

# 彰化縣 108 年度國民中小學學生獨立研究作品徵選

## 作品說明書

### 第一階段 研究訓練階段

#### 一、近二年學校獨立研究課程之規劃

學期 \ 年級	三年級	四年級	五年級	六年級
上學期	專題研究	專題研究	獨立研究	獨立研究
下學期	專題研究	獨立研究	獨立研究	獨立研究

- (一) 三年級安排專題研究，由老師安排適合學生程度之主題進行探索，並將未來進行獨立研究所需之相關技能安排於課程中，希望學生能透過探索主題的過程學會發現問題、解決問題、尋求資源、資料的歸納延伸、相關資訊處理等能力。
- (二) 四年級上學期分組進行專題研究，藉由討論決定研究主題，運用三年級所學之能力分組完成專題研究。
- (三) 四年級下學期分組進行獨立研究，過程中除更加熟悉研究所需相關能力外，更強調獨立研究所需之主動性與問題解決。
- (四) 六年級依據學生特質、研究性質採分組或個別形式進行獨立研究，除強調研究產出外，更加強檢討與批判，對於完成作品與研究進行反思。

#### 二、學校如何提供該生獨立研究訓練

該生為四年級時通過資優鑑定之學生，並無接受三年級與四年級之課程訓練，五年級透過賞析歷年優秀作品開始進行獨立研究課程，並引導學生從日常生活中尋找感興趣的主題，在進行獨立研究的過程中逐漸培養發現問題、解決問題、尋求資源、資料的歸納延伸、相關資訊處理等能力，除強調研究產出外，更加強檢討與批判，對於完成作品與研究進行反思。

## 第二階段 獨立研究階段

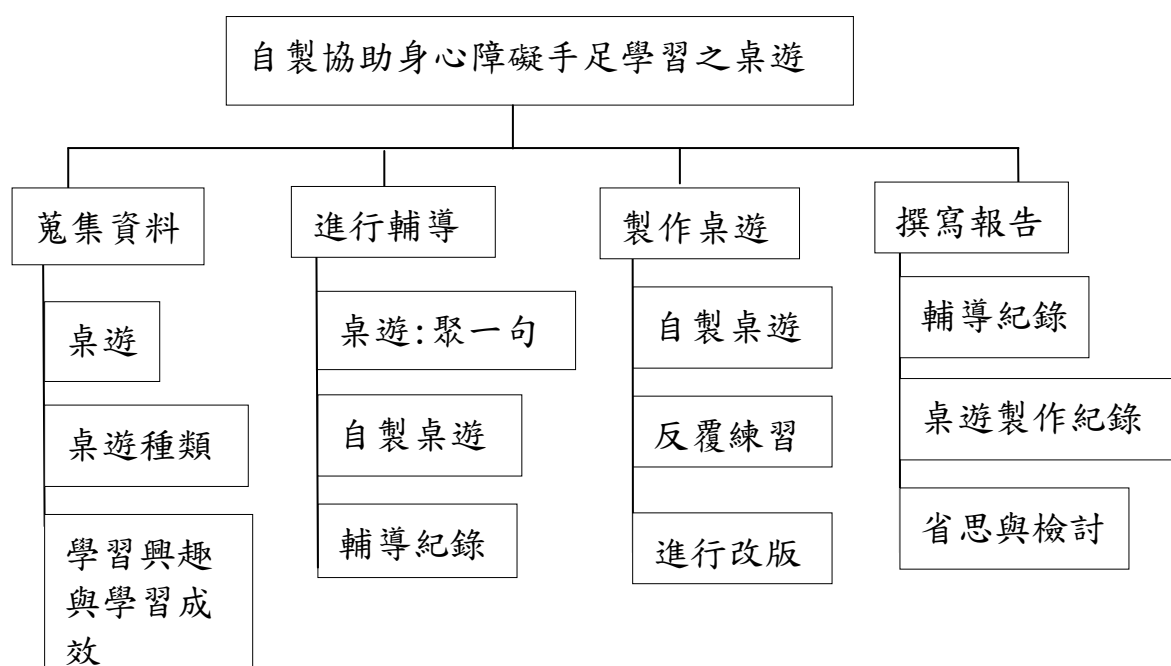
### 一、研究動機

在上次協助輔導妹妹學習的研究過程中，我發現妹妹常因為缺乏學習興致而不認真接受輔導，導致影響學習的成效，也讓我無法真正了解妹妹的學習狀況。但是我仍然想要在家協助妹妹練習，與資源班老師討論後，了解妹妹除了需要提高學習興趣外，在連結詞的應用上經常使用不當、技巧生疏，導致句子不暢，旁人也就不知道她想要表達的意思。

而在某次妹妹從學習教室帶回一盒語文的遊戲桌遊之後，我發現對妹妹而言雖然這個桌遊的內容很複雜困難，她還是一直很想玩，直到因為無法完整造一個句子，或者完全搞不清楚遊戲規則，而最後漸漸地失去興致。於是我萌生了想依照妹妹的學習狀況，設計適合妹妹學習的桌遊，希望藉由桌遊讓學習不要那麼枯燥乏味，提高妹妹對學習的興趣，讓妹妹邊玩樂也能增強她對連接詞的應用，讓她知道學習並不完全是痛苦的，學習也可以變有趣！

