

教育部 105 學年度中小學科學教育專案期中報告大綱

計畫名稱： 遊戲引入壓力課程探討學習者之學習成效

主持人： 陳淑華

電子信箱： iamilg@ilc.edu.tw

共同主持人： 吳宏達

執行單位： 宜蘭縣立員山國中

一、研究計畫背景：

遊戲在人的一生中是相當常見的小型社會化活動，我們可以看見三、四歲的兒童在快樂的玩角色扮演的遊戲、玩樂高積木，也見過國小或幼稚園的學生在玩跳房子、遊戲王卡等，更見到年齡更大的人們愛上或迷戀於某些遊戲之中（寶可夢），遊戲在人的一生中是早期學習社會規範的方法之一，而學童也往往藉由遊戲的過程，學習到一些技巧與能力，因此從古至今，相當多學者或專家都存在著將遊戲的精神納入所設計的學習活動中，來進行著教與學的活動，使學習者能有效的提昇學習成效與興趣。台灣的教改列車，一步一步向前開，而九貫課程的主要精神之一，就是希望學童能夠快樂學習，只有了解學習所可能帶來的樂趣與成就感，才可能使人有終身學習的想法與準備。

學生學習在自然與生活科技課程的抽象概念時，往往擁有相當大的困擾，當學習困擾發生，學生的學習成就與意願是最直接受衝擊的，沒有學習成就與意願將容易導致學童放棄學習，這樣的現象對急於國內提昇國家在科技方面的世界競爭力，將有相當負面的影響。根據邱美虹（2000）的研究認為，學生在學習自然與生活科技的概念學習所遭遇困難相當的多，因為學生的學習背景非一片空白，學生進行正規的自然科學學習活動前已經有相當多的生活科學的先備知識，當進入科學教室學習時，學生要改變原有的舊科學概念是很困難的，而且再加上概念本身是抽象的、是複雜的、是與生活經驗不一致的。因此一般中小學生學習科學概念，學習成效大多不佳，有時更往往造成相當多的另有概念，因此如能夠引入一些有效且可以引發學生學習動機的學習媒介，而且此媒介是學生日常所有熟悉的，將可有效的提昇學生學習科學概念上的成效。遊戲是大多數學生日常生活中最熟悉的一個活動，如果教學活動能夠引入遊戲，將可以有效提升學童的學習動機，對學生學習自然與生活科技的成效將有正面的影響，海連胥（1995）認為，將教學以遊戲的形式呈現，不但可以讓學生愉快學習，又容易有成就感，因此如何能有效的將遊戲引入學校的學習活動中，將是現代教師必須擁有的教學技能之一。茲將遊戲與學習的影響分述如下：

（一）遊戲可以連結生活經驗與科學概念

學生在成長過程，來自社會與家庭的環境影響下，已經擁有相當多的日常生活概念，而這些概念往往可以成為學習科學概念的先備知識，提供學生新概念的類比物或成為建構新知識的鷹架，因此有較多的日常生活概念，再經有效的工具引導，將有助於學生學習正規的科學概念。然而 Inagaki（1990）指出學生並沒有使用日常概念於學校科學概念的解題上，原因乃是因為學生常尋找一個正確，而非一些有用或可能的解決方法，這是傳統學生在從事科學概念學習時常見的一個問題。科學來自於生活，科學知識也有一定的比例來自於生活中，學習科學知識目的之一是用來解決生活所遭遇的問題，而學生面對所學的特定科學相關問

