

國立政治大學華語文教學碩博士學位學程  
碩士學位論文

指導老師：葉潔宇 博士

The logo of National Chengchi University is a large, faint watermark in the background. It consists of a circular border containing the university's name in Chinese characters '國立政治大學' at the top and 'National Chengchi University' at the bottom. In the center of the circle is a stylized five-petaled flower or cloud-like shape, with the Chinese characters '政大' (Chengchi University) written inside it.

成人華語文教學課堂遊戲之調查研究

**A Survey on Using Games to Teach Adult Chinese Learners**

研究生：翁書怡

中華民國 101 年 7 月



## 謝辭

感謝葉潔宇老師，謝謝您一路以來的細心指導和溫柔鼓勵，

讓我在撰寫論文的忐忑之中仍能享受探究學問的樂趣。

感謝招靜琪老師和薛玉政老師，兩位老師的指正與建議讓我的論文更加完整。

感謝每位協助研究進行的參與者，您大方的分享與回饋豐富了我的研究內涵。

感謝教導我的每位老師，您的用心教學與親切關懷使我獲益良多。

謝謝我的同學、學長姊、學弟妹，我會記得那些共同學習、互相勉勵的日子。

謝謝我的朋友，你們的陪伴為我的研究生生活增添了許多歡樂。

謝謝我的冒險夥伴，讓我的幻想變成一段真實又美好的旅程。

謝謝我的戰友，和你們一起用功是我繼續前進的動力。

最後，感謝我最親愛的家人，謝謝你們總是為我無私地付出。

很幸運擁有這麼多想要感謝的人。

在此衷心地謝謝各位的幫助。



## 摘要

本研究旨在瞭解目前成人華語文教學課堂遊戲設計、規劃與實施的現況，以及成人華語教師對課堂遊戲的看法；調查的內容包括遊戲實施的頻率、目的、優缺點和適用性等。為達成研究目的，本研究採用調查研究法，以調查問卷與焦點團體訪談為研究工具，蒐集研究資料，作為分析與討論問題的依據。本調查研究針對臺北市 11 所公私立大專院校華語文教學中心之華語教師進行調查，以滾雪球抽樣發出 120 份調查問卷，回收有效問卷 91 份，彙整分析調查結果。其後，從表達參與訪談意願的受試華語教師中，隨機選取 6 位教師進行焦點團體訪談，探討華語教師對成人華語文教學課堂遊戲實施的經驗、想法與意見。

經過研究實施與資料分析，歸結研究結果如下：(一) 儘管課堂遊戲並非臺灣成人華語文教學課堂中的主要活動，多數教師仍肯定課堂遊戲應用於成人學生的適用性，並且同意課堂遊戲能有效提升學生的語言能力與學習興趣；課堂遊戲訓練學生的主要語言技能為口說和聽力，確實表現了語言的溝通交際功能；成人學生的華語程度、個性、年齡是主要影響課堂遊戲實施的個別差異。(二) 華語教師的「教育程度」會影響其對於「遊戲能否有效提升學生學習興趣」的評估；華語教師在「成人華語文教學以外的教學工作類型」會影響其「設計或規劃課堂遊戲的時間點」。(三) 華語教師認為使用課堂遊戲所遭遇的主要問題為「遊戲設計與教具製作費時、缺乏遊戲資料來源」，建議包括同事交換心得、參加教學研習、請學生提供適合的遊戲等；次要問題為「成人學生對課堂遊戲沒興趣、參與意願低」，建議是一旦出現學生不配合的情況，教師應該改變遊戲規則、類型、帶領方式，或是直接結束遊戲。

最後根據調查結果提出相關建議，以供華語教師、學校行政單位以及教學研究者在成人華語文教學課堂遊戲設計、規劃與實施等方面的參考。

**關鍵字：**華語文教學、課堂遊戲、成人學生

## Abstract

The present study aims to investigate the current situation of classroom games applied in adult Chinese teaching, and teachers' perspectives toward games used in adult Chinese teaching. A total of 91 teachers of Chinese language center, from universities in Taipei city, responded to a questionnaire designed for this survey. The collected data were analyzed by descriptive statistics and cross analysis. Afterward, six Chinese teachers were chosen randomly to participate in a focus group interview. They discussed their experiences and perception of using games to teach adult Chinese learners.

Results of this study show: (1) Games are not the main activity used in adult Chinese teaching, but teachers mostly have positive response toward game-using in teaching adult Chinese learners. (2) Teachers' different educational backgrounds significantly influence their attitude toward the statement "games teaching would increase students' learning interest". Teachers' teaching experiences also influence significantly the timing of preparing classroom games. (3) The duration of game-preparing, the insufficiency of game material, and adult students are unwilling to participate in those games are the main challenges reported by teachers.

Based on the findings of the survey, teaching implications and suggestions for further research are included at the end of the thesis.

**Keywords: Mandarin Chinese teaching, classroom games, adult student**

# 目次

<b>第一章 緒論</b> .....	<b>1</b>
第一節 研究動機 .....	1
第二節 研究目的 .....	2
第三節 研究問題 .....	2
第四節 名詞釋義 .....	3
第五節 研究範圍 .....	3
<b>第二章 文獻探討</b> .....	<b>5</b>
第一節 遊戲教學的理論與研究 .....	5
第二節 遊戲與語言教學 .....	11
第三節 成人教學與學習 .....	15
第四節 課堂遊戲應用於華語文教學之相關研究 .....	20
<b>第三章 研究設計與實施</b> .....	<b>23</b>
第一節 研究架構 .....	23
第二節 研究對象與取樣方法 .....	24
第三節 研究方法與步驟 .....	26
第四節 研究工具 .....	28
第五節 資料處理 .....	32
<b>第四章 研究結果與討論</b> .....	<b>35</b>
第一節 問卷調查結果 .....	35
第二節 焦點團體訪談結果 .....	50
第三節 綜合分析與討論 .....	65
<b>第五章 結論與建議</b> .....	<b>83</b>
第一節 結論 .....	83
第二節 建議 .....	85
<b>參考文獻</b> .....	<b>89</b>
附錄一 調查問卷 .....	95
附錄二 焦點團體訪談大綱 .....	107
附錄三 焦點團體訪談說明 .....	111
附錄四 焦點團體訪談逐字稿 .....	113

## 表 次

表 2-1-1	古典遊戲理論 .....	7
表 2-1-2	現代遊戲理論 .....	9
表 3-2-1	臺北市公私立大學院校之華語文教學中心一覽表 .....	24
表 4-1-1	受試教師背景資料統計表 .....	36
表 4-1-2	設計、規劃與實施：頻率與時機 .....	38
表 4-1-3	設計、規劃與實施：考量要點 .....	39
表 4-1-4	設計、規劃與實施：遊戲準備 .....	40
表 4-1-5	設計、規劃與實施：分組情形 .....	41
表 4-1-6	設計、規劃與實施：實施技巧 .....	41
表 4-1-7	設計、規劃與實施：語言訓練目標 .....	42
表 4-1-8	整體評估：課堂遊戲教學特性.....	44
表 4-1-9	整體評估：課堂遊戲教學的適用性 .....	46
表 4-1-10	不同教育程度教師對「華語文教學課堂遊戲能有效地提升 成人學生的學習興趣」的態度之交叉分析.....	48
表 4-1-11	不同教學經驗類型教師對「設計或規劃課堂遊戲的時間點」 之交叉分析.....	49
表 4-2-1	受訪教師基本資料表 .....	51
表 4-2-2	受訪教師背景資料統計表.....	51

## 圖 次

圖 3-1-1	「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」研究架構.....	23
圖 3-3-1	「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」流程圖.....	27



## 第一章 緒論

本研究以「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」為題，進行相關研究與探討。首先，就課堂遊戲應用於成人華語文教學進行文獻回顧與探討，作為架構研究的理論基礎；接著，以自編之「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究問卷」作為量化調查研究工具，並輔以質化焦點團體訪談瞭解現況及其相關問題，再依研究結果進行分析與討論；最後，提出本研究的發現與建議。

緒論分為五節，分別從研究動機、研究目的、研究問題、名詞釋義、研究範圍五個部分加以闡述。

### 第一節 研究動機

本研究旨在探究臺灣華語教師面對成人學生的課堂遊戲實施情形，以及華語教師對於成人課堂遊戲的看法。茲將研究動機敘述如下：

語言教學課堂是由一系列經過組織規劃的教學活動所組成的。筆者觀摩了數堂國立政治大學華語文教學中心的課堂教學以後發現：許多華語教師都能以生動有趣的方式呈現教學活動，將課堂遊戲應用於教學之中。良好的語言教學課堂遊戲設計與實施不僅能促進學生整體學習，創造活潑的課堂氣氛，建立和諧的師生關係，並且能成功地引發學生的學習興趣，使學生有效利用上課時間掌握語言技巧，達成課堂教學目標。

Cross (1995) 指出，進行語言教學課堂遊戲時，學習者會全神貫注於遊戲活動所傳達的訊息，因此能有效地將有意識的語言學習轉化成無意識的語言習得。經由語言學習遊戲 (language learning games)，語言學習者可以練習並內化 (internalize) 字彙、文法及語言結構；透過遊戲與競爭，亦可增加學習者之學習動機。

關於遊戲應用於外語教學課堂這個主題，坊間已有許多書籍可提供語言教師作為實務教學的參考，學界亦有一些研究者曾經做過相關的研究。但是，這些相關的參考書籍，大多離不開「說到遊戲就想到小孩」的刻板印象，其探討對象大多為兒童或青少年，較少針對成人學生的語言教學遊戲進行分析討論。再者，這些書籍或研究所探討之目標教學語言以英語為大宗，英語教學的課堂遊戲討論起步早、產量也較豐；相對地，華語文教學研究領域討論課堂遊戲，大多是文獻回

顧式的分析或是簡短的教學遊戲分享，不僅缺乏理論背景，也缺乏針對華語教師課堂遊戲應用方面的調查研究。

以課堂遊戲為主題之華語文教學研究尚少，針對遊戲應用於成人華語文教學的討論或研究更是屈指可數，此為促使筆者針對「成人華語文教學課堂遊戲」進行研究探討之動機，期能對臺灣華語教師面對成人學生的教學課堂遊戲有更全面的認識。

## 第二節 研究目的

本研究旨在探討成人華語文教學課堂遊戲實施之情形，以供改進與發展臺灣華語文教學之參考。具體而言，本研究欲達成之研究目的如下：

- 一、調查課堂遊戲應用於臺灣成人華語文教學的實施情形。
- 二、瞭解華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的看法。
- 三、比較不同背景變項（性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教學工作經驗）華語教師，在成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的差異。
- 四、根據研究結果提出具體建議，提供華語文教學課堂遊戲實施以及相關華語文教學研究作為參考。

## 第三節 研究問題

基於上述研究目的，本研究之主要研究問題如下：

- 一、課堂遊戲應用於成人華語文教學的規劃、設計與實施的現況（包括使用頻率、資料來源、規劃考量等）為何？
- 二、華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的整體評估（包括功能、目的、優點和缺點等）為何？
- 三、不同背景變項（性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教學工作經驗）華語教師，在成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的差異為何？
- 四、面對課堂遊戲應用於成人華語文教學所遭遇的困難或問題為何？受訪華語教師的教學建議為何？

## 第四節 名詞釋義

### 一、 華語文教學 (Mandarin Chinese Teaching)

我國的華語文教學指的是為華語非母語人士所進行的華語語文教學，教學對象除了為以華語為第二語言的外籍學生，也包括第一語言不是華語的海外華人學生。之所以採用「華語文」之名稱，目的是為了與國內的「國語文」母語教學做出區別，以避免混淆；中國大陸則稱之為「對外漢語教學」。

### 二、 課堂遊戲 (Classroom Games)

《朗文語言教學及應用語言學詞典》(Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics) 將語言教學中的「遊戲」定義為：一種有組織的活動，通常包含以下的特性：(1)一個特定的任務(task)或目標(objective)，(2)一套規則，(3)遊戲者之間的競爭(competition)，(4)遊戲者之間溝通所用的口頭或書面語言(Richards & Schmidt, 2010: 239)。

本文中所指的課堂遊戲，即華語文教學課堂遊戲，意指：在華語文教學課堂中，運用遊戲來激發學生興趣的教學活動；學習者依照遊戲規則彼此競爭或合作，透過語言或文字的溝通互動達成遊戲目標，藉此學習教師規劃的教學目標。

### 三、 成人 (Adult)

根據我國法律，《民法》規定年滿二十歲、或未滿二十歲但結婚者為成人，《刑法》則規定年滿十八歲者須負完全刑責。本研究依照第二語言教學或外語語言教學中的界定方法，根據實足年齡來區分，成人指的是年滿十八歲、身體與心理皆臻成熟的人。

## 第五節 研究範圍

本研究主要以問卷調查法與焦點團體訪談此二種研究方法為主，並針對臺北市公私立大學華語文教師進行研究分析。有關本研究之研究範圍說明如下：

## 一、 研究對象

本研究係以民國 101 年 3 月任教於臺北市公私立大學校院華語文教學中心之華語教師為研究對象。

## 二、 研究區域

本研究之研究區域為臺北市。

## 三、 研究內容

本研究探討課堂遊戲應用於成人華語文教學課堂之現況，並調查華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲實施的意見與看法。



## 第二章 文獻探討

本章旨在探討遊戲應用於成人華語文課堂教學的相關研究，作為發展研究實施的理論依據，共分為四節。第一節為「遊戲教學的理論與研究」，統整遊戲的理論與發展，指出遊戲應用於教學的適切性；第二節為「遊戲與語言教學」，參考各家說法為本研究欲探討的「遊戲」下定義，同時歸納語言教學遊戲的功能以及遊戲實施的建議；第三節為「成人教學與學習」，指出成人的學習特徵，並且建議教師面對成人學生應採取相應的教學方法；第四節為「課堂遊戲應用於華語文教學之相關研究」，作為本研究的研究方法與實施的參考。

### 第一節 遊戲教學的理論與研究

說到「遊戲」，首先躍入我們腦中的是兒童玩耍、嬉戲的場景。許多研究指出，遊戲是兒童的本能，並且在人類發展的過程中扮演了重要的角色。那麼，什麼是「遊戲」？根據中華民國「教育部電子辭典」的解釋，遊戲是：「玩耍、娛樂活動」（教育部，《國語辭典簡編本》），或是「嬉笑娛樂」（教育部，《重編國語辭典修訂本》），以上解釋皆著重遊戲的趣味性。在英文中，「遊戲」則有「play」、「game」等相應的詞彙；其中，「play」尤指兒童遊戲，「game」則多指有規則的遊戲或競賽遊戲。雖然兒童遊戲（play）並非本研究探討的重點，但要討論遊戲在華語文教學課堂上的應用，我們仍然可以從兒童遊戲的理論得到許多啟發。

中文有「勤有益，嬉無功」、「業精於勤而荒於嬉」的諺語，可見傳統觀念中的遊戲只是一種無所事事、浪費時間的活動，並不值得鼓勵與提倡。隨著教育研究與心理學的發展，遊戲逐漸在教育與學習領域獲得正面的評價：「透過遊戲，兒童不僅能獲得大小肌肉的發展、語言的發展、思考、想像、解決問題能力的提升，更能幫助他們瞭解個人與環境的關係、淨化其負向情緒、促進社會行為的發展，而兒童的創意，更是藉著遊戲而發揮得淋漓盡致。」（吳幸玲、郭靜晃，2003）。

#### 一、 遊戲的理論

遊戲的理論不僅探討遊戲的起源與功能，也可以幫助我們定義及解釋遊戲行為。遊戲理論可以依其時代背景發展分為古典理論與現代理論，古典遊戲理論起

源於十九世紀及二十世紀初期，現代遊戲理論則在一九二〇年代以後逐漸發展。以下分述其起源以及對遊戲的看法（Ellis, 1973）。

### （一）古典遊戲理論

古典理論倡導於第一次世界大戰前，主要從哲學與生物學的觀點解釋遊戲存在的目的，著名的有：能量過剩論（The Surplus Energy Theory）、放鬆和休閒理論（The Relaxation and Recreation Theories）、重演論（The Recapitulation Theory）、練習理論（The Practice Theory）。

主張「能量過剩論」的有 Schiller 和 Spencer，他們認為：生物具有能量以滿足其生存需要，當生存需求得到滿足後，若還有剩餘能量就必須消耗掉，否則過剩能量的累積就會造成生物的壓力；此派論者視遊戲為無目的的行為，遊戲只是生物用來消耗能量的方式而已。「放鬆和休閒理論」對遊戲的解釋則與「能量過剩論」正好相反：Lazarus 認為，工作會消耗能量並使能量不足，因此可以用睡眠或遊戲來補充能量，故遊戲的目的是儲存能量以供工作的消耗。

「重演論」源於個體胚胎學，此派論者認為個體的發展過程就反映了種族的演化，而遊戲就是人類進化的複製或重演。G. S. Hall 指出，兒童的發展承繼祖先從低等動物演化成高等動物的過程，兒童遊戲的階段性也遵循人類歷史的演進，並且在演化中保留下來；遊戲的目的即是消除那些不應出現於現代生活的原始本能。「練習理論」的倡導者 Karl Groos 則認為遊戲不是用來消除原始本能，而是幫助兒童加強日後所需的本能。新生兒或動物在遺傳上承繼了部分攸關生存的本能，這些能力不夠完整，故必須以遊戲這種安全的方法幫助兒童練習，使這些本能更臻完善，以便日後成人生活使用。例如小獅子需要練習搏鬥，長大才有能力獵食；兒童玩的扮家家酒也是為其日後為人父母技巧的一種練習。

上述各個古典遊戲理論在邏輯上皆有其缺失，往往僅就一小部分遊戲行為做解釋，所以每個理論都有很多例外情形，也沒有足夠的實驗結果支持。然而，這些傳統理論呈現了歷史上成人對兒童遊戲的看法，並且促使日後現代理論的發展。以下將古典遊戲理論整理如表 2-1-1（Ellis, 1973；簡楚瑛，1993；吳幸玲、郭靜晃，2003）：

表 2-1-1 古典遊戲理論

理論	倡導者	遊戲目的
能量過剩論	Schiller、Spencer	消耗過剩的精力
放鬆和休閒理論	Lazarus	恢復工作中所消耗掉的精力
重演論	Hall	消除種族的本能
練習理論	Groos	為成人生活做準備

## (二) 現代遊戲理論

現代遊戲理論不只解釋遊戲的目的，指出遊戲行為的前因後果，並且嘗試定義遊戲在兒童發展中扮演的角色，幫助我們更加瞭解遊戲 (Ellis, 1973)。現代遊戲理論主要包括：心理分析論、認知論及其他特定的理論。

### 1. 心理分析論 (Psychoanalytic Theory)

此派理論由心理分析治療及人格發展心理動力論之先驅 Sigmund Freud 提出。Freud 認為遊戲是兒童人格型態與內在欲望的展現；遊戲可以平撫孩子的受創情緒、發洩心理焦慮，亦可滿足情緒上的需求，忘卻不愉快的事件。例如小孩被父母處罰後，可能會假裝要處罰他的玩具或布偶，這是由於因角色的移轉（由被處罰到有主權），孩子可以將負向情感轉移至替代的人或物。在遊戲中重複不好的經驗，可以將負面情緒與經驗分割，孩子便可以漸次地將外在的事物或經驗跟內在的負向情緒同化。另外，兒童可以在遊戲中完成自己的願望，例如兒童在遊戲中扮演太空人、賽車選手等，乃是在遊戲中表達需求並藉此獲得滿足。

### 2. 認知理論 (Cognitive Theories)

自一九六〇年代末期開始，瑞士心理學家 Jean Piaget 關於設計學習環境，以幫助兒童在認知、生涯、社會和情緒方面獲得最大發展的理論吸引了許多追隨者，並發展成為認知學派 (Shipley, 1998)。Piaget 認為，遊戲不僅可以反映小孩的認知發展，更可以促進孩子的認知發展。Piaget 的認知理論本身就是指有機體去適應環境的過程，即同化 (assimilation, 指修正事實以符合原有的認知基模) 和調適 (accommodation, 指調整個體認知基模以順應外在實際環境) 間的平衡。因此，透過遊戲這種不平衡的狀態，小孩可以練習並鞏固新技巧，達到個體認知對環境刺激的同化作用。

蘇俄心理學家 Lev Vygotsky (1976) 認為遊戲可以直接促進兒童的認知發展。他指出兒童沒有抽象思考的能力，如果沒有看到具體的事物，便不會瞭解事物的意義（例如幼兒沒有看過老虎就不知道什麼是老虎），直到幼兒成長至三、四歲進入想像遊戲期，開始使用物體（如木棍）替代某些東西（如馬），意義始與實體分離。由此看來，幼兒遊戲是發展未來抽象思考能力的必經過程。另外，Vygotsky 的遊戲觀具有整體性，他認為遊戲直接促進兒童的社會、情緒發展及認知發展，而且這三種發展層面是習習相關的。Vygotsky 提出學習中有所謂「近似發展區」（the zone of proximal development, ZPD），即個體獨立表現的實際發展（actual development）與個體協助表現的潛在發展（potential development）這兩者間的差距。在 Vygotsky 的學說中，遊戲是自我幫助的工具，兒童參與遊戲常常在他們能力發展之前，遊戲為提升日後發展的鷹架（scaffold），尤其在近似發展區中，也可幫助兒童獲得更高層次的行為功能。在遊戲中，兒童可創造他們的鷹架，從自我控制、語言使用、記憶及與他人合作的領域延伸其學習技能 (Bodrova & Leong, 1996)。Vygotsky 認為遊戲可以提升新的潛在發展能力，尤其在學校正式的學習課業中。

其他認知理論學者強調遊戲是一種「適應強化」（adaptive potentiation），即遊戲提供各種可能性的行為，讓兒童更能考量各種不同的選擇或彈性以增加其行為的變通性。Jerome Bruner (1972) 認為，遊戲提供在人類發展及演化中的不成熟機會，並藉此達到個人行為的適應。對孩子來說，遊戲的方法及過程比遊戲的結果更重要，因此孩子在遊戲的過程中可以嘗試很多新的行為與玩法，而不用擔心目標是否完成；如此一來不僅可以提升孩子創造力與行為的彈性，也能夠方便日後解決實際生活遭遇的問題。Brian Sutton-Smith (1967) 認為「假裝是……」（as if it were……）這類的佯裝遊戲可以幫助兒童打破傳統心理聯想，增加新的想法；這些新的、創意的想法可以促進兒童聯結創意、增加心智彈性，達到幫助日後成人生活的目的。Bruner 和 Sutton-Smith 皆是以 Groos 的演練論為基礎，認為兒童的遊戲是為了日後成人生活的適應。

### 3. 其他的理論

警覺調節理論（arousal-modulation theory）強調個體遊戲者與玩物之間的關係，由 D. E. Berlyne (1960) 提出，再由 Ellis (1973) 修正。Berlyne 認為遊戲是一種尋找刺激的行為：當刺激不夠，警覺度提高，遊戲便開始；反之，一旦個



體增加刺激，並降低警覺程度，遊戲即隨之停止，以達到恆定（homeostasis）。Ellis 認為遊戲是一種刺激尋求（stimulus-seeking）的活動，並且可提升刺激到適當的狀態。遊戲藉著用新鮮方式操作物體及行動以增加刺激。此理論可應用在遊戲場和兒童玩具的設計上。

Bateson（1955）的遊戲理論強調遊戲的溝通系統。兒童在遊戲的互動過程中，須維持「這是遊戲」的溝通訊息，並交替協調其角色、物體和活動在遊戲中的意義，以及在真實生活中的意義。因此，遊戲中所有的活動並不代表真實生活的活動，因此孩子在玩遊戲前，必須先發展一套遊戲的「組織」或脈絡關係，讓遊戲參與者在遊戲時都知道將會發生什麼，且瞭解這只是假裝而不是真實的。當兒童遊戲時，他們必須同時操作遊戲與真實生活這兩個不同層面的意義：在遊戲中，他們融入所扮演的角色並著重於假裝的活動和物體上，但他們同時要知道自己的角色、真實身分、其他人的角色和身分，還有遊戲所用的東西及活動在真實生活中的意思。

茲將上述現代遊戲理論統整成下表 2-1-2：

表 2-1-2 現代遊戲理論

理論	立論者	遊戲在兒童發展中的角色
心理分析論	Freud	撫平受創情緒，因應挫折；表達需求並藉此獲得滿足。
認知理論	Piaget	認知發展中的同化作用，促進個體認知上的發展；熟練、鞏固所學的技巧與概念。
	Vygotsky	由區別意義與實物來促進兒童抽象思考；在近似發展區內學習。
	Bruner、Sutton-Smith	促進兒童創造力和彈性能力的發展；在思考行為上產生變通能力。
其他的理論	Berlyne、Ellis	警覺調節理論：提升刺激使個體保持最佳警覺程度
	Bateson	溝通系統理論：提升瞭解各層面意義的溝通能力

## 二、 遊戲與教學

吳幸玲（2003）認為：「教育的功能及目標在於造成行為的改變，而改變行為的過程及方式，可以選擇有壓力的工作，也可以選擇沒有壓力的遊戲。」由此可見遊戲應用於教育學習的一個目的——減輕學習者的壓力。

蘇育任（1993）在〈漫談遊戲導向的教學設計〉一文中介紹了歐洲科教學者 Aufshnaiter、Schewedes 及 Helanko 在 1984 年提出的「遊戲導向的教學」

（play-oriented instructional design），其主張是開發有趣的單元活動教材來改善教學與學習的情境。為實行「從遊戲中學習」的教學法，教師的任務是要為學生設立遊戲的學習環境，並且合理干預或佈置遊戲系統，以達到引導的作用；教學設計必須從課程內容、教學方法與教具運用三個方面著手，其要點則是要最大化學生直接且有目的參與活動的機會，使學生在活動中產生高度興趣，進而達到最佳的學習效果。陳杭生（1993）也建議「寓教學於遊戲」，因為遊戲是學童獲得經驗、學習與實際操作的手段，而教法遊戲化則是一種學習的啟導過程，常見方法有角色扮演、小組討論、分組比賽等。

許多教育研究者提倡「合作學習」(Cooperative Learning)的合作型態教學，其中「小組遊戲競賽法」(TGT, Team-Game-Tournament)，結合了組內合作、組間競爭和遊戲競賽三種途徑來達成教學目標（林佩璇、黃政傑，1996：44）。

在遊戲與教學中，亦可應用 Csikszentmihalyi（1988）的「心流理論」(Flow theory)：當我們完全沉浸在所做的事情當中時，注意力會變得非常集中，全神貫注在這件事情上；我們知道當下要做什麼以及應該怎麼做；我們不會意識到時間的流逝，甚至忘了自己的存在。在這樣的狀態下，所做的事情往往能夠得到很好的結果；如果還能夠得到即時的回饋，效果就會更好。Csikszentmihalyi 說明了心流狀態的兩個測量指標：挑戰的大小以及技巧的高低。當人們面臨的挑戰超過平均值，而且擁有的技巧也超過平均值的時候，我們就進入了心流狀態，而這往往發生在當我們在做真正喜歡的事情的時候。與心流狀態恰好相反的是漠不關心 (apathy)，因為挑戰低，所需的技巧也低，因此無法激發人的興趣與能力；不幸的是，我們多數人大多時候都是處於漠不關心的狀態。因此，如何讓學習者在學習時進入心流狀態、如何將心流理論與遊戲結合，就是教師要努力的方向。

Thiagi (Sivasailam “Thiagi” Thiagarajan) 是國際知名的教育訓練顧問，也是教學遊戲設計的專家，他提倡使用「培訓遊戲」(training games)，將遊戲應用於

成人職業技巧培訓課程。Thiagi (2003) 認為，比起其他傳統的教育訓練方式，遊戲教學能夠使成人更加投入學習活動，原因是：培訓遊戲的許多重點要素都和「有效學習」(effective learning) 密切相關(包括溝通互動、團隊合作、主動參與、即時回饋、經驗學習等)，故能明顯提升學習者的參與動機和學習效率，達到良好的學習效果(Thiagarajan, 2003)。Thiagi (2001) 亦指出，一旦培訓中包含較多事實性的、枯燥的內容，並且需要參與者透過反覆練習、迅速回應才能精熟目標技巧時，培訓遊戲就是指導者的最佳選擇(Thiagarajan, 2001)。

## 第二節 遊戲與語言教學

應用於語言教學課堂的遊戲，隨著溝通式語言教學法(Communicative Language Teaching) 的興起而逐漸受到重視。成令方(1987)指出，自七十年代後期起，遊戲活動在外語教學中日趨重要，原因是交際法(即溝通式語言教學法)強調培養學生運用外語與人討論磋商溝通思想的交際能力，但語言教學課堂中缺少真實語言環境的交際需要，因此教師必須製造「信息隔閡」(information gap，或稱「資訊互補」)產生交際需要，而最能有效地製造信息隔閡的方法就是遊戲活動(成令方，1987: 20)。

### 一、語言教學遊戲的定義

要探討語言教學遊戲的定義以前，首先遇到的問題是：語言教學中的「活動」(activity) 與「遊戲」(game) 有何不同？參照《朗文語言教學及應用語言學詞典》為「活動」下的定義為：

in language teaching, a general term for any classroom procedure that requires students to use and practice their available language resources.

(Richards & Schmidt, 2010: 9)

此定義認為，在語言教學的討論範圍中，「活動」是一個涵義比較廣泛的詞彙，只要能讓學生使用並練習目標語言的課堂程序步驟，都可以稱作「活動」。

Brown(2001)指出，幾乎所有學習者在課堂裡做的每一件事都可以稱為「活動」，這些活動是有時間性、有系統的行為，且都是為了特定的教學目標而設計

的；教學活動可以包含：角色扮演、練習、遊戲、同儕校訂 (peer-editing)、小組的訊息差距練習 (small-group information-gap exercises) 等不勝枚舉的活動。

Crookes 和 Chaudron (2001) 也認為，「活動」是最常用來描述一堂課的各個部分的詞彙，雖然特定的活動常常有特殊的名稱，但大多數老師使用活動這個字眼，來討論他們的課堂計畫與行為。Crookes 和 Chaudron 依照教學次序將各種活動型態分成四類<sup>1</sup>：資訊與動機、輸入／控制、聚焦／努力、移轉／運用，其中「遊戲」被納入「聚焦／努力」類，目的是針對學生語言困難深入檢查。

由此可見，「遊戲」的意義範圍較「活動」狹窄，活動包含了遊戲，而遊戲只是眾多課堂活動中的一種；這也就是為什麼在教學領域中，「遊戲」也被稱為「遊戲活動」、「game-based activity」、「game-like activity」、或是「game-oriented activity」。在以下各家對於語言教學遊戲的定義當中，也可以看出這樣的區別。

在《Games for Language Learning》一書中，強調遊戲的娛樂、參與投入、挑戰、互動等特性，將遊戲定義為：

An activity which is entertaining and engaging, often challenging, and an activity in which the learners play and usually interact with others.