### 二、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

#### (一)研究架構



## (二)研究進度表

進度 \ 月份	六月	七月	八月	九月	十月	十一月
擬定主題	◎					
蒐集資料		◎	◎	◎		
整理資料		◎	◎	◎		
進行輔導		◎	◎	◎	◎	
彙整研究結果						◎
完成報告						◎

## (三)研究問題

1. 甚麼是桌遊?
2. 桌遊有哪些種類?
3. 學習興趣會不會影響學習成效?
4. 透過桌遊可以讓妹妹對學習更有興趣嗎?
5. 透過桌遊可以讓妹妹的學習態度變的更好嗎?
6. 透過桌遊可以促進妹妹的學習成效嗎?

## 三、資料彙整

### (一)桌遊

桌上遊戲（英語：Tabletop game），簡稱為桌遊，又稱為不插电遊戲，是針對如卡片遊戲、圖板遊戲、骰牌遊戲，以及其他在桌邊或任何由數名玩家面對面於同一空間玩的遊戲的泛稱，多數會使用圖板、紙卡、骰子、微縮模型(含棋子、公仔)、籌碼、沙漏、繪圖紙筆或其他特殊情境道具。「桌上遊戲」這個用詞最主要便是用來區別必需插電並且使用電子儀器產品才能遊玩的遊戲。桌上遊戲，盛行於二次世界大戰後的歐洲國家，是聯繫家族感情和傳承知識的重要活動，桌遊的設計師和主要生產地來自德國，具有規則嚴謹、

遊戲機制豐富、主題鮮明、配件精緻的特色。

## (二)桌遊的種類

桌上遊戲五花八門，擁有許多種類，大略分成八大類別，分別是「派對遊戲」、「策略遊戲」、「情境遊戲」、「戰爭遊戲」、「抽象遊戲」、「交換卡片遊戲」、「兒童遊戲」、「家庭遊戲」這八種。

## (三)學習動機和學習成效的關係

學習動機是引發學習者參與學習活動，維持學習活動，以朝向既定的學習目標進行的一種心路歷程。學習動機是影響學習成敗的重要關鍵，對學習者而言，意義重大。相關研究指出擁有高度學習動機的學生會有較明確的目標和強烈想把學習內容學會的渴望，對於成果有較高的期待及擁有較好的自我效能，而研究也發現學生學習動機對學習成效有正向影響和會有較佳的成效。學習動機與學習策略，不但具有密切關係，並且還交互的影響學習者的內在認知歷程，進而影響其外在的學習成就。

## 四、資料分析

### (一)指導日誌

時間	教學重點	教學成效	問題所在	可以怎改進
8/6 上午 10:50   11:10	1. 跟妹妹說明我和她要做些什麼。 2. 用自創的桌遊來跟妹妹練習用連接詞來造句。	我沒注意到我出的題目對妹妹而言太困難了，因此這次的練習只算讓他先熟悉一下連接詞。	雖然桌遊教具是我自己設計的，但是發現妹妹 1. 不認真參與。 2. 沒興致。 原因:原來是我出的題目太難了。	1. 讓題目變單。例如:為了...、一邊...一邊...等。 2. 教學方法變有趣，提升妹妹的興致。

<p>8/11 上午 10:50   11:11</p>	<p>1. 用桌遊讓妹妹運用連接詞造句 2. 改變教學方式，採用輕鬆、有趣的方法吸引妹妹學習。</p>	<p>跟上一次比較，妹妹進步很多，參與的興致就比較高，思考如何句子的時間有縮短。 句子較能完整表達，例如：因為今天下雨了，所以不行搭熱氣球了。</p>	<p>1. 再把題目變簡單 這次，妹妹真的比較聽懂我在講什麼了！ (1) 會漏字/使句子不完整。 (2) 搞錯語意。 2. 採用有趣的教學方法 遊戲單調，妹妹就會感到不好玩而不認真參與，但是若她覺得太好玩時，她就會太瘋狂而搞不清楚狀況。</p>	<p>1. 卡片重新計 這次我是參考妹妹的資源班老師借我的桌遊【桌遊名稱：聚一句】的構想，設計成適合妹妹的題目。 2. 我必須要會拿捏分寸，要讓練習變有趣，但也不要讓妹妹變得太瘋狂。</p>
<p>8/12 晚上 9:14   9:25</p>	<p>1. 複習教過的句型。 2. 繼續教新的句型。 3. 測試在遊戲中使用圖例方式教導，對妹妹會不會比較適合。</p>	<p>因為我通常會跟妹妹複習教過的句型，所以妹妹多少都有記起來。 例如：如果...、有...有...也...有...、先...在...最後...等。</p>	<p>可能精神狀況不太好、累了，所以妹妹有點不認真。 發現問題： 妹妹精神不好，通常就不能做練習，因為這樣的效果不好。</p>	<p>如果可以的話，讓妹妹的體力變好，雖然我們不知道妹妹不確定她真的很累，還是裝的，或者...已經玩膩了，要是她的精神很好的話，相對學習效果就會很好。</p>