題，常只是單純尋找來自於課本所提供的某些特定單元的標準答案，這對於學生學習完整的科學概念常常是一個阻力。而反觀學生在遊戲的過程中，為了完成遊戲，常常必須去尋找多個有用或可能的解決方法，而非課本提供的唯一正確答案，因此學生在從事遊戲的過程中，往往能夠將其日常生活的各類概念活用於其中。Howe (1996) 指出學習科學應是逐漸地整合學生個人經驗及知識於複雜而有系統的理論、模型及科學家解釋自然現象的思考方式，因此有效的使用遊戲引入教學活動，將可以、且以漸進的方式，有效提昇學生學習科學概念的成效。我們了解遊戲本身就是一種學習，而且大多數人都會主動學習遊戲所需的規定與知識，缺乏了解遊戲本身的意義將喪失，這樣的現象發生不是遊戲本身消失了，就是遊戲進行者失去遊戲資格，這是一般遊戲者所不樂見的。大多數人在遊戲的相關的知識上都會主動學習，進而達到完成遊戲的目標，故善用遊戲設計課程，往往可以幫助學生主動連接日常經驗與科學概念，進而達到主動學習的目標。

(二) 利用遊戲較易達到有意義的學習

Mitze、Wandersee、Novak (2002) 認為就 Ausubel 的觀點而言，有意義的學習是符號所代表的新知識和學習認知結構中已有的適當概念，建立非人為的實質性的相連結。要做到這樣必須合於三個條件：(一) 教材本身要有意義；(二) 學習者必須自己將適當的概念掛在新觀念上；(三) 學習者本身一定要自發性地選擇，並以非任意，非逐字的形勢來整合這些新觀念。以上三點缺任何一項，那麼無意義的機械式學習就無可避免。在知識爆炸的時代，機械化學習大量的知識對於學生是無意義的，教學的方針應該以引導學生，讓其對於教材本身以學生的立場作出有意義的解讀，用學習者自己的語言與詞彙說出，藉由學習者適當的舊有概念體系去架構新的知識體系，知識經過學生消化後能有效的轉換成學生的知識，由學生自行將學習內容再次作出正面的解讀，這是今日教學工作者的教學目標之一，因此目前教學的工作一大重點，就是要學生把所要的概念自己以自己的詞彙說出來，或自己的方式表達出來。有意義的學習必須學習者本身對於學習內容有相當高的學習動機，同時將所欲學習之知識架構於已有的舊概念上，如此才能夠得到最大的學習功效。Inagaki (1990) 指出日常概念可形成強大的基礎，使得科學概念可在其上發展。然而學生日常生活概念並不容易與學科概念相互結合，反觀日常生活概念，往往在學生的遊戲中找到，遊戲活動能有效的利用自己已擁有的日常生活概念，去面對與處理遊戲所遭遇之困難，自然而然由遊戲與生活中學習與活用日常生活概念，遊戲的內容與規則也往往是日常生活的知識與經驗，因此融入遊戲設計的教學活動，能使得科學概念在生活概念上發展，學生便能由遊戲式教學活動達成有意義學習的目標。海連胥 (1995) 認為，遊戲式學習可以增強學習動機和學習成效，學習動機是達到有意義學習的條件之一，因此遊戲可說是一種相當有效的學習工具。

(三) 由遊戲增進學生學習成效

Bianchini (1997) 認為學生不會主動將教室中所學及科學的工作及每日的生活相連接，教師必須幫助學生作連結，同時學生對所學的科學知識內容，常常不問來由，更少有反省自我的知識體系的方法與能力，因此往往學習成效不佳，有時甚至導致放棄學習。鄭文賓 (2001) 指出，在遊戲式學習活動上，團體競爭組的學習成就高於自我競爭組，可見團體競爭因素在遊戲學習環境中能提高學生的學習成效，在這個講求團隊合作的現代競爭社會下，更彰顯遊戲融入教學的必要性。蔡美娟 (1998) 指出學生和其生活週遭的環境互動，形成了學生的日常科學知識，在正式的學校學習裏，學校科學知識透過教師計畫的教學活動與學生自身的日常生活科學互動，形成學生的科學知識。遊戲的內容往往是日常生活的延伸，有相當多的遊戲事實上與教學活動是相同的，例如：前陣流行的猜謎遊戲，主持人或電動玩具出題，而觀