(Wright, Betteridge, & Buckby, 2006 : 1-2)

Wright、Betteridge 和 Buckby (2006) 認為「競爭」並非遊戲的必要成分，原因是「競爭」雖然具有刺激 (stimulating) 的作用，但它同時也具有破壞性，易使學習者焦慮，反而不利於語言的學習。相反地，作者強調遊戲的「挑戰」，參與遊戲的學習者會因為遊戲的挑戰而感到激勵 (inspired)，因此盡力嘗試、表現。基於這樣的理念，作者在挑選書中列舉的教學遊戲時，強調應該「將遊戲的競爭性降到最低」(minimize competition) 以及「將遊戲的挑戰性提升至最高」

(maximize challenge)。筆者卻認為，一旦去除遊戲的競爭性，不但失去了遊戲的形式，也會失去遊戲大部分的樂趣；從 Csikszentmihalyi 的心流理論來看，挑戰大小與技巧高低要取得平衡，所以不應該將遊戲的挑戰性提升至最高，而是應依照學習者的能力，安排適度的挑戰，才能使教學遊戲發揮最大的作用。

<sup>1</sup> (1)資訊與動機 (information and Motivation) 階段，目的是激發學生的興趣、經驗及相關語言知識，例如暖身、腦力激盪等活動；(2)輸入／控制 (input / control) 階段，學習者密切留意細節，努力深入了解，例如解釋內容、問答展示等活動；(3)聚焦／努力 (focus / working) 階段，深入檢查個人語言及主題困難，例如翻譯、聽寫、朗讀等活動；(4)移轉／運用 (transfer / application) 階段，實際運用新知識與改進的溝通技巧，例如資訊交換、討論等活動。

張正男（1993）認為「遊戲」具有「規則化」、「競爭性」、「反覆進行」、「趣味濃厚」和「或然結果」這五大要素，而教育工作者設計教學活動時，若使活動具備這些遊戲要素，就可以稱為「遊戲式的教學法」（張正男，1993：4）。他將「語文遊戲」定義為：「以競爭性來引導積極參與的動機與興趣，領導學習者從事語言文字為形式或內容的教學活動，達到增進語文能力、提高語文程度之功效」；又從語文遊戲的實質與目標，舉出四個要點：（一）語文遊戲是以語文為形式或內容的遊戲，（二）語文遊戲是富有競爭性與趣味化的活動，（三）語文遊戲是經過妥善籌劃的設計教學法，（四）語文遊戲是為增進語文能力而玩的遊戲（張正男，1993：10-13）。馮瑞龍（2001）採用張正男對遊戲教學法的定義，指出遊戲教學法的優點：加強吸引力和注意力、增強記憶力、引起聯想及加強決策能力、得到直接的經驗、應用與實踐知識。

Crookes 和 Chaudron（2001）認為遊戲（game）是：有特別的任務或目標、同時設有帶著競賽性的規則（例如棋賽、懸吊人、賓果等等）的活動，這些遊戲活動通常帶有娛樂及放鬆的功能。

根據《朗文語言教學及應用語言學詞典》的定義，「遊戲」在語言教學中是：一種有組織的活動，通常包含以下的特性：（1）一個特定的任務（task）或目標（objective），（2）一套規則，（3）遊戲者之間的競爭（competition），（4）遊戲者之間溝通所用的口頭或書面語言。另外，遊戲經常是溝通式語言教學法和人文主義教學法（humanistic methods）中的一種練習流暢度（fluency）的活動（Richards & Schmidt, 2010：239）。由此可見，此定義與溝通式語言教學法關係密切。

經由以上文獻回顧，歸納各家說法，筆者認為語言教學遊戲的要素包括：趣味、規則、目標（包括遊戲目標與教學目標）、競爭與合作、參與者之間的互動、溝通所用的語言或文字等。根據此定義，本研究所探討的遊戲不包括情境模擬（simulation）或角色扮演（role-play）的活動；另外，本研究主要探討應用於華語課堂教學的遊戲活動，故在課堂教學以外運用電腦多媒體類型（例如電動遊戲、線上遊戲）的語言教學遊戲亦不在本文討論的範圍之內。

茲將本研究所欲探討的「華語文教學課堂遊戲」定義為：「在華語文教學課堂中，運用遊戲來激發學生興趣的教學活動；學習者依照遊戲規則彼此競爭與合作，透過語言或文字的溝通互動達成遊戲目標，藉此學習教師規劃的教學目標。」

## 二、 語言教學遊戲的溝通交際功能

Larsen-Freeman (2000) 認為在「遊戲」在溝通式語言教學法中相當重要，因為遊戲與真實溝通事件一樣都有訊息交換的溝通目的。在遊戲活動中，聽話者必須瞭解說話者的表達才能做出回應，而說話者從聽話者的回應就可以知道溝通是否成功。遊戲不僅可以讓學生協商語意，還可以透過分組增加練習溝通的機會 (Larsen-Freeman, 2000 : 126)。Larsen-Freeman 指出，溝通式語言教學法常常使用教學遊戲，除了遊戲本身具有趣味性，設計適切的教學遊戲還具備了 Marrow (Johnson & Marrow, 1981 : 62) 所舉出的溝通活動三大特徵：資訊互補 (information gap)、選擇 (choice)、回應 (feedback)，因此可以提供學生有效的溝通練習 (Larsen-Freeman, 2000 : 133)。

舉例來說，一個語言教學課堂遊戲的規則為：先將學生分成兩組，各組輪流派出一個組員擔任答題者，答題者必須到台上面對全班，其他組員在台下當提示者，教師手持詞彙閃示卡讓提示者看，台下提示者不能直接說出該詞彙，而是必須用解釋詞彙的方式讓答題者說出該詞彙，答題者答對一題則得一分，最後由得分較高的組別獲得勝利。從這個詞彙複習遊戲就可以看出「資訊互補」、「選擇」、「回應」這三個溝通活動的要素：答題者不知道提示者們看到的閃示卡詞彙，所以產生了雙方的「資訊互補」；而答題者可以從組員的提示中「選擇」一個已學過並且最符合提示敘述的詞彙；答題者選擇答案後，就可以得到提示組員的「回應」，無論答題者答對、答錯或答非所問，提示者皆會給出相對的回應（例如要求答題者放棄這一題、再猜一次，或是提供答題者更多的敘述），讓遊戲得以順利進行，達成遊戲的目標。

林佩璇和黃政傑 (1996 : 105-106) 指出，合作學習強調學生在學習過程中的主動參與，除了掌握學習內容的工作技巧，互助的社會技巧也很重要。「溝通」是合作的核心，在人際互動的過程中，學生不僅可以學習有效傳達訊息，清楚地表達自己的思想和情感，或是搭配適切的肢體語言，強化訊息；也可以學習解讀他人的訊息，避免誤解，並要求提出回饋等等。

越來越多的語言教師與教學研究者提倡在課程中使用語言教學遊戲，因為他們認為語言教學遊戲對於提升語言學習效率是具有正面功能的。Lee (1979) 在《Language Teaching Games and Contests》一書中認為，除了有趣 (enjoyable)，遊戲的好處在於其目標明確且具有激勵性，在追求樂趣的過程中，不僅能超越他

人，同時也能精進自我的語言能力。在分組遊戲活動中，組間的競爭與組內的合作並存；除了競爭，與遊戲夥伴的積極合作也能帶來許多樂趣。當學習者全神貫注並且傾注全部的能力在語言教學遊戲中，工作（work）和玩遊戲（play）的界線就變得模糊了，因此能創造出愉悅的、非正式的、放鬆的氣氛，也就是最適合語言學習的氣氛。

Lee（1979）也提到，任何有趣的活動（如演戲、閱讀有趣的故事）都能夠達到消除無聊以及提升學習者學習意願的目的，那麼語言學習遊戲除了創造愉快的氣氛，還有什麼其他優點呢？第一，Lee 點出了語言學習的情境性與溝通交際性，因為學習一個語言最好的方法就是直接使用該語言。Lee 認為提供語言學習者運用外語溝通的經驗正是學習用外語溝通最佳的方式，因此有人稱這類的遊戲為「communication games」，其操作要點是遊戲中具備欲傳達或接收的訊息，並且讓學習者覺得有趣而想要繼續。第二，大多數的語言遊戲讓學習者的注意力不再放在語言結構上，不論接收或產出語言，學習者玩遊戲時不再「思考」語言的結構，而是直接「使用」語言。第三，反覆背誦（repetition）是語言學習的基礎，但這種反覆背誦並非機械式操練（儘管作者認為機械操練的反覆背誦不應完全被排除），成功又有趣的反覆溝通，最能達到激發、促進語言學習的效果。遊戲不應該被視為不重要的、填補零散時間的活動。整體來說，語言教學遊戲應該是語言教學課程的核心。

### 第三節 成人教學與學習

成人無論在身心發展或社會角色，均與兒童不同；要瞭解成人的學習活動，必須對成人學習者有所認識（黃富順，1985：54）。Smith（1982）也認為，要幫助成人學習，應瞭解成人學習者的特性和成人最佳的學習狀況。

黃富順（2000：50）指出，一般人對成人學習者抱持著一些錯誤觀念，其中之一就是把成人視為「大個子的小孩（a big child）」，持此觀念者認為成人學習與兒童學習的相同，故教師的教學方法與教學策略亦互相類似。實際上，從教學目標的訂立、課程教材的釐定、教學方法的選擇、教學活動的實施等，均必須考量成人學生與兒童或青少年學生的差異。

本節首先為「成人」下定義，並且參考各家說法分析成人學習者的學習特徵，最後將討論範圍集中到成人語言學習的特徵，以此作為華語教師實施課堂遊戲活動的理論基礎。

## 一、 成人的定義

在討論成人學生的教學與學習之前，首先要瞭解「何謂成人 (adult)？」黃富順、陳如山以及黃慈 (2003：7-9) 認為：「對『成人』一詞的界定，應從生物學、心理學、社會學及法律等幾方面來看，才能有較周全而正確的認識。」就生物學觀點而言，成人是指身體已發展成熟的人，多以年齡為指標；從心理學觀點而言，成人指心理和情緒成熟，能控制衝動、忍受挫折、不依賴父母、適應新情境，並且能夠計畫未來、為自己的行為負責；就社會學觀點來說，成人指能扮演成人角色，盡到成人責任與義務的人；就法律上而言，成人指能享有法律上所規定的權力，並盡到各種規定義務的人。蔡培村、武文瑛 (2010：8-11) 則認為成人界定可包括實足年齡 (chronological age)、法律年齡 (law age)、生理年齡 (biological age)、社會年齡 (social age)、儀式年齡 (ritual age)，並指出：「成人」只是概括的詞彙，並沒有具體界線，因為我們不可能過了十八歲生日或舉行某些儀典就一夕躍為「成人」，所以從多面向的角度宏觀，才是最好的作法。

結合幾種不同的觀點來界定「成人」是較為大家所認同的，例如：聯合國教科文組織 (UNESCO) 所編著的《Terminology of Adult Education》一書對成人的界定為：「生理和心智能力均達到成熟的人」(Titmus, Buttedahl, Ironside, & Lengrand, 1979：28)。美國成人教育國家顧問委員會 (National Advisory Council on Adult Education, NACAE) 將成人界定為：「在青春期的後，不再全時參與正規學校教育，能擔負成人生活的角色或已達法律或社會所認定的年齡，具有成人權利、義務和責任的人」(National Advisory Council on Adult Education, 1980：3)。

對於成人的界定，由於所採取的觀點不同而各有不同，因此在不同的時間、不同的場所，應採取不同的觀點 (黃富順、陳如山、黃慈，2003：7-9)。在第二語言教學或外語教學領域，大多依照實際年齡將學生分成兒童、青少年以及成人三類。兒童包含幼稚園的幼兒學童以及七到十二歲的小學學童，青少年則指十三歲到未滿十八歲的中學學生，而所謂「成人」則為十八歲以上、身心成熟的學習者。另外，語言教學領域也有針對「K-12」(從幼稚園到十二年級) 學齡學生設計的教材教法，此看法即粗略地將所有學生分為「K-12」與「非 K-12」兩類，



而「非 K-12」即為「成人」學生，因成人學生異質性大，學習特徵也與正規學校教育中的學生不同，因此不適用「K-12」的教材與教法。

## 二、 成人學習特徵

Brunner (1959) 認為成人學生的特徵是個別學習、明確自我概念、豐富生活經驗、有學習傾向、立即應用的學習，這些特徵後來被美國著名成人教育研究者 Knowles 發展為「成人教育學」(Andragogy)。Knowles (1970) 認為與兒童或青少年學習相比，成人學習在「自我概念」、「學習經驗」、「發展任務」、「學習取向」四個方面有其特殊的學習特性；後來又增加了「學習動機」(Knowles & Associates, 1984) 與「學習意識」(Knowles, 1989) 兩方面之成人學習特性。茲將 Knowles 成人教育學的六個假設分述如下 (引自黃富順, 1985: 63-64; 蔡培村、武文瑛, 2010: 48-49):

### (一) 成人自我認定為一獨立個體，可以引導自己的學習

成人認定自己是一個自我導向的成熟個體，能夠自我決定與規劃生活，並有要求別人以獨立個體相待的需要，因此成人可以對自己的學習負責，瞭解自己的學習需要並為自己釐定學習計畫。這與兒童處於依賴的環境下，處處需要成人意見的指引不同。

### (二) 成人所具備的豐富經驗是學習的資源

每個成人都有很多不同的經驗，兒童則很少有自己的經驗；相對於兒童的缺乏經驗，成人在成長過程中累積的豐富經驗是學習的重要資源，這些經驗是成人學習的起點，更是學習的助力。

### (三) 成人根據社會角色發展任務的需要而學習

青少年的發展任務來自生理與心理的成熟，而成人的發展任務則根據社會角色的演進而來，因此成人教育活動應配合成人發展任務變遷的需要，並在具有相同發展任務的同質團體中學習較有效果。

### (四) 成人的學習取向為「立即的應用」與「問題中心」

成人的學習取向為「立即的應用」(immediately of application)，他們所從事的學習活動皆為當前生活情境壓力的反應，因此教育是增進解決當前問題的能力，可見成人是以「問題中心」(problem-centered) 的心理架構參與

教育活動；兒童的學習取向則為「延宕的應用」(postponed application)，每個階段的學習皆是為下一個階段的學習作準備，教育的本質是一種保留知識與技術的累積過程，因此兒童是以「學科中心」(subject-centered)的心理架構參與每一種教育活動。

#### (五) 成人的學習動機為內化的因素

成人的學習動機主要源自自尊、自信、自我實現以及改善生活品質等內化因素；兒童則來自家庭、社會期望以及成績壓力等外在條件。

#### (六) 成人學前瞭解學習內容的學習意識

成人在學習之前必須先使其瞭解學習內容，如果不學的話將有什麼損失；兒童則是為了通過考試或升級，純粹依照教師指示的內容來進行學習。

國內致力於研究成人教育的學者黃富順(2000)歸納相關學者的觀點與個人的看法，提出以下五項成人學習的特性(黃富順，2000：69-72)：

##### (一) 學習活動的明確結果

成人學習不為遙遠的未來，而是要求能在日常生活中應用。成人在決定是否學習或為什麼學習時，往往受預期的結果所導引、受學習結果所束縛，亦即其學習活動的要求有明確的結果。

##### (二) 問題中心的學習架構

成人生活中一定有困難問題要處理，這些問題就成為成人學習的誘因、過程和內容。成人受到立即困惑的情境或情況激發而學習，他們追求應用，而非追求知識，因此對於成人教育者而言，最重要的是發現引起成人困擾的問題，並以問題為整個學習活動的導引與內容。

##### (三) 內在化的學習動機

成人的學習動機往往來自內在的力量(如源自某一困惑的問題或想要把工作做好)，不同於兒童或青少年的學習動機常因外在的力量而產生(如分數或父母的壓力與強迫)。成人的學習動機也可能來自家人或僱主等外在他人的影響，但這種外在期望動機並無法持久。因此，如何引發成人的內在參與動機以及轉化成成人外在期望的動機，成為持續學習的內在化動力，就是成人教育者面臨的重要課題之一。

#### (四) 經驗是學習的助力也是學習的阻力

成人經驗的豐富與多樣，反應在學習上有三種現象：

1. 成為學習的助力：成人可以由自己的經驗來進行學習，此種學習取向具體而有效，也能引發其學習的興趣。因此，在學習新教材時，宜儘量與其既有經驗相連結。在教學方法上，多採取利用成人經驗的方法，如團體討論、角色扮演及模擬等。
2. 成為學習的阻力：由於經驗累積，成人可能會預存一些不良的習慣、偏見或先入為主的看法，不刻意接受新的觀念或採取另一種思考的方式。故教師應協助成人檢視其已有的習慣與觀點，尋求打破原有的偏見，才能放開心胸接受新的事物。
3. 形成學習團體的異質性：學習團體的異質性來自於成人經驗的多樣性，這種異質性在課程設計和教學方法上指出，應以多種教材、教法來適應不同學習者的需要。因此在學習過程中應重視個別化的學習途徑與教學策略，同時在學習步調上注意彈性。

#### (五) 主動參與學習活動

成人為自己作決定，並為自己的決定負責，所以成人參與學習行為是主動的、自發性的，與兒童或青少年的被動參與不同。主動的學習，效果較佳，動機較強，有助於記憶。

Hilles 和 Sutton (2001) 亦指出，學習外語的成人會將其豐富的生活經驗和認知成熟度帶進教室，並且習慣主導自己的學習。一旦學習環境不符合他們的文化期望或個人需要，其自主性往往會轉化為對課程的質疑、缺乏耐心、忽視、甚至放棄。但是，成人學生的學習動機是內在化的，他們是自發的學習者，所以通常比較專心於學習。另外，成人已經形成強烈的自我意識，所以心理上比較脆弱，容易有能力不足的感覺，並且害怕失敗。最後，成人學生對於外語的學習目標和學習成果的差異性都相當大，這種多樣性對外語教師而言是一大挑戰。

根據本研究之研究目的與範圍的需要，筆者認為成人學習主要的特徵包括：成熟獨立、豐富的學習經驗、立即應用與問題中心的學習取向、具有內在化的學習動機因此主動參與。以上特徵看起來似乎是成人學習成功的鐵證，但實際上教導成人學生仍有許多難題，例如黃富順(2000)特別指出的「經驗是學習的助力

也是學習的阻力」，他建議教師必須意識到：豐富的學習經驗的確可以幫助成人學習，但是也可能因為刻板印象而阻礙學習。當成人學生認為教師所使用的方法或教授的內容與自己的經驗不符，很容易產生心理抗拒，甚至因此排斥教師的教學指引，這點是在教導成人學生時必須特別留意的。

#### 第四節 課堂遊戲應用於華語文教學之相關研究

鄧巧如(2008)在〈「遊戲中學習」-7~12歲兒童華語遊戲教學之活動設計〉一文中指出：隨著全球華語學習的熱潮升溫，華語學習者年齡呈現降低的趨勢，因此有必要透過遊戲教學需求分析以及實際教學範例設計，結合兒童語言學習的心理特徵，以實踐「寓教於樂」的教學理念。其結論如下：在理論與教學設計方面，遊戲符合兒童語言教學以活動為主的特點；為提升課堂遊戲效果，在遊戲教材和實施方面，應以具備趣味、實效、交際、廣泛、激勵這五種特性為原則；最後，在教學發展建議方面呼籲政府與華語教學界應當設計完整的兒童華語遊戲教學教材，並且積極培訓兒童華語教學師資。

韓鑫興(2009)著眼於中國崛起的漢語熱，大量外國人員移居中國，他們的子女在國際學校對漢語學習的需求為漢語教學帶來新挑戰。其中特別強調提升小學初中學生對漢語學習的動機與興趣，讓他們在輕鬆愉快的氣氛中逐步消除「漢語難學」的印象，因此希望透過遊戲教學法，讓學生更有效地學習掌握語言知識與技能。透過教學對照分組實驗、問卷調查、調查訪談和課堂觀察記錄，韓鑫興發現：雖然不能看出遊戲教學法能有效提高學生的應試能力，但遊戲並不會阻礙教學任務與目標的完成；在所有漢語課程活動中，「做遊戲」是學生偏好活動的第二名（僅次於「看漢語影片」）；受訪家長對遊戲教學抱持正面的評價，受訪學生的回答驗證了遊戲教學法在潛移默化中改變了對漢語學習的消極態度。通過一系列實驗證明，遊戲教學法在課堂上的應用對於提高學生學習積極性和興趣都有其正向效果。

張于忻(2008)認為改進教學型態、寓教於樂是華語文教師的義務，而方法是透過有趣的課程讓學習者在潛移默化中學習熟練第二語言，因此提倡使用遊戲進行教學。作者指出，華語文教學遊戲設計並非只是玩樂地唱幾首歌曲、學幾個單字或問候語，也點出存在於語言遊戲教學的通病：「課堂上教師縱橫全場，學

員則手舞足蹈，熱鬧過後，被問到所學，則一臉茫然，不知其所云」，強調「遊戲非重點，教學才是重點」，不能為遊戲而遊戲。有鑑於此，張于忻以谷魯斯(Karl Groos)的練習理論和皮亞傑(Piaget)的認知心理學為基礎，依照教學設計的五個步驟(分析、設計、發展、應用、評量)，指出「確定遊戲、思考內涵、訂立規則」的操作程序，最後根據作者個人的教學經驗分類遊戲(「單人型遊戲」、「雙人型遊戲」、「多人型遊戲」、「組抗型遊戲」、「成長型遊戲」)，並分享範例遊戲供華語教師參考。遊戲時應注意的事項則包括：語言學習目的規劃、遊戲前獎勵制度、公正評分、時間控制、分組程度平均、適當口頭正向鼓勵等、不需時常變換遊戲，以此設計出「生活化」、「實用化」、「趣味化」的華語文遊戲。

曾加勁(2010)結合語言教學交際溝通的趨勢以及自身的教學經驗，在零起點成人留學生的對外漢語綜合課教學中進行教學遊戲帶動互動教學，得到了良好的效果。作者認為，增強課堂教學的互動性是革除教師講授為主這個弊端的首要任務，透過強調互動性的活動，不僅能訓練語用技能、提高交際能力，也能讓學生的學習從被動變主動，激活課堂學習氣氛，提高學生學習興趣。成人留學生的特點包括：心智成熟、自律性強、記憶力難以持久故需要鞏固操練、學習漢語目的明確迫切等，因此教師可以利用這些特點設計教學活動並創造互動的教學氣氛，提高漢語教學的效果。曾加勁認為遊戲教學有猜測、模擬、競賽、懲罰這幾個基本因素，只要適當結成人留學生特點，就可以成功地帶動零起點成人對外漢語互動教學。

成令方(1987)在〈學寓於戲—漢語教學遊戲舉例〉提出遊戲理論，並且舉出一些適用於中高級班的遊戲實例，目的在於引起漢語教學界對遊戲教學的重視，並且希望透過遊戲教學法，使學習者不再視漢語學習為畏途。成令方舉出了過去對遊戲作為語言教學法的三個常見誤解：「遊戲是小孩的專利，對大人不適合」、「遊戲只適用於下課前十分鐘，當正課教完了，沒事幹了填補時間空白」、「遊戲只能作為輔導性的教學方法，不能取代成為主導教學方法」。針對上述的誤解，作者根據自身的教學經驗提出反證：遊戲適合各個年齡、各種背景的學生，有些年紀大的學生白天工作較嚴肅，晚上的中文課玩遊戲反而更投入；遊戲用在任何時候、任何場合都很適合，遊戲可以複習所學，也可以改變教學氣氛或學習情緒；遊戲與傳統教學方法應該相輔相成，均為主導教學法。成令方認為遊戲可以用樂趣取代句構反覆練習的枯燥，同時達到掌握發音、語法的效果，而且能有效地製造情景和信息隔閡，使學生在不知不覺中發展交際能力。

透過以上華語文教學課堂遊戲應用的相關研究回顧，可以看出課堂遊戲應用的優點與趨勢，但同時也可以發現課堂遊戲應用於華語文教學的研究空缺：第一，遊戲主題相關研究與討論對象仍著重在兒童或青少年，對於遊戲應用於成人課堂教學的討論較少。第二，大多數相關研究肯定遊戲應用於教學的優點，卻很少提及它的缺點或限制；對於課堂遊戲實施於成人學生的困難及其因應方法略而不談，有避重就輕之嫌，反而無法深入探討華語文教學課堂遊戲相關的研究主題，亦無法確實提升遊戲相關教學法之教學成效。第三，在研究方法方面，過去的研究往往針對少數個案教師進行一對一訪談，無法瞭解臺灣華語教師整體實施情形以及他們的看法，亦無法提供空間給華語教師彼此切磋討論。本研究將採取以調查問卷與焦點團體訪談並行的調查研究，期望能對臺灣成人華語文教學課堂遊戲的具體實施情形以及教師建議有更全面的認識。



## 第三章 研究設計與實施

本研究為一描述性的調查研究，目的在瞭解臺北市公私立大學校院華語文教師的成人課堂遊戲實施情形以及教師對於成人課堂遊戲的看法，根據研究結果提出結論與建議，提供相關教育行政機關、學校教學單位與教師、華語文教學研究學者作為參考。為達成本研究之研究目的，本研究採用調查研究法（survey research），使用調查問卷(questionnaire)以及焦點團體訪談(focus group interview)作為研究工具進行研究。

以下分別就研究架構、研究對象與取樣方法、研究方法與步驟、研究工具、資料處理，加以說明。

### 第一節 研究架構

本研究之研究項目為成人華語文教學課堂遊戲實施情形與教師看法，又分成「設計、規劃與實施」與「整體評估」兩個部分；此外，亦探討研究對象（華語教師）的背景對於其遊戲實施和評估的影響。茲將本研究架構呈現如下：

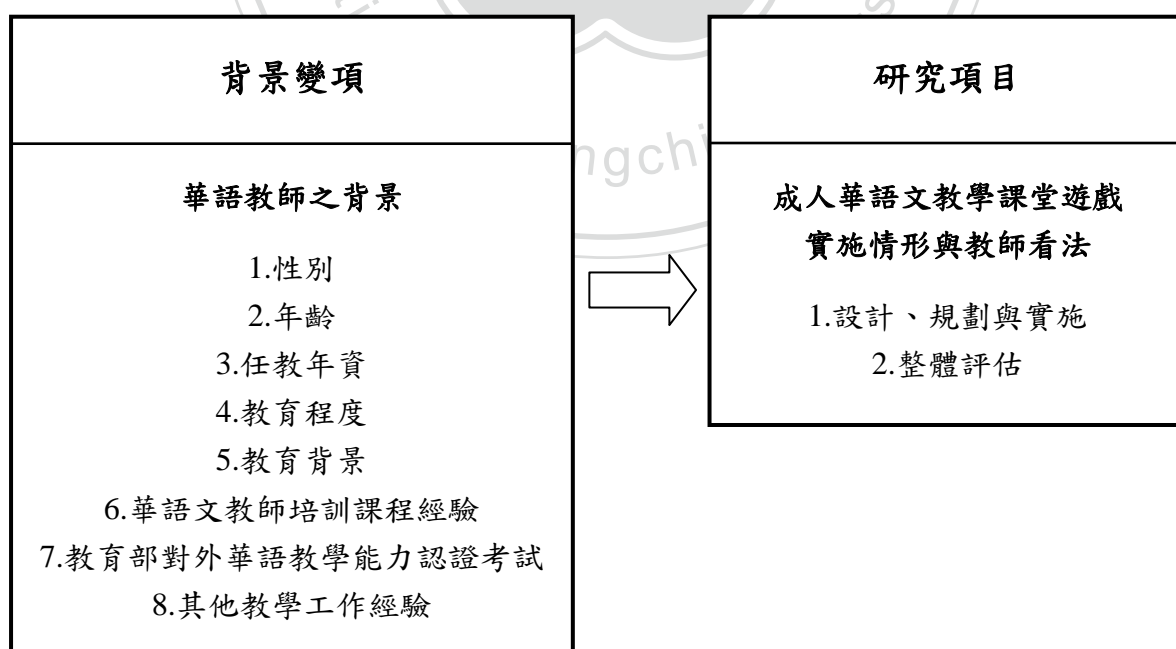


圖 3-1-1 「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」研究架構

## 第二節 研究對象與取樣方法

為呈現華語文教師課堂遊戲實施情形與教師看法，本研究以臺北市公私立大學華語文中心之華語教師為研究對象。以下詳述本研究之對象與取樣方法：

### 一、 研究對象及其範圍

本調查研究係以民國 101 年 3 月任教於我國臺北市公私立大學校院華語文教學中心之華語教師為研究對象。本研究將研究範圍定在位於臺北市的公私立大學校院華語文教學中心，原因如下：第一，臺北市為臺灣首都，整體發展快、人口也多，在教學與研究資源、華語教師與外籍成人學生數量等方面，都較其他區域豐富多樣；第二，由於研究者身在臺北，考量時間、金錢成本以及接觸樣本途徑等條件，臺北市在各方面都較其他區域更為適切；第三，公私立大學校院附設華語文教學中心招收之外籍學生都是年滿十八歲之成人，因此能確保任教於臺北市公私立大學校院的華語教師皆具備成人華語文教學課堂遊戲實施之經驗。

根據中華民國教育部國際文化教育事業處網站之華語專區，於民國 100 年 12 月 30 日之〈更新我國各大學校院附設華語文教學中心（得自境外招收外國學生來臺研習華語）一覽表〉（教育部國際文化教育事業處，2011），目前臺北市公私立大學校院附設的華語文教學中心共計 11 所，如下表 3-1：