<p>8/15 晚上 10:05   10:23</p>	<p>1. 複習之前教過的句型。 2. 教新的連接詞句型。 3. 跟妹妹講解新的遊戲規則。</p>	<p>自從使用圖例來引導妹妹之後，成效不錯，這代表圖例教學適合妹妹，且成功了，所以之後就用這種方式，再加上其他變化的玩法。</p>	<p>這一次我們主要是在複習之前教過的句子，不過由於我們多次使用圖例來引導她，加上老師似乎也是這樣來教妹妹，因此妹妹只要不是用圖例的引導造句，她就會變得更不會造句。</p>	<p>因為使用圖例來引導妹妹是我們至今為止使用最有效引導妹妹的方式，所以我不打算換種方式來引導妹妹，不過可能會把圖例稍微改良，做出適合引導妹妹的方法。</p>
<p>8/16 晚上 9:40   9:55</p>	<p>1. 教新的句型。 2. 複習之前教過的。</p>	<p>雖然妹妹常常會漏字、用詞不當，但卻都已經比一開始的狀況好非常多，無論是造句的時間、造句的答對率、學習態度等，可能一時看不出來，但她其實都有進步。</p>	<p>妹妹今天特別沒精神，因此我們練習了比較簡單的句型，我們練習了因為...所以...，這算是蠻簡單的句子，對妹妹而言也是，雖然她多少會漏一些字，使句子會有點不流暢。例如：因為下雨，所以不能出去玩，她可能會少了主詞，又或者是句子講出來了，但連接詞卻忘了加進去句子裡。</p>	<p>改善方法： 在圖例中畫出主詞、副詞、形容詞.....，來提示妹妹哪邊該放甚麼詞，以減少妹妹忘記說(寫)或使用錯誤。</p>

<p>8/17 上午 10:30   10:52</p>	<p>1. 教妹妹新的且更難的句型。 2. 教妹妹她不知道的字音。</p>	<p>終於教會了妹妹怎麼唸【再】和【先】，這兩個字！這兩個字，妹妹一定學過，再次的教導，應該可以讓妹妹印象更深刻。而這次的練習也讓我激發了新的靈感。</p>	<p>今天練習了新的句型：【先】、【在】、【最後】。發現問題：今天的題目對妹妹而言有點困難！ 1. 妹妹唸不出題目 例如：她一直不會唸【先】即使教了很多次，她卻一直唸成 丌 么、，反而造句的部分沒什麼問題。</p>	<p>1 發現了妹妹不會唸題目“字音”，那她有可能其他的字音也不會唸，所以我打算製作注音符號表融入新的教材裡。</p>
<p>8/20 晚上 8:50   10:10</p>	<p>1. 讓妹妹了解甚麼是名詞、動詞、人物等。 2. 讓造句的方式變得更簡單、更有趣。</p>	<p>1. 因為增加了新的東西，所以讓妹妹更了解甚麼是名詞、動詞、地點……。 2. 成功的讓妹妹對這個練習更感興趣了。</p>	<p>因為平常的時候我們通常只會多教 1、2 個新的句型，甚至有時候只有練習教過的句型，這樣我覺得練習的不夠多，因此這次練習我們差不多練習了至少半個小時，而我們這次也增加了很多新題材，如分辨名詞、人物、動詞等，而這也讓妹妹的興趣大大提升，只不過多少</p>	<p>1. 多練習，造句的時候語詞的使用很重要，但這種東西就是多練習，練習久了自然錯誤的次數相對就會比較少。 2. 多舉例，多舉一些例子來讓她更了解。例如：妳看這個杯子，它不會動，它也不是地方，像公園</p>

			<p>會錯以題，例如：校長、老師無法分辨它的屬性；</p> <p>【雨】直接判斷成動詞等…不過妹妹答錯的題目屬於難度比較高。</p>	<p>那樣更不是時 間……，所以它是名詞，唉你看你的褲子也是……，像這樣子。</p> <p>3. 將題目的難度降低，提高妹妹的自信心。</p>
<p>8/25 晚上 8:05   8:25</p>	<p>1. 讓妹妹在詞性這方面相關練習。</p>	<p>1. 讓妹妹接觸到對她而言比較陌生的區塊。</p> <p>2. 經這次的練習後，讓我發現妹妹在這一方面比較陌生，之後可以在這方面加強練習。</p>	<p>今天妹妹的表現都還可以，不過就是在我們在進行詞性分辨時有些問題，尤其是在人物方面，如：老師、校長等，她將它分類成名詞。其他的就還好，可能是因為在這種比較模糊象，加上她接觸少練習少，相信只要多練習，妹妹就一定會很熟練的！</p>	<p>1. 多練習，因為妹妹對這方面的練習的訓練比較陌生，多練習當然會有改善。</p>



