



逢甲大學學生報告 ePaper

卡片遊戲融入英語教學之開發：以國小三年級學生為例

The Development and Use of Card Games in Teaching English

for Third Graders in Elementary School

作者：何岱臻、賴昱婷

系級：外文三甲、外文三乙

學號：D0686580、D0648379

開課老師：周玉楨 老師

課程名稱：專題討論

開課系所：外國語文學系

開課學年： 108 學年度 第二 學期

FCU ePaper



中文摘要

為了迎接全球化時代的來臨，英語成了全民運動，學習英語的年齡層也不斷下降，因應我國教育部對於小學的課程規劃，國小三年級便開始納入英語相關課程。為教授低年級的學生，教師也面臨到如何增加課程的有趣度，才能讓學生能夠主動學習陌生的語言，為此許多教師將遊戲融入進了英語教學課程中。

本研究探討卡片遊戲教具融入英語教學之開發，由研究者設計為一式五套之英語卡片遊戲，並參考國小三年級課程單字量與難易程度作為設計。

本研究採用溝通式教學法和合作教學法作為教具理論，以國小三年級學生為研究對象。課程設計為進行六週，一週教學、一週實施教具，每兩週學習一個主題的活動。

根據問卷分析，歸納整理相關之發現後，研究結論如下：

1. 學童合作能力提升
2. 學童專注力和學習動力提升
3. 學童更熟悉英語單字與句型

關鍵字：卡片遊戲、合作能力專注力、英語教學、學習動力

Abstract

To face the advent of the era of globalization, English has become the countrywide movement, and the age of learning English is also declining. In response to the Ministry of Education's curriculum planning for elementary schools, the third grade of elementary school began to incorporate English-related courses. In order to teach lower grade students, teachers also face with how to increase the fun of the course and how to make students actively learn the unfamiliar language. For this reason, many teachers have integrated games into English teaching courses.

This research discusses the development of the card game as the teaching aids into English teaching. The researchers design the English card game in one form for five sets, and we depend on the vocabulary size of the third grades elementary school curriculum to design.

The research adopts Communicative Language Teaching and Teams-Games-Tournament methods as the theories, and the third grades elementary school students are the participants. The course conducts for six weeks. One week for teaching, and the next week for implement the card game. Students will learn a topic every two weeks.

According to the analysis of questionnaires which had been summarized related findings, the research are as follows:

1. The cooperate ability of students has been improved.
2. The concentration and motivation of students have been improved.
3. Students are more familiar with English words and sentence patterns.



Keyword : Card games, Concentration, Cooperate ability, English Teaching, Motivation

目 次

第一章 研究背景與動機	5
第二章 文獻探討	6
第一節 教具的定義	6
第二節 教具應用的教學法	6
第三節 卡片遊戲的定義	7
第四節 遊戲和教具之於學習的成效	8
第三章 教具設計	9
第一節 教具開發製作之程序	9
第二節 教具實施	11
第三節 研究工具-問卷	13
第四章 效果評估	14
參考文獻	15

第一章 研究背景與動機

英語不僅僅是國際上通用的語言，更是被許多國家列為正式官方的語言。同時在全球化的驅使下，英語在現今社會已奠定非常重要的地位，也成為世界性不可或缺的存在，現代人人更被視為應當具備這項語言以擁有基礎的軟實力。為了不讓實力落後其他國家，台灣的教育部也正努力實踐讓英語環境普及化這項工作，2005 年法條修訂為國小三年級開始教授英語，而目前也有多縣市於國小一年級即實施英語教育。為了提升競爭力，近年更提出了雙語政策，在政府政策的推動及實施下，學校的教師更加地意識到英語課程的重要性，英語教學與英語學習便成為了一大學問。對於教授國小三年級的學生英語，教師開始面臨要如何增加課程的有趣度，讓學生能夠自發性地學習陌生的語言，尤其相對高年級的學生來說，國小三年級的學生更需要有個媒介，來吸引他們對於學習的興趣，所以許多教師們選擇了將遊戲帶進英語教學課程裡，同時也藉由課堂玩遊戲來提高學生對課堂的參與度。