眾或遊戲者回答問題，問題的內涵天南地北無所不包，回答者必須有足夠的知識及常識才能過關。其實我們不難發現有相當多的學生能夠回答相當大比例的問題，特別是較為機械式題型的電動玩具，遊戲者利用邏輯思考、背景知識、機械性知識或記憶等各種方式達到過關的目標。玩遊戲的過程本身就是從事一場學習活動，學習遊戲所需知識與技能，才能過關達到目標，遊戲本身就是一場學習，只是學習場所不在傳統教室中，轉換成不同的場所。而教學其實也是一種遊戲的過程或學習遊戲的過程，學生必須要具有一定的知識與技能才能過關，否則學生將只會停留在原來的關卡，有時雖進入更難的一關，依舊無法順利過關，只能在原地受到挫折，除非學習者得到新的知識或技能，人生的學習如場遊戲，事實上有效的教學設計可以說是一場學生間相互學習或競爭的遊戲，過關的條件就是學會過關必須擁有的知識與技能。葉進儀，張斯寧（2000）發現受事者使用過研究者設計網路遊戲教學平台，後側成績顯著優於前測成績。因此遊戲引入自然科學教學是一個相當可行的方向。

（四）實驗教學

一般大多數基層教育工作者最常使用的教學方式還是不脫離講述式教學方式，主要原因除了講述式教學法教學者可以快速且有效的將所欲教授的知識提供給學習者外，實驗學習或實驗教學事實上也存在著一些限制。Tobin(1990)將多種影響實驗學習的缺點歸納為兩大類，其一為現行實驗教學大多停留在不合適的認識論上，其二為合作學習的方法並未在課程教室中落實的推論。Sutman（1996）回顧了1970~1994之間，實驗相關的研究（從中小學到大學階段）發現相較於傳統的實驗教學（食譜式實驗），非傳統式的實驗顯著的增加了學生對科學內容的學習成效、推理的能力，也比較喜歡科學與科學家，更改善了實驗操作技巧。Shepardson（1997）研究實驗探究驗證與開放式對學習者思考的影響，發現驗證式實驗中，學習者的思考過程著重過程與技能層面，而開放式探究實驗中學習者的思考聚集在數據分析與結果的理論過程，因此若能引入一些學習者有興趣且無法立即在課本或教材中被發現，這樣的課程實驗探索課程將對大多數學習者是有益的。Shepardson（1997）認為開放式探究實驗組的學習者思考聚焦於數據分析與結果理解原因可能為：開放式探究實驗組中的學習者可能會比驗證式實驗組的學習者較容易發展科學思考與對科學的理解，許多因素影響實驗學習，而較學者對實驗學習的影響最為顯著：諸如教學者對實驗的態度、知識、技巧和風格等，因此實驗教學有其可行性，若能引入學習者熟悉的事物，例如玩具、遊戲、生活事例等效果應該會更加顯著，且易於觀察。

二、研究目的與問題：

本研究希望將研究者學校為媒介，發展遊戲引入國中壓力課程探討學習者之學習成效的學習課程，藉由遊戲過程與操作的手段，利用所學科學知識與生活中所擁有的背景知識，解決學習活動中，科學遊戲裏必須利用或了解的科學原理，進而達到促進學習者科學知識的理解、運用等較高的認知層次，同時希望藉由科學實作課程活動的進行，提升鄉內國中學習者的科學學習成效，再藉由教師間的腦力激盪，發展鄉內學校的特色課程。同時探討國中學習者利用科學活動中進行自然與生活科技趣味科學實驗與遊戲時，讓學習者自己操作探索活動對科學概念的學習之影響，其中對學習的影響分別有科學過程技能、自然與生活科技學科成績、學習者實驗的投入程度。依據本研究之研究目的，欲探討的問題如下：

- (A) 在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者科學過程技能的能力是否有提升？
- (B) 在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者實驗相關概念的能力是否有提升？
- (C) 在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者自然與生活科技相關概念成績是否有提升？

- (D) 在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者實驗相關概念的數量與連結是否有影響？
- (E) 在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習實驗的投入程度是否有影響？