<p>8/27 晚上 8:30   8:50</p>	<p>1. 教妹妹唸 連接詞。 2. 讓妹妹練 習唸連接 詞。</p>	<p>1. 教會妹妹 怎麼唸連接 詞先、再的 音。 2. 知道妹妹 的另一個缺 點：發音。</p>	<p>妹妹這次的問 題，主要是不知 道連接詞的發音 怎麼唸，必須要 教 4~5 次才會 念，並且記起 來，甚至還要更 多次，又或者是一 直念錯，如再 變成 ㄉㄠ、先 變成 很奇怪的音，必 須再想辦法。</p>	<p>1. 必須在更 有耐心的教 妹妹，直到他 學會。 2. 多練習，這 種東西多練 習多少會記 起來。</p>
<p>8/28 早上 10:55   11:15</p>	<p>1. 練習妹妹 還不會的句 型和語詞。</p>	<p>1. 這次的練 習讓妹妹學 習的狀況比 上次還要更 好了。 2. 又讓妹妹 多練習了一 次他之前不 會的題目 了。</p>	<p>我們這次的輔導 就是在練習之前 妹妹有問題的地 方，想讓妹妹更 熟悉，也更熟練 他之前搞不清楚 的句型、語詞 等，所以這次反 而沒教到妹妹新 的句型、語詞， 而妹妹這次的狀 況比之前都還要 好很多，但是妹 妹還是沒完全學 會所以我還必須 要再多幫她練習 才行。</p>	<p>1. 多練習，妹 妹這次已經 比先前還要 好了相信只 要再多練習 個幾次，他就 會學會了。 2. 把自己的 是勤盡快做 好，因為這樣 才有多的時 間去幫妹妹 做輔導。</p>

<p>9/3 晚上 8:30   9:00</p>	<p>1. 用連接詞造句。 2. 學語詞怎麼唸。</p>	<p>1. 教會妹妹這些連接詞的唸法。 2. 發現妹妹在這部分有些障礙。</p>	<p>在連接詞的部分，妹妹經常唸錯，又或者是唸不出來，例如：<b>但是變成勿又是</b>，終於完全唸不出來，還有造句時會少了介係詞。</p>	<p>1. 多練習，這種東西妹妹只要多練習就一定會學會的。 2. 再跟她解釋清楚，有可能是之前她誤會語意，導致唸錯。</p>
<p>9/8 晚上 9:30   9:50</p>	<p>1. 練習新的題材 2. 複習之前教過的</p>	<p>1. 教會妹妹怎麼唸而且和然後並知道其意思。</p>	<p>妹妹今天似乎心情還蠻好的，因此效果還不錯，只不過有些詞不太會唸，例如：<b>而且、然後等</b>，經練習多次就會更熟練了。</p>	<p>1. 多練習，句型熟悉了，使用就會更熟練了。</p>
<p>10/28 晚上 10:05   10:25</p>	<p>1. 教新的東西 2. 複習之前教過的</p>	<p>1. 妹妹在遇到不會的題目時，經過提示，能一點就通。</p>	<p>妹妹今天狀況還不錯，只不過很都要提示他，但她通常就是一點就通，往好方面想，至少這樣比提示了卻什麼都還不會還要好，之後再練習個幾次，幾較熟練之後，就不用再提示了！</p>	<p>1. 多練習，對妹妹來說來說反覆的練習是真的還蠻有用的，所以要多練習。</p>

<p>10/30 晚上 9:30   10:00</p>	<p>1. 複習之前教過的。 2. 練習妹妹不熟的東西。</p>	<p>1. 妹妹經由提示過後就會了，而且通常是一點就通。</p>	<p>妹妹今天的狀況都還不錯，但大部分的題目都需要提示才回答得出來，今天主要是練習之前教過的，至少他還想得出來。</p>	<p>1. 多練習之後，妹妹慢慢熟練，再慢慢的讓她不要一直依賴提示。</p>
<p>11/4 晚上 10:05   10:20</p>	<p>1. 練習妹妹不太會唸的語詞的音。</p>	<p>1. 讓妹妹更熟悉她之前不會唸的語詞。</p>	<p>妹妹今天的狀況和之前的大同小異，就是例如：然後、最後、所以… …，她會不會唸，不過比之前的狀況好很多。</p>	<p>1. 繼續練習。情況比之前好了，繼續練習一定會更好的。</p>
<p>11/7 晚上 10:10   10:37</p>	<p>1. 練習，讓妹妹練習詞性的運用。</p>	<p>1. 教會妹妹新的語詞，(如總統) 2 了解妹妹有很多語詞都不會。</p>	<p>今天妹妹的精神比較差，又加上時間較晚了，所以妹妹的狀況較不好，而今天教了一些妹妹從來都沒接觸過的東西(例如：總統)，所以妹妹學得比較慢，這次的問題主要是詞性，妹妹會把原本是人物分辨成名詞，地點分變成名詞等，有待加強。</p>	<p>1. 繼續練習，多練習一定會有效果的。 2. 教妹妹一些她不常接觸的語詞，讓她熟悉並了解它是什麼意思。</p>