表 3-2-1 臺北市公私立大學院校之華語文教學中心一覽表

編號	學校名稱	單位名稱
1.	國立臺北教育大學	華語文中心
2.	國立臺灣大學	文學院語文中心中國語文組
3.	國立臺灣大學	語文中心國際華語研習所
4.	國立臺灣師範大學	國語教學中心
5.	國立政治大學	華語文教學中心
6.	中國文化大學	華語中心
7.	淡江大學	成人教育學華語中心
8.	銘傳大學	華語訓練中心
9.	開南大學	華語中心
10.	城市學校財團法人 臺北城市科技大學	華語中心
11.	中華科技大學	語言中心



本研究之研究母群體 (target population) 即為民國 101 年 3 月期間任教於以上 11 所華語文教學單位之華語文教師。

## 二、 取樣方法

本研究考量研究者之人力、物力、財力與資源等限制，使用「非隨機抽樣」(non-probability sampling) 的取樣方法。非隨機樣本的選擇來自於將目標鎖定在特定團體的研究，儘管有缺乏樣本代表性的遺憾，但因為非隨機抽樣之操作的複雜程度較低，又能在有限的資源中獲得確實有效的樣本 (徐振邦、梁文薰、吳曉青、陳儒晰，2006：159)，因此為本研究所採用。

非隨機抽樣有許多種類，本研究採用的是非隨機抽樣方法中的「滾雪球抽樣」(snow ball sampling)。徐振邦等人 (2006：162) 在《最新教育研究法》一書中指出：在滾雪球抽樣中，研究者找出一小部分具有研究者感興趣之特質的個人，這些人成為研究者的消息提供者，介紹或幫助研究者與其他具有此類特質的人聯繫，而那些符合條件的人又協助研究者尋找並介紹合適的人；研究者的任務是與初始接觸之關鍵或主要消息提供者建立起關係。

當接觸研究母體較為困難時，滾雪球抽樣正是一個相當有用的方法。華語文教學並非臺灣正規學校教育的一部分，而是偏向華語文培訓班或補習班之性質，在接觸、取得研究對象 (即任教於臺北市公私立大學校院華語文教學中心之華語教師) 的配合有相當程度的困難，難以獲得研究之有效樣本，因此本研究選擇採用非隨機抽樣方法中的「滾雪球抽樣」。

根據上述 11 所華語文教學中之網站公佈之師資人數，估計研究母群體約有 250-300 人，考量時間與成本後決定發出正式問卷 120 份。為提升問卷回收率，並且增進教師填答之積極程度，研究者得到消息提供者提供的研究對象聯絡資訊後，以當面遞交或郵寄的方式將問卷送到研究對象的手中，待研究對象填答完畢後，約定時間當面收回、或是以回郵信封寄回。另外，附上「贈品兌換券」致贈受試教師，表達感謝協助施測之意。

### 第三節 研究方法與步驟

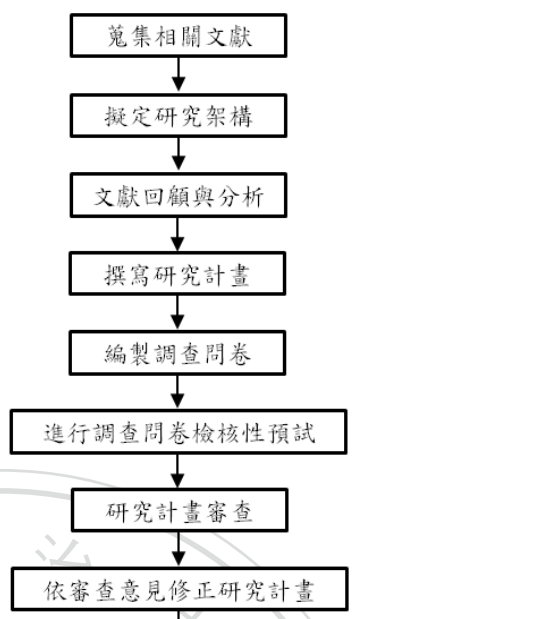
本調查研究旨在瞭解我國臺北市大學校院成人華語文教師課堂遊戲活動實施情形，以及華語文教師對於成人教學課堂遊戲的看法。因此，本研究所採用之研究方法為「敘述研究」(descriptive research，或稱「描述性研究」)中的「調查研究」(survey research)。

敘述研究係研究者針對目前存在的現象，分析所蒐集到的資料後以文字描述出來，說明、解釋研究結果，藉以改善現況或策劃未來(葉重新，2001：15)。敘述研究通常採用量化方法(quantitative methods)，即把社會變異數轉化為數值，並使用統計來概括和處理蒐集到的數據資料(王修曉，2007)。

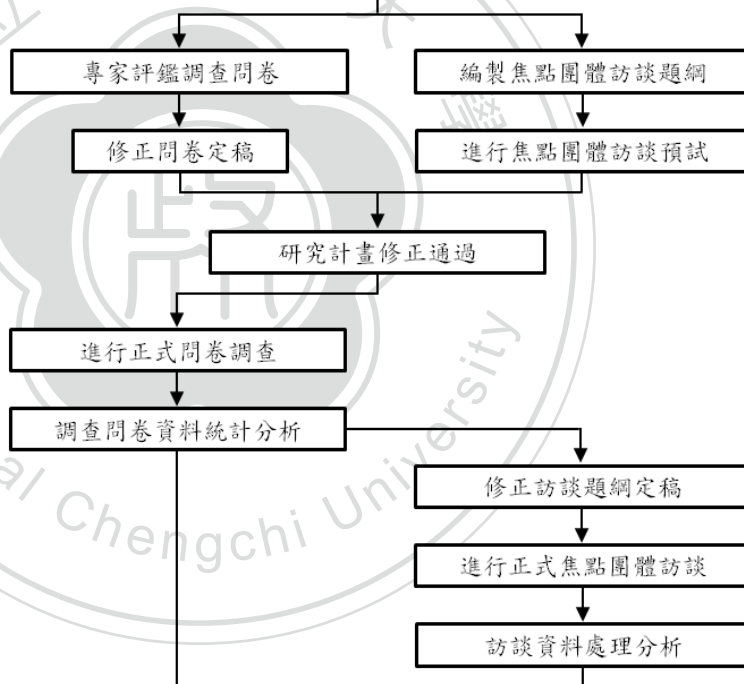
調查研究則是利用問卷(questionnaire)或訪談(interview)，蒐集母群體或樣本對某些事物的看法、意見或態度，將所蒐集到的資料進行統計分析，以期了解受調查者心思意念的一種研究方法(葉重新，2001：126)；在教育研究上採用調查研究法，目的包括：蒐集教育現況資料、瞭解教育人員態度、擬定教育計畫、提出教育改進策略、提供研究的依據(葉重新，2001)。

本研究之研究步驟分成三個階段進行，包括：準備階段、實施階段以及完成階段。為使讀者瞭解本研究之研究方法與步驟，以下以圖示呈現本研究實施中各個階段的步驟與過程，見下圖 3-3-1：

(一) 準備階段



(二) 實施階段



(三) 完成階段

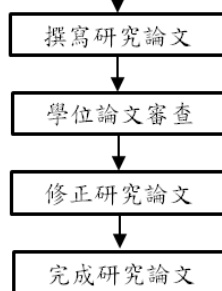


圖 3-3-1 「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」流程圖

## 第四節 研究工具

本研究為一調查研究，蒐集資料的研究工具包括：「問卷」(questionnaire)與「訪談」(interview)。問卷是將研究的相關變項編製成問卷作為調查工具，提供受試者填答，再將填答資料進行統計分析，並且比較不同背景變項的填答者對於問卷內容看法的差異；訪談則是由研究者或訪員以面對面或電話訪問研究對象，以便深入瞭解受訪者對訪問問題的看法(葉重新，2001)。問卷相對獨立，使用問卷蒐集資料省時省力、效率較高，是最常用的調查工具；訪談的優點則是回應率較高，事前準備也較簡單(王修曉，2007：161、188)。

本研究的訪談採用的是焦點團體訪談(focus group interview)，原因如下：首先，焦點團體訪談能夠容納豐富、多元的討論意見，拓展研究的範圍，正如研究者所指出的：「焦點團體的本意並不是在作推論，而是理解；不是形成通則(generalize)，而是探究意見的廣度；不在敘述母群體的特性，而是對人們在團體中某議題的意見來獲取洞見。」(洪志成、廖梅花，2003：99)。其次，焦點團體訪談有許多優於個別訪談的特性，包括：聯合作用、滾雪球作用、刺激作用、安全性、自發性<sup>2</sup>(王文科、王智弘，1999：16)。第三，作為一項研究工具，焦點團體訪談的研究應用除了發展初步假設、發展問卷或調查表等工具，還可以解釋量化研究發現：「在教育與心理學方面，該方法可被應用於回到真正和我們研究主題——一起工作或投入其中的關鍵持有者，並且請他們就研究發現，提出他們所做的解釋或對進一步研究的建議」(王文科、王智弘，1999：32)。總而言之，焦點團體訪談可以幫助解釋量化資料、追蹤或證實調查研究的發現，藉此增加由結構性調查得到的資料的深度(歐素汝，1999：24)，這正是本研究在回收調查問卷以後，實施焦點團體訪談的主要原因。

研究者希望藉由這兩種研究工具，瞭解臺北市公私立大學校院華語教師成人課堂遊戲實施的情形，以及華語教師對成人課堂遊戲之看法。以下分別說明問卷編製過程與內容以及訪談實施過程與方法：

---

<sup>2</sup> (一)聯合作用：透過團體互動，而得到廣泛資料庫；(二)滾雪球作用：一個反應的陳述，啟動一系列評述與反應；(三)刺激作用：團體討論激發對某個主題的興奮；(四)安全性：團體提供一種舒適的以及鼓勵坦率的反應；(五)自發性：由於參與者毋須回答每個問題，他們的反應是比較屬於自動自發且真實的。

## 一、調查問卷

### (一) 調查問卷編製過程

#### 1. 擬定問卷架構

依據本研究之研究目的，參考成人華語文教學課堂遊戲之相關文獻(成令方，1987；張正男，1993；曾加勁，2010；蘇育任，1993；Lee, W. R., 1979；Rixon, S., 1981；Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M., 2006)，擬定調查問卷內容的基本架構，包括第一部分「調查問卷」以及第二部分「背景資料」。第一部分的問卷題目又依照欲收集的資料類型，分成事實性問題(客觀經驗)的「設計、規劃與實施」，以及意見性問題(主觀態度)的「整體評估」兩個小部分。

#### 2. 撰擬問卷初稿

本問卷採取結構式(structured)問卷，題目反應形式方面則選擇設計封閉式(closed-ended)問題。依據問卷架構，參考相關主題研究之問卷設計(鄧巧如，2008；葉潔宇、林美瑩，2005；韓鑫興，2009)，進行問卷題目與答題選項之編擬，並請教指導教授之專業意見，針對有疑義、語意不清、不適用的題目予以修訂或刪除，完成調查問卷初稿之編訂，其中包括「調查問卷」31題、「背景資料」8題，共計39題。

#### 3. 進行檢核性預試

本問卷預試採用便利抽樣(convenience sampling)，選取研究者周遭所及、具備豐富教學經驗的華語文教師作為受試者，於民國100年9月27日將預試問卷交與5位華語文教師(皆任教於國立政治大學華語文教學中心)填寫，並請預試受試者針對問卷題目和選項提出建議，建立問卷之初步效度。

#### 4. 建立專家效度

為使本研究問卷更為周延，並且建立問卷之專家效度，於民國100年12月延請2位華語文教學研究學者專家(分別任職於國立師範大學國語中心與國立政治大學華語文教學中心)，就其專業知識與實際教學經驗，評斷本問卷之題目、選項、填答說明、長度、架構等各方面的適切性，針對每一道題目的必要性與文字呈現等進行評判，提出修改、合併、增刪等審查意見。

## 5. 修正問卷定稿

本研究之調查問卷經檢核性預試及項目分析、信度分析、專家評鑑等統計分析與意見整理後，修正不適切的問題與選項，並將題目重新編號。修正如下：問卷雖然已於「填答說明」詳述本研究之「遊戲」定義，但仍有受試教師反應「遊戲」與「活動」的界定不清，不易作答。為了避免類似情形再度發生，指導教授建議將預試問卷中的第五題（「在您的教學課堂中，使用遊戲活動的頻率為何？」）改成正式問卷的第一題，並且在題幹中重新簡述遊戲定義，確保受試者瞭解本研究中「遊戲」的定義，修正題目如下：「在您的教學課堂活動中，符合本研究『遊戲』定義條件（包括：趣味性、規則與目標、競爭與合作、溝通互動）的活動，其使用頻率為何？」，並且加註：「※注意：以下各題之『遊戲』均以此定義為準」。此外，新增一題：「根據您的經驗，課堂遊戲最適合應用於哪一個程度的學生？」。又於問卷末增加「開放意見欄」供受試教師填寫，並且預告焦點團體訪談的實施，邀請有興趣參與焦點團體訪談的華語教師留下電子郵件信箱與聯絡電話，以利研究進行。最後，請指導教授審核修訂後，成為正式的調查問卷（見附錄一）。

## (二) 調查問卷內容

本研究問卷內容係配合研究目的，參考華語文教學課堂遊戲活動之相關文獻以及相關主題研究之問卷設計，並請教指導教授、華語教師、華語文教學研究者的意見，擇定多數專家討論的課堂遊戲教學重點面向進行探討，編製「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究問卷」作為本研究之研究工具。

### 1. 主要調查內容

正式問卷分成「設計、規劃與實施」和「整體評估」兩個部分。在「設計、規劃與實施」部分，內容包括華語文教師使用課堂遊戲的頻率、資料來源、規劃考量、遊戲類型變化等等；在「整體評估」部分，則包括課堂遊戲的功能、目的、成功因素、曾遭遇的困難等題目。

### 2. 受試者背景資料

本研究之受試者個人背景變項包括：性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教

學工作經驗，說明如下：

- a. 性別：男性，女性
- b. 年齡：20~29 歲，30~39 歲，40~49 歲，50 歲以上
- c. 任教年資：0~5 年，6~10 年，11~15 年，16~20 年，21~25 年，26 年以上
- d. 教育程度：大學，碩、博士
- e. 教育背景：中國文學類，外國語文類，語言教學類，語言學類，教育類，非語文、教育類
- f. 華語文教師培訓課程經驗：有，無
- g. 教育部對外華語教學能力認證考試：通過，未通過
- h. 其他教學工作經驗：有（類型），無

## 二、 焦點團體訪談

以下僅就焦點團體訪談實施過程與方法說明如下：

### (一) 擬定訪談問題綱要

為達成研究目的，藉訪談深化研究相關問題，研究者預先擬定半結構式（semi-structured）之訪談問題，編成焦點團體訪談大綱。

### (二) 進行訪談預試

在調查問卷回收完畢以後、正式訪談以前，延請 3 位華語文教學領域之研究人員進行訪談預試，全程紀錄訪談過程。

### (三) 修正訪談題綱定稿

根據訪談預試結果與紀錄，修正焦點團體訪談問題內容的深廣度和先後順序，並且控制訪談流程與時間；此外，在調查問卷回收完畢後，參考問卷填答情形，選出具有延伸討論性或爭議性的題目納入訪談問題大綱。經指導教授審核修正後，完成正式的焦點團體訪談大綱（見附錄二）。

### (四) 邀請問卷填答受試者參與訪談

本焦點團體訪談參與者的選擇採取立意抽樣（purposeful sampling），即依據研究目的來選取參與者，將邀請具備有利於研究的特殊知識或經驗的華語文教

師參與焦點團體訪談：在調查問卷最末頁，調查受試者參與焦點團體訪談之意願，並且留下聯絡方式（電話與電子郵件信箱），以利訪談邀請與後續聯絡。若有意願參與訪談即納入訪談參與者名單，再從名單中隨機抽取 6 位實際參與者對象，藉此將取樣的誤差降到最低。

#### **(五) 確定焦點團體訪談日期**

詢問焦點團體訪談參與者的日程規劃，擇定一個焦點團體訪談日期。

#### **(六) 事先將訪談說明交予訪談參與者**

焦點團體訪談舉行一週前將訪談說明（見附錄三）交予訪談參與者，以利訪談參與者準備，增加正式訪談的流暢性。

#### **(七) 正式訪談與記錄**

焦點團體訪談由研究者本人主持，另外延請一位研究人員擔任書面紀錄並協助訪談進行。除了書面筆記，經過訪談參與者同意後，亦將訪談過程以影音器材記錄下來，以利事後分析與討論。

## **第五節 資料處理**

本研究將資料分為調查問卷與焦點團體訪談兩部分，茲就本研究之調查結果進行資料處理，敘述如下：

### **一、 調查問卷資料處理**

#### **(一) 問卷資料登錄<sup>3</sup>**

##### **1. 格式化檔案資料**

使用 SPSS 統計套裝軟體設定資料登錄規則，將資料編為檔案。

##### **2. 建立代碼並編碼**

根據答案的分析意義設計代碼（即編予答案一個數值的規則），產生詳盡不重複的分類系統，清楚歸類各個答案，並將答案轉為標準分類。

<sup>3</sup> 分析資料以前的準備工作，包含五個階段：決定格式、設計代碼、編碼、資料登錄、資料檢核整理（王昭正、朱瑞淵，1999：175-176）。



### 3. 登錄資料

將資料鍵入 SPSS 統計套裝軟體，登錄有效問卷資料。

### 4. 檢核登錄資料

登錄資料完畢後，隨機抽查所登錄資料的正確性，並以 SPSS 統計套裝軟體進行次數分配核對，以檢核是否資料遺漏以及有無登錄錯誤之處，並予以更正，以確保所登錄資料之正確性。

## (二) 統計分析

本研究調查問卷各部分所使用的統計方法分述如下：

### 1. 背景資料部分

基本資料採用百分比次數分配的統計方法，藉以瞭解有效樣本各種背景變項的分佈情形。

### 2. 問卷內容部分

以描述統計的次數分配與百分比呈現受試者的反應，瞭解整體研究對象對於成人華語文教學課堂遊戲的實施現況與評估。同時取用受試者背景變項，以卡方檢定進一步分析受試者的反應傾向，進行統計獨立性考驗<sup>4</sup>，藉以瞭解不同背景變項之華語文教師對於華語文教學課堂遊戲活動實施與評估之差異情形。

## 二、 焦點團體訪談資料處理

### (一) 整理訪談紀錄檔案

待焦點團體訪談結束，研究者與協同研究人員將整理書面筆記、錄音或錄影等紀錄檔案。

### (二) 謄寫逐字稿

將影音紀錄檔案謄寫為逐字稿（包括訪談所得之口語與非口語資料），作為分析的內容資料。

---

<sup>4</sup> 獨立性考驗 (test of independence)，目的在於檢測從樣本得到的兩個變項的觀察值是否具有特殊的關聯。若卡方值顯著，則稱兩個變項互相獨立；若卡方值不顯著，則稱兩個變項不獨立，或具有相依性或相互關聯 (邱皓政, 2006)。

### (三) 檢驗信度與效度

信度方面採取重測信度，即在訪談結束後以相同問題訪問受試者，請受訪者簡單重述大意，若受試者的意見與表述內容前後相同，則表示信度高。

效度方面則採用三角測量法（triangulation），由研究者與協同研究人員一起針對研究資料內容相互討論，彼此交叉檢核所蒐集到的資料是否具有的一致性，若一致性高就表示效度高；此外，將訪談整理之資料以逐字稿呈現給受試者加以檢視，經修正後可以提高研究之內在效度。

### (四) 建立分析架構

反覆閱讀完整訪談紀錄資料（包括紙筆紀錄與逐字稿），建立分析架構，決定分析的要件。架構與分析要件必須表現出符合研究問題的個別主題，並且與編碼要素相配合。

### (五) 發展分析類別與編碼系統

根據上個步驟決定的分析要件，歸納出分析的類別以及編碼的系統；編碼方式將參照訪談大綱段落以及研究者根據文獻回顧自行發展的類別編碼。

### (六) 編碼與呈現資料

利用電腦文件處理軟體進行資料的分類與編碼，並以表格化、易瞭解的方式呈現分類編碼後的資料。

### (七) 檢查資料編碼的一致性

將紀錄文本全文按照編碼系統編碼後，再一次檢查編碼的一致性。

### (八) 分析資料內容

對照參與者表達的經驗和意見，比較其相似點與相異處，進行詮釋與分析。各種意見重要性的程度，決定於其頻率（frequency）、明確（specificity）、情緒（emotion）以及廣度（extensiveness）（洪志成、廖梅花，2003：163-164）。

## 第四章 研究結果與討論

本章旨在呈現調查問卷與焦點團體訪談所得之資料，進行統計分析與討論。研究係使用自編之「成人華語文教學課堂遊戲之調查問卷」以及「成人華語文教學課堂遊戲焦點團體訪談大綱」，來瞭解華語文教學課堂遊戲的使用情形與教師看法，因此本章研究結果與討論，共分為三節，分別為第一節「問卷調查結果」、第二節「焦點團體訪談結果」、第三節「綜合分析與討論」。

### 第一節 問卷調查結果

本研究針對臺北市 11 所公私立大學華語文教學中心的華語教師進行問卷調查，問卷發放與回收時間自民國 101 年 3 月 5 日至 4 月 13 日，計 6 週，總共發出問卷 120 份，回收 95 份，有效問卷共 91 份，有效問卷率為 75.8%。

從有效問卷中總共蒐集到 8 個背景變項，包括：性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教學工作經驗；同時蒐集到 31 個成人華語文教學課堂遊戲實施情形與教師看法之反應資料，其中包含單選題 10 題、複選題 21 題（複選結果以「合併複選」方式呈現：加總該題前三名的選項次數，及其占全部選取次數之百分比）。所有資料經過編碼和歸類整理後，本節呈現次數分配與有效百分比，並透過 SPSS 統計軟體進行卡方（ $\chi^2$ ）檢定分析，相關分析結果如下：

#### 一、 受試者之背景變項描述分析

在 91 份有效樣本中，受試者個人基本資料之分布狀況如表 4-1-1，說明如下：性別方面，男性教師 3 位，占 3.3%，女性 87 位，占 96.7%；樣本之性別比例差距如此懸殊，可能反應了華語文教學界女教師遠多於男教師的現況。受試者年齡方面，以「30~39 歲」有 39 人（占 43.8%）為最多的一組，人數最少的一組則是「50 歲以上」，有 14 人（占 15.7%）。任教年資方面，「0~5 年」人數最多，有 46 人（占 51.1%），其次是「6~10 年」組，計有 16 人（占 17.8%），最少的則是「26 年以上」組，只有 3 人（占 3.3%）。

教育程度方面，「大學」有 31 人（占 34.4%），「碩、博士」有 59 人（占

65.6%)，擁有研究所以上學歷之受試華語教師超過六成五。教育背景方面，有近半數受試華語教師的主修為「語言教學類」本科(共40人，占46%)，是人數最多的一組；再次依序為「中國文學類」(21人，占24.1%)，「外國語文類」(11人，占12.6%)，「教育類」(6人，占6.9%)，「非語文、教育類」(5人，占5.7%)，「語言學類」(4人，占4.6%)。大多數之受試華語教師皆有華語文教師培訓課程經驗，「有」84人(占93.3%)，「無」6人(占6.7%)。教育部對外華語教學能力認證考試方面，「通過」有65人(占75.6%)，「未通過」有21人(占24.4%)。其他教學工作經驗方面，「有」54人(占62.8%)，「無」32人(占37.2%)。

表 4-1-1 受試教師背景資料統計表

項目	組別	次數(人)	有效百分比(%)
性別	男	3	3.3
	女	87	96.7
年齡	20~29 歲	15	16.9
	30~39 歲	39	43.8
	40~49 歲	21	23.6
	50 歲以上	14	15.7
任教年資	0~5 年	46	51.1
	6~10 年	16	17.8
	11~15 年	9	10.0
	16~20 年	4	4.4
	21~25 年	12	13.3
	26 年以上	3	3.3
教育程度	大學	31	34.4
	碩、博士	59	65.6
教育背景	中國文學類	21	24.1
	外國語文類	11	12.6
	語言教學類	40	46.0
	語言學類	4	4.6

	教育類	6	6.9
	非語文、教育類	5	5.7
華語文教師	有	84	93.3
培訓課程經驗	無	6	6.7
教育部對外華語教學	通過	65	75.6
能力認證考試	未通過	21	24.4
其他教學工作經驗	有	54	62.8
	無	32	37.2

## 二、 成人華語文教學課堂遊戲實施情形與教師看法

問卷主要題目內容依照欲蒐集的資料類型，分成受試者之客觀個人經驗的「設計、規劃與實施」，及其主觀態度看法的「整體評估」兩個部分，分述如下：

### (一)設計、規劃與實施

課堂遊戲的「設計、規劃與實施」屬於受試華語教師的客觀個人經驗，根據題目類型又可分為：頻率與時機、考量要點、遊戲準備、分組情形、實施技巧、語言訓練目標，分別呈現如下：

#### 1. 頻率與時機

受試教師上課使用遊戲活動的頻率以「偶爾」(42.9%)最多，接下來依次為「經常」(25.3%)、「很少」(22%)、「每次」(7.7%)、「從來沒有」(2.2%)。遊戲在課堂上所佔時間比重最多的選項為「21~40%」(50.5%)及「0~20%」(37.4%)，可見遊戲在課堂上所佔時間不多，大部分的遊戲都會在20分鐘以內結束。

教師之遊戲活動設計時間點以「有時課前設計規劃、有時臨時起意」(52.7%)者居多，其次為「課前設計規劃」(47.3%)。使用時機方面，多數教師最常將遊戲安排在「語言練習活動階段」(56.0%)；以合併複選百分比來看，「語言練習活動階段」(90.1%)與「語言實際運用階段」(90.1%)並列第一，再來才是「填補課堂零星時間的活動」(54.9%)以及「正式上課前的暖身活動」(31.9%)。

表 4-1-2 設計、規劃與實施：頻率與時機

題目	選項	次數	百分比
在您的教學課堂活動中，符合本研究「遊戲」定義條件（包括：趣味性、規則、目標、競爭與合作、溝通互動）的活動，其使用頻率為何？	每次（十次上課之中使用十次）	7	7.7
	經常（十次上課之中使用七到九次）	23	25.3
	<b>偶爾（十次上課之中使用四到六次）</b>	<b>39</b>	<b>42.9</b>
	很少（十次上課之中使用一到三次）	20	22.0
	從來沒有	2	2.2
	總計	91	100.0
在您所有的教學活動中，課堂遊戲所占時間比重為何？	0~20%（每 50 分鐘的課程中，包含 10 分鐘以內的遊戲，以下依此類推）	34	37.4
	<b>21~40%</b>	<b>46</b>	<b>50.5</b>
	41~60%	8	8.8
	61~80%	1	1.1
	81~100%	2	2.2
	總計	91	100.0
您設計或規劃課堂遊戲的時間點為何？	課前設計規劃	43	47.3
	<b>有時課前設計規劃、有時臨時起意</b>	<b>48</b>	<b>52.7</b>
	總計	91	100.0
您最常/第二常/第三常將課堂遊戲安排在哪一種使用時機？（合併複選★ <sup>5</sup> ）	正式上課前的暖身活動（warm-up）	29	31.9
	課程講解階段（presentation）	19	20.9
	<b>語言練習活動階段（practice）</b>	<b>82</b>	<b>90.1</b>
	<b>語言實際運用階段（production）</b>	<b>82</b>	<b>90.1</b>
	填補課堂零星時間的活動	50	54.9
	看情況	1	1.1
	總計	263	289

## 2. 考量要點

在教師設計或規劃遊戲的考量要點中，以「遊戲與教學重點之相關性」（102.2%）最高，其次為「遊戲的趣味性」（59.3%），再次為「照顧華語程度不同的學生」（47.3%）；由此可見，華語教師普遍認同符合課堂教學目標是使用課堂遊戲的基本原則。而在教師考量的學生個別差異方面，前三名分別為「學生的華語程度」（84.4%）、「學生的個性」（81.1%）、「學生的年齡」（45.6%）。

<sup>5</sup> 「合併複選★」係指呈現方式為：加總該題前三名（最常/第二常/第三常；主要/其次/第三）的選項次數，及其占全部選取次數之百分比。以下各題目後標註「（合併複選★）」者皆依此類推。

表 4-1-3 設計、規劃與實施：考量要點

題目	選項	次數	百分比
您在設計或規劃課堂遊戲時，最主要/次要/第三的考量要點為何？ (合併複選★)	<b>遊戲與教學重點之相關性 (符合課堂教學目標)</b>	<b>93</b>	<b>102.2<sup>6</sup></b>
	照顧華語程度不同的學生	43	47.3
	遊戲占上課時間之比重	24	26.4
	遊戲的難易度	21	23.1
	遊戲的趣味性	54	59.3
	遊戲的競爭性	3	3.3
	遊戲的公平性	7	7.7
	遊戲的安全性	1	1.1
	遊戲的場地	2	2.2
	遊戲的參與人數	10	11.0
	總計	267	293.4
實施課堂遊戲時，您最主要/次要/第三考量的學生個別差異為何？ (合併複選★)	學生的性別	8	8.9
	學生的年齡	41	45.6
	學生的國籍	34	37.8
	學生的母語	23	25.6
	學生的個性	73	81.1
	<b>學生的華語程度</b>	<b>76</b>	<b>84.4</b>
	看情況	1	1.1
總計	256	284.4	

### 3. 遊戲準備

課堂遊戲的資料來源方面，「自行設計」占了 82.4%，其次為「同事交換心得」(68.1%) 與「遊戲教學相關書籍」(50.5%)。遊戲教學道具部分，教師最常使用的教具為「自製講義或學習單」(71.4%)，其次為「圖片、照片」(60.4%)，「閃示卡 (flash card)」(45.1%) 和「電腦投影片」(45.1%) 則並列第三。使用遊戲的類型變化方面，將近八成的受試華語教師選擇「新舊參雜」(78.9%)。

<sup>6</sup> 在全部的 91 份樣本中，共有 93 人次選擇了「遊戲與教學重點之相關性(符合課堂教學目標)」這個選項，代表有受試者重複選擇了該選項，因此造成該題百分比超過 100% 的情形。

