。*學校行政*, (146), 235-257。doi:10.6423/HHHC.202307\_(146).0010
- 張淑美、劉昱良、魏慧美 (2020)。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。*高雄師大學報: 教育與社會科學類*, (48), 31-60。
- 陳怡婷 (2018)。桌遊運用於國小國語文教學之實務分析。*語文教育論壇*, (16), 8-12。doi:10.6750/LEF.201806\_(16).02
- 陳昱宏、王偉丞 (2021)。數學教學融入桌遊活動對學生學習動機與學習興趣影響之研究。*國際數位媒體設計學刊*, 13(1), 27-38。  
doi:10.29465/IJDMD.202106\_13(1).0003
- 陳盈宏 (2017)。我國都會地區國民小學課後照顧班執行現況之研究: 以弱勢群體學生為探討焦點。*教育研究與發展期刊*, 13(3), 1-30。  
doi:10.3966/181665042017091303001
- 陳美玲、施和伸 (2014)。結合學習共同體概念與心智圖於學生閱讀教學。*臺灣教育評論月刊*, 3(6), 31-36。
- 陳巍之 (2020)。打造悅讀環境, 讓孩子愛上閱讀。*臺灣教育評論月刊*, 9(3), 114-116。
- 黃玉幸 (2014)。數位遊戲式學習對國小四年級學生閱讀理解能力之影響—以 PIRLS 文章與試題為例 (碩士論文)。取自華藝線上圖書館系統。(系統編號 U0002-1808201415482400) doi:10.6846/TKU.2014.00697
- 楊心怡 (2013)。從認知負荷觀點探討鷹架輔助遊戲式學習於人體血液循環之研

究。*教育傳播與科技研究*，(106)，65-78。

doi:10.6137/RECT.2013.106.04

劉碧琴 (2021)。「閱讀、悅讀、躍讀」—從圖書館行政教師角度提升學生閱讀

興趣與閱讀素養之行動研究。*康大學報*，(11)，1-19。

盧雅雯、莊文啟、歐陽閻 (2019)。持續安靜閱讀對國小一年級學童識字能力與

閱讀興趣之影響。*教育學誌*，(42)，1-53。

儲祥怡、林樹聲 (2021)。國小自然科學桌遊教學研究之回顧與省思。*科學教育*

*月刊*，(442)，14-27。doi:10.6216/SEM.202109\_(442).0002

謝瑞宏、張鳳芝、陳姸珮、徐尉哲、吳丞婷、賴志偉、柯虹君 (2017 年 10

月)。*遊戲式學習—以二進制／十進制轉換遊戲為例*。載於東海大學 (主

編)，TANET2017 臺灣網際網路研討會 (1510-1515 頁)。台灣：東海大

學。doi:10.6728/TANET.201710.0265

顧佳容 (2022)。公立國小低年級兒童課後照顧班的困境與解決策略。*臺灣教育*

*評論月刊*，11(10)，111-116。