<p>11/12 晚上 10:21   10:48</p>	<p>1. 練習詞語的唸法。</p>	<p>1. 了解妹妹的況很不穩定。</p>	<p>因為時間關係，所以今天輔導只進行一小部分，但不知是什麼原因，或許是她累了，也有可能是其他因素，竟然之前會唸的字詞有一半以上都不會唸，看來精神好壞的關係很大呢！</p>	<p>1. 反覆練習可以加深妹妹的印象。 2. 寫出來，並唸出來，當妹妹遇到像今天一樣的情況時，媽媽通常會叫妹妹這麼做，而且還蠻有效的，所以我想或許也可以試看看。</p>
<p>11/13 晚上 10:05   10:25</p>	<p>1. 練習如何練語詞。</p>	<p>1. 輔導的效果，與她當天精神狀況有很大的影響！今天只針對她不會的詞語反覆練習。</p>	<p>不知是否因為考試的逼近，妹妹的功課也變得更多，每天都很累，所以最近在和我進行桌遊輔導時，效果都非常差，像今天的問題就和昨天的一樣，有很多的字的音都唸錯，例如：【就】 第一次念出ㄨㄛ、，第二次念ㄨㄛ、，第三次念ㄨㄛ、等的錯誤，但妹妹真的很累，因為他平常的表現其實是很好的，就… 再加油吧！</p>	<p>1. 多練習，而且必須在妹妹精神狀況良好情形下，效果會比較好。 2. 因為妹妹今天精神狀況不太好，只好將她錯的部分，以罰寫方式讓她記住。</p>

## (二)各版本桌遊

### 啟發版桌遊



桌遊名稱：聚一句

語詞卡：共 80 張

(包括:人物、地點、動作、其他)

句型功能卡：共 34 張

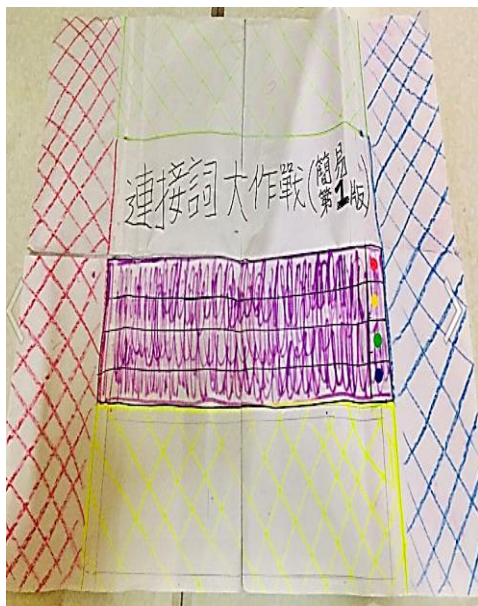
其他卡：共 6 張

有四種玩法

缺點：卡片太多了、遊戲規則複雜，  
所以不適合用來協助妹妹學習。

第一版桌遊 (使用期間：2019/08/01 ~ 2019/08/15)

### 第一版桌遊底圖



桌遊名稱:連接詞大作戰

玩法:最多可供應 4 個人遊玩,首先要先選你要哪種顏色,然後圖中各個顏色的區塊黏上夾鏈袋來放置題目卡來進行遊戲,然後把卡片放在上面來使用;其中,中間的紫色區域是計分區。

缺點;製作的底圖粗糙、單調,無法引起妹妹的興趣。



### 第二版桌遊輔助工具



### 改良第一版注音卡

初版的注音卡，在找尋一片一片的「注音卡」太浪費時間，也會讓妹妹手忙腳亂！所以，直接將注音卡全部列印在一起，共4張。使用上比較方便。

### 第二版桌遊輔助工具



### 延續第一版

連接詞造句題目，以常使用的連接詞為主，至少有 20 種不同的題目，主要是用來練習造句，同時也是字音辨識的題目卡。

### 第二版桌遊輔助工具

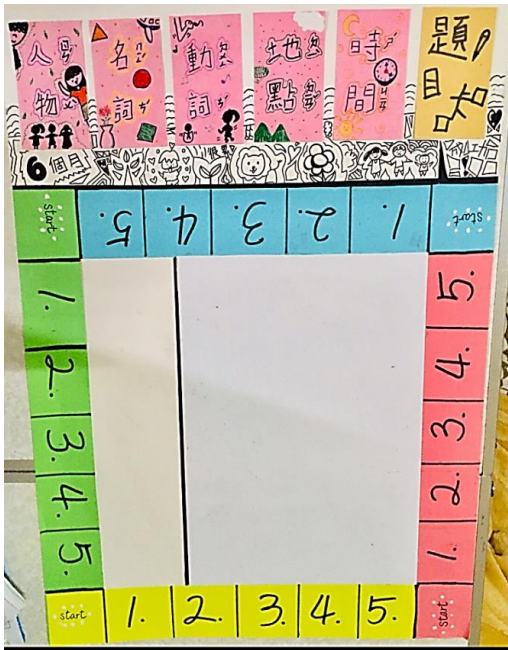


不同增加題目卡用來製造遊戲中的樂趣。

主要是練習的主題有 3 種：  
造句、字音辨識、詞性辨別  
所以，將題目卡以活潑生動方式計設，加入了插圖。

### 第三版桌遊 (使用期間：2019/09/16 ~ 2019/11/15)

#### 第三版桌遊底圖



桌遊名稱:語文大玩家

玩法：

1. 先抽題目卡
2. 看抽到什麼題目就進行甚麼主題 (可利用中間的白板區進行講解)，如果不會就遊戲暫停，先進行說明、講解。
3. 答對就前進一格，答錯則不動。
4. 繼續照上面的規則玩下去，直到前進到對方的起始點 (start) 即過關！