教師自行設計遊戲比例偏高，加上自製講義或學習單為最常使用的教具，顯示課堂遊戲相關教材與教具不足的現況。

表 4-1-4 設計、規劃與實施：遊戲準備

題目	選項	次數	百分比
您在設計或規劃課堂遊戲時，最常/第二常/第三常使用的資料來源為何？(合併複選★)	教科書或教師手冊	40	44.0
	遊戲教學相關書籍	46	50.5
	研習課程或教學工作坊	33	36.3
	同事心得交換	62	68.1
	學生提供	5	5.5
	<b>自行設計</b>	<b>75</b>	<b>82.4</b>
	過去經驗	3	3.3
	網路資源	3	3.3
	總計	267	293.4
您最常/第二常/第三常使用的課堂遊戲教學道具為何？(合併複選★)	閃示卡 (flash card)	41	45.1
	撲克牌	10	11.0
	圖片、照片	55	60.4
	實物或道具模型	32	35.2
	遊戲盤 (board game)	1	1.1
	電腦投影片	41	45.1
	<b>自製講義或學習單</b>	<b>65</b>	<b>71.4</b>
	計時器	4	4.4
	錄音或錄影器材	4	4.4
	不一定，依課程內容/學生程度	3	3.3
		總計	256
您上課所使用的教學遊戲類型變化為何？	重複使用	11	12.2
	每次不同	8	8.9
	<b>新舊參雜</b>	<b>71</b>	<b>78.9</b>
	總計	90	100.0

#### 4. 分組情形

大多數教師實施課堂遊戲的分組方法為「教師指定」，占 98.9%。至於玩遊戲將學生分組時，大部分教師調動小組成員的方式是「每次都調動（每次都不同組）」，占 67.8%。



表 4-1-5 設計、規劃與實施：分組情形

題目	選項	次數	百分比
若在課堂遊戲中要將學生分組，您最常/第二常/第三常使用的分組方法為何？（合併複選★）	學生自願	73	80.2
	<b>教師指定</b>	<b>90</b>	<b>98.9</b>
	隨機（例如：抽籤、擲骰子）	82	90.1
	看情況	1	1.1
	總計	246	270.3
若在遊戲中要將學生分組，您調動小組成員的情形為何？	不調動（每次都同組）	3	3.3
	偶爾調動	25	27.8
	<b>每次都調動（每次都不同組）</b>	<b>61</b>	<b>67.8</b>
	看情況/學生個性	1	1.1
	總計	90	100.0

### 5. 實施技巧

「先說明，再示範」是受試教師最常使用的遊戲規則講解方法，占 98.9%。教師最常用來加強學生參與遊戲動機的方式是「鼓勵性的表情、動作或手勢」（86.5%），其次為「獎勵（例如贏家可獲得獎品）」（79.8%），第三為「計分表」（55.1%）。糾正語言錯誤的時機方面，分別有 94.5% 的受試教師選擇「遊戲中立刻糾正」和「遊戲結束後再糾正」，兩者並列第一。

在是否將遊戲結果列入成績評量方面，有 58.2% 的受試教師不會將課堂遊戲表現列入成績評量，41.8% 的受試教師則會將其列入成績評量。改進課堂遊戲教學的方式當中，幾乎所有受試教師都選擇「自身教學經驗累積」（96.7%），其次為「同事交換心得」（82.4%）。

表 4-1-6 設計、規劃與實施：實施技巧

題目	選項	次數	百分比
帶領新遊戲時，您最常/第二常/第三常使用哪一種方式讓學生瞭解遊戲規則？（合併複選★）	說明	52	57.1
	示範	59	64.8
	<b>先說明，再示範</b>	<b>90</b>	<b>98.9</b>
	先示範，再說明	33	36.3
	不一定	1	1.1
	總計	235	258.2

## 成人華語文教學課堂遊戲之調查研究

您最常/第二常/第三常使用哪一種方式來加強學生參與遊戲的動機？ (合併複選★)	計分表	49	55.1
	<b>鼓勵性的表情、動作或手勢</b>	<b>77</b>	<b>86.5</b>
	獎勵(例如贏家可獲得獎品)	71	79.8
	懲罰(例如輸家必須朗讀課文)	31	34.8
	直接詢問學生意見或喜好	18	20.2
	不一定	1	1.1
總計		247	277.5
當學生在遊戲過程中犯了語言上的錯誤，您最常/第二常/第三常在何種時機糾正？(合併複選★)	<b>遊戲中立刻糾正</b>	<b>86</b>	<b>94.5</b>
	<b>遊戲結束後再糾正</b>	<b>86</b>	<b>94.5</b>
	不糾正	51	56.0
	不一定/遊戲目的	11	12.1
總計		234	257.1
您是否會將學生課堂遊戲之表現列入學習成績評量？	是	38	41.8
	否	<b>53</b>	<b>58.2</b>
	總計	91	100.0
您最常用/第二常/第三常來改進成人華語文教學課堂遊戲的方式為何？(合併複選★)	<b>自身教學經驗累積</b>	<b>88</b>	<b>96.7</b>
	自修相關書籍	54	59.3
	同事心得交換	75	82.4
	參加教學研習	41	45.1
	總計	258	283.5

### 6. 語言訓練目標

在受試華語教師最常使用課堂遊戲來訓練學生的語言技能方面，依序為「說」(95.6%)、「聽」(87.9%)、「讀」(51.6%)、「寫」(38.5%)。至於最常使用課堂遊戲來訓練學生的語言要素方面，依序為「句型或語法」(91.2%)、「詞彙」(80.2%)、「漢字(認讀或書寫)」(64.8%)、「發音(咬字或聲調)」(41.8%)。

表 4-1-7 設計、規劃與實施：語言訓練目標

題目	選項	次數	百分比
您最常/第二常/第三常使用課堂遊戲來訓練學生的哪一項語言技能？ (合併複選★)	聽	80	87.9
	<b>說</b>	<b>87</b>	<b>95.6</b>
	讀	47	51.6
	寫	35	38.5
	不一定，依課程內容/學生程度	6	6.6
總計		255	280.2

您最常使用課堂遊戲來訓練學生的	發音（咬字或聲調）	38	41.8
哪一項語言要素？（合併複選★）	漢字（認讀或書寫）	59	64.8
	詞彙	73	80.2
	<b>句型或語法</b>	<b>83</b>	<b>91.2</b>
	不一定，依課程內容	6	6.6
	總計	259	284.6

## （二）整體評估

對於課堂遊戲的「整體評估」屬於受試華語教師的主觀態度看法，亦根據題目類型分為課堂遊戲教學特性、課堂遊戲教學的適用性，分別呈現如下：

### 1. 課堂遊戲教學特性

課堂遊戲之使用目的方面，以「提升學生學習興趣與動機」(80.2%)為最多，其次才是「增加語言使用機會以提升語言能力」(76.9%)以及「增加課堂活動多樣性」(63.7%)。課堂遊戲實施成功因素部分，前三名分別是「遊戲與教學目標的配合」(89.0%)、「班級氣氛」(70.3%)、「遊戲本身的趣味性」(48.4%)。

受試教師認為課堂遊戲的主要優點為「提升學生的學習動機（有興趣、參與意願高）」(79.1%)、「增加語言溝通的機會」(69.2%)、「增加課堂趣味性」(62.6%)；課堂遊戲的主要缺點則為「設計規劃耗時」(59.6%)、「學生沒興趣（參與意願低）」(53.9%)、「時間難以控制」(49.4%)。

受試華語教師認為設計或實施課堂遊戲時，主要困難或問題的前三名分別為「遊戲設計和教具製作費時」(65.6%)、「缺乏遊戲資料來源」(50.0%)、「無法同時照顧語言程度不同的學生」(43.3%)。多數受試教師認為「教學工作坊」(92.3%)和「觀摩教學」(91.2%)是最有助於增進課堂遊戲教學知能的方式。

表 4-1-8 整體評估：課堂遊戲教學特性

題目	選項	次數	百分比
您認為在成人華語課堂中使用遊戲活動的主要/次要/第三目的為何？ (合併複選★)	<b>提升學生學習興趣與動機</b>	<b>73</b>	<b>80.2</b>
	增加語言使用機會以提升語言能力	70	76.9
	帶動輕鬆愉快的課堂氣氛	42	46.2
	讓精神不佳的學生打起精神	18	19.8
	增加課堂活動多樣性	58	63.7
	增進學生之間以及學生與教師的感情	3	3.3
	總計	264	290.1
您認為成人華語文教學課堂遊戲主要/次要/第三的成功因素為何？ (合併複選★)	遊戲本身的趣味性	44	48.4
	<b>遊戲與教學目標的配合</b>	<b>81</b>	<b>89.0</b>
	班級氣氛	64	70.3
	教師帶領	25	27.5
	學生配合	38	41.8
	教學道具合宜	8	8.8
	總計	260	285.7
您認為在成人華語文教學課堂中使用遊戲活動的主要/次要/第三優點為何？(合併複選★)	增加課堂趣味性	57	62.6
	經營愉快的課堂氣氛	41	45.1
	增加語言溝通的機會	63	69.2
	<b>提升學生的學習動機</b> (有興趣、參與意願高)	<b>72</b>	<b>79.1</b>
	教學效果良好	25	27.5
	時間彈性運用	7	7.7
	總計	265	291.2
您認為在成人華語文教學課堂中使用遊戲活動的主要/次要/第三缺點為何？(合併複選★)	課堂氣氛難以掌控	36	40.4
	學生沒興趣(參與意願低)	48	53.9
	教學效果不彰	27	30.3
	無法呼應教學目標(為遊戲而遊戲)	37	41.6
	時間難以控制	44	49.4
	<b>設計規劃耗時</b>	<b>53</b>	<b>59.6</b>
	總計	245	275.3
課堂遊戲的設計、規劃與實施中，您認為最主要/次要/第三的困難或	缺乏遊戲資料來源	45	50.0
	<b>遊戲設計和教具製作費時</b>	<b>59</b>	<b>65.6</b>
	課堂秩序維持不易	8	8.9

問題為何？（合併複選★）	學生只顧著玩而忘記語言練習	19	21.1
	無法同時照顧語言程度不同的學生	39	43.3
	遊戲競爭造成學生相處不睦	5	5.6
	師生對遊戲活動趣味性之認知有所差距	33	36.7
	遊戲活動時間不足	15	16.7
	學生參與意願低落（不感興趣）	19	21.1
	遊戲設計過於複雜或困難， 導致遊戲無法順利進行	8	8.9
	總計	250	277.8
您認為何種方式最/第二/第三有助於 增進華語教師對教學課堂遊戲的 教學知能？（合併複選★）	<b>教學工作坊</b>	<b>84</b>	<b>92.3</b>
	觀摩教學	83	91.2
	學術研討會	33	36.3
	研讀相關書籍	62	68.1
	總計	262	287.9

## 2. 課堂遊戲教學的適用性

有 87.9% 的受試教師認為，課堂遊戲最適合應用於「初級」程度的成人學生，其次是「中級」（79.1%），再次是「零級」（74.7%）。比較學生在「遊戲時」與「非遊戲時」的投入程度，有 62.6% 的受試教師認為學生「『遊戲時』比『非遊戲時』更投入」，有 22.0% 的受試教師則認為學生「『遊戲時』和『非遊戲時』的投入程度相差不多」。

受試教師認為，最適合用課堂遊戲來訓練學生的語言技能依序為「說」（94.5%）、「聽」（89.0%）、「讀」（60.4%）、「寫」（30.8%）。至於最適合用課堂遊戲來訓練的語言要素則依序是「句型或語法」（83.3%）、「詞彙」（81.1%）、「漢字（認讀或書寫）」（64.4%）、「發音（咬字或聲調）」（50.0%）。

多數受試教師對於「課堂遊戲能有效地提升成人學生的語言能力」的敘述表達正面態度，包括「同意」（64.8%）和「非常同意」（23.1%）；表達負面態度的包括「不同意」（11.0%）和「非常不同意」（1.1%）。在「課堂遊戲能有效地提升成人學生的學習興趣」這一敘述中，大部分受試教師持正面態度，表示「同意」（57.8%）與「非常同意」（33.3%）；表示「不同意」者則有 8.9%。整體而言，多數受試教師認為華語文教學課堂遊戲「適用」（62.6%）或「非常適用」（25.3%）於成人學生。

表 4-1-9 整體評估：課堂遊戲教學的適用性

題目	選項	次數	百分比
根據您的經驗，課堂遊戲最/第二/第三適合應用於哪一個程度的學生？（合併複選★）	零級	68	74.7
	<b>初級</b>	<b>80</b>	<b>87.9</b>
	中級	72	79.1
	中高級	11	12.1
	高級	2	2.2
	所有程度	9	9.9
總計		242	265.9
根據您的經驗，請您比較成人學生在「遊戲時」與「非遊戲時」的投入程度，下列敘述何者較為恰當？	「遊戲時」比「非遊戲時」更投入	57	62.6
	「遊戲時」和「非遊戲時」的投入程度相差不多	20	22.0
	「遊戲時」比「非遊戲時」更不投入	2	2.2
	看情況/學生年齡/個性/國籍/遊戲設計有趣、完善與否	12	13.2
	總計	91	100.0
根據您的經驗，遊戲最/第二/第三適合用來訓練學生的哪一項語言技能？（合併複選★）	聽	81	89.0
	<b>說</b>	<b>86</b>	<b>94.5</b>
	讀	55	60.4
	寫	28	30.8
	不一定，依課程內容/學生程度	6	6.6
總計			
根據您的經驗，遊戲最/第二/第三適合用來訓練學生的哪一項語言要素？（合併複選★）	發音（咬字或聲調）	45	50.0
	漢字（認讀或書寫）	58	64.4
	詞彙	73	81.1
	<b>句型或語法</b>	<b>75</b>	<b>83.3</b>
	不一定，依課程內容	4	4.4
總計		255	
您是否同意華語文教學課堂遊戲能有效地提升成人學生的語言能力？	非常同意	21	23.1
	<b>同意</b>	<b>59</b>	<b>64.8</b>
	不同意	10	11.0
	非常不同意	1	1.1
總計		91	100.0
您是否同意華語文教學課堂遊戲能	非常同意	30	33.3

有效地提升成人學生的學習興趣？	<b>同意</b>	<b>52</b>	<b>57.8</b>
	不同意	8	8.9
	非常不同意	0	0.0
	總計	90	100.0
整體而言，您認為華語文教學課堂	非常適用	23	25.3
	<b>適用</b>	<b>57</b>	<b>62.6</b>
遊戲是否適用於成人學生？	不適用	9	9.9
	非常不適用	1	1.1
	看情況	1	1.1
	總計	91	100.0



### 三、 不同背景變項華語教師對於課堂遊戲實施與評估之差異情形

本研究目的之一為「比較不同背景變項華語教師，在成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的差異」，故研究者將就 8 個背景變項（性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教學工作經驗）與 31 個項目答題以統計軟體進行交叉分析後，發現兩個具有顯著差異之項目，討論如下：

#### (一) 「教育程度」會影響教師對於遊戲能否有效提升學生學習興趣的評估

在所有受試教師中，教育程度為「大學」者占 34.4%；「碩、博士」占 65.6%。將「教師教育程度」與「您是否同意華語文教學課堂遊戲能有效地提升成人學生的學習興趣？」進行交叉分析，達到統計上的顯著性，二者之間有關聯性，表示教師的教育程度不同會影響其對遊戲提升學生學習興趣的評估。

其顯著差異表現在「不同意」這個選項（請見表 4-1-10）：教師教育程度為「大學」者，不同意「華語文教學課堂遊戲能有效提升成人學生的學習興趣」的比例較總體來得高；教師教育程度為「碩、博士」者，不同意「華語文教學課堂遊戲能有效提升成人學生的學習興趣」的比例較總體來得低。

表 4-1-10 不同教育程度教師對「華語文教學課堂遊戲能有效地提升成人學生的學習興趣」的態度之交叉分析

		非常同意	同意	不同意	(樣本數)	統計檢定
全體		32.6%	58.4%	9.0%	(89)	
教育程度	大學	23.3%	56.7%	<b>20.0%</b>	(30)	$\chi^2 = 7.317$ $df=2$ $p < 0.05$
	碩、博士	37.3%	59.3%	<b>3.4%</b>	(59)	

說明：1. 表中數值為橫列百分比，括號中數值為樣本數。

2. 表中粗體者表示調整後餘值（adjusted residual）的絕對值大於 1.96。



## (二) 「成人華語文教學以外的教學工作經驗類型」會影響教師設計或規劃課堂遊戲的時間點

在所有受試教師中，「曾經從事成人華語文教學以外的教學工作」者占 62.8%；「未曾從事其他教學工作者」占 37.2%。研究者將前者曾經從事的教學類型再分為「語言教學類<sup>7</sup>」（占 59.6%）以及「非語言教學類<sup>8</sup>」（占 40.4%），將「教學類型」與「您設計或規劃課堂遊戲的時間點為何？」進行交叉分析，達到統計上的顯著性，二者之間有關聯性，表示教師曾具備之教學經驗類型的不同，會影響其在設計或規劃課堂遊戲的時間點。

其顯著差異表現請見表 4-1-11：在曾經從事的其他類型教學工作中，曾經從事「語言教學類」教學工作者，較傾向「有時課前設計規劃、有時臨時起意」；曾經從事的教學工作為「非語言教學類」者，則較傾向在「課前設計規劃」課堂遊戲。

表 4-1-11 不同教學經驗類型教師對「設計或規劃課堂遊戲的時間點」之交叉分析

		課前設計規劃	有時課前設計規劃、 有時臨時起意	(樣本數)	統計檢定
全體		44.2%	55.8%	(52)	
教學類型	語言教學類	<b>32.3%</b>	<b>67.7%</b>	(31)	$\chi^2 = 4.461$
	非語言教學類	<b>61.9%</b>	<b>38.1%</b>	(21)	$df=1$
					$p < 0.05$

說明：1.表中數值為橫列百分比，括號中數值為樣本數。

2.表中粗體者表示調整後餘值（adjusted residual）的絕對值大於 1.96。

<sup>7</sup> 「語言教學類」係指所教授課程內容為「外國/第二語言」者。根據受試者填答情形呈現如下，包括：補習班英文老師、夏/冬令營英文老師、日本高中華語老師、家教英文老師、外國學校華語老師、華裔子弟/海外僑校華語老師、大學英文老師、兒童華語教師、家教日語老師、幼稚園日語老師、高中日語老師、高中英文老師。

<sup>8</sup> 「非語言教學類」係指所教授課程內容為「非外國/第二語言」者。根據受試者填答情形呈現如下，包括：國小老師、企業內部訓練講師、宣教士、藝術工作者、高中老師、高中國文/歷史老師、國中國文老師、補習班國文老師、國中老師、安親班老師、幼兒園老師、大學老師。

## 第二節 焦點團體訪談結果

「問卷通常使用的是研究者自己的語言，向被研究者詢問研究者自己認為重要的問題；而訪談可以直接詢問受訪者自己對研究問題的看法，使他們有機會用自己的語言和概念表達他們的觀點。」(陳向明，2002：79-80)因此，本研究在調查問卷回收完畢以後，進一步實施焦點團體訪談，希望能夠延伸調查問卷中無法得知的議題，並且從受訪教師的教學經驗或故事中，對課堂遊戲教學細節進行比較細緻的描述。值得注意的是，研究者實施焦點團體訪談並非企圖將結果推論至較大的母群體：「執行互動討論的目的，乃在於從多元觀點，對知覺、信念、態度與經驗，引發較多、較深的了解，並記錄了解所出自的脈絡。」(王文科、王智弘，1999：17)。

研究者於4月初回收完畢的調查問卷最末附上「敬邀各位老師參加本研究之焦點團體訪談」頁，邀請對本研究主題感興趣之問卷受試者留下姓名、聯絡電話與電子郵件信箱。問卷回收後，共有22位華語教師留下聯絡方式表達參與意願，經電子郵件、電話或簡訊詢問方便參與時間以後，確定訪談時間、地點與人數，並於訪談一週前寄發「焦點團體訪談說明(含問題討論要點)」。會中備有餐盒與飲品，除了表達對參與者的感謝，也可以營造輕鬆的訪談氣氛(張可婷，2010：106)。

本節針對焦點團體訪談內容進行資料整理與分析。焦點團體訪談係由研究者擔任主持人，另外延請一位研究人員擔任訪談記錄，並於正式訪談開始前徵得參與教師之同意，全程錄音與錄影。訪談所得資料依發言議題、發言教師、發言內容，分別予以分類、條列，進行綜合分析彙整。

### 一、 受訪者基本資料分析

本研究之焦點團體訪談於民國101年5月5日在臺北市某國立大學舉行，訪談對象皆為任教於臺北市公私立大學附設華語文教學中心之華語教師。共有6位教師參與本焦點團體訪談，受訪教師皆為女性，分別來自5所不同的華語文教學中心，受訪教師基本資料如下表4-2-1，受訪教師背景資料統計表如下表4-2-2。

表 4-2-1 受訪教師基本資料表

編號	性別	任教學校	備註 (任教學校班級人數)
T1	女	甲	一般課 10 人以內 大班課 130~300 人
T2	女	乙	一般課 4~6 人 其他約 8~15 人
T3	女	丙	一般課 2~4 人 單班課 1 人
T4	女	丁	一般課 10 人左右
T5	女	戊	選修課 40 人左右
T6	女	甲	一般課 10 人以內

表 4-2-2 受訪教師背景資料統計表

項目	組別	次數 (人)	百分比 (%)
性別	男	0	0.0
	女	6	100.0
年齡	20~29 歲	1	16.7
	30~39 歲	4	66.7
	40~49 歲	0	0.0
	50 歲以上	1	16.7
任教年資	0~5 年	5	83.3
	6~10 年	0	0.0
	11~15 年	1	16.7
	16~20 年	0	0.0
	21~25 年	0	0.0
	26 年以上	0	0.0
教育程度	大學	1	16.7
	碩、博士	5	83.3
教育背景	中國文學類	0	0.0
	外國語文類	2	33.3

	語言教學類	2	33.3
	語言學類	0	0.0
	教育類	1	16.7
	非語文、教育類	1	16.7
華語文教師	有	5	83.3
培訓課程經驗	無	1	16.7
教育部對外華語教學	通過	2	33.3
能力認證考試	未通過	4	66.7
其他教學工作經驗	有	5	83.3
	無	1	16.7

## 二、 焦點團體訪談內容分析

訪談前，主持人發給受訪者書面「焦點團體訪談大綱」(請見附錄二)，搭配口頭說明訪談目的與進行方式，請求受訪者同意影音紀錄後，進入正式訪談。

訪談大綱共列有十個題目，分別是：(一) 請問怎麼稱呼您？您上一次在教學中使用課堂遊戲是什麼時候？(二) 請問您認為怎麼樣的課堂活動才算是「遊戲」？(三) 我覺得課堂遊戲很\_\_\_\_\_，因為\_\_\_\_\_。(四) 請問您經常在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？(五) 請問您喜歡在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？(六) 請舉出一個讓您印象最深刻的課堂遊戲，並說說您印象深刻的理由。(七) 面對不同華語程度的成人學生班級，您使用課堂遊戲的時候有哪些差異？(八) 「比起成年人，兒童或青少年更適合課堂遊戲教學。」請問您是否同意？請說說看您的想法。(九) 請問您在成人華語文教學課堂的遊戲設計與實施中，曾經遇到哪些困難？您的解決方式為何？(十) 請問「遊戲」在您的成人華語文教學課堂中扮演了什麼樣的角色？

在訪談大綱的十個問題當中，第一題屬於「開場白式的提問」(洪志成、廖梅花，2003：50)，其目的不在於得到深入的資訊，而是要讓參與者放鬆心情，為接下來其他具挑戰性的問題做「暖身」(王文科、王智弘，1999：47)，營造出容易開口參與討論的氣氛，因此，第一題所得資料不納入結果分析；另外，由於訪談時間限制，故將第四題和第五題一併討論。依照訪談大綱及討論，將訪談重點內容整理如下：

### (一) 受訪教師對於課堂遊戲的定義可分為廣義和狹義兩種

儘管研究者已在第一章名詞釋義與調查問卷中為本研究的「華語文教學課堂遊戲」<sup>9</sup>下了定義，但是為維持訪談之開放性，並且尊重每位受訪者的意見，在深入討論前仍事先詢問受訪教師對於「遊戲」的定義<sup>10</sup>，以確保接下來訪談提問和反應的流暢性。

歸納受訪教師對於課堂遊戲的定義，可以區分為狹義與廣義兩種。前者認為遊戲的條件是分組（分隊）或是比賽的型式，較貼近本研究所定義的狹義的「課堂遊戲」，例如：

「最後不一定有輸贏，但只要分組…我覺得就算。」(T2)

「…應該是就是有一個比賽，然後那就是遊戲。」(T5)

「…要分隊，然後要比賽，最後要分出勝負的那種，我才會把它歸成是遊戲。」(T6)

後者則認為遊戲就等同於具備溝通、互動、表達等特性的活動，偏向廣義的課堂遊戲定義，例如：

「…只要對他們能夠溝通、有幫助…我都認為是遊戲。」(T1)

「我覺得只要是學生之間可以互動的，可能都可以算是一種遊戲。」(T3)

「…只要可以讓學生在課堂上針對要學的內容發表他的意見，或者是和別人做溝通，對我來說，這就是遊戲。」(T4)

### (二) 受訪教師對於課堂遊戲的直覺看法包括：有趣、實用、具挑戰性

為了瞭解受訪教師對於課堂遊戲的廣泛態度與想法，本題<sup>11</sup>採用投射技巧

<sup>9</sup> 本研究所探討的課堂遊戲應包含趣味性、規則、目標、競爭或合作、溝通互動這幾個要素。

<sup>10</sup> 題目(二)：請問您認為怎麼樣的課堂活動才算是「遊戲」？

<sup>11</sup> 題目(三)：我覺得課堂遊戲很\_\_\_\_\_，因為\_\_\_\_\_。

(projective techniques) 中的「句子填充任務」(sentence-completion tasks)，藉此觸發討論，並使受訪者確認或清楚說明對於焦點主題的感覺（歐素汝，1999：133-134）。

本題之反應可區分為趣味性、實用性、挑戰性這三類。第一，認為遊戲具有「趣味性」的反應與理由，包括可以讓疲倦的學生恢復精神、讓學生期待遊戲活動、可以和別人互動等等：

「我覺得課堂遊戲很有趣，因為…當他（學生）想睡覺或疲倦的時候（可以恢復精神）…（而且學生會）期待：『這個語法點還是這個生詞、這個語音，老師怎麼會帶我們、讓我們可以深化我們語言的能力』。」(T1)

「我覺得遊戲就是很好玩，因為可以跟別人互動，不會只自己坐著寫。」(T2)

「我覺得課堂遊戲很刺激，因為我跟學生都很期待。」(T5)

第二，認為課堂遊戲具有「實用性」的反應與理由，包括利用遊戲判斷學生學習的成效、學生可藉遊戲實際運用目標語言、遊戲在促進同儕關係的同時也能幫助課堂進行：

「我覺得課堂遊戲很實用，因為學生可以利用遊戲表達他們自己想表達的東西，老師也可以藉由遊戲知道學生到底會不會…」(T4)

「我覺得課堂遊戲很重要…因為他（學生）可以思考，然後實地去運用他剛剛所學到的知識…」(T3)

「如果是遊戲的話，我覺得它本身也很重要…因為你要分組就一定是兩、三個人一起比賽的話，我覺得每一次分組他們爲了要贏，他們可能學生之間的關係會變比較好，那其實是幫助課堂的進行。」(T6)

第三，認為課堂遊戲具有「挑戰性」的反應與理由，包括遊戲設計不易、較難有創新的點子：

「我覺得（課堂遊戲）很有挑戰性，就老師有時候有點「技窮」，如果你老是

一樣的話（學生）會覺得你沒趣，老是變花樣的話又變不出來…有時候在設計是有一點難的，有一點難度的…」(T1)

「如果是我的話，我會覺得（課堂遊戲）很煩…就是我們有時候就是變不出新的花樣，可是他們每天來就想要玩…」(T6)

### (三) 多數受訪教師表示喜歡使用遊戲，卻不常使用遊戲

在課堂遊戲的使用頻率和喜好程度方面<sup>12</sup>，大部分受訪教師都表示喜歡（或不討厭）使用遊戲，但是卻不常使用遊戲。歸納受訪教師雖然喜歡卻不常使用遊戲的原因，包括：課程進度與課時壓力、班級人數太多但教室太小、班級學生組成之國籍、班級程度在中級以上、學生反應不如預期。分別舉例如下：

#### 1. 課程進度與課時壓力

「我們有那個課時的壓力…像我們上密集班，三天就是一課加上考試…有時候那個遊戲很難控制那個時間，有時候學生一 high 就多十分鐘，老師一直 high 又多十分鐘出來，那下面我們的課程時間就會壓縮，那壓縮有時候會壓縮到我們真的要上的課程。」(T1)

「我們的課很密集，學生每天都很累的來上課，所以我其實我用遊戲的時間其實都很短…基本上都沒有那麼多時間讓我來使用。」(T3)

#### 2. 班級人數太多但教室太小

「教室不是那麼大，那學生有時候人數很多，那麼多你要做課堂遊戲跑、跳，或是說有那個動作其實有點…困難度有點高。」(T1)

#### 3. 班級裡較多東方學生

「比如說比較東方學生他們不會很喜歡做那個課堂（遊戲），他們覺得『無聊

<sup>12</sup> 題目（四）：請問您經常在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？

題目（五）：請問您喜歡在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？

耶、幼稚耶，叫我做這個東西』，『老師你多講一點好不好，這我都懂的』，他會覺得你在搞個生詞、詞彙，像日本學生（可能會說）『我在家早就背熟了，你還叫我認那幾個字』…如果那個班一看都是那個東方臉孔，日本學生占一半的話我就少做（遊戲）。」（T1）

「有些日本學生他就不好意思，但是他的能力又很好，其實因為不好意思他不敢勇於發表，所以他的分數不好，所以你就會看到他的眼神有點『哦…』，可是那不是我要玩遊戲的目的，所以我就比較少做競賽式的部分。」（T4）

#### 4. 班級程度在中級以上

「我自己帶的班的話是初級班的話就常常做，就是可能每天都會有遊戲，可是越到…比方說上到視華三<sup>13</sup>的話，可能遊戲就會換成小報告啊什麼的，就不會那麼針對就是說大家一起玩。」（T2）