三、執行單位對計畫支持(援)情形與參與計畫人員

(一) 執行單位對計畫支持(援)情況

- 01、學校將科學教育視為重點發展項目
- 02、提供場地與行政資源
- 03、提供跨領域教師協助活動的辦理與計畫的執行
- 04、改善學校不足的硬體設施
- 05、實施所需用品的購買與單據的核銷
- 06、提供教師辦理專業進修的場地
- 07、校長提供跨校聯絡網
- 08、提供跨校合作場地

(二) 參與計畫人員

- 01、宜蘭縣立員山國中吳宏達、陳淑華
- 02、宜蘭縣立頭城國中陳建良、楊旺祥老師
- 03、宜蘭縣立員山國中自然科領域召集人及具科學教育碩士背景教師
- 04、宜蘭縣立員山國中教學相關行政團隊
- 05、宜蘭縣員山國中學生 40 人次

四、研究方法

(一) 研究方法：

- 1、研究對象：以所任教之鄉內學校—宜蘭縣某郊區國民中學，國中七、八年級學習者 40 人，並依據學習者意願自行參加。

(二)、研究工具：

1、紙筆測驗考題

紙筆測驗用於對學習概念作檢測，每份試卷有 40 個選擇題，每份紙筆測驗試卷用於學習者之前測、後測與延宕測驗，每一份測驗之紙筆測驗必須進行考驗，使其具有一定的信度與效度。

2、課程教材：

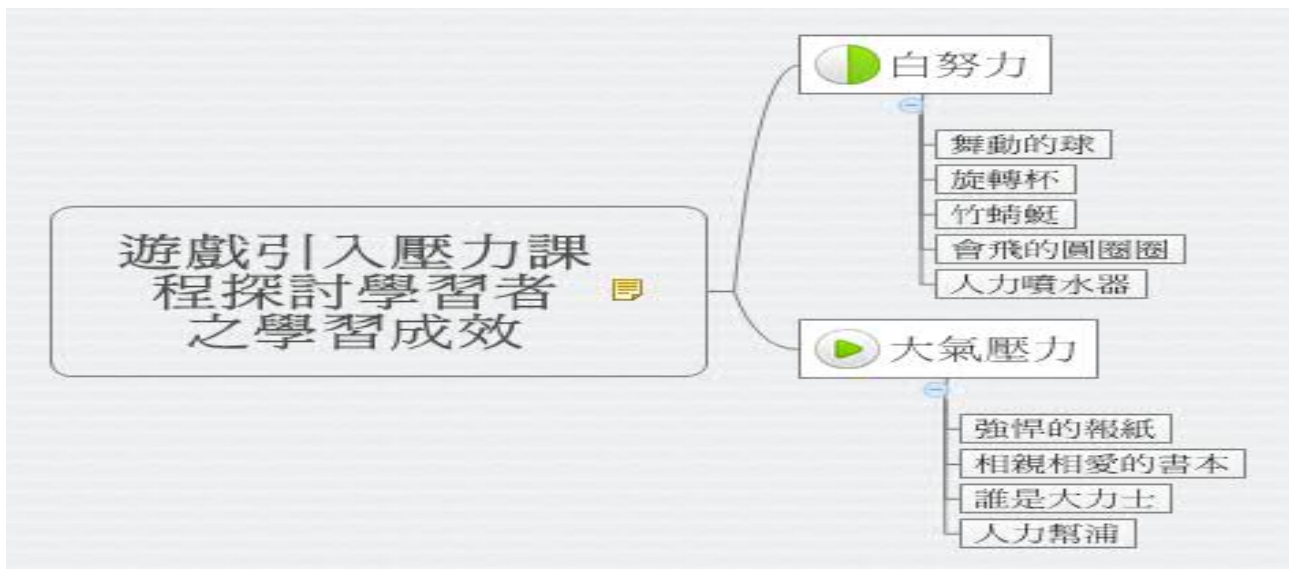
特定主題遊戲教案，主要為遊戲引入學習概念之學習活動，擬學習活動包含：白努力、大氣壓力二個大主題，每個主題包含三-五學習活動與實驗操作活動。