說明:在進行輔導過程中,發現妹妹不只連接詞不太會運用;她還有不少的問題,例如:字音不熟悉、詞性無法正確分辨…。所以將桌遊全部重新設計,將發現的問題全部融入在這個桌遊裡,最終版的桌遊教具就演變成多元的綜合版的練習桌遊。

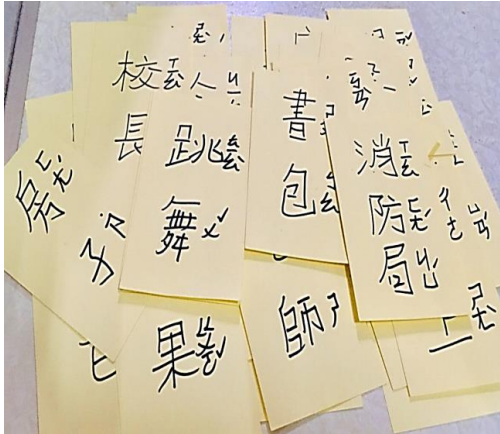
#### 第三版桌遊輔助工具



第二版桌遊使用的題目卡只有3張,但是發現題目卡太少,遊戲會過於單調,所以增加題目卡,並把它以有趣/圖示/顏色方式呈現,讓遊戲進行中,創造更多的樂趣。



### 第三版桌遊輔助工具



這是【詞性判別卡】，以卡片的類型以生活常用的人事物為主，共有 35 張。

使用方式：

1. 這個需搭配最後版的桌遊教具
2. 抽出 N 張卡片，然後將抽出來的卡片看它是屬於什麼樣的詞性，正確擺放在最上面題目卡左邊的【人物、名詞、動詞、時間、地點】裡。
3. 最後再確認擺放的位置答案是否正確？如果答錯，再依據答錯的卡片各別說明原因。

## 五、研究結果與討論

### (一) 桌遊製作

#### 1. 第一版桌遊(連接詞大作戰)

在製作桌遊的過程中，藉由妹妹的資源班老師借妹妹的桌遊找到靈感。雖然一開始不曉得什麼樣的桌遊類型、內容與難易度才適合妹妹學習，經過多次與老師、媽媽討論，找到初步的方向，剛開始設計的桌遊教具很簡陋，第一次試玩時，妹妹完全無法融入我設計的桌遊裡，加上妹妹有很多國字不會念，只好趕緊製作「注音卡」，當遇到不會唸的國字，有輔助的工具協助妹妹正確唸出字音。試了幾回後，發現簡陋的桌遊教具太單調了，完全無法吸引妹妹的目光，她似乎不怎麼感到興趣，甚至有時候三分鐘熱度，遊戲才剛進行就開始神遊去了，加上妹妹常常搞不懂遊戲規則，輔助的注音卡也搞妹妹手忙腳亂的。

#### 2. 第二版桌遊(連接詞大作戰修正版)

為了不讓我在輔導過程中，一直手忙腳亂而影響到學習效果，於是重新製作 4 張注音卡，在遊戲過程中我和妹妹同時有一樣

的注音卡可以同步進行「字音」的輔助，在「字音」方面提供了很大的幫助，但是簡陋的初版的桌遊底圖依然無法吸引妹妹主動想玩，我開始思考會不會是遊戲太枯燥，桌遊教具太單調，才造成無法引起妹妹學習的動力。如果我將桌遊變有趣了，是不是可以吸引妹妹學習的動力呢？

### 3. 第三版桌遊(語文大玩家)

將桌遊教具全部升級，題目卡也依照不同屬性，以不同顏色的紙卡製作出字詞的屬性，這樣可以讓妹妹更容易分辨字詞的屬性；桌遊教具從單調變成活潑有趣，並將軟白板直接與教具結合在一起，在遊戲過程中，可以直接白板塗寫互動提示/作答，偶爾採取獎勵方式，激勵妹妹學習，果然成功吸引妹妹的目光，而她似乎也覺得這款桌遊變得有趣多了。就這樣一邊輔導，一邊修改桌遊教具，一步一步設計出適合妹妹學習的桌遊教具。而且這個桌遊不僅於語文方面的練習，也可以套用在其他學科裡，只要將題目修改，就能創造出不同的桌遊。