研究者曾於就讀大學二年級的暑假擔任短期英語家教，學生為國小一年級和二年級學生，教學內容為 KK 音標和英文單字認讀。研究者發現，用教科書上正課的期間，學童容易失去專注力，無法專心太久，或是覺得興趣缺缺。但是當研究者設計屬於 KK 音標教學的遊戲卡牌，並讓學童試玩後，學童抱有高度的興趣，也因為想要在遊戲中獲勝而積極參與遊戲。遊戲結束後，學童享受遊玩的樂趣，也複習到研究者教授的音標，達到雙贏的效果，學習效率也大為提升。此次

的經驗引起研究者的好奇，思考是不是透過玩遊戲的方式，就能讓學童的學習動機與參與度大為提升呢？其背後的教育理論又是如何呢？研究者想要更深入地了解卡片遊戲融入英語教學的成效，故研究此議題，也盼望透過教具設計作為輔助教師授課的實用素材。

第二章 文獻探討

第一節 教具的定義

教育部(2019)提出，教具為實施教學活動及提昇教學效果之工具。如掛圖、卡片、模型等。研究者認為，教具是幫助教師進行教學活動的輔助道具，除了讓學生更熟悉課程內容，學生實際參與活動時，也能從中獲得不一樣的學習經驗。研究者設計之教具為卡片遊戲，且設計為適合國小三年級學生使用的教具。

第二節 教具應用的教學法

1. 溝通式教學法 (Communicative Language Teaching, CLT)

溝通式教學法主要是以「學生」為中心，為了讓學生的能力能夠跟上全球化的步伐，而發展出的現代教學方法之一。自 1980 年以來，溝通式教學法也逐漸被廣泛採用，現今已成為全球英語教學的主流之一。該教學法強調教師在課堂上透過遊戲、訊息交換、角色扮演、小組討論等方式，鼓勵學生們能藉由與人「互動」，來學習不僅是他國的語言，更得以精進自身的「溝通能力 (communicative

competence)」。陳培真(2001)更提出此教學型態，只要是透過「溝通」來完成的課題，皆屬於溝通式教學法。教師在以使用此教學方法授課前提下，所設計的教材也更注重貼近「日常生活」和「真實情境」的題材，使學生能在現實生活中學以致用。在教學的課程中，教師期望學生自然發揮、交談互動，故若學生在交談中的錯誤並不嚴重，即不會當下改正，以達到此教學法的主要目標。(敦煌英語教學電子雜誌，2005)

2. 合作教學法 (Teams-Games-Tournament, TGT)

合作學習是在教室的學習環境中，提供一個合作的學習環境，讓學生在異質小組中與同儕共同學習，彼此互相支援、批判或分享彼此的觀點，最後共享成果，並藉此合作的學習環境中，潛移默化以培養更多的合作行為。(Parker, 1985)

研究者設計此教具，背後的教學法理論為合作教學法，英文簡稱為 TGT。根據以上定義，此教具是小組以互相合作的方式遊玩，由於小組成員間要互相討論可能的答案，並達成共識，放置正確的答案卡於題目卡之中，無形中也培養了組員間的默契，並讓他們學習互相合作的精神。透過討論，組員可以了解彼此的想法，當他們贏得比賽時，可以一起享有獎勵和成就感。即使答錯題目，也可以透過訂正答案學習到正確的知識。此教學法讓學生培養團隊合作的精神也增進互動，更了解彼此的觀點，也學習到課堂上的知識，達到雙贏的局面。

第三節 卡片遊戲的定義

卡片遊戲被認為是源自中國的一種遊戲，後於十四世紀傳入歐洲。同時也被稱作「紙牌遊戲」，是一種桌上型遊戲，廣義上是指使用遊戲牌來進行遊戲的統稱。遊戲類型主要涵蓋以下三種：撲克牌遊戲、專用卡片遊戲、交換卡片遊戲。卡片遊戲中使用到的各種卡片，即稱作遊戲牌（playing cards）。卡片材料以較厚的卡紙或塑膠等材料所製成為主，卡面上通常會有符號或數字，並以數張卡片所組成一副卡牌。（維基百科，2019）而每種卡片遊戲的遊玩方法及規則，也皆不盡相同。