3、學習者概念圖

利用學習者在活動前後所繪製的概念圖，我們想要了解學習者的概念與概念連結關係，進而了解學習者經過學習活動後的在概念上前後的變化情況。

4、學習者學習感受問卷

了解學習者對於學習動的學習動機與學習意願，進而利用結果對下次相關活動的設計提供一定的方向。



五、執行進度（請評估目前完成的百分比）80%

（一）已完成進度

第一階段(105/08/01~105/10/31)	
工作項目	說明與備註
1、研討學校「遊戲引入化學課程」的內容 2、撰寫課程計畫、規劃探究課程方向 3、規劃「教學目標」 4、學習者起點行為之檢測	1、規劃引入的遊戲及討論遊戲引入的時機。 2、辦理教師研究工具相關研習。 3、利用學習者小測驗了解學習者的起點行為。
第二階段（105/11/01~106/1/31）	
工作項目	說明與備註
1、遊戲引入科學課程及教學資源收集、整理、編排 2、課程大綱的制定與修改 3、國中課程活動設計與教材編寫 4、部分「遊戲引入壓力課程」實施	1、遊戲引入國中化學課程共有二個主題，每單元完授課時間約十小時。 2、本階段標寫教學資源包含學習單、授課內容、試卷等。 3、課程為白努力、大氣壓力二個單元。 4、學習者於周六下午進行課程，每天三小時。

六、預期成果

本研究希望發展遊戲引入科學的學習課程，藉由遊戲過程與操作的手段，利用所學科學知識與生活中所擁有的背景知識，解決學習活動中，科學遊戲裏必須利用或了解的科學原理，進而達到促進學習者科學知識的理解、運用等較高的認知層次，同時探討國中學習者利用科學活動中進行自然與生活科技趣味科學實驗與遊戲時，希望達到以下效益：

- (A)在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者科學過程技能的能力有提升。
- (B)在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者實驗相關概念的能力有提升。
- (C)在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者自然與生活科技相關概念成績有提升。
- (D)在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習者實驗相關概念的數量增加與連結正確性與網絡更綿密。
- (E)在進行遊戲引入自然與生活科技學習活動對學習實驗的投入程度可以增加學習動機。

七、檢討

- (一) 遊戲融入科學概念在課程進行時，宜注意學習者的活動秩序及活動力，尤其若是生手教師疑有協同教師注意學習的動態活動，以避免學習者受傷。
- (二) 人力噴水器在剛進行時會有一些學習者抓不到訣竅，教師在初期時也不主動講解所有的細節，而以示範給學習者觀察的方式進行，但應隨時注意是否有學習者仍無法進行，並告知學習者有困難得可舉手教師會協助。
- (三) 人力噴水器進行時，由於學習者過度積極，容易造成吹氣過度有頭暈的現象，教師宜提醒學習者在進行課程時若不舒服應該要先暫停。
- (四) 人力噴霧器在活動尾聲時，可利用競賽的活動方式，讓學習者去解決如何讓水快速吹完，甚至若天氣溫暖可以以PK的方式1對1互吹，增加活動的刺激性。
- (五) 相親相愛的課本此單元，由於學習者在進行探索時容易過於激動，所以會造成書本破損，因此在進行活動前可事先請學習者將家中較不使用的書籍（雜誌、漫畫等）帶來。
- (六) 強悍的報紙單元，因為必須空手劈木條，所以宜提醒學習者當別的學習者在進行劈木條時，不可太靠近，避免因木條反彈造成彈打到學習者的機會。
- (七) 在學習的過程，實驗組的同學有較多的互動機會，也能提高學習的注意力，大多數的同學對這種小組共同參與累積智慧的方式上課很喜歡。
- (八) 遊戲競爭過程中，學習者的學習動機加強。
- (九) 教室經營較傳統方式不易，若教室經營能力較不佳的教師，建議採偕同教學方式。
- (十) 實驗教學策略實施時，教師必須事前討論，未經訓練教師較無法掌控學習活動歷程。
- (十一) 教育優先區的學習者正統科學概念較缺乏，無法直接從事實驗與探索等教學活動。