## (二)桌遊的學習成效

1. 在之前的研究中，我花很多時間與心力來輔導妹妹學習，而且不斷調整輔導的方式去教她。跟以前比起來，妹妹會使用的字詞變多了，反應也比以前好。但是，她在「連接詞」的運用，時常使用不當，導致別人都聽不懂她想表達什麼事情，也間接影響到妹妹直接放棄使用連接詞。後來透過使用桌遊來協助學習，讓妹妹在快樂學習中，慢慢的進入狀況，雖然以桌遊的方式可能無法讓妹妹完全學會，學習成果也不是能在短時間就能看到效果。有時候也會因為練習的時間都接近睡覺時間，或者有時候妹妹那天累了、精神狀況不太好、其他事心情不好，都會影響到學習的效果。但是，我發現妹妹用桌遊的學習方式去練習學校教的東西，比較容易記住，而且妹妹的學習態度跟之前不一樣了，有時候妹妹會主動找我玩這套桌遊，這讓我內心感到很欣慰。

2. 經過這三個多月的輔導過程，我明顯感受到妹妹對學習的興趣，是從愛理不理，漸漸的轉變成愛不釋手；從被動轉變到主動，學習態度在這幾個月的時間變化很多。雖然我無法明顯的看出妹妹學習上的成效，尤其是妹妹學校的成績表現一直無法明顯提升，但是妹妹在學習態度上的成效卻進步很多，她從沒有自信開口到現在會急著自己試圖講出一個句子，跟大家分享她今天發生什麼事，雖然，她到目前還是會漏掉某些連接詞，但是我都會再跟她提醒，並請她重新覆誦正確的句子，而妹妹竟然沒有排斥，反而願意重新再講一次，讓大家清楚知道她心裡的話！我認為當妹妹對桌遊越來越感興趣時，學習成效進步的幅度也變大了，這代表對妹妹而言桌遊與學習是息息相關的，桌遊似乎讓妹妹對學習更感興趣了！

3. 透過這段時間反覆的練習，我更加認識我的妹妹，也了解她的優點和缺點。妹妹學習上，必須反覆練習才能勉強記住，但是很快她又會忘光光，如果將學習變有趣，變成生活的一部分，妹妹就會比較容易並認真去學習，也比較能夠記久一點。雖然我的妹妹學東西比別人慢，但是只要找到對的方法，適合她的學習方法，她一樣也可以學會的，只是需要有很多耐心及很多的時間才能達到效果。所以，只要她需要協助的地方，我都會幫助她一起學習。

### (三) 研究者本身的收穫與成長

這次的研究讓我了解到了製作桌遊必須考慮到許多層面的問題，並且如何去進行調整與改良，還有在輔導妹妹時突發狀況真的很多，這並沒有我想像的那麼單純，因為還要顧慮到妹妹的精神和情緒狀況，還有她的弱點該如何幫助她改善。而這個研究對我而言則是個大工程，因為在做著個研究時我要做的事情特別多，我常常做這個研究做到很晚，我也曾經想要放棄，但只要想到都已經做了，而且還有其他人在支持我，而且這個研究就是為了幫助妹妹啊，所幸最後還是咬著牙完成了！

## 六、評鑑與檢討

### (一)尋找主題階段

這次在尋找主題時，因為我想繼續在家協助妹妹學習，所以最先想到的是延續上次協助妹妹學習的研究，其中也想過是否要挑戰其他不一樣的主題，經過多次與老師討論的過程後，我產生了想延續上次研究的想法，我繼續探討像妹妹這樣學習有困難的小朋友，還能用哪些學習方式幫助學習？而又發現妹妹對於桌遊有很高的興趣，於是我決定藉由桌遊的學習方式，了解桌遊對學習上的幫助與成效，來幫助我的妹妹學習更快樂！

### (二)蒐集資料階段

蒐集資料看似簡單，但是要從一大堆的資訊中找尋出適合的資訊真是一門學問！雖然網路資訊很發達，但是有些資料卻不見得是正確的，必須多方去比對、篩選。我發現這次想要找的資料，乍看之下似乎很多，其實經過篩選後發現真正符合我的需要的資訊相較之下卻不多，甚至需要轉換到其他相關領域與關鍵字的去查詢（例如：研究生的論文、特教網的教學分享文、各項桌遊遊戲的特色），所以在蒐集資料我花了很多時間去尋找、思考。

### (三)進行研究階段

原本我以為製作桌遊是件很簡單的事，沒想到它其實是非常困難的。首先必須想好要做什麼類型的桌遊，接下來的設計階段更是複雜，如果在原本的設計裡加了其他的東西，可能會對其他的部份產生影響，而且必須一直思考這個主題的設計對妹妹是不是真的有幫助，這個過程讓我學到了，很多事不能只光靠想像，必須付出行動才能知道會遇到什麼問題，而且，在輔導妹妹過程中，因為使用的是自己創作的桌遊，有許多需要調整跟改良的地方，也比想像中的還要困難許多。