綜合上述，研究者採取廣義卡片遊戲的理念，進而設計開發一副遊戲牌作為教學用具，共由 69 張卡片所組成，包含 9 張題目卡、30 張題目卡、30 張圖片卡。基本理念是將卡片遊戲融入英語教材的方式來進行全英授課。

第四節 遊戲和教具之於學習的成效

1. 遊戲之於學習的成效

「遊戲生活化」、「生活遊戲化」、「做中學」、「學中做」、「遊戲中學」都是幼兒教育中樂趣化教學的目的。（尚憶薇，2005）可見遊戲類教具融入教學，讓學生從中學學習，可以提高學習的樂趣，並將遊戲帶入生活，與學習息息相關。另外桌遊既可增進人際互動，也能帶來一起玩的樂趣。（石裕惠，蔡文榮，

2019) 研究者開發之教具設計分為好幾個小組遊玩，活動開始時小組組員的討論過程可以增進與同儕間的互動，一起完成任務時也能帶來樂趣。

2. 教具之於學習的成效

國立教育資料館(2006)提出的教具功效包含「引發學習動機，吸引注意力」、「改變學習態度，促進學習互動」。蘇明俊、洪振方(2007)也提出教具的功能包含「可協助學生更容易理解學習內容」、「可增添視覺效果，讓課程有更多趣味，引發學習興趣」。由上述研究者認為，教具對於學習的成效有莫大的幫助，也確實能提升學生的學習動機。

第三章 教具設計

第一節 教具開發製作之程序

The Idea of Making Teaching Aids

The game is designed as a “group,” and each group will hold a set of cards to use. The purpose of this design is to allow students to think independently, learn to communicate and coordinate with each other. Making the teaching more lively and vivid, we expect the interaction rate between teachers and students will increase by this game. We prefer to the lively teaching method rather than just a spoon-feeding teaching method.

Cards are divided into question cards held by teachers and answer cards (including word cards and picture cards) held by students. Each question is designed as a single sentence filled in with blanks. By the game of filling in the blanks, we expected that the students can learn new words and the patterns that may not on the textbooks.

We hope that the students can use these cards to learn the words which they are not familiar with, and they can preview the sentences that they have not study in the textbooks.

The adorable pictures on the cards attract the students' attention. Differ from traditional teaching material with only words, these cards have more pictures, and they are more vivid and delicate. Besides, the words of the topics related to lives closely. Students can use these words and sentences in their daily lives. It is quite useful.

The Function of Teaching Aids

The teaching aids is designed for the third grade students of elementary school. There are five sets of teaching aids in total for the whole class, and every group will get one set of teaching aids. There are 69 cards in total in one set, including 9 single-sided question cards (size 52 cm x 38 cm), and 60 double-sided word cards and picture cards (size 17 x 11.5 cm). The card material is Matt Art Paper. The fonts and

pictures of the playing cards are free materials which are available on the Internet.

The font is “こども丸ゴシツ” and the picture is “いらすと”. Each play time is about 25 minutes.

第二節 教具實施

Hello, students. You have learned ten words last week, and you will use the cards of these ten words to play a game today. Next, you will learn new words in a week, and play the cards in next week. These cards include three topics, and this game last for six weeks. The range of cards in first time playing are ten words. In the second the cards time you play will include the previous words, that are twenty words. In the last time you will play totally thirty words.

This card game is a group competition, and the team with the highest scores will gain mysterious gifts for reward. I have paired you into five groups by your seat numbers, and each group has five students. Please sit with your teammates. I will explain the rule of this card game.

These are the cards of the questions, and they are totally nine cards. One topic is three of them, thus you will only use three cards of questions today. Until I put these cards on the blackboard, you will know what the questions are.

Aside from the cards of questions, there are thirty words cards and thirty picture cards, and each of the topic is ten words card and picture cards.