「我個人比較沒有那麼偏好競賽式的（遊戲），因為可能我帶的班大部分都是中級的班，就是可能已經學一年多了。」（T4）

#### 5. 學生反應不如預期

「有一些還要再加上學生的反應…有些學生他就覺得說『你這個遊戲怎麼那麼無聊』…他的反應並沒有非常地如我所期待…」（T2）

### （四）受訪教師對於課堂遊戲大多抱持正面的態度

為了更深入探討教師對於課堂遊戲的態度，訪談大綱第六題請每位老師舉出印象最深刻的遊戲，以及使他們印象深刻的理由<sup>14</sup>。具體目的是希望從受訪教師對於自身遊戲經驗的敘述中，找出隱含於其中的想法和感受。

在這個部分的討論中，每位老師都分享了他們課堂遊戲教學成功的案例，顯示大部分受訪教師對於課堂遊戲都抱持正面的態度；僅有少數老師除了成功經驗

<sup>13</sup>國立臺灣師範大學主編（2008）。新版實用視聽華語（全套五冊）。臺北：正中書局。第三冊適用於華語程度中級之學生。

<sup>14</sup> 題目（六）：請舉出一個讓您印象最深刻的課堂遊戲，並說說您印象深刻的理由。



以外，也分享了失敗的遊戲教學經驗。歸納使受訪教師對他們舉出的課堂遊戲感到印象深刻的理由，包括了正面的原因：遊戲能有效達成教學目標、學生對遊戲反應熱烈、學生在遊戲中互相學習與糾正、教師回饋能有效加強學生參與遊戲的動機；也包括了較負面的原因：學生遊戲參與情形不佳。分別舉例如下：

### 1. 遊戲能有效達成教學目標（教學成效良好）

「…他們只要上我大班課都會唱那個ㄅㄆㄇㄏ的歌，所以他們考試的時候還會這樣子，我說『欸你把那個順序寫下來』，他就『ㄅ、ㄆ、ㄇ、ㄏ』〔模仿學生唱歌〕，他會背，他會自己（說）『欸，不對！』趕快（用橡皮擦）擦一擦，他就一面唱、一面把那個 order 寫下來，順序寫下來，那我覺得這不錯…」（T1）

「那我覺得這樣的效果使用下來…學生在閱讀文章的速度變很快，之前可能要花掉一個小時…可是現在可能同樣的長度跟難度大概二十分鐘就結束…」（T4）

「就覺得它一方面又是遊戲，一方面就真的幫他們記得那個量詞，我覺得效果很好。」（T6）

「就算他講不出來也常聽到人家…因為一定要問路嘛，人家台灣人一定會跟你說『直走』，然後你就知道『啊！紙揍、紙揍！』然後他們就知道是『直走』、『右轉』、『左轉』，就…at last 他們終於知道什麼是『直』、『右』、『左』跟『邊』。」（T5）

### 2. 學生對遊戲反應熱烈

「…就很好玩，下面他們回饋他們就『肚子、兔子、肚子、兔子』，他們就自己下課在那邊一直比，表示他們可以接受那個『肚子、兔子』那種方式的音。」（T1）

「我就把那些名詞跟量詞寫在字卡上，就很像我們玩那個撲克牌的『釣魚』…就是他們要去找配對的量詞跟名詞。我碰過學生玩完之後還說：『老師我們再玩一次好不好？』〔眾人笑〕」（T6）

「…所有的人就一直就是想要害他，會在旁邊一直鬼吼鬼叫，那可是後來實際

上他們(學生)給我的 feedback...他們最喜歡這個(『矇眼睛、聽指示』的遊戲)」  
(T5)

### 3. 學生在遊戲中互相學習與糾正

「我覺得這樣也滿好的，因為很會『說』的人他不一定會『讀』、會『寫』，然後他就會說『欸，這個怎麼唸？』可是很會『讀』和『寫』的人他不一定會『說』，然後就是他們就可以互相再練習、幫忙…」(T4)

「他們很喜歡這個(遊戲)，印象滿深的，他們就說『喔原來是我這個地方錯了』，他就說『啊！你錯了！』〔眾人笑〕互相切磋，我覺得還不錯。」(T1)

### 4. 教師回饋能有效加強學生參與遊戲的動機

「結束之後他們可以吃地上的王子麵(本來是遊戲道具的『路障』)，所以(學生)就很開心…你就看到聯合國在那邊打開、吃。」(T6)

「他就一直看我，這個是要貼『條』還是貼什麼，後來看我，說『條』對不對，我說『很好啊』(鼓勵)，他就…〔高興的表情〕，你看他那種滿足跟覺得他自己好驕傲，『我終於…這個字我搞定了！』〔眾人笑〕」(T1)

### 5. 遊戲競爭能有效提振學生精神

「他們會呈現…很累、彌留的狀態的時候，可能就讓他起來動一動，我是覺得也不錯…我覺得(『大風吹』)就是可以讓他(學生)比較能夠醒過來的遊戲。…因為要搶位子嘛，所以就是說他們競爭就是不想當鬼或者是怎麼樣…」(T2)

### 6. 學生遊戲參與情形不佳

「…他在那邊打坐〔眾人笑〕，然後大家在那邊『大風吹』，然後他就跑到旁邊坐在那，他那根本不理我，真的很糟糕，然後就不講話…那有個日本學生看到他在旁邊那他(日本學生)也不做…然後跑啊跑他覺得好幼稚，他就不做，欸他就坐那兒他就擺明不做喔，然後傳傳傳到大家就看他，他就…不理(大家)，我就覺得有點尷尬…」(T1)

「…如果中間摻雜了日本學生的時候，就日本學生就會常常輸〔眾人大笑〕…  
跑得很慢，或者是他不好意思跟你搶〔眾人大笑〕。」(T2)

從受訪教師的敘述中可以發現，教師判斷遊戲成功與否的方式包含「客觀的教學效果」與「學生的主觀反應」；其中又以學生反應對於教師的影響更大。也就是說，不管教學目標的成效如何，如果課堂氣氛良好、學生對該遊戲表達正面反應，教師即會將該遊戲視為成功的遊戲。

### (五) 遊戲類型隨著班級程度的提升，呈現出兩種差異：從被動到主動，從動態到靜態

該題<sup>15</sup>目的在於瞭解課堂遊戲和班級語言程度的關係。面對不同華語程度的成人學生班級，從受訪教師的反應中可以歸納出課堂遊戲實施的兩個明顯差異：第一，班級程度越低，老師的引導越多，班級程度越高，學生的自主輸出越多；第二，程度低的班級較適合使用動態的遊戲（例如「大風吹」），程度高的班級則較適合使用靜態的遊戲（例如「大富翁」）。也就是說，隨著班級華語程度的提升，遊戲類型會從學生被動接受老師的指示，逐漸演變為學生主動輸出已學過的語言；遊戲的類型也會由動態的肢體動作遊戲，逐漸改換成靜態的遊戲。

茲舉出教師反應之例證，整理後呈現如下：

#### 1. 從被動到主動

「一般我如果教課程程度比較深的，我會用一種比較是…輸出性質的，他會需要自己去發揮出來…那如果程度比較淺的話，會是…老師會用引導。」(T1)

「如果他程度比較高，就會希望他可以多發表他想說的…就是輸出量比較多。可是如果是程度比較基礎的，就是要不斷放東西進去…」(T4)

#### 2. 從動態到靜態

「另外還有一個就是動態跟靜態。那初級班會比較希望他們可以離開他們的位

<sup>15</sup> 題目（七）：面對不同華語程度的成人學生班級，您使用課堂遊戲的時候有哪些差異？

子，然後可能用一些肢體語言…就是要他們站起來，用他的身體去記憶。那高級班可能…會玩可能比較靜態的，比方唸複習的時候用…就是像剛剛老師說『大富翁』，坐在位子上玩的，或者是發撲克牌下去，那大家利用…你自己選到的張數或什麼的來做造句啊競爭，就是說誰造比較快，或者是說給一個兩分鐘之內造出一個長的句子什麼的，高級班比較偏向這種。」(T2)

「…如果是初級的學生使用比較多肢體的話，真的會對他們的記憶還滿有幫助的…就是對中文的感覺會比較深。那可是像因為我們的那個高級的學生是真的很高級…所以他們比較常可以做的就是像辯論…就是大量的輸出他們曾經學過的詞彙…他們就坐在位子上這樣說話，所以我覺得也是像動態、靜態上的比較大的不同。」(T3)

#### (六)學生年齡並不是判斷課堂遊戲是否適用的主要標準；課堂遊戲設計的性質及其教學目標的配合才是影響課堂遊戲是否適用的主要因素

本題項<sup>16</sup>藉由一肯定敘述來請問受訪教師的意見，從教師的反應可以看出「年齡」這一因素對於課堂遊戲使用的差異觀點。

部分老師表示：兒童的確比成人更適合課堂遊戲教學，原因是兒童的注意力很短暫，很難專心聽課，所以教學時必須以遊戲來吸引兒童的注意力；而成人學生已經有許多學習和生活的經驗，課堂遊戲可能與他的學習方式、甚至生活習慣（例如：宗教）等有所抵觸，因此教師必須考慮的因素較多，無法貿然施展。

另一方面，其他老師則表示：成人不見得比兒童不適合遊戲，有時成人可能更需要從課堂遊戲中學習語言溝通的技巧（例如，有位老師提到她的一位日本學生在課堂上發表時都會非常緊張，一問之下才發現是因為在日本上課時只能坐著聽、不能講話，所以這位學生根本不知道要如何的在課堂上發表意見；透過遊戲或是角色扮演，這位學生會更容易、也更願意參與課堂發表。因此這位教師認為，這樣的學生更需要遊戲。）

以下歸納兩類看法的受訪教師反應<sup>17</sup>：

<sup>16</sup> 題目(八)：「比起成年人，兒童或青少年更適合課堂遊戲教學。」請問您是否同意？請說說看您的想法。

<sup>17</sup> 單底線表示教師針對題目的反應。

### 1. 兒童的確比成人更適合課堂遊戲教學

「我同意，是兒童大於青少年再大於成人。…因為兒童啊那屁股像坐陀螺一樣根本坐不住喔…那對成年人就是…尤其程度比較高的話，就可以慢慢減少，而且可能是遊戲的方式不一樣。」(T1)

「兒童是最適合用遊戲來教他們的，因為如果上課上太久，就是說照本宣科地上的話…小男生就打來打去，小女生就互相畫畫、傳紙條…可是大人的話，就要顧慮的事情就會比較多，可能有些學生他覺得你的遊戲無聊，有些學生他有宗教上的考量…小朋友比較不會，因為他能玩的也就只有那些，可是小朋友就永遠玩不膩，我覺得非常適合。」(T2)

### 2. 兒童不一定比成人更適合課堂遊戲教學

「兒童或青少年不見得『更』適合…成年人也適合遊戲，但是我覺得是遊戲的性質，就是不是誰適合，他們都適合。…根據遊戲性質的不同，會左右這個到底適不適合遊戲教學。」(T3)

「我覺得學生都適合遊戲，只是…是針對什麼樣的教學目標而去設計，比如說閱讀的遊戲，聽、說的遊戲，有時候成年人可能更需要遊戲…所以我覺得學生都適合，只是遊戲的型態。」(T4)

「成年人更需要(遊戲)，因為他們會說『終於有機會可以玩遊戲了』…」(T5)

「我也覺得遊戲本身的性質，我覺得有些遊戲就是適合成人，有些遊戲就是適合小孩子。」(T6)

雖然有的受訪教師認為「兒童比成人更適合課堂遊戲教學」，有的認為「兒童不一定比成人更適合課堂遊戲教學」，但是，幾乎所有的老師都同意：判斷是否適合使用課堂遊戲教學的主要因素應該是遊戲的方式和性質<sup>18</sup>，而非學生年齡，重點在教師必須根據課程目標設計適合的遊戲，因此課堂遊戲性質的影響可能大於學生年齡層的影響。

<sup>18</sup> 曲線表示歸納後發現的教師共同看法。

(七) 大部分受訪老師使用遊戲會遭遇的困難包括：遊戲種類不足、學生配合度不高、面對語言程度較低的學生時不容易解釋遊戲規則

由於目前介紹或研究課堂遊戲的語言教學書籍或文章中，大部分著重在課堂遊戲的優點與實施技巧，較少提到它的缺點、限制與改進方法。有鑒於此，本研究的研究問題之一是：「面對課堂遊戲應用於成人華語文教學所遭遇的困難或問題為何？受訪華語教師的教學建議為何？」<sup>19</sup>

在遊戲設計方面，許多受訪教師的困難或問題<sup>20</sup>都是教師遊戲種類準備不足（想不出新的遊戲）；建議的解決方式<sup>21</sup>則有：與同事討論交流（互通有無）、參加研習課程、或是直接請學生提供適合的遊戲（詢問學生的意見），例如：

「…比如說老師會比較技窮，不知道要想什麼點子。…（建議是）多方取經」，  
技窮就聽聽別的老師有什麼意見啊…」(T1)

「就是會技窮，所以下課的時候會跟同事討論，或是針對語法點來討論…如果我怎麼教、那你怎麼教，因為就是同樣的東西可能每個人看的點不一樣，就會互相討論。」(T4)

「設計就是像剛剛老師說的有的時候就『沒有點子』，然後…我自己的方法是，因為我本身就是在小學有教學經驗，所以我就是會去參加他們的研習…」(T3)

「我會一直做 evaluation…因為一直 ongoing 的 assessment 很重要，所以我其實會一直聽他們（學生）的意見，所以我一直做調整，好比說有時候他們會給我建議、意見、想法…因為老師之間畢竟會有一些討論的盲點…他（學生）第一線感受到最深……還有有些遊戲是他們（學生）貢獻的，他們可能會來自比如像在烏拉圭玩過一種奇怪的遊戲，然後他們就會跟我講，會示範給我看。」(T5)

在遊戲實施方面，問題則包括：第一，有些學生因為各種因素（國籍、華語程度、宗教、）而不願意配合，建議的解決方式為馬上停下來，不要勉強完成遊

<sup>19</sup> 題目（九）：請問您在成人華語文教學課堂的遊戲設計與實施中，曾經遇到哪些困難？您的解決方式為何？

<sup>20</sup> 困難或問題部分，以下所舉出的教師反應例子以單底線表示。

<sup>21</sup> 建議的解決方法，以下所舉出的教師反應例子以雙底線表示。

戲，或者用其他簡單的遊戲代替：

「我遇到就是…就是那個學生不太配合…然後學生覺得無聊，他覺得無趣…如果遇到學生不配合的時候，我就是馬上改變，甚至於就停下來，然後就婉轉、不著痕跡地往下教。」(T1)

「另外就是學生的屬性，就是他的國籍，或者是他個人的習慣，他可能不喜歡這種遊戲…我覺得很重要的是要看學生，因為就是同樣的遊戲、同一個班，程度都差不多，有人玩得很開心，有人就…無法接受這種事情…我的處理方法就是…就停，或者是拿另外…拿一個簡單的『BINGO』遊戲來…大家來記一下數字，那『BINGO』很快就結束了，就…遊戲就玩完了。」(T2)

第二個問題是面對語言程度較低的學生不知如何帶領(難以解釋遊戲玩法); 在訪談的討論交流以後，其他老師提出的建議是：善用肢體語言做有效的遊戲帶領，並且挑選適當的學生示範，以引起其他學生的效仿：

「那實施的問題是…因為我現在教零起點，就是他一句…一個字都看不懂…所以我覺得在解釋怎麼玩這個遊戲是…我覺得是實施上困難的一點…有的時候會因為這個侷限了我的遊戲…的內容。」(T3)

「我覺得實施是比較困難…零起點的那種，就是你得先解釋，那就是說都…有各國的學生嘛，所以並不能…比方使用英文來說明那個遊戲…我覺得這是在說明上面可能會有一個比較困難的地方。」(T2)

「一般如果初級班像…那可以用肢體語言，他就可以瞭解，比如說我帶那個發音班，根本就有的是零起點…我會當場示範，我覺得示範很重要，有時候你那個遊戲做不對喔，浪費時間…一點效果都達不到，那譬如說我會引導，就是我教那個勺啊、夕，我就找一個知道他聰明(的學生)…我們教他動作跟語言，他知道我們的表現是什麼，其實他根本不懂你說的話，可是他知道我意思，說『肚子』!(比肚子)『兔子』!(比兔子)，那我就「肚子、兔子」(先比肚子，再比兔子)，他馬上知道，然後示範以後我說『好，你們兩個』，老師先跟學生互動，然後再生生互動，我覺得其實並不難…那有時候他學生他不懂到底

要做什麼，那引導他喔原來我是照這個方式去做的，他可以去揣摩……」(T1)

「我也覺得一開始在說明或者是示範的時候，就是要先挑學生，如果是希望他就是…比如說是辯論的東西，就要先請個很有想法的人先講，那如果他的回答是很一般，那大家就…〔用手勢比出學生一片安靜不講話〕可是如果他的回答很特別，就『喔~~原來還有這樣的』。」(T4)

#### (八) 課堂遊戲在成人華語文教學中的主要功能是：幫助學生運用所學以及促進活潑的課堂氣氛

詢問受訪教師對於課堂遊戲在其成人華語文教學課堂中扮演的角色的意見<sup>22</sup>，所有教師一致同意課堂遊戲在課堂中扮演了複習所學的语言知識以及調節課堂氣氛的角色；理由是，一來可以幫助學生複習剛剛學到的語言知識與技能，二來遊戲相對於單純講課較為有趣、動態，也有提振精神與促進良好課堂氣氛的功能。受訪教師反應呈現如下：

「『鞏固所學』，然後做個『甘草角色』…就做一個潤滑啊、調節（氣氛）。…讓他的認知能夠加深，能夠進入他的長期記憶，然後讓課堂的氣氛稍微緩和，不要那麼沉悶…」(T1)

「『複習』和『氣氛』。最主要是複習他們（學過的）……就是讓你的課堂氣氛就是…緩和一下…因為你（老師）之前都在講課，是比較靜態。」(T6)

「我的話就是『學生輸出』…然後氣氛也是重點之一。」(T4)

「運用他所學到的知識，然後帶動課堂氣氛這樣子，可能就扮演這樣的角色。」(T3)

「複習跟氣氛…就是學得太累的時候，讓他可以動一動，或者是…可能有些人會覺得可以輕鬆一下。」(T2)

「就是 facilitator，促進者。」(T5)

<sup>22</sup> 題目(十)：請問「遊戲」在您的成人華語文教學課堂中扮演了什麼樣的角色？



### 第三節 綜合分析與討論

本研究以成人華語文教學課堂遊戲為主題，以華語教師為研究對象，藉由調查問卷和焦點團體訪談這兩種研究工具，蒐集了目前課堂遊戲實施現況以及教師看法，希望藉此瞭解課堂遊戲在成人華語文教學課堂中扮演的角色，以及課堂遊戲設計與實施的困難和限制。

本節綜合前兩節研究結果的重點，歸納現象後根據文獻分析異同及其可能的原因。本節又分為以下四個部分：「成人華語文教學課堂遊戲的使用現況」、「教師對成人華語文教學課堂遊戲的評估與看法」、「教師背景對於成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的影響」、「實施課堂遊戲遭遇的問題以及教師因應方式」，分別針對本研究之研究問題進行分析與討論。

#### 一、 成人華語文教學課堂遊戲的使用現況

本部分將研究結果的發現，就研究問題「課堂遊戲應用於成人華語文教學的規劃、設計與實施的現況為何？」進行討論分析。

##### (一) 課堂遊戲並不是成人華語文教學課堂中的主要活動

從調查問卷結果可以看出，多數華語教師並不常使用遊戲，使用頻率以「偶爾」(42.9%)最多；課堂遊戲所占時間比重多為「21~40%」(50.5%)，即在每50分鐘的課程中，一個課堂遊戲的時間大約是10到20分鐘。教師設計遊戲的時間點以「有時課前設計規劃、有時臨時起意」(52.7%)者居多，其次為「課前設計規劃」(47.3%)，顯示出雖然多數教師會依照課程需要於課前規劃遊戲，但也常依據現場教學狀況調整，故臨時起意之遊戲也占了相當的比例。在教師安排遊戲使用時機(合併複選)方面，雖然「語言練習活動階段」(90.1%)與「語言實際運用階段」(90.1%)並列第一，但是仍有超過五成的教師會選擇將課堂遊戲安排為「填補課堂零星時間的活動」(54.9%)。

另外，雖然幾乎所有教師設計課堂遊戲的主要考量都是「遊戲與教學重點之相關性(符合課堂教學目標)」，但是問及「是否將課堂遊戲表現列入學習成績評

量」，卻有將近六成的受試老師表示否定（58.2%），可見對大多數老師而言，學生在遊戲中的表現僅供評量參考。

從訪談資料中也可以發現，多數老師雖然喜歡使用遊戲，卻不常使用遊戲，其環境因素包括教學環境有進度與課時壓力、班級人數太多但教室太小，學生因素則包括班級較多東方學生、班級程度在中級以上、學生反應不如預期（請見上節焦點團體訪談結果）。由此可見，課堂遊戲並非成人華語文教學課堂中主要活動。

在第二章文獻回顧中曾經提到，Lee（1979）認為語言教學遊戲不應該被視為不重要的、填補零散時間的活動，而且應該是語言教學課程的核心；成令方（1987）亦指出過去對遊戲作為語言教學法的誤解包括：「遊戲只適用於下課前十分鐘，當正課教完了，沒事幹了填補時間空白」以及「遊戲只能作為輔導性的教學方法，不能取代成為主導教學方法」。但是，本研究調查結果發現，雖然成人華語教師確實不會單純把課堂遊戲當成填補零散時間的活動，但是遊戲不但無法成為教學課程的核心，也不是主導課堂的教學方法。

## （二）其他成人華語文教學課堂遊戲的實施現況

### 1. 讓學生瞭解規則的方式多為「先說明，再示範」

根據 Wright、Betteridge 和 Buckby（2006）所列出的遊戲教學建議，說明並且同時示範遊戲（demonstrating the game as well as explaining it），可以幫助班上每位學生都瞭解遊戲的要旨（Wright, Betteridge, & Buckby, 2006：8）。

從調查結果中可以發現，幾乎所有教師都選擇以「先說明，再示範」（98.9%）這個方式讓成人學生瞭解遊戲規則。在焦點團體訪談中，教師們亦談論到向學生解釋遊戲規則的重要性，有位老師就指出，如果遊戲講解的方式不恰當，不但無法發揮教學效果，也浪費課堂時間。另外，幾位老師在訪談中也提到，要讓零起點學生瞭解遊戲規則並不容易，比較有效的作法是教師可以先挑選出適合的學生（例如反應比較快、語言程度比較好）作示範給全班同學看，引導學生做動作、讓他揣摩老師的意思，其他學生看了以後就會比較容易進入狀況。

## 2. 分組方式多為教師指定，並且每次都調動小組成員

為了競賽的需要，教師在遊戲中往往會將學生分組。在調查結果中看出，若要將學生分組，教師最常使用的分組方法為「教師指定」(98.9%)，而調動小組成員的方式是「每次都調動(每次都不同組)」(67.8%)。有部分受試教師在開放意見欄表示，為了不要浪費太多時間或是引起糾紛，分組往往是教師指定，但有時也會採取「教師指定」與「學生自願」合併的折衷方式，即「教師指定組長、組長召集組員」，開放讓學生參與分組過程。

雖然在訪談中未論及，但是談到進行學生分組，研究者大多重視「異質性分組」<sup>23</sup>或是「混合能力分組」的概念，一方面是公平性的考量(Lee, 1979)，另一方面則是為了增加學生彼此互相指導、學習的機會(林佩璇、黃政傑, 1996)。

## 3. 教師傾向在遊戲中立刻糾正學生的錯誤

Wright、Betteridge 和 Buckby (2006) 認為，遊戲中最大的「錯誤」並不是學生犯了語言上的錯誤，而是「學生完全不開口說話」。因此，若學生在遊戲中出現了文法、發音或片語上的語言錯誤，教師是可以暫時忍受的，但是當遊戲結束後應予以糾正，或是下次遇到學生曾犯錯的語法點時再多做練習(Wright, Betteridge, & Buckby, 2006)。以上看法和溝通式語言教學法一樣，重視語言「溝通」的重要性：流暢性(flucency)是溝通的重要面向，為保持學習者使用外語溝通表達，有時流暢性會比正確性(accuracy)來得重要；在課堂中應鼓勵學生流暢性，避免傳統教學過度注重文法規則呈現，以免犧牲學生的表達(Brown, 2001; Richards & Rogers, 2001)。

根據問卷調查的結果，當學生在課堂遊戲實施的過程中出現了語言上的錯誤，受試教師選擇「遊戲中立刻糾正」(94.5%)和「遊戲結束後再糾正」(94.5%)的比例是一樣的。但是，若將複選拆開來看，僅看「最常」發生的糾正時機，則「遊戲中立刻糾正」(52.7%)是略高於「遊戲結束後再糾正」(36.3%)。

傳統觀念認為老師應該矯正學生所有錯誤，而較新的觀點則強調只要在學生傳達意義失敗時給予回饋即可(Crookes & Chaudron, 2001)。由調查結果可以看

<sup>23</sup> 林佩璇、黃政傑(1996:34)指出，所謂「異質性」，包含學習能力和成就、學習動機和行為表現或是學生特質等方面的異質性。

出，受試教師傾向在遊戲中立刻糾正學生的錯誤，說明臺灣的華語教師仍較偏向傳統式的教學觀點，對學生語言錯誤的容忍度較低。

在訪談資料中，提到關於回饋與糾正語言錯誤的部分如下：

「…因為很會『說』的人他不一定會『讀』、會『寫』，然後他就會說『欸，這個怎麼唸？』可是很會『讀』和『寫』的人他不一定會『說』，然後就是他們就可以互相再練習、幫忙…」(T4)

「他們很喜歡這個（遊戲），印象滿深的，他們就說『喔原來是我這個地方錯了』，他就說『啊！你錯了！』〔眾人笑〕互相切磋，我覺得還不錯。」(T1)

這樣的情形呼應了 Crookes 和 Chaudron (2001) 指出的「老師不是唯一可以進行『矯正』工作的人」，學生之間的課堂遊戲互動也能發揮這樣的功能，這正是溝通的自然結果。

#### 4. 課堂遊戲訓練的語言技能和要素表現了語言的溝通交際功能

Wright、Betteridge 和 Buckby (2006) 認為，遊戲可以幫助教師製造一個實用且有意義的情境，這樣的情境可以幫助學生「體驗」(experience) 語言，而不僅只是「學習」(study) 語言。學習者為了參與遊戲，他必須聽懂別人說了什麼、看懂別人寫了什麼，而也必須說出、寫出自己的觀點，或是提供訊息(Wright, Betteridge, & Buckby, 2006: 2)。

儘管一個課堂遊戲包含了語言訓練的各種技能與要素，但根據調查問卷結果，教師對於語言技能和語言要素在課堂遊戲中的訓練比重仍有不同：受試華語教師最常用來訓練學生的語言技能依序為「說」(95.6%)、「聽」(87.9%)、「讀」(51.6%)、「寫」(38.5%)；至於最常用來訓練學生的語言要素則依序為「句型或語法」(91.2%)、「詞彙」(80.2%)、「漢字(認讀或書寫)」(64.8%)、「發音(咬字或聲調)」(41.8%)。這個結果一方面可以看出華語教師使用遊戲訓練語言技能與要素的偏好，也可以看出課堂遊戲在華語文教學中的溝通功能。

## 二、 教師對成人華語文教學課堂遊戲的評估與看法

本部分將研究結果的發現，針對研究問題之一「華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的整體評估為何？」進行討論分析：

### (一) 大多數教師同意課堂遊戲應用於成人華語文教學的適用性

儘管遊戲不是主要的課堂活動，但它在華語文教學課堂中仍然有其功能。從調查問卷結果來看，將近九成的受試教師認為華語文教學課堂遊戲「適用」或「非常適用」於成人學生；超過六成的教師認為成人學生在「遊戲時」比「非遊戲時」更投入（62.6%）；多數教師對於「課堂遊戲能有效地提升成人學生的語言能力」（87.9%）<sup>24</sup>以及「課堂遊戲能有效地提升成人學生的學習興趣」（91.1%）<sup>25</sup>表達正面態度。

另外，從調查問卷結果還可以看出：多數教師認為使用課堂遊戲的主要目的有「提升學生學習興趣與動機」（80.2%）、「增加語言使用機會以提升語言能力」（76.9%）以及「增加課堂活動多樣性」（63.7%），使用課堂遊戲的主要優點則是「提升學生的學習動機（有興趣、參與意願高）」（79.1%）、「增加語言溝通的機會」（69.2%）、「增加課堂趣味性」（62.6%）。由此可以推斷，華語教師普遍認同課堂遊戲的功能在於它不僅能提升語言能力和學習興趣，還可以藉由豐富的變化來活化課堂氣氛，創造適合學習語言的課堂環境。

從訪談結果也可以發現：教師普遍同意遊戲兼有趣味性與實用性，設計得宜的遊戲能有效達成教學目標，也能提振學生精神，不僅讓學生與老師都「欲罷不能」，也能讓學生在遊戲互動發揮合作學習、互相糾正的效果。所有受訪老師一致同意遊戲在課堂中扮演了複習所學的語言知識以及調節課堂氣氛的角色，並且無法從教學中完全抽離。

根據研究結果，臺灣的成人華語文教學課堂遊戲並沒有出現「課堂上教師縱橫全場，學員則手舞足蹈，熱鬧過後，被問到所學，則一臉茫然，不知其所云」的情形（張于忻，2008），多數教師皆重視遊戲與課堂目標之相關性，「為遊戲而遊戲」的情形也很少發生在成人華語文教學課堂中。

<sup>24</sup> 正面態度包含「同意」（64.8%）與「非常同意」（23.1%）。

<sup>25</sup> 正面態度包含「同意」（57.8%）與「非常同意」（33.3%）。

## (二) 程度、個性與年齡是主要影響課堂遊戲使用的學生個別差異因素

Brown (2001) 指出,「年齡」與「程度」是兩種影響語言課程設計與整體課程規劃最重要的學習者變數 (learner variables), 本研究結果支持這樣的看法。從成人華語文教學課堂遊戲調查問卷結果發現, 在教師課堂遊戲考量的學生個別差異方面, 前三名分別為「學生的華語程度」(84.4%)、「學生的個性」(81.1%)、「學生的年齡」(45.6%)。以下針對這三個主要因素分別探討:

### 1. 學生的華語程度

從調查問卷中發現, 87.9%的受試教師認為課堂遊戲最適合應用於「初級」程度的成人學生, 其次是「中級」(79.1%), 再次是「零級」(74.7%), 至於認為遊戲適用於「中高級」(12.1%)和「高級」(2.2%)的教師比例則非常低; 另外, 有9.9%的教師在開放答題處<sup>26</sup>表示他們認為遊戲適合於「所有程度」, 顯示還是有少部分教師認為「遊戲」和「語言程度」並沒有適用性的衝突或差異。

從上述問卷結果中可以觀察到兩個現象: 第一, 隨著學生華語程度提升, 遊戲的適用程度隨之降低; 第二, 遊戲應用於零級學生的適用性不如初級和中級的學生。這兩個現象看似矛盾, 但這樣的結果卻也反應在訪談資料中。

除了訪談大綱第七題<sup>27</sup>直接詢問教師意見, 在訪談過程中幾位老師也多次提到班級程度對遊戲適用性的差異。大部分的老師同意「初級班比較常用遊戲, 高級班比較少用遊戲」, 例如:

「...初級班的話就常常做, 就是可能每天都會有遊戲, 可是越到...比方說上到視華三的話, 可能遊戲就會換成小報告啊什麼的, 就不會那麼針對就是說大家一起玩。」(T2)

也就是說, 教師認為隨著學生華語程度提升, 遊戲的適用程度會隨之降低。

那麼, 「零級」學生的遊戲適用性不如「初級」和「中級」程度學生的原因為何? 受訪教師指出, 零起點班級學生的詞彙極少, 遑論句型、語法。因此, 要

<sup>26</sup> 指問卷各題的最後一個選項「其他(請說明): \_\_\_\_\_」

<sup>27</sup> 題目(七):「面對不同華語程度的成人學生班級, 您使用課堂遊戲的時候有哪些差異?」

讓零起點的學生瞭解遊戲規則，對於教師而言可說是一大挑戰，例如：

「因為我現在教零起點，就是他一句…一個字都看不懂…所以我覺得在解釋怎麼玩這個遊戲是…我覺得是實施上困難的一點…」(T3)

由此可見，說明或示範遊戲規則的困難，是「零級」學生比起「初級」或「中級」學生較不適合使用遊戲的主要原因。

此外，從上一節的訪談結果(五)也歸納出學生程度對遊戲的兩種影響，包括：隨著班級華語程度的提升，遊戲類型會從學生被動接受老師的指示，逐漸演變為學生主動輸出學過的語言；遊戲的類型也會由動態的肢體動作遊戲(例如「大風吹」)，逐漸改換成靜態的遊戲(例如「大富翁」)。這個部分的發現呼應了 Brown (2001) 面對不同程度學生的教師角色 (the role of the teacher) 以及教學技巧 (techniques) 的看法：初級學生的語言能力有限，因此相當依賴老師，這個階段的課堂往往以老師為主導 (teacher-fronted classroom)，交錯運用各種小組和配對活動都是很適合的方法；到了中級，學生能力與日俱增，老師已不再是語言唯一的教導者，應加入更多以學生為中心的小組、配對、全班性活動；至於高級進階班，學生已具有強烈的主導權，老師只須適時指導和管理，加強學生的學習效率，典型教學活動則有偏向靜態的辯論、演說、評論等。

## 2. 學生的個性

根據調查問卷顯示，學生的個性影響了多數華語教師使用課堂遊戲的情形。什麼樣的學生比較適合透過課堂遊戲來學習呢？本研究調查問卷中並沒有再深入追究下去，也沒有受試老師針對這一點提出具體的說明。在訪談資料中，關於「學生個性」影響遊戲使用的敘述共有三處：

- (1) T1 老師陳述印象深刻的遊戲時，提到有一次她帶著零起點的班級玩「大風吹」遊戲，有位澳洲和尚學生不僅自願自地在旁邊「打坐」，擺明不理老師和其他同學，當老師探問原因時，他直接說：「…不好玩。」因此 T1 老師趕緊改變遊戲模式（從動態的跑來跑去，變成靜態的傳字卡造句），這位學生才願意配合：

「所以給我一個經驗就是，有時候要眼睛放亮一點，看那個學生的個性怎麼樣。」(T1)

- (2) T3 老師陳述印象深刻的遊戲時，說到她怎麼選擇懲罰或獎勵。她認為如果學生是「嬉鬧的」、「輸得起」、「可以玩」，就發揮創意使用有趣的懲罰方式；如果學生「輸不起」，就不懲罰落敗的學生，改成獎勵獲勝的學生：

「如果是我看那個班級的學生…是可以就是嬉鬧的那種，我就請他用屁股寫字。那比如說今年是龍年啊，所以我就說因為是龍年，我們就寫『龍』吧！然後大家就…〔笑〕…其實你要看是誰輸，因為如果是輸不起的那種（學生）就千萬不要，就鼓勵那個贏的人，可是如果是就是覺得他是可以玩的，那就…反正就是要看情況自己調整一下。」(T3)

- (3) T2 老師說到遊戲實施困難時，提到學生對遊戲的接受度往往會因人而異：

「另外就是學生的屬性，就是他的國籍，或者是他個人的習慣，他可能不喜歡這種遊戲，或者是他們國家的風俗民情覺得這種遊戲…我覺得很重要的是要看學生，因為就是同樣的遊戲、同一個班，程度都差不多，有人玩得很開心，有人就…無法接受這種事情…」(T2)

其實，根據訪談資料可以發現，比起「學生個性」的影響，反而是有關「學生國籍」影響的敘述比較多。但是在問卷題目「實施課堂遊戲時，您主要考量的學生個別差異為何？」的反應當中，又只有37.8%的受試教師選擇「學生的國籍」，遠低於「學生的個性」的81.1%。合理的推論是，大多數老師在訪談中陳述他們的經驗和想法時，往往會無意中將「學生個性」與「學生國籍」連結在一起；例如 T6 老師提到遊戲實施的困難時，講到某些學生太在意遊戲的公平性，或是好勝心太強、太在意輸贏，就可能因此鬧得不愉快：

「…學生對於那個公平、不公平非常要求，尤其是碰到那種…一板一眼的德國學生，或是美國學生也還滿重視公平不公平這種事情，然後又是…又要一心要贏這樣子，然後又為了一小小的…就可能輸，他們就會在那個地方…」(T6)



但是，當「個性」和「國籍」兩個選項分開呈現時，受試教師又會考量到不能將二者混為一談，顯示在多數教師的教學經驗中，「學生個性」的影響確實比「學生國籍」更大。

筆者認為，與其說學生「個性」受到「國籍」影響，不如說是文化差異表現；也就是說，來自同一個國家的學生，傾向表現出類似的學習風格或人格類型。例如，Reid (1987) 曾指出來自不同文化背景的 ESL 學生，其學習風格中的感官偏好可能有極大的差異：亞洲學生通常偏好視覺學習（又以韓國學生最明顯），西語裔學生通常偏好聽覺學習，日本學生較不擅長聽覺學習，還有很多文化的學生則偏好動覺及觸覺學習；Kumaravadivelu (2003) 亦曾歸納一般人對亞洲學生（包括中國、印度、日本、韓國、越南等）的刻板印象，包括「服從權威」、「缺乏批判思考能力」、「不參與課堂討論」。但是，由於本文為一調查研究，研究對象為台灣的華語教師，所以在此無法詳細探討那些影響語言學習的學習風格或人格類型，而僅呈現華語教師實施遊戲的現況與普遍看法。

Hilles 和 Sutton (2001) 指出，學習外語的成人會將其豐富的學習經驗和認知成熟度帶進教室，一旦學習環境不符合他們的期望或需要，往往會產生對課程的質疑、忽視。幾位受訪教師幾次提到日本學生比較不習慣課堂遊戲的教學方式：

「如果中間摻雜了日本學生的時候，就日本學生就會常常輸…跑得很慢，或者是他不好意思跟你搶。」(T2)

「他們（日本學生）…就覺得很無奈，一直說『幹嘛玩這個東西啊』，覺得很無聊，『老師幹嘛…我又不是小孩子。』他會這種感覺。」(T1)

以上例子看似將「日本學生」與「不喜歡課堂遊戲」的印象連結起來，但是當主持人（即研究者本人）問起「日本學生是否真的明顯傾向不喜歡遊戲？」，老師們又一致認為要「看情形」，並不能直接解釋日本學生都不喜歡課堂遊戲。

除了日本學生之外，受訪老師也指出其他國籍學生對於課堂遊戲的偏好，像是 T1 老師表示：

「…我的韓國學生也會這樣子（比較不喜歡課堂遊戲）〔眾人應聲附和〕。倒是那個南美洲（的學生）最喜歡玩，超喜歡玩的。〔部分老師應聲附和〕」（T1）

### 3. 學生的年齡

回顧遊戲教學的相關文獻，探討對象大多為兒童，研究者普遍認為遊戲有助於兒童的認知與情意發展，顯示遊戲與兒童學習密切相關；在語言教學領域中，遊戲也常常作為吸引兒童注意力、發展兒童習得語言技能的手段。過去對遊戲作為語言教學法的誤解之一就是：「遊戲是小孩的專利，對大人不適合」，成令方（1987）則認為：遊戲適合各個年齡的學生，有些年紀大的學生白天工作較嚴肅，晚上的中文課玩遊戲反而更投入。本研究結果發現，多數華語教師同意課堂遊戲同樣適用於成人學生；從上節的訪談結果（六）也可以看出：課堂遊戲性質與教師帶領方式的影響可能大於學生年齡層的影響。

前文曾提到 Brown（2001）認為「年齡」是影響語言課程設計與整體課程規劃最重要的學習者變數之一。他指出教師應該注意的兒童／成人學習者差異，主要表現在心智發展（intellectual development）、注意力的持久性（attention span）、感官的輸入（senory input）、情意因素（affective factor）以及真實有意義的語言（authentic, meaningful language）這幾個方面。比起兒童學習者，雖然成人較能處理抽樣規則和概念，但還是必須給予實際練習的機會；雖然成人的注意力教持久，但設計簡短又精彩的活動也適用於大人；雖然對成人而言不需要一直刺激感官輸入，但是讓他們運用不同的感官（聽覺、觸覺、視覺等）來學習，會使課堂更生動活潑；儘管成人已具備一定的自信心，但還是不能低估情感因素對成人學習第二語言的影響；雖然成人的抽象思考能力較發達，但真實且有意義的語言活動還是非常重要的。

儘管如此，若撇除「成人」與「未成年者」的比較，單純就成年人的年齡差異來看，在訪談過程中雖然僅有兩、三次提到年齡對於遊戲適用性的差異，但是都透露出「年輕學生比年長學生更喜歡玩遊戲、更適合用課堂遊戲來教學」的訊息，例如：

「如果那個什麼西班牙學生、年輕學生多，我就多做（遊戲）。」（T1）

「或者是如果是我看那個班級的學生就比較年輕，或者是平常是可以就是嬉鬧的那種，我就請他用屁股寫字（當作落敗的懲罰）。」（T3）

可見部分受訪老師還是認為年紀越輕可能越適合使用課堂遊戲。

從訪談資料中可以看出 Knowles (1989) 歸納的成人學習者特性，其中最明顯的部分反應在自我概念和學習經驗方面。成人通常自認為是一個成熟的個體，他們具有豐富的生活經驗和認知成熟度，習慣主導自己的學習進程，因此一旦學習環境不符合他們的期望或需要，就容易產生心理抗拒，其自主性可能會轉化為質疑教師的課程規劃，略過他們認為不太重要的部分。黃富順 (2000) 建議教師必須意識到：「『經驗』是學習的助力，也是學習的阻力」，這就可以解釋受訪教師課堂遊戲的挫敗經驗，例如：

「…有一些宗教他是不希望參與任何的活動…就是很麻煩，因為他認為上課是不需要這些東西的，不需要這些東西他也可以學到…我們覺得好玩，對他來說可能不是這樣。」(T2)

「而有的學生…他會覺得你在搞個生詞、詞彙，像日本學生（可能會說）：『我在家早就背熟了，你還叫我認那幾個字』，他覺得『哼！真是無聊』…」。(T1)

雖然豐富的學習經驗的確可以幫助成人學習，但是也可能因為舊有學習經驗或是刻板印象而阻礙學習。

### 三、 教師背景對於成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的影響

這個部分就研究問題「不同背景變項(性別、年齡、任教年資、教育程度、教育背景、華語文教師培訓課程經驗、教育部對外華語教學能力認證考試、其他教學工作經驗)華語教師，在成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的差異為何？」進行分析與討論。

在本章第一節「問卷調查結果」的第三部分「不同背景變項華語教師對於課堂遊戲實施與評估之差異情形」當中，根據交叉分析結果僅呈現出兩個顯著差異：第一，華語教師之「教育程度」會影響其對於遊戲能否有效提升學生學習興趣的評估；第二，華語教師之「其他教學工作經驗類型」會影響教師設計或規劃課堂遊戲的時間點。分別討論如下：

### (一)「教育程度」會影響其對於遊戲能否有效提升學生學習興趣的評估

詢問教師對於「華語文教學課堂遊戲能有效提升成人學生的學習興趣」的主觀態度一題，教育程度為「大學」者，選擇「不同意」的比例較總體要高；而教育程度為「碩、博士」者，選擇「不同意」的比例較總體要低。以此結果推論，有較多教育程度為「大學」的華語教師認為課堂遊戲並無法有效提升學生的學習興趣。

筆者認為造成此態度差異的可能原因是：就研究設計本身而言，由於本調查研究之母體(任教於臺灣各公私立大學華語文教學中心的華語教師)與樣本數(部分任教於臺北市公私立大學華語文教學中心的華語教師)都不大，因此誤差可能較大；另外由蒐集到的資料來看，無論教育程度是「學士」或「碩、博士」，不同意遊戲能有效提升興趣者的教師皆只有個位數，因此這樣的顯著差異結果可能是研究本身的限制造成的誤差。

另外，撇除研究設計誤差，再進一步比對其教育背景後發現：在教育程度為「碩、博士」的受試華語教師當中，教育背景為「語言教學類」本科者占 59%，這些教師接觸語言教學訓練時間較長、層面較廣，對於多樣化的語言教學法都有一定的認識，故不同意「語言教學課堂遊戲能有效提升學生學習興趣」者比例相對較低；而在教育程度為「大學」的受試華語教師當中，僅有 16% 的教師為「語言教學類」本科，以其專業背景較少接觸語言教學相關知識，故不同意「語言教學課堂遊戲能有效提升學生學習興趣」者比例較高。

### (二)「其他教學工作經驗類型」會影響教師設計或規劃課堂遊戲的時間點

詢問教師「您設計或規劃課堂遊戲的時間點為何？」的客觀實施情形一題，曾經從事的其他教學工作為「語言教學類」(如國內補習班英文老師、海外僑校華語老師、高中日語老師等)之成人華語教師，較傾向「有時課前設計規劃、有時臨時起意」課堂遊戲；而曾經從事的其他教學工作為「非語言教學類」(如高中歷史老師、安親班老師、補習班國文老師)之成人華語教師，則較傾向「課前設計規劃」。

筆者認為，造成此差異現象的可能解釋為：具備其他語言教學類工作經驗的成人華語老師，可以憑藉過去的經驗靈活運用課堂遊戲，即使沒有事先設計或規劃，也能夠依照課程進度安排或課堂氣氛等臨場狀況，來決定是否實施遊戲，故

「臨時起意」的比例較高；至於沒有其他語言教學經驗的成人華語老師，雖然有其他學科教學經驗，但對課堂遊戲設計規劃相對陌生，故需要更多時間準備教材或安排流程，因此多傾向在「課前設計規劃」課堂遊戲。

#### 四、 實施課堂遊戲遭遇的問題以及教師因應方式

本部分針對研究問題「面對課堂遊戲應用於成人華語文教學所遭遇的困難或問題為何？受訪華語教師的教學建議為何？」進行分析討論。

從成人華語文教學課堂遊戲調查問卷結果發現，教師認為課堂遊戲設計與實施主要的困難或問題為「遊戲設計與教具製作費時」(65.6%)以及「缺乏遊戲資料來源」(50.0%)；另外，教師認為在成人華語文教學課堂中使用遊戲活動的主要缺點為「設計規劃耗時」(59.6%)以及「學生沒興趣(參與意願低)」(53.9%)。故以下針對這幾個問題分別探討：

##### (一) 遊戲設計與教具製作費時、缺乏遊戲資料來源

根據調查問卷結果發現，受試成人華語教師最常使用的遊戲教學道具多為「自製講義或學習單」(71.4%)或「圖片、照片」(60.4%)，課堂遊戲資料來源方面以「自行設計」(82.4%)和「同事交換心得」(68.1%)最多，而教師最常用來改進課堂遊戲教學的方式則是「自身教學經驗累積」(96.7%)與「同事交換心得」(82.4%)。由此可見，課堂遊戲教具或講義多由教師自行製作、華語教師自行設計課堂遊戲比例偏高、改善課堂遊戲教學的方式多為自身教學經驗累積，顯示課堂遊戲相關教材與教具不足的現況。

在訪談資料中提到的教學材料或教具包括道具卡、道具球、撲克牌、電腦投影片、字卡、圖片、遊戲紙盤：

「『有樣』他們就『學樣』，所以他們就會自己在做 presentation 的時候，就大家在那邊傳紙球，然後拿來抽撲克牌，就都是我用過的…」(T5)

「…我上那個大班課那個發音班的時候，因為發音班其實很難…所以做很多 PPT (Power Point 電腦投影片)，做得很漂亮他們(學生)就很喜歡，然後有動畫什麼的…如果小班的話就我給他們色卡，或是色球，那一般我會五個音，就

是五個顏色，我包括『輕聲』在內，因為我會連輕聲也一塊兒練習，那就是舉牌，所以我老師唸的時候你舉…」(T1)

「我就把那些名詞跟量詞寫在字卡上，就很像我們玩那個撲克牌的『釣魚』那種，就是玩法一樣，就是他們要去找出配對的量詞跟名詞。」(T6)

「…發撲克牌下去，那大家利用會的課…你自己選到的張數或什麼的來做造句啊競爭，就是說誰造比較快，或者是說給一個兩分鐘之內造出一個長的句子什麼的…」(T2)

從以上資料可以發現，並沒有受訪華語教師直接說明「遊戲設計與教具製作費時」的這個問題。儘管沒有直接點出，但是我們仍可以間接地從以下例證中看出這樣的困難，例如 T1 老師提到可以找週年慶廣告傳單，根據需要剪下與教學目標符合的圖片，雖然可以吸引學生目光，但老師的事前準備就需要花一些心思和時間：

「這個量詞我有時候做比較靜態的，就是我們很多那個什麼週年慶都有很多那種 DM，很漂亮的，我就一個人給他們兩張、三張…就是你這個圖片應該放在哪一個量詞上面。我覺得這個不錯，而且圖片他會覺得很漂亮，但是老師就要去找…」(T1)

又如 T3 老師指出，自製的大富翁遊戲紙盤不但可以用很久、方便收納，還可以適用於各種教學內容：

「我就常常就會用『大富翁』來複習，那當然你只要做那個走路的(遊戲紙盤)，可是你就做一個就可以用一輩子〔眾人笑並且驚嘆〕，就是你知道…做那個還可以折疊，你就可以根據你需要複習的不同的內容就可以設計那個問題…」(T3)

從其他老師對 T3 老師介紹「大富翁」遊戲紙盤表現的熱烈反應，可以看出：「可重複使用」、「適用性廣泛」的課堂遊戲教學道具，對華語教師來說非常重要。推究其原因就在於遊戲設計已屬不易，製作遊戲教材或教具更是耗時。

其實，華語文教學的教材與教具缺乏是一個普遍的現象，並非只在課堂遊戲教學時有這個問題。許怡貞在〈華語文教材的編寫〉（收錄於《實用華語文教學概論》）文中指出當前教材的問題：「臺灣目前華語文教材種類不夠多，導致老舊教材充斥」（朱榮智、黃春貴、許怡貞等，2009）。筆者認為，「老舊教材充斥」的結果就是：雖然有現成教材，但大多不敷實用，教師往往還是需要耗費大量的心力、時間，去設計並製作符合實用的教材與教具。

在訪談資料中，幾乎所有教師同意「技窮」是一個共同的困難，可見「缺乏遊戲資料來源」確實是一個教師普遍面對的問題；教師們分享的解決方式則包括：與同事交換心得、參加教學研習、或是直接詢問學生的意見，請學生提供適合的遊戲，例如：

「就是會技窮，所以下課的時候會跟同事討論，或是針對語法點來討論…如果我怎麼教、那你怎麼教，因為就是同樣的東西可能每個人看的點不一樣，就會互相討論。」(T4)

「設計就是像剛剛老師說的有的時候就『沒有點子』，然後…我自己的方法是，因為我本身就是在小學有教學經驗，所以我就是會去參加他們的研習…」(T3)

「我會一直做 evaluation…因為一直 ongoing 的 assessment 很重要，所以我其實會一直聽他們（學生）的意見，所以我一直做調整，好比說有時候他們會給我建議、意見、想法…因為老師之間畢竟會有一些討論的盲點…他（學生）第一線感受到最深……還有有些遊戲是他們（學生）貢獻的，他們可能會來自比如像在烏拉圭玩過一種奇怪的遊戲，然後他們就會跟我講，會示範給我看。」(T5)

## (二) 成人學生對課堂遊戲沒興趣、參與意願低

從訪談資料可以發現，學生的反應對於教師評價課堂遊戲教學效果的影響很大。無論教學內容的成效如何，如果課堂氣氛良好、學生對該遊戲表達正面反應，教師即會將該遊戲視為成功的遊戲；相反的，若學生不認為遊戲有趣，甚至不配合參與遊戲，往往會令教師產生挫折感。在訪談中詳細提及「學生沒興趣（參與意願低）」的部分雖然不多，但是都有比較詳細的描述，呈現如下：

「而有的學生，比如說比較東方學生他們不會很喜歡做那個課堂（遊戲），他們覺得『無聊耶、幼稚耶，叫我做這個東西』，『老師你多講一點好不好，這我都懂的』〔眾人應聲附和〕，他會覺得你在搞個生詞、詞彙，像日本學生（可能會說）：『我在家早就背熟了，你還叫我認那幾個字』，他覺得『哼！真是無聊』」（T1）

「大家在那邊『大風吹』，然後他（澳洲學生）在就跑到旁邊坐在那，他那根本不理我，真的很糟糕，然後就不講話，欸有樣學樣，他就在旁邊不做（遊戲），那個班有十個人，那有個日本學生看到他在旁邊那他（日本學生）也不做…欸他就坐那兒他就擺明不做喔，然後傳傳傳到大家就看他，他就…不理（大家），我就覺得有點尷尬…『…你怎麼樣啊？（和善地探問）』他就說：『…不好玩。』他告訴我不好玩，『啊你覺得不好玩，那沒關係你休息一下。』我馬上把那個動作停止……當困難的時候就…馬上停下來，就換別的，不要一直要『拗』到做到完，那個效果是很差的。這是我的一個經驗啦。」（T1）

「我遇到就是…就是那個學生不太配合，不太喜歡、不太配合，然後學生覺得無聊，他覺得無趣，『我就是要學多的東西，你浪費那二十分鐘給我玩這個，我可以多學』，有的學生真的是這樣子，比較高級，或者比較…日本學生，會這個樣子喔。…那遇到這個時候，如果遇到學生不配合的時候，我就是馬上改變，甚至於就停下來，然後就婉轉、不著痕跡地往下教…」（T1）

「我覺得很重要的的是要看學生，因為就是同樣的遊戲、同一個班，程度都差不多，有人玩得很開心，有人就…無法接受這種事情，像…那個有一些宗教他是不希望參與任何的活動的話…〔眾人笑，表示同理〕就是很麻煩，因為他認為上課是不需要這些東西的，不需要這些東西他也可以學到，只是說我們覺得好玩，對他來說可能不是這樣…當場才碰到這個問題的時候就…我的處理方法就是…就停，或者是拿另外…就是如果說大家好像停下來那個氣氛很尷尬的話，那就…我一般來說就是拿一個簡單的『BINGO』遊戲來…大家來記一下數字，那 BINGO 很快就結束了，就…遊戲就玩完了。」（T2）



由以上例證可以看出，部分學生會因為課堂遊戲「不好玩」、「沒必要」、「浪費時間」不配合遊戲，而這樣的情形通常和學生的性格、文化背景、華語程度、宗教信仰、學習風格等個人因素有關。面對「學生沒興趣（參與意願低）」這個困難，受訪教師的教學建議是：一旦出現這樣的問題，盡量不著痕跡地結束遊戲，或是改變遊戲規則或類型；如果教師堅持繼續玩遊戲，不僅不配合的學生乾脆不上課，班上其他學生會受到課堂緊張氣氛的影響，教學效果也不好。

除了學生方面的因素，這個困難可能也和臺灣的長久以來的教學環境以及學習方式有關。例如有位受試教師在調查問卷的開放意見欄表示：「遊戲若無法確實達到教學目標，會給學生『我們都在玩遊戲』的印象。」這句話的假設是「課堂遊戲比較不容易達成教學目標」或是「課堂遊戲教學的教學效果不如其他教學法明顯」，依此看法推論，就會得到「玩遊戲吃力不討好」和「不如不要玩遊戲」的結論。教師可能本身很少接觸遊戲式的教學，不習慣遊戲式的學習，因此擔心會讓學生誤會「我們都在『玩遊戲』，沒在『上課』」。

如何改進這些困難呢？多數的問卷受試教師認為「教學工作坊」（92.3%）和「觀摩教學」（91.2%）是最有助於增進課堂遊戲教學知能的方式，可見大部分成人華語教師認為，透過其他教師同儕團體的實務經驗分享，從中掌握遊戲教學的技巧，才是最有效改善自身課堂遊戲教學的方法。



## 第五章 結論與建議

本研究旨在探究以成人學生為對象的華語文教學課堂遊戲實施情形以及華語文教師對於成人課堂遊戲的看法。透過量化問卷調查以及質化團體訪談，瞭解成人華語教師對於課堂遊戲設計實施的具體情形與教師評估，發現不同背景變項之華語教師在成人華語文教學課堂遊戲實施與看法的差異，並且歸納成人華語文教學遊戲實施的相關問題及其因應方法。

本章總結本研究之結果與發現，提出教學實務應用上的建議，以供華語文教師與相關教學單位作為參考，提升教學品質；亦提出本研究之研究限制以及後續研究建議，以供華語文教學研究者參考。

### 第一節 結論

本研究以成人華語文教學課堂遊戲為主題，以華語教師為研究對象，經過文獻回顧、研究設計與實施、以及資料分析，歸結本調查研究之結論如下：

#### 一、 成人華語文教學課堂遊戲的使用現況與教師評估

本研究調查發現，多數的成人華語教師並不常使用課堂遊戲，可見遊戲並非臺灣成人華語文教學課堂中的主要活動。另外，大多數教師都以「先說明，再示範」的方式讓成人學生瞭解遊戲規則；若在遊戲中要將學生分組，分組方式多為「教師指定」，並且「每次都調動」小組成員；當學生在遊戲中犯了語言上的錯誤，教師在「遊戲中立刻糾正」的比例略高於「遊戲結束後再糾正」；「口說」和「聽力」為遊戲訓練的主要語言技能，「詞彙」和「句型」是遊戲訓練的主要語言要素，表現了課堂遊戲在華語文教學中的溝通交際功能。

儘管課堂遊戲不是成人華語文教學課堂中的重要活動，但是多數教師都肯定課堂遊戲應用於成人學生的功能與適用性，同意課堂遊戲能有效地提升學生的語言能力與學習興趣。歸納教師意見後發現，學生的程度、個性、年齡是三個主要影響課堂遊戲使用的學生個別差異：(1) 學生程度方面，教師認為課堂遊戲的適用學生程度依序為初級、中級、零級、中高級、高級；(2) 學生個性方面，成人學生的個性、文化背景、學習方式會影響對於課堂遊戲教學的接受程度；(3) 學

生年齡方面，部分教師認為，年輕學生比年長學生更適合用課堂遊戲來教學，但多數教師同意，課堂遊戲性質以及教師帶領方式可能大於學生年齡的影響。

## 二、 教師背景對成人華語文教學課堂遊戲實施與評估的影響

比較不同背景變項的華語教師在堂遊戲實施與評估的差異，發現兩個具有顯著差異之項目：第一，教育程度會影響教師對於遊戲能否有效提升學生學習興趣的評估，教師教育程度為「大學」者，選擇「不同意」者的比例較總體來得高；教師教育程度為「碩、博士」者，選擇「不同意」的比例較總體來得低。第二，成人華語文教學以外的教學工作經驗類型會影響教師設計或規劃課堂遊戲的時間點，曾經從事「語言教學類」教學工作者，較傾向在「課前設計規劃」課堂遊戲；曾經從事的教學工作為「非語言教學類」者，則較傾向「有時課前設計規劃、有時臨時起意」。

## 三、 實施課堂遊戲遭遇的問題以及教師因應方式

本研究調查後發現，教師認為課堂遊戲設計與實施的主要問題為「遊戲設計與教具製作費時、缺乏遊戲資料來源」以及「成人學生對課堂遊戲沒興趣、參與意願低」。

課堂遊戲教具或講義多由教師自行製作、華語教師自行設計課堂遊戲比例偏高、改善課堂遊戲教學的方式多為自身教學經驗累積，顯示課堂遊戲相關教材與教具不足的現況。針對這個問題，教師的建議包括：與同事交換心得、參加教學研習、請學生提供適合的遊戲。

部分成人學生認為課堂遊戲「不好玩」、「沒必要」，因此不配合遊戲，這樣的情形通常和學生的性格、文化背景、華語程度、宗教信仰、學習風格等因素有關。針對這個問題，教師的建議是：一旦出現學生不配合的情況，教師應直接結束課堂遊戲，或是改變遊戲規則、類型以及帶領方式；另外，透過教師同儕團體的實務經驗分享，從中學習遊戲教學的技巧，才是最有效改善自身課堂遊戲教學的方法。

## 第二節 建議

本節根據調查研究結果歸結成人華語文教學課堂遊戲的應用建議，供給華語文教師與相關教學單位作為改善教學實務、提升教學品質的參考，並且針對本研究之限制或缺失進行檢討，最後提出後續研究建議以供未來研究參考。

### 一、教學應用的建議

本研究結果發現，多數華語教師同意課堂遊戲適用於成人學生，也同意課堂遊戲能夠有效提升成人學生的語言能力和學習興趣。多數教師表示，使用遊戲不僅能增加語言溝通的機會，也能夠增加課堂的趣味性與活動的多樣性，並且提振學生的精神，促進活潑的課堂氣氛。