### (四)綜合部分

1. 這次，因為再次決定選擇跟妹妹有關的主題，除了延用上次的研究方向，加入了桌遊來引起學習的興趣，讓我更進一步

了解，學習除了我們常見的學習方式外，還有其他不同方式能幫助幫助不同的人達到學習效果。

2. 經過多次輔導妹妹之後，我體會到孔子曾說的因材施教的意義。每個人學習能力都不一樣，有人學的比較快，有人學的比較慢，同一樣的方式每個人吸收的效果也都不一樣，如果能依照每個人的學習能力，選擇適合的學習方法，那麼學習就不會是痛苦的，將可能是有趣的。
3. 這個研究報告讓我打字速度變更快了，而且我上網查詢資料也比較知道要從哪裡去查詢。在進行研究/輔導過程中，發現問題也比較會先去尋找解決的方法或提出問題與老師討論。以前，我打字速度不快，而且我只會注音輸入法，時常拼音不對，就卡住了，整理報告常因為字打不出來，又要去翻字典、查手機，浪費很多時間。經這次的研究報告，我強迫自己記下字音，不要再浪費時間去查詢字音，久而久之，打字也快很多。
4. 透過這個研究讓我更了解我的妹妹在學習上可能會遇到的問題，而我又可以用哪些方法幫助她快樂學習，這次的桌遊學習方式也同時讓我的家人更親近。

## 七、參考資料

1. 桌遊是什麼 (文章分享)

<http://www.qtm.ks.edu.tw/ftp/20160616112352.pdf>

2. 台灣社區工作與社區研究學刊 第七卷第一期

<http://www1.pu.edu.tw/~TACS/journal%2064/060405.pdf>

3. 社團法人中華民國學習障礙協會

[http://www.ald.org.tw/ap/cust\\_view.aspx?bid=32](http://www.ald.org.tw/ap/cust_view.aspx?bid=32)

4. 桌上遊戲在國小資源班的教學應用

黃心玫/臺中市龍井區龍峰國小

[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bv0FcQ7hh6kJ:special.moe.gov.tw/\\_downfile.php%3Fflag%3D3%26fn%3Dold\\_spc\\_upload\\_file/upload\\_file/all/fad7838d51601ae6d4d48846b50021c0.pdf+%&cd=6&hl=zh-TW&ct=clnk&gl=tw](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:bv0FcQ7hh6kJ:special.moe.gov.tw/_downfile.php%3Fflag%3D3%26fn%3Dold_spc_upload_file/upload_file/all/fad7838d51601ae6d4d48846b50021c0.pdf+%&cd=6&hl=zh-TW&ct=clnk&gl=tw)

5. 桌上遊戲對國小學習障礙學生注意力成效之研究

研究生：黃千玳 撰

<http://paperupload.nttu.edu.tw/CA4BD71DBC8AB41/8458198dc44d1a29.pdf>

6. 按牌禮出牌 (文章分享)

<https://cirn.moe.edu.tw/Upload/file/24989/42343.pdf>

附件:研究歷程記錄



我找 2 位妹妹一起玩，一方面增加遊戲的樂趣，另一方面有”競爭”對手，應該可以達到認真玩的效果吧？！



先進行字詞的講解，確定妹妹們都了解了，再進行競賽遊戲！



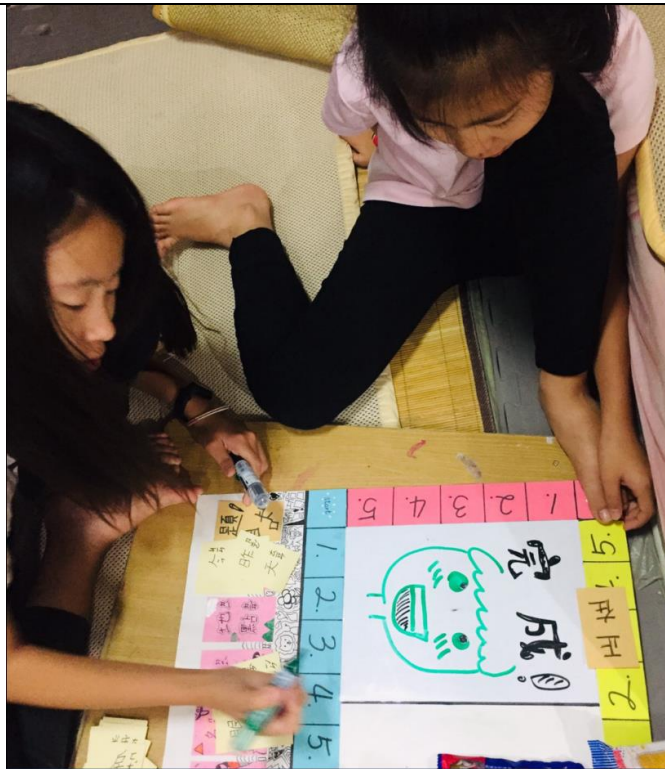


這是第三版的桌遊

我在【白板區】進行題目講解說明或圖示與文字解釋，然後再請妹妹作答。



有時候，會以獎勵方式（例如：準備妹妹喜歡的糖果、餅乾）  
增強她學習的動力。你看，妹妹答對了！



有時候，我會畫上有趣塗鴉，帶動遊戲中的氣氛。讓妹妹輕鬆中學習。