Because it is the first week to play this game, we will only use 10 word cards and 10 picture cards. The theme of this week is Sports. Now, please spread out the cards on the table first. Teacher will post the first question on the blackboard first. After the game starts, each group have to paste the word card and the corresponding picture card that you think the answer is in accordance with the question. Just put “one answer” for each question. You have 3 minutes to discuss the answer. When the time is up, the teacher will say “Stop.” Each group has to send one person to post the answer on the blackboard. After all the groups have posted it, the person who posted the answer has to read the whole sentence out aloud. After each group finishes reading, we have to discuss the correct answer. The correct group can get 5 points once, the wrong group cannot get the points, and every group member must also repeat the correct answer.

Teacher will list all the answers that can be filled in this question on the blackboard. You can check the answers of your own group first.

Students' answer is correct: Group ___'s answer is correct, so they can get 5 points.

Students' answer is wrong: Group ___'s answer is incorrect. Please select the correct answer you want to fill in the question and repeat the correct sentences together.

第三節 研究工具-問卷

此問卷為研究者所設計，幫助研究者了解學生對教具的喜好程度和學習成效。研究目標對象為國小三年級生，問卷題目類型為情感上的認知。

1. 我認為單字卡和圖片卡大小適中並容易拿取
2. 我看得清楚貼在黑板上的題目
3. 我認為卡片總數過多
4. 我喜歡卡片的圖案設計
5. 我認為卡片雙面設計有助於遊戲進行的效率
6. 我認為題目卡的問題設計太難
7. 我認為整堂課的遊戲規則及流程簡單明瞭
8. 我認為卡片遊戲搭配英語句子填空很有趣
9. 我認為教師使用分組及卡片遊戲的方式來進行課程很有趣
10. 我認為一週教學、一週遊玩的形式很合適
11. 我認為以五人一組的人數進行此卡片遊戲很合適
12. 此課程進行時，我認為學習動力有所提升

13. 此課程進行時，我在課堂上的專注力有所提升

14. 此課程結束後，我更熟悉英語單字跟句型

15. 此課程結束後，我學習到了如何與團隊合作

16. 我在遊戲過程中學習到了什麼？（可複選）

溝通能力 合作能力 自主思考能力 認字能力 臨場

反應力

17. 我在遊戲過程中感到印象最深刻的是（填答意見）

18. 我認為此卡片遊戲需要改善的地方（填答意見）

其中 1-15 題的選項為 非常不同意 不同意 普通 同意 非常同意

效果評估

從問卷分析結果得知，我們發現近 90% 的學生喜歡遊戲卡片的設計。大約 90% 的學生也認為一週教學一週遊玩的形式很合適。大約 80% 的學生認為題目設計太簡單。大約 60% 的學生認為此課程進行中，學習動力有所提升，大約 60% 的學生認為課堂上的專注力提升、更熟悉英語單字與句型，也學習到如何與團隊合作。最後，將近 80% 的學生認為他們能在此遊戲中，學習到合作能力，以及將近 90% 認為他們能學習到英文的認字能力。

參考文獻

1. 教育部 (2019)。獎助製作特殊教育教材教具實施要點
網址：<https://edu.law.moe.gov.tw/LawContent.aspx?id=FL036694>
2. 尚憶薇 (2005)。探討幼兒遊戲的類型與價值。取自網址：
<http://lmsctl.cyut.edu.tw/sysdata/20/29420/doc/6f09b48f9c08fc20/attach/1604716.pdf>
3. 林穎。合作學習之概念探討。國立台北教育大學數學教育研究所
網址：<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/89/A21.htm>
4. 維基百科 (2019)。卡片遊戲。
網址：
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8D%A1%E7%89%87%E9%81%8A%E6%88%B2>
5. 陳培真 (2001)。Teaching Method - 溝通式教學法
網址：
http://163.28.10.78/content/senior/english/tp_tt/teachmethod/index.htm
6. 敦煌英語教學電子雜誌 (2005)。communicative approach 溝通式教學法。
網址：
https://www.cavesbooks.com.tw/CET/ArtContent_tw.aspx?CDE=ART20130815104811172
7. 國立教育資料館 (2006)。
網址：<https://www.naer.edu.tw/files/15-1000-10407,c292-1.php>
8. 蘇明俊、洪振方 (2007)。科學實習教師專業成長：教具的運用。網址：
http://best-pdm.blogspot.com/2007/04/blog_post_11.html