儘管如此，華語教師使用課堂遊戲的頻率仍不高，探究原因包括：各華語教學中心都有教學課時與進度的壓力，教師沒有足夠時間實施課堂遊戲；班級人數過多或過少、學生程度太低或太高，都會增加教師實施遊戲的困難度；學生的個性、學習風格、文化背景等對課堂遊戲接受度差異大，也會造成教師遊戲實施的挫折；成人學生具備豐富的學習經驗可以成為學習的助力，但也可能成為學習的阻力，因為不習慣課堂遊戲的教學法而產生心理抗拒；由於缺乏相關遊戲教材與教具，導致教師在遊戲設計和教具製作耗費太多精神與時間。以上都是教師雖然喜歡使用遊戲，卻不常使用遊戲的原因。

為加強研究結果的應用與推廣，筆者根據研究結果提出教學應用的建議：

#### （一）華語教師方面

教師在遊戲設計時就應該將成人學生個別差異納入考量，因應學生個別差異實施不同類型的教學遊戲，再加上適當地說明與帶領，不僅有利於提升教學效果，也可以避免失敗的課堂遊戲活動；華語教師應該瞭解成人學習者的學習特徵，利用成人學生豐富的學習經驗，增加他們對遊戲教學效果的信心；另外，教師應增加自身對於課堂遊戲教學知能，與同事教師分享或交換心得，並且積極參加相關教學研習或工作坊。

#### （二）華語文教學中心方面

建議華語文教學中心適度增加華語教師課程進度的彈性，並且舉辦課堂遊戲

相關的教學研習活動，或是提供教師互相觀摩課堂遊戲教學的機會，請觀摩教師提供回饋意見給被觀摩教師，達成同儕團體教學的效果。

### （三）華語課堂遊戲教材編撰與出版方面

在課堂遊戲教學資源部分，建議成人綜合教材可納入符合課程目標的遊戲活動，並且在教師手冊中提供教學指引與建議，以供教師參考；並建議教材出版與編輯單位可研發現成遊戲教具供教師使用，減輕華語教師備課負擔。

## 二、研究限制

本研究雖力求調查研究架構之縝密，並且盡力蒐集完整資料，然而由於時間與空間等主客觀因素影響，本研究仍面臨以下研究限制：

### （一）研究對象的限制

受限於研究者之時間、空間與金錢成本，本研究以臺北市 11 所公私立大學校院華語文教學中心之華語教師為研究對象，研究結果亦以此為限，是否可以推論至其他地區或其他性質之華語教師，尚待進一步驗證；此外，本研究亦未將外籍成人學生意見納入研究調查，實屬遺憾。

### （二）樣本代表性的限制

受限於取得研究對象配合的困難，本研究調查問卷的取樣方法為滾雪球抽樣，焦點團體訪談則採用立意抽樣，可能有缺乏樣本代表性的缺憾。

另外，在焦點團體訪談的樣本方面，研究者以「成人華語文教學課堂遊戲」為主題，邀請問卷受試教師參與焦點團體訪談。但是，表達參與訪談意願的華語教師，可能是因為本來就對此研究主題抱持正面態度，所以才願意參加訪談；相反地，在問卷答題中對「成人華語文教學課堂遊戲」主題持負面態度者，可能本來就否定遊戲的功能、或者是本身拒絕使用遊戲作為教學方法，所以沒有參與訪談的意願。因此，這樣的樣本選取可能影響研究結果，產生研究偏誤，此為本研究樣本代表性的限制。

### （三）研究方法的限制

在編製調查問卷與訪談大綱的過程中，力求避免理解上的缺失，但受試者在填答問卷或表達意見時，可能受到其認知、情緒、主觀判斷等主客觀因素的影響，

出現與實際不符之填答，因此，在內容分析或結果之解釋上，會產生一定程度的誤差。此外，本研究在調查問卷以後，實施一次焦點團體訪談作為蒐集質性資料的研究工具，礙於時間與金錢成本等限制，無法多次實施團體訪談以容納更廣泛的教師意見。另外，筆者本希望能將課堂遊戲觀察納入本研究，藉以發現更多課堂遊戲教學現場的師生反應，但礙於學生受教權益的考量，多數華語中心和教師無法貿然同意讓研究者進入教室進行觀察，實屬可惜。

### 三、 對未來相關研究之建議

由於在華語文教學領域中缺乏以成人為對象的課堂遊戲研究，相關理論和教材有所不足，因此亟需華語教學研究者投入，將相關的國外理論轉化為符合臺灣華語文教學現況與內涵的重要教學策略。對於未來有興趣從事成人華語文教學課堂遊戲相關研究者，筆者僅以本研究之設計與實施經驗，提供一些未來研究可深入探討的面向：

- (一) 可針對成人外籍學生進行課堂遊戲問卷調查與團體訪談，同時調查不同背景變項的成人學生對於課堂遊戲的態度差異。
- (二) 可進行成人華語文教學遊戲課堂觀察，並分別對學生與教師進行個別訪談，比較師生對於遊戲之態度和想法。
- (三) 可藉由課堂遊戲教學課程之實驗研究，比較華語文教學課堂遊戲實施與否對於成人學生的學習成效和學習態度之差異。
- (四) 可分別對不同華語程度之成人外籍學生班級實施課堂遊戲，藉由實驗找出課堂遊戲類型應用於不同程度班級的差異。
- (五) 華語教師可針對課堂遊戲主題實施行動研究，觀察成人學生在課堂遊戲中的學習成效、學習興趣以及參與投入程度。





## 參考文獻

### (一) 中文部分

- 王文科、王智弘(譯)(1999)。Vaughn, S., Schumm, J. S., & Sinagub, J. (著)。**焦點團體訪談—教育與心理學適用 (Focus Group Interviews in Education and Psychology)**。臺北：五南。
- 王昭正、朱瑞淵(譯)(1999)。Floyd J. Fowler, Jr. (著)。**調查研究方法 (Survey Research Method)**。臺北：弘智。
- 王曉修(譯)(2007)。Ruane, J. M. (著)。**研究方法概論 (Essentials of Research Methods: A Guide to Social Science Research)**。臺北：五南。
- 成令方。(1987)。**學寓於戲—漢語教學遊戲舉例**。載於世界漢語教學學會舉辦之第二屆國際漢語教學討論會，北京。
- 朱榮智、黃春貴、許怡貞、張正男、楊如雪、陳美琪、傅武光、邵曼珣、柯華葳。(2009)。**實用華語文教學概論**，臺北：新學林。
- 吳幸玲、郭靜晃(譯)(2003)。Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (著)。**兒童遊戲—遊戲發展的理論與實務〔第二版〕**。臺北：揚智。
- 吳幸玲(2003)。**兒童遊戲與發展**。臺北：揚智。
- 林佩璇、黃政傑(1996)。**合作學習**。臺北：五南。
- 邱皓政(2006)。**量化研究與統計分析：SPSS 中文視窗版資料分析範例解析**。臺北：五南。
- 洪志成、廖梅花(譯)(2003)。Krueger, R. A. & Casey, M. A. (著)。**焦點團體訪談 (focus groups)**。嘉義：濤石。
- 徐振邦、梁文蓁、吳曉青、陳儒晰(譯)(2006)。Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (著)。**最新教育研究法 (Research Methods in Education)**。臺北：韋伯。
- 張于忻(2008)。**華語文遊戲設計與實施**。*中原華語文學報*，2，113-133。
- 張正男(1993)。**語文遊戲—語文活動設計的理論與實際**。臺北：師大書苑。
- 張可婷(譯)(2010)。Barbour, R. (著)。**焦點團體研究法 (Doing Focus Groups)**。臺北：韋伯文化。
- 陳向明(2002)。**教師如何作質的研究**。臺北：洪葉。
- 陳杭生(1993)。**視聽媒體與教學正常化**。*視聽教育雙月刊*，34(3)，1-10。

- 教育部（無日期）。**國語辭典簡編本【網路版】**。2011年8月20日，取自  
<http://dict.concised.moe.edu.tw/cgi-bin/jdict/GetContent.cgi?DocNum=41353&GraphicWord=&QueryString=遊戲>
- 教育部（無日期）。**重編國語辭典修訂本【網路版】**。2011年8月20日，取自  
<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/newDict/dict.sh?cond=%B9C%C0%B8&pieceLen=50&fld=1&cat=&ukey=-833796959&serial=1&recNo=2&op=f&imgFont=1>
- 教育部國際文化教育事業處（2011）。**更新我國各大學校院附設華語文教學中心一覽表**。2011年9月15日，取自  
[http://www.edu.tw/bicer/itemize\\_list.aspx?site\\_content\\_sn=15042](http://www.edu.tw/bicer/itemize_list.aspx?site_content_sn=15042)
- 曾加勁（2010）。以教學遊戲帶動零起點成人對外漢語綜合課的互動教學。**教育導刊**，(04)，88-90。
- 黃富順（1985）。**成人的學習動機—成人參與繼續教育動機取向之探討**。高雄：復文。
- 黃富順（2000）。**成人教育導論**。臺北：五南。
- 黃富順、陳如山、黃慈（2003）。**成人發展與適應**。臺北：空大。
- 馮瑞龍（2001）。**修辭教學遊戲手冊**。香港：中華書局。
- 葉重新（2001）。**教育研究法**。臺北：心理。
- 葉潔宇、林美瑩（2005）。國小英語與遊戲活動。**人文及社會學科教學通訊**，16(22)，39-60。
- 鄧巧如（2008）。「**遊戲中學習**」-7~12歲兒童華語遊戲教學之活動設計。國立台灣師範大學華語文教學研究所碩士論文，未出版，臺北市。
- 蔡培村、武文瑛（2010）。**成人教育學**。高雄：麗文文化。
- 歐素汝（譯）（1999）。Stewart, D. W. & Shamdasani, P. N.（著）。**焦點團體：理論與實務（Focus Groups: Theory and Practice）**。臺北：弘智文化。
- 簡楚瑛（1993）。「**遊戲**」之定義、理論與發展的文獻探討。**國立新竹師院學報**，6，105-133。
- 韓鑫興（2009）。**試論遊戲教學法在小學初中對外漢語教學中的應用**。華東師範大學人文社會科學學院中國語言文學系，學科教學（語文）領域教育碩士論文，未出版，中國上海。
- 蘇育任（1993）。課程與教學—漫談遊戲導向的教學設計。**國教輔導**，33(2)，4-6。

## (二) 英文部分

- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy. *Psychiatric Research Reports*, 2, 39-51.
- Berlyne, D. (1960). *Conflict, arousal and curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Bodrova, E., & Leong, D. (1996). *Tools of mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Brown, D. (2001). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Pearson Education Company.
- Bruner, J. (1972). The nature and uses of immaturity. *American Psychologist*, 27, 687-708.
- Brunner, E., Wilder, D., Kirchner, C., & New-berry, J. (1959). *An overview of adult education research*. Chicago: Adult Education Association of the U.S.A.
- Cross, D. (1995). *A practical handbook of language teaching*. Hemel Hempstead, Hertfordshire, (England): Phoenix ELT.
- Crookes, G., & Chaudron, C. (2001). Guidelines for language classroom instruction. In Celce-Murcia, M. (Ed.), *Teaching English as a second or foreign language* (3<sup>rd</sup> ed.) (pp. 29-42). Boston: Heinle & Heinle.
- Csikszentmihalyi, M., & Csikszentmihalyi, I. (1988). *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. New York: Cambridge University Press.
- Ellis, M. (1973). *Why people play*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Hilles, S., & Sutton, A. (2001). Teaching adults. In Celce-Murcia, M. (Ed.). *Teaching English as a second or foreign language* (3<sup>rd</sup> ed.) (pp. 385-400). Boston: Heinle & Heinle.
- Johnson, K., & Marrow, K. (1981). *Communication in the classroom*. London: Longman.
- Knowles, M. S. (1970). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. Englewood Cliffs, NJ: Cambridge Adult Education.
- Knowles, M. S., & Associates (1984). *Andragogy in action: Applying modern principles of adult learning*. San Francisco: Jossey-Bass.

- Knowles, M. S. (1989). *The making of an adult educator: An autobiographical journey*. San Francisco: Jossey Bass.
- Kumaravadivelu, B. (2003). Problematizing cultural stereotypes in TESOL. *TESOL Quarterly* 37, 709-718.
- Larsen-Freeman, D. (2000). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Lee, W. R. (1979). *Language teaching games and contests* (2nd ed.). Oxford: Oxford University Press.
- National Advisory Council on Adult Education. (1980). *Terms, definitions, organization and councils associated with adult learning*. NACAE.
- Reid, J. (1987). The learning style preference of ESL students. *TESOL Quarterly* 21(1): 87-111.
- Richards, J., & Rogers, T. (2001). *Approches and methods in language teaching*. (2<sup>nd</sup> ed.) Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Richards, J., & Schmidt, R. (2010). *Longman dictionary of language teaching and applied linguistics* (4<sup>th</sup> ed.). New York: Longman.
- Rixon, S. (1981). *How to use games in language teaching*. London: MacMillan Publishers Ltd.
- ShIPLEY, C. D. (1998) *Empowering children: Play-based curriculum for lifelong learning* (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Nelson College Publishing.
- Sutton-Smith, B. (1967). The role of play in cognitive development. *Young Children*, 22, 361-370.
- Smith, R. M. (1982). *Learning how to learn: Applied theory for adults*. Chicago: Follett Publishing Company.
- Thiagarajan, S. (2001). Training games. In Sanders, E. & Thiagarajan, S. (Eds.). *Performance intervention maps: 36 strategies for solving your organization's problems* (pp. 53-57). Alexandria, VA: American Society for Training & Development.
- Thiagarajan, S. (2003). *Design your own games and activities: Thiagi's templates for performance improvement*. San Francisco: Pfeiffer.

- Vygotsky, L. S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylvia(Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp.537-554). New York: Basic Books.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning* (3<sup>rd</sup> ed.). Cambridge, U.K.; New York: Cambridge University Press.





## 附錄一

# 成人華語文教學課堂遊戲之調查研究

## 調查問卷

各位華語老師，您好：

非常感謝您撥冗填寫本問卷！本研究旨在瞭解臺北市公私立大學校院華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的規劃、設計與實施的現況，以及教師對於課堂遊戲的整體評估。本問卷分成第一部分「調查問卷」31題，以及第二部分「背景資料」9題，**共計 40 題**，填答時間約 20 分鐘。

本調查問卷僅作學術研究用途，您的問卷答題將**完全保密**，絕不公開任何受訪者資料或是作答內容，請放心作答。**您的填答是提升華語文教學實務與研究的重要參考**，因此需要您提供寶貴的經驗與意見。敬請 撥冗惠予填寫問卷，非常感謝您的協助與配合！

國立政治大學華語文教學碩士學位學程

研究生翁書怡 敬上

中華民國一〇一年三月

## 第一部分 調查問卷

### 【填答說明】

本問卷的目的是瞭解臺北市公私立大學校院華語教師將**遊戲**應用於**成人華語文教學課堂**的現況，請依據您在華語文教學中心任教的**實際經驗與情況**作答；答案沒有對錯或好壞的差別，因此希望您填寫的答案真實反應出您目前教學的狀況。答題時請在看清題意後於空格中填入適合的答案，**請務必每題都作答**。

「調查問卷」部分又分為事實性問題的「一、設計、規劃與實施」，以及意見性問題的「二、整體評估」，**各題均為單選題**。請依據各個問題所提供的答案，選出最符合您教學經驗的選項，並在題目左方答題框格內填入該選項代號。

### 【本研究之「遊戲」定義】

在您填答以前，請先閱讀本研究之「成人華語文教學 課堂遊戲」定義：

運用**遊戲**來激發**成人學生興趣**的華語文教學活動；學習者依照**遊戲規則**彼此**競爭與合作**，透過**語言或文字的溝通互動**達成**遊戲目標**，藉此學習教師**規劃**的教學目標。



## 一、成人華語教學課堂遊戲之「設計、規劃與實施」

1. \_\_\_\_\_ 在您的教學課堂活動中，符合本研究「遊戲」定義條件（包括：趣味性、規則、目標、競爭與合作、溝通互動）的活動，其使用頻率為何？  
 ※注意：以下各題之『遊戲』均以此定義為準  
 (1) 每次（十次上課之中使用十次）  
 (2) 經常（十次上課之中使用七到九次）  
 (3) 偶爾（十次上課之中使用四到六次）  
 (4) 很少（十次上課之中使用一到三次）  
 (5) 從來沒有
  
2. \_\_\_\_\_ 在您所有的教學活動中，課堂遊戲所占時間比重為何？  
 (1) 0~20%（每 50 分鐘的課程中，包含 10 分鐘以內的遊戲，以下依此類推） (2) 21~40% (3) 41~60% (4) 61~80% (5) 81~100%
  
3. \_\_\_\_\_ 您設計或規劃課堂遊戲的時間點為何？  
 (1) 課前設計規劃 (2) 有時課前設計規劃、有時臨時起意  
 (3) 臨時起意 (4) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
  
4. \_\_\_\_\_ 您在設計或規劃課堂遊戲時，最常使用的資料來源為何？  
 4-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？  
 4-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 教科書或教師手冊 (2) 遊戲教學相關書籍  
 (3) 研習課程或教學工作坊 (4) 同事心得交換 (5) 學生提供  
 (6) 自行設計 (7) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
  
5. \_\_\_\_\_ 您在設計或規劃課堂遊戲時，最主要的考量要點為何？  
 5-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？  
 5-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 遊戲與教學重點之相關性（符合課堂教學目標）  
 (2) 照顧華語程度不同的學生 (3) 遊戲占上課時間之比重  
 (4) 遊戲的難易度 (5) 遊戲的趣味性 (6) 遊戲的競爭性  
 (7) 遊戲的公平性 (8) 遊戲的安全性 (9) 遊戲的場地  
 (10) 遊戲的參與人數 (11) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_ 您最常使用的課堂遊戲教學道具為何？
- 6-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 6-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 閃示卡 (flash card) (2) 撲克牌 (3) 圖片、照片  
(4) 實物或道具模型 (5) 遊戲盤 (board game) (6) 電腦投影片  
(7) 自製講義或學習單 (8) 計時器 (9) 錄音或錄影器材  
(10) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_ 您最常將課堂遊戲安排在哪一種使用時機？
- 7-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 7-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 正式上課前的暖身活動 (warm-up)  
(2) 課程講解階段 (presentation) (3) 語言練習活動階段 (practice)  
(4) 語言實際運用階段 (production) (5) 填補課堂零星時間的活動  
(6) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_ 實施課堂遊戲時，您最主要考量的學生個別差異為何？
- 8-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 8-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 學生的性別 (2) 學生的年齡 (3) 學生的國籍 (4) 學生的母語  
(5) 學生的個性 (6) 學生的華語程度 (7) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_ 您上課所使用的教學遊戲類型變化為何？  
(1) 重複使用 (2) 每次不同 (3) 新舊參雜  
(4) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_ 若在課堂遊戲中要將學生分組，您最常使用的分組方法為何？
- 10-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 10-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 學生自願 (2) 教師指定 (3) 隨機 (例如：抽籤、擲骰子)  
(4) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_ 若在遊戲中要將學生分組，您調動小組成員的情形為何？  
(1) 不調動 (每次都同組) (2) 偶爾調動  
(3) 每次都調動 (每次都不同組)  
(4) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_

12. \_\_\_\_\_ 帶領新遊戲時，您最常使用哪一種方式讓學生瞭解遊戲規則？
- 12-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 12-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 說明 (2) 示範 (3) 先說明，再示範 (4) 先示範，再說明  
 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_ 您最常使用哪一種方式來加強學生參與遊戲的動機？
- 13-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 13-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 計分表 (2) 鼓勵性的表情、動作或手勢  
 (3) 獎勵（例如贏家可獲得獎品） (4) 懲罰（例如輸家必須朗讀課文）  
 (5) 直接詢問學生意見或喜好 (6) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_ 當學生在遊戲過程中犯了語言上的錯誤，您最常在何種時機糾正？
- 14-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 14-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 遊戲中立刻糾正 (2) 遊戲結束後再糾正 (3) 不糾正  
 (4) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_ 您最常使用課堂遊戲來訓練學生的哪一項語言技能？
- 15-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 15-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 聽 (2) 說 (3) 讀 (4) 寫 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_ 根據您的經驗，遊戲最適合用來訓練學生的哪一項語言技能？
- 16-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 16-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 聽 (2) 說 (3) 讀 (4) 寫 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_ 您最常使用課堂遊戲來訓練學生的哪一項語言要素？
- 17-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 17-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
 (1) 發音（咬字或聲調） (2) 漢字（認讀或書寫） (3) 詞彙  
 (4) 句型或語法 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

18. \_\_\_\_\_ 根據您的經驗，遊戲最適合用來訓練學生的哪一項語言要素？

18-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？

18-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？

- (1) 發音（咬字或聲調） (2) 漢字（認讀或書寫） (3) 詞彙  
(4) 句型或語法 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

19. \_\_\_\_\_ 您是否會將學生課堂遊戲之表現列入學習成績評量？

- (1) 是 (2) 否

20. \_\_\_\_\_ 根據您的經驗，請您比較成人學生在「遊戲時」與「非遊戲時」的投入程度，下列敘述何者較為恰當？

- (1) 「遊戲時」比「非遊戲時」更投入  
(2) 「遊戲時」和「非遊戲時」的投入程度相差不多  
(3) 「遊戲時」比「非遊戲時」更不投入  
(4) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

21. \_\_\_\_\_ 在課堂遊戲的設計、規劃與實施中，您認為最主要的困難或問題為何？

21-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？

21-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？

- (1) 缺乏遊戲資料來源 (2) 遊戲設計和教具製作費時  
(3) 課堂秩序維持不易 (4) 學生只顧著玩而忘記語言練習  
(5) 無法同時照顧語言程度不同的學生  
(6) 遊戲競爭造成學生相處不睦  
(7) 師生對遊戲活動趣味性之認知有所差距  
(8) 遊戲活動時間不足 (9) 學生參與意願低落（不感興趣）  
(10) 遊戲設計過於複雜或困難，導致遊戲無法順利進行  
(11) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

22. \_\_\_\_\_ 您最常用來改進成人華語文教學課堂遊戲的方式為何？

22-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？

22-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？

- (1) 自身教學經驗累積 (2) 自修相關書籍 (3) 同事心得交換  
(4) 參加教學研習 (5) 其他（請說明）：\_\_\_\_\_

## 二、成人華語教學課堂遊戲活動之「整體評估」

23. \_\_\_\_\_ 根據您的經驗，課堂遊戲最適合應用於哪一個程度的學生？
- 23-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 23-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 零級 (2) 初級 (3) 中級 (4) 中高級 (5) 高級  
(6) 其他 (請說明)：\_\_\_\_\_
24. \_\_\_\_\_ 您認為在成人華語課堂中使用遊戲活動的主要目的為何？
- 24-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 24-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 提升學生學習興趣與動機 (2) 增加語言使用機會以提升語言能力  
(3) 帶動輕鬆愉快的課堂氣氛 (4) 讓精神不佳的學生打起精神  
(5) 增加課堂活動多樣性 (6) 增進學生之間以及學生與教師的感情  
(7) 其他 (請說明)：\_\_\_\_\_
25. \_\_\_\_\_ 您認為成人華語文教學課堂遊戲主要的成功因素為何？
- 25-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 25-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 遊戲本身的趣味性 (2) 遊戲與教學目標的配合 (3) 班級氣氛  
(4) 教師帶領 (5) 學生配合 (6) 教學道具合宜  
(7) 其他 (請說明)：\_\_\_\_\_
26. \_\_\_\_\_ 您認為在成人華語文教學課堂中使用遊戲活動的主要優點為何？
- 26-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 26-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？  
(1) 增加課堂趣味性 (2) 經營愉快的課堂氣氛  
(3) 增加語言溝通的機會  
(4) 提升學生的學習動機 (有興趣、參與意願高)  
(5) 教學效果良好 (6) 時間彈性運用  
(7) 其他 (請說明)：\_\_\_\_\_

27. \_\_\_\_\_ 您認為在成人華語文教學課堂中使用遊戲活動的主要缺點為何？
- 27-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 27-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？
- (1) 課堂氣氛難以掌控 (2) 學生沒興趣 (參與意願低)  
(3) 教學效果不彰 (4) 無法呼應教學目標 (為遊戲而遊戲)  
(5) 時間難以控制 (6) 設計規劃耗時  
(7) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
28. \_\_\_\_\_ 您是否同意華語文教學課堂遊戲能有效地提升成人學生的語言能力？
- (1) 非常同意 (2) 同意 (3) 不同意 (4) 非常不同意
29. \_\_\_\_\_ 您是否同意華語文教學課堂遊戲能有效地提升成人學生的學習興趣？
- (1) 非常同意 (2) 同意 (3) 不同意 (4) 非常不同意
30. \_\_\_\_\_ 您認為何種方式最有助於增進華語教師對教學課堂遊戲的教學知能？
- 30-a. \_\_\_\_\_ 其次為何？
- 30-b. \_\_\_\_\_ 第三為何？
- (1) 教學工作坊 (2) 觀摩教學 (3) 學術研討會 (4) 研讀相關書籍  
(5) 其他 (請說明): \_\_\_\_\_
31. \_\_\_\_\_ 整體而言，您認為華語文教學課堂遊戲是否適用於成人學生？
- (1) 非常適用 (2) 適用 (3) 不適用 (4) 非常不適用

## 第二部分 背景資料

1. 任教學校： \_\_\_\_\_
2. 性別： 男 女
3. 年齡： \_\_\_\_\_歲
4. 成人華語文教學任教年資： \_\_\_\_\_年
5. 教育程度：  
專科 大學 碩士 博士 其他（請說明）： \_\_\_\_\_
6. 教育背景：  
中國文學類 外國語文類 語言教學類 語言學類 教育類  
其他（請說明）： \_\_\_\_\_
7. 華語文教師培訓課程經驗： 有 無
8. 教育部對外華語教學能力認證考試： 通過 未通過
9. 請問您是否曾經從事成人華語文教學以外的教學工作？若有，請說明教學類型、對象與該教職之任教年資。（例：「美國中文學校華語老師 / 小學生，3年」，或是「補習班英文老師 / 國中生，1年」等。）  
有；類型 / 對象： \_\_\_\_\_，年資： \_\_\_\_\_年  
                   類型 / 對象： \_\_\_\_\_，年資： \_\_\_\_\_年  
                   類型 / 對象： \_\_\_\_\_，年資： \_\_\_\_\_年  
無

歡迎您對本問卷或「成人華語文教學課堂遊戲」提供意見：

---



---



---

問卷到此結束！

請您檢查一次，看一看有沒有不慎漏答或填錯答案的題目。

## 敬邀各位老師參加本研究之焦點團體訪談

本研究將於本問卷回收完畢以後進行「焦點團體訪談」(focus group interview)，即以小組討論的方式深入探討「成人華語文教學課堂遊戲」教學方法相關議題。

若您對本研究主題感興趣，亦有意願參與本研究之焦點團體訪談，請留下您的姓名、聯絡電話與電子郵件信箱：

姓名：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_

電子郵件信箱：\_\_\_\_\_

最後衷心地感謝您對本研究調查問卷的配合與支持，謝謝！☺





## 懇請各位老師提供研究對象名單

本研究考量研究者之人力、物力、財力與資源等限制，選擇採用「非隨機抽樣」(non-probability sampling) 中的「滾雪球抽樣」(snow ball sampling)，即透過研究對象擔任推薦人，介紹或幫助研究者與其他合適的研究對象取得聯繫。

因此本研究亟需您的協助，提供其他適合的研究對象（即任教於臺北市公私立大學校院華語文教學中心之華語教師）名單與聯絡方式。若有任何問題，請直接與我聯絡：[98161005@nccu.edu.tw](mailto:98161005@nccu.edu.tw)。非常感謝您的協助與配合！

教師姓名	任教學校	*聯絡方式（電話或電子郵件信箱）

\*註：請您提供聯絡方式的目的是在於事先徵詢研究對象是否願意接受問卷調查；若您不方便提供聯絡方式，只需提供教師姓名與任教學校，研究者即可前往該校華語文教學中心拜訪您推薦的教師。您填寫的資料內容不作研究以外的用途，並且絕對保密，請放心填寫，謝謝！

國立政治大學華語文教學碩士學位學程  
 研究生翁書怡 敬上  
 中華民國一〇一年三月



## 附錄二

### 焦點團體訪談大綱

#### 一、 引言

##### (一) 簡介

感謝各位老師撥冗參加焦點團體訪談，一起討論「成人華語文教學課堂遊戲」這個焦點主題。訪談內容除了學術研究外，不會作其他用途；結果報告中不會出現受訪者的名字，並且絕不公開任何受訪者資料，請放心參與。為了詳實記錄訪談內容，我們會用機器錄下訪談過程的聲音和影像，在此徵求各位老師的同意；錄音和錄影檔案只作學術用途，在完成訪談記錄以後將全部銷毀，絕對不會外流，請各位老師毋須擔心。

這個訪談不是一項測驗，也不是一系列有對或錯答案的問題，各位在訪談中發表的意見也並不能反映您的教學能力，在場所有老師的觀點對本研究都很重要，因此希望您將您的真實經驗與看法和大家分享，提供討論的機會。希望訪談結束以後，您也會因為其他老師的經驗與意見而感到收穫豐富。

##### (二) 研究目的

本研究的目的是：瞭解課堂遊戲應用於成人華語文教學的實施情形，以及華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的看法。

為了使這次焦點團體訪談的內容更加明確，請各位老師留意：

##### 一 希望您能詳細說明的

- 使用「成人華語文教學課堂遊戲」的具體經驗與感受
- 使用「成人華語文教學課堂遊戲」曾經遭遇的困難以及因應方法
- 影響課堂遊戲使用之成人學生個別差異
- 課堂遊戲對於成人學生的適用性及其原因

##### 一 希望您簡略說明即可的

- 課堂遊戲的類別
- 課堂遊戲的規則或玩法

### (三) 訪談進行方式

#### 1. 提問：主持人提出問題請受訪者回應

在主持人提出問題後，請每位老師輪流發表意見，發言的順序則沒有限定。當其他老師發言時，請您仔細聆聽，盡量不要打斷或干擾；如果其他老師的發言引發了您的一些想法（例如：同意或反對、佐證或反證），請您先簡單地在紙上寫下來，等到討論的時候再一併提出。

#### 2. 討論：團體交流

團體討論並不是要凝聚共識，而是要讓所有參與者能夠互動與交流意見；當問題進入共同討論階段時，也請您不要害怕發表自己的想法，如果您對其他老師的意見感興趣或有疑問，請您直接提出。

#### 3. 主持人的角色

主持人在這裡的主要目的是：提出問題請教大家、傾聽各位的意見、以及確保每位老師都有分享意見的機會。因此，訪談進行時並會不加入討論或表達意見，請各位老師見諒。

### (四) 訪談之前

#### 1. 簽到

在訪談開始前，請各位老師在「與會者簽到表」上簽名，表示您瞭解本訪談的目的與進行方式，也同意研究者對訪談過程進行訪談紀錄與資料分析。

#### 2. 準備時間

本訪談備有餐盒，請您自由享用；下頁為訪談問題，請您稍微瀏覽。

## 二、 訪談提問與討論

◎注意：本訪談的焦點主題為「成人 華語文教學 課堂遊戲」，即以成人學生為對象的華語文教學課堂遊戲。為了方便口頭討論，可省略稱為「課堂遊戲」或是「遊戲」，但仍須注意所指學生對象皆為成人。

- (一) 請問怎麼稱呼您？您上一次在教學中使用課堂遊戲是什麼時候？
- (二) 請問您認為怎麼樣的課堂活動才算是「**遊戲**」？
- (三) 我覺得課堂遊戲很\_\_\_\_\_，因為\_\_\_\_\_。  
(請填充句子)
- (四) 請問您**經常**在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？
- (五) 請問您**喜歡**在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？
- (六) 請舉出一個讓您**印象最深刻**的課堂遊戲，並說說您**印象深刻的理由**。
- (七) 面對**不同華語程度**的成人學生班級，您使用課堂遊戲的時候有哪些差異？
- (八) 「**比起成年人，兒童或青少年更適合**課堂遊戲教學。」請問您是否同意？  
請說說看您的想法。
- (九) 請問您在成人華語文教學課堂的**遊戲設計與實施**中，曾經遇到哪些**困難**？  
您的**解決方式**為何？
- (十) 請問「**遊戲**」在您的成人華語文教學課堂中扮演了什麼樣的**角色**？



## 附錄三

# 成人華語文教學課堂遊戲之調查研究

## 焦點團體訪談說明

親愛的老師，您好！很榮幸邀請您參與「成人華語文教學課堂遊戲之調查研究」。本研究的目的，乃調查課堂遊戲應用於成人華語文教學的實施情況，以及瞭解華語教師對於成人華語文教學課堂遊戲的看法；本研究的一部分是納入一群有成人華語文教學經驗的專業華語教師，進行焦點團體訪談。

本訪談想要瞭解每位參與教師對於訪談問題的看法，**所有的觀點和意見都非常重要**，沒有好壞、對錯之分，因此希望各位老師提供您寶貴的經驗與想法，讓我們有機會針對「成人華語文教學課堂遊戲」這一焦點主題進行討論。

訪談將於民國一〇一年五月五日（星期六）上午十點至十一點半在國立臺灣師範大學博愛樓八樓的國語中心教室舉行。茲將訪談之說明條列呈現如下：

一、日期：民國一〇一年五月五日（星期六）

二、時間：上午十點至十一點半

三、地點：臺北市某國立大學

四、注意事項：

(一) 由於本訪談為團體訪談，為使訪談順利進行，並且避免耽誤每位受訪老師的時間，**敬請提早五分鐘到場**。

(二) 本訪談內容僅供學術研究使用，不會作其他用途；結果報告中不會出現受訪者的名字，並且**絕不公開任何受訪者資料**，請放心參與。

(三) 本訪談將**全程錄音、錄影**，目的是為了詳實紀錄訪談，以利研究資料分析，敬請見諒；惟待**本研究完成後，影音檔案將全部銷毀**，請各位老師毋須擔心。

(四) 為了感謝您花費寶貴的時間參與，敬備**茶點與車馬費**。

五、訪談流程：

(一) 引言

1. 簡介訪談
2. 說明研究目的
3. 說明訪談進行方式

(二) 訪談提問與討論

- 成人華語文教學課堂遊戲的使用經驗
- 對成人華語文教學課堂遊戲的看法
- 讓您印象最深刻的課堂遊戲
- 使用課堂遊戲於成人學生曾經遇到的困難以及您的因應方法
- 影響課堂遊戲使用之成人學生個別差異
- 課堂遊戲應用於成人學生的適用性

※註：

(1)以上為陳述式的問題討論要點，在正式訪談中主持人將以提問的方式引起個人意見發表，並且帶領團體討論。

(2)為使訪談順利進行，請您在訪談前回想一下您的成人華語文教學課堂遊戲使用經驗，並且嘗試歸納您對課堂遊戲的看法。

(三) 訪談結束

感謝各位老師的熱心參與！

國立政治大學華語文教學碩程

研究生翁書怡

98161005@nccu.edu.tw

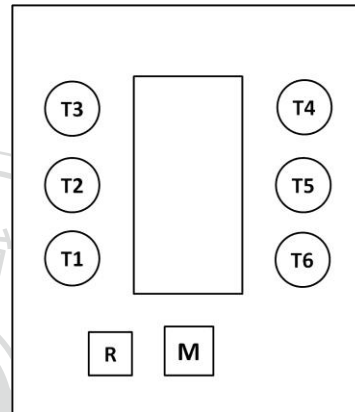


## 附錄四

# 成人華語文教學課堂遊戲之調查研究

## 焦點團體訪談逐字稿

日期：民國 101 年 5 月 5 日  
 時間：上午 10:10~11:40  
 地點：臺北市某國立大學  
 參加人數：6 人  
 主持人(M)：翁書怡  
 記錄(R)：鄒孟庭  
 資料整理：翁書怡



訪談座位圖

M：大家好！很榮幸有機會邀請到各位老師，也謝謝各位老師在百忙之中抽空參加焦點團體訪談，一起討論「成人華語文教學課堂遊戲」這個焦點主題。我是政大華語文教學碩程的研究生翁書怡，也是這次訪談的主持人；這位是本訪談的記錄。訪談內容除了學術研究以外不會作其他用途，研究者對參與者的資訊絕對保密，請各位放心；另外也請各位對其他參與者資訊保密。為了事後詳實記錄訪談，我們會用機器錄下訪談過程的聲音和影像，在此徵求各位老師的同意；錄音和錄影檔案只作學術用途，在做完本研究的訪談記錄以後將全部銷毀，絕對不會外流，請各位老師放心。這個訪談不是一項測驗，也不是一系列有對或錯答案的問題；各位在訪談中發表的看法也不足以反映您的教學能力優劣。我想知道各位老師對訪談問題的看法，在場所有老師的觀點和意見對我的研究來說都非常重要，沒有好壞之分，因此希望您可以用開放的心，將您的真實經驗與看法說出來，提供討論的機會。當然，也請各位老師尊重其他老師發表意見的權利。不同的觀點是我這個研究者所需要的，也是希望透過這次團體訪談獲得的。相信訪談結束後，您也會因為其他老師的經驗與意見而感到收穫豐富。我的研究目的是想要瞭解課堂遊戲在成人華語教學中實施的現況，以及老師對成人課堂遊戲的看法。我的研究動機來自於教學觀摩的經驗，看到老師的引導與成人學生的課堂反應後，引發了我對課堂遊戲這個主題的好奇。身為老師，我們規劃課程當然是希望學生能夠有效地學習到課程目標，因此檢討課堂遊

戲這種教學方法的成效的確有它的必要性；但是，與其說我要探討課堂遊戲教學的成效，不如說我想要瞭解華語教師使用課堂遊戲的實際情況與想法、態度或感受。希望您能詳細說明的包括：具體經驗與感受、曾遭遇的困難以及因應方法、成人學生個別差異、課堂遊戲對於成人學生的適用性及其原因；至於遊戲的類別、規則或玩法則請您簡略說明即可。接下來說明本焦點團體訪談的進行方式：基本上我會按照下頁的訪談問題提問，請各位老師輪流發表意見，發言順序不限定。當其他老師發言時請仔細聆聽，盡量先不要打斷或干擾。若其他老師的發言引發了您的一些想法，請您先簡單地在紙上記錄下來，等到討論的時候再一起提出。團體訪談最可貴的地方是提供所有參與者互動與交流意見的機會，因此，當問題進入共同討論階段時，請不要害怕發表自己的看法，如果您對其他老師的意見感興趣或有疑問，請您直接提出。我在這裡的主要目的是提出問題請教大家、傾聽各位的意見、以及確定每位老師都有分享意見的機會；訪談進行時我並會不加入討論或表達意見，請各位老師見諒。在訪談開始前，請各位老師在這張「與會者簽到表」上簽名，表示您瞭解本訪談的目的與進行方式，也同意研究者對訪談過程進行訪談紀錄與資料分析。接下來就開始我們的訪談，先特別提醒各位的是這整場訪談都是針對學生為成人的華語文教學中的課堂遊戲進行探討。首先第一題是：**請問怎麼稱呼您？您上一次在教學中使用課堂遊戲是什麼時候？**請各位老師自由開始。

T2：我姓 B（化名），我上次做遊戲是兩天前。

T3：我姓 C（化名），我上一次做遊戲應該是三天前。

T4：我姓 D（化名），我上一次玩遊戲是在昨天。

T1：我姓 A（化名），我是甲校的老師，也是應華系的老師，我跟 D 一樣是昨天做的，還很熱〔大家笑〕。

T6：我姓 F（化名），上一次做遊戲應該是在三月的時候〔笑〕。

T5：我是 E（化名），上一次應該是期中考前了吧，所以是兩個禮拜前。

M：好，謝謝老師。那我們進入第二題：我們上課的時候會用到很多活動：**請問對您來說，怎麼樣的活動才能算是課堂遊戲？**

T6：我自己覺得要最後…比方你要分隊，然後要比賽，最後要分出勝負的那種，我才會把它歸成是遊戲。

T4：對我來說，只要可以讓學生在課堂上針對要學的內容發表他的意見，或者是和別人做溝通，對我來說，這就是遊戲。

T1：我覺得我的想法跟 D 很像，就是…我會把遊戲分為靜態跟動態，那我會看那個學生，如果那班學生是零起點，還是…我常稱他們娃娃班的，還搞不清楚ㄅㄆㄇ怎麼唸、唸不清楚的，所以那個時候他們要表達的能力比較弱，比較弱的時候我會藉一些動

作啊、或肢體啊，讓他們表現，會比較屬於那個年輕、有點像那個小孩子玩那個帶動…帶動他們遊戲一樣的。所以一般那如果你學到高級班的話，跑跑跳跳他們也覺得好幼稚喔〔眾人應聲附和〕，他們不喜歡，而且，到高級班很多活動其實也沒有辦法做那種比較動態的活動，所以我的遊戲就跟D一樣是，只要對他們能夠溝通、有幫助，那靜態、動態，甚至於字卡、老師的動作、學生的互動，我都認為是遊戲，我這樣認為。

T3：我也是認為就是如果學生之間可以互動的話，就是不是只是跟老師這樣子，就是老師提問、然後學生…演示，或是像這樣子的過程，我覺得只要是學生之間可以互動的，可能都可以算是一種遊戲。

T2：我的認知是把他們就是…能分組的，只要分組，最後不一定有輸贏，但只要分組，那就是…內容是就是他們說話或者是玩的內容並不是照著課本的那一種，我覺得就算。就是利用他剛學的做一些別的事情，我覺得只要能分開就算遊戲。

T5：這一點我也是認同兩位老師，應該是就是有一個比賽，然後那就是遊戲。

M：第三題，請各位用直覺填充句子：**我覺得課堂遊戲很\_\_\_\_\_，因為\_\_\_\_\_。**  
跟其他老師的意見重複也沒有關係，因為你們的理由應該不太相同。

T1：一定要加「很」嗎？可以不加「很」嗎？

M：也可以，就是形容它就好了。

T5：〔笑〕我的句子真的很蠢，我可以先說嗎？

M：好，可以。

T5：其實這個問題我看到的時候就已經想很久了：我覺得課堂遊戲很刺激，因為連我跟學生都很期待，每一次。

T1：那我覺得課堂遊戲很有趣，因為它可以讓學生覺得…當他想睡覺或疲倦的時候，或是他覺得…就像剛說「期待」，這個語法點還是這個生詞、這個語音，老師怎麼會帶我們、讓我們可以深化我們語言的能力。但是我覺得，（課堂遊戲）很有挑戰性，就老師有時候有點「技窮」，如果你老是一樣的話（學生）會覺得你沒趣，老是變花樣的話又變不出來〔眾人大笑〕，就是怎麼樣能夠…而且又要針對他們的所有的年齡層，有的年紀大，像有時候我們班上老、中、青三代都有，有那個十幾歲的，我還曾經教那個日本學生是六十七歲的，他的目的就是要到中國去玩兒，那你說把那個老、中、青三代放在一塊兒，那個遊戲真的很難做喔。那所以說它是具有挑戰性，而且有時候在設計是有一點難的，有一點難度的，我這樣覺得。

T2：我的（填充句子）很容易就是…我覺得遊戲就是很好玩，因為可以跟別人互動，不會只自己坐著寫。

T4：我覺得課堂遊戲很實用，因為學生可以利用遊戲表達他們自己想表達的東西，老師也可以藉由遊戲知道學生到底會不會，對就是他發音啊、語法啊，甚至於（老師）可以在遊戲當中默默地加上對他（學生）而言比較難的詞，因為他要用，所以他就會記起來。

T3：因為我剛剛一時想不到什麼形容詞…我覺得課堂遊戲很重要，就比較像是 D 老師說的，因為他可以思考，然後實地去運用他剛剛所學到的知識，然後做為…不管是比賽或是跟別人溝通的一個管道，就是可以利用遊戲這樣。

T6：嗯因為我的遊戲就是要比賽，所以這個問題我覺得課堂遊戲很怎麼樣…重點在「我」還是「課堂遊戲」？

M：重點在「你覺得」。

T6：如果是我的話，我會覺得很煩，就是我來做這件事情我覺得很煩，就像 A 老師說的，就是我們有時候就是變不出新的花樣，可是他們每天來就想要玩，就是會有這樣的學生。對啊然後…所以我現在的辦法就是不可以寵壞他們，就是不可以常常玩。然後如果是遊戲的話，我覺得本身它自己也很重要，因為除了剛剛老師們講的那些以外，因為你要分組就一定是兩、三個人一起比賽的話，我覺得每一次分組他們爲了要贏，他們可能學生之間的關係會變比較好，那其實是幫助課堂的進行。

T1：其實我的課堂遊戲我比較…可能是我們教書的環境的關係，一個是教室不是那麼大，那學生有時候人數很多，那麼多你要做課堂遊戲跑、跳，或是說有那個動作其實有點…困難度有點高，所以我一般我在…就是在做（遊戲）的時候，我不是很常做這樣，一個是我們有那個課時的壓力，比如說你…像我們上密集班，三天就是一課加上考試，那你在遊戲…有時候那個遊戲很難控制那個時間，有時候學生一 high 就多十分鐘，老師一直 high 又多十分鐘出來，那下面我們的課程時間就會壓縮，那壓縮有時候會壓縮到我們真的要上的課程，所以我其實不是非常地常做（遊戲），但是主要是會控制那個時間，他有時候可以難，有時候並不是很長。而有的學生，比如說比較東方學生他們不會很喜歡做那個課堂（遊戲），他們覺得「無聊耶、幼稚耶，叫我做這個東西」，「老師你多講一點好不好，這我都懂的」〔眾人應聲附和〕，他會覺得你在搞個生詞、詞彙，像日本學生（可能會說）：「我在家早就背熟了，你還叫我認那幾個字」，他覺得「哼！真是無聊」，可是西方學生喜歡〔眾人應聲附和〕，對所以有的時候看那個…如果那個班一看都是那個東方臉孔，日本學生占一半的話我就少做（遊戲），可是如果那個什麼西班牙學生、年輕學生多，我就多做，他們就喜歡。他們寫字啊又搞不清楚，藉遊戲他們就能夠記憶，所以有時候我會看學生的對象，還有我們上課的時間的控制這樣，所以其實我不是非常常做（遊戲）。

M：因為時間關係我們就第四題和第五題合在一起問，就是請問您經常在教學中使用課堂遊戲嗎？請問您喜歡在教學中使用課堂遊戲嗎？原因是什麼？那 A 老師剛才已經說了您不常用（遊戲），那麼請問您喜歡用嗎？

T1：喜歡！喜歡。用的話會覺得欲罷不能，所以有時候自己就會跟著一直 high 起來，感覺…就覺得很好玩。

M：請各位老師發表看法。

T3：其實我希望能夠經常使用，因為其實我們的課很密集，所以學生每天都很累的來上課，所以我其實我用遊戲的時間其實都很短，就是希望能夠最後留一點時間，來可能做一個小遊戲，或者是就是遊戲等於是複習剛剛上的課。但是，其實基本上都沒有那麼多時間讓我來使用，因為我們的進度有時候是跟著主要的排課老師走，有的是如果是我自己排進度的話，我就可以預留這個空間，可是常常因為我們課一天…可能像我就是有五本課本，那每本課本的進度不一樣，所以它可能就是這本課本適合用遊戲，這本課本學生要練習那個…可能他就只是閱讀而已，那他那可能在遊戲方面…而且又是單班課的話就不太適合，就我跟他一起做遊戲，可是初級的單班課又很適合，我覺得有的時候是我們那個環境比較不適合做遊戲，但是我希望能夠預留一點空間給它（遊戲），但是其實不是那麼常做的（遊戲）。

M：那老師喜歡（使用遊戲）嗎？

T3：我喜歡啊。

T2：我是…經常還是不常，我覺得要看那個（班級程度）…我自己帶的班的話是初級班的話就常常做，就是可能每天都會有遊戲，可是越到…比方說上到視華三（《實用視聽華語》第三冊）的話，可能遊戲就會換成小報告啊什麼的，就不會那麼針對就是說大家一起玩，還是會、還是有的，但是並不是那麼地多。那我自己也喜歡用遊戲，就是在初級班的時候，但是有時候就像 F 老師說的就是…有點煩〔眾人笑〕，就是玩久了…我覺得很汗顏就是說我並沒有那麼多點子，有時候就玩久了，那可能也是這個班好像已經玩過了、那個班好像還沒玩過，就是有一點亂，那可能有一些還要再加上學生的反應，就是剛剛 A 老師說的，有些學生他就覺得說「你這個遊戲怎麼那麼無聊」，那有些學生他可能就是老師下次、下節的問題，這學生他的反應並沒有非常地…就是如我所期待，他很冷，或是他覺得…他可能有宗教上的考量，那就很麻煩，就是全班就是要爲了這件事情去停下來。

M：宗教上的考量是指…？

T2：嗯比方說之前有學生他是…那個「耶和華見證人」，那麼有另外一個學生我就不知道他到底是什麼（宗）教了，可是我們在玩的遊戲是一個叫作「找殺手」的遊戲，那就是說…就是我只是要你們說話，那遊戲一開始就說喔我們就是都可以亂說沒關係什麼的，可是你要說中文，可是就是輪到這個學生的時候他就站起來，就去廁所，那或者是回來以後呢，結果回來以後另一個學生會就是反應說「老師我覺得你在教我們說謊」這樣子，就是有的時候學生…那我處理方式就是說，因為既然有同學覺得不太舒服我們就繼續上課還是，就不要玩了，可是我覺得有時候就是遊戲的效果並不是我想要的所以會覺得有點煩，喜歡玩是喜歡玩，但是…就是要看學生。

T6：我第五題…你們現在知道我覺得很煩了〔笑〕。其實應該說如果…第四先說好了，經常…如果是那種比賽的通常會兩、三課才會出現一次，但是基本上是嗯每一課結束以後其實都會安排一個活動，但是不一定是像這種遊戲的比賽，也許是報告或者是其他的，就是每一次換一下，這是第四題。然後我覺得如果是真的那種比賽的遊戲的話其實就還不錯啦，覺得那個氣氛…大家玩，反正就是玩嘛，大部分那個遊戲會被我用來是在複習的時候。

T4：我的話我幾乎天天使用，但因為遊戲對我來說就是可以讓學生發表，然後可以讓他們互相溝通、可以互相詢問對方的意見，這就是遊戲，所以我每天上課的時候就是一定會安排「說」的活動，所以對我來講這就是遊戲的一種，那不管是什麼樣的「說」，或者是他上台說、聆聽對方、然後複誦，我也覺得是一種遊戲。

T1：那如果是這樣的話，那我大概每天都做（遊戲）〔眾人笑〕。

T4：對，就是我的定義就是每天的「說的活動」就是遊戲的部分。我個人比較沒有那麼偏好競賽式的（遊戲），因為可能我帶的班大部分都是中級的班，就是可能已經學一年多了，然後競賽式的話，有的學生喜歡他很 high，可是有些日本學生他就不好意思，但是他的能力又很好，其實因為不好意思他不敢勇於發表，所以他的分數不好，所以你就會看到他的眼神有點「哦…」，可是那不是我要玩遊戲的目的，所以我就比較少做競賽式的部分。

M：那日本學生真的很明顯（不愛玩遊戲）嗎？

眾：看情形。

T4：明顯的明顯，不明顯的不明顯。

T1：年輕的、留過學的，我覺得比較活潑，我就發覺現在很多年輕的日本學生很會講英文，他們都留學，所以他們就比較活潑，可是還是有一部分年紀稍長，也不是很長就差不多三十左右的或，那個就根本就是完全是靜態的，你只要發現他很不好意思說出來覺得很丟臉的感覺，但是那個年紀很 high 的其實沒有非常多，我的經驗是（三十左右這個年紀玩得很 high 的日本人）沒有很多啦。

M：老師你說女孩子…

T6：我覺得日本女孩子比較願意玩，她們到了國外就解放了〔眾人大笑〕，可是男生，我碰到的日本男學生都還是…比較拘謹。

T1：害羞、比較害羞。

T4：像我因為我在課堂上就有遇到這個問題，因為我教的《今日台灣》裡面有一課是關於女性地位的部分，那課文中就提到了關於在女生宿舍公開播放 A 片這個問題，那我就請學生回家先準備，然後寫個短文，那我們班上就有一位日本女生，就是她還是做了那個作業、她的短文還是寫了，那輪流請學生發表的時候，她就很委婉地告

訴我：「老師我可以不要說我不想放嗎？我不舒服。」雖然她已經寫了作業，可是她就是不願意說，那聽別人說話的內容的時候她也是不舒服，所以我就「喔、好。」，那草草結束〔眾人笑〕，就是那個議題對她來講還是不舒服。

T5：我跟你們都好不一樣喔，因為我一個禮拜只有一次（課）嘛，因為是選修嘛，所以一個學期也只有十八次 meeting，然後扣掉期中、期末考，還有一次 one-on-one，我跟我學生一對一，所以不像你們可以有這麼多這樣子，但是我幾乎每一個禮拜我都有一個 topic，我就一定會玩一個遊戲，那我覺得其實我一定會用一個啦，那你說喜不喜歡，我自己就很喜歡，因為我喜歡所以我的學生後來我要他們做 project，他們也都仿造，應該是這樣講，「有樣」他們就「學樣」，所以他們就會自己在做 presentation 的時候，就大家在那邊傳紙球，然後拿來抽撲克牌，就都是我用過的，甚至因為我很喜歡 videotape 我自己，包括我自己有一系列的 survival Mandarin 的課程，然後他們就會自己做 presentation 也都會錄這樣，那像這個可能也呼應到老師您剛說的有點靜態、動態，不見得是比賽，可是我覺得遊戲最大的一個好處就是讓…因為我的班是 basic Mandarin，那是最低階的，那當然程度也是參差不齊啦，有的人在中央大學學了一年、輔大一年，那像這些人呢他們就會變成是比較 group 裡面的頭頭，然後就是有時候做遊戲有一個很煩的事情就是，像西班牙、講西班牙語的很喜歡打仗，就是他就去跟別人吵架，那韓國學生就比較不敢跟他鬧，啊他們就鬧輸，所以後來我就會想辦法把他們分開，可是就不像老師您的學生可能就是關係好，哎呀我的不是，因為我的是聯合國，所以我的會有一些非洲什麼都是一些奇奇怪怪的，那有時候就會變成嗯…反而因為遊戲導致於他們下課會不開心，會說我不…就是好比說叫他們講中文嘛，像上次玩時鐘啊，我就轉過來幾點幾分，然後他們就講法文的跟法文講，講西班牙跟西班牙，那這個狀況我覺得就是會在遊戲當中造成一個負面。不過我還是分別擊破，所以就只好說下課的時間額外跟這些講西班牙文的人然後一直跟他就是…溝通，啊就結束，所以我覺得挑戰性相當不一樣。而且剛剛聽到你們的學生好像中文程度已經都…哇還可以寫短文，噢我的是整個班其實講英文的時間要占我整個課堂的百分之九十，因為我不講英文我沒有辦法教這門課，因為除了韓國學生程度比較好之外，根本沒辦法啊，你就算做遊戲好了，我不講英文你怎麼做，沒辦法做，所以所有的一切，有時候就覺得這真的是在教英文還是教中文。

（※註：講到以全中文上課的問題有點離題了）

M：喔老師所以你帶的是大班…

T5：我四十六個（學生），很大。然後滿班四十，我超收了，所以就很大啊，所以其實嗯跟你們好不一樣喔。然後變成大家其實這個選修課選下來那就是只是一個「啊！我學過中文」，that's all，沒了。啊真的學什麼？學到玩、學到玩遊戲？或者是一些真的很 survival 的東西，文法不見得對，但是他可能真的就是會講一些「我、要、雞、排，謝謝！」（模仿學生語調）然後結束，就這樣子。那他可能語法他不是真的很會，那沒辦法因為啊就十六次，還能怎麼樣。

T3：選修課，課型的關係。

M：謝謝老師，那我們進入第六題：**請舉出一個讓您印象最深刻的課堂遊戲，並說說您印象深刻的理由。**

T1：你是指負面的還是正面的（遊戲）〔眾人笑〕？

M：都可以，老師您也可以各舉一個（讓您印象深刻的遊戲），如果有的話。

T1：那我先說那個正面的好了。我先說那個教那個…有時候大班，我在甲校教很多大班的課程，那會把大班的模式帶到那個小班，因為大班有的時候呢，有時候沒有辦法做一個真正的互動，人那麼多像大班甲校兩三百個人你怎麼做互動？就我們那個大班課是兩、三百個人，看情況，有時候如果像那個發音班就是兩、三百個人，但是如果是那個詩詞…因為我教詩詞跟成語，那可能就是一百個或是…有時候甚至會（一百）三、四十個，那有程度的差別，那所以我…現在舉例是我上那個大班課那個發音班的時候，因為發音班其實很難，很難，所以做很多 PPT（Power Point 電腦投影片），做得很漂亮他們（學生）就很喜歡，然後有動畫什麼的，還要教他們聽，那所以我在教的時候比較喜歡做的是「教唱」，教他們ㄅㄆㄇㄏ的歌，所以他們只要上我大班課都會唱那個ㄅㄆㄇㄏ的歌，所以他們考試的時候還會這樣子，我說「欸你把那個順序寫下來」，他就「ㄅ、ㄆ、ㄇ、ㄏ」〔模仿學生唱歌〕，他會背，他會自己（說）「欸，不對！」趕快（用橡皮擦）擦一擦，他就一面唱、一面把那個 order 寫下來，順序寫下來，那我覺得這不錯，那在大的時候，有時候我們在教發音，裡面有很多對比，比較強烈對比的，或者聲調，那聲調的話，如果是在我課堂上，比如說如果大班我會叫他們舉手指，就是說，我唸，比如說「西、瓜」，他就比「ㄟ、ㄟ」〔用食指比出橫的「一」〕這樣子，叫他們做的話，因為那個大班只能這樣，沒辦法做一個一個突破，我曾經到台下去做突破，然後那個學生下次就不敢來了，他覺得…他會很緊張，反正就是你做就好了，那這個是一個…帶動一樣的，如果小班的話就我給他們色卡，或是色球，那一般我會五個音，就是五個顏色，我包括「輕聲」在內，因為我會連輕聲也一塊兒練習，那就是舉牌，所以我老師唸的時候你舉，那有時候就是到第五天會讓學生唸，我給他一個聲調，就是用「啊、啊」就可以，因為剛開始，沒有什麼詞彙，「啊、啊」然後另外一組就是他舉牌，可以做互動，這個是互動的方式，聲調的。那如果是…就是我們講ㄅ啊、ㄆ啊那個送不送氣的，那我會用…我唸那個「棒」跟「胖」，這個就可以做遊戲，我就找一個「很棒」的、一個「很胖」的這樣，「胖」就是一個圖片，「棒」就是很好，他知道那個意思，我就當我唸「棒」的時候，你們要舉這個樣子〔比大拇指〕，我唸「胖」你就這個動作〔把雙手放在肚子兩邊，好像肚子很大的樣子〕，那他們都知道，反正這個很容易，肢體語言那個「棒」，很好、很好〔雙手比大拇指〕，「胖」，不好、不好，我就唸：我說「棒」！〔比一次大拇指〕、「棒！棒！」〔比兩次大拇指〕，「胖、胖」！〔比兩次肚子〕，然後就一個、兩個、三個，越來…最多加到四個，那弄完以後我就找那個學生，就兩個隊，就一組這樣子，就可能找兩、三組，就兩、三隊這樣，



分成一對一嘛，一個就「棒」、一個就比，一個「胖」、一個就比，那這個方式我覺得也不錯，他們就覺得很好玩，那就聽他們的…有時候我們在教發音的時候，他沒有分辨他不知道哪個（是哪個），先要分辨然後知道它怎麼唸。那像說還有另外一個就是那個「ㄉ」跟「ㄊ」，「肚子」跟「兔子」，我就「兔子、兔子」〔用食指和中指比兔子耳朵〕，「肚子、肚子」〔食指指著肚子〕，那我在那邊「肚子、肚子」，他們就「肚子、肚子」、「兔子、兔子」，然後就兩個，就很好玩，下面他們回饋他們就「肚子、兔子、肚子、兔子」，他們就自己下課在那邊一直比，表示他們可以接受那個「肚子、兔子」那種方式的音。另外像我們說那種前、後鼻音，像我們說那個「ㄨ」啊、還是「ㄣ」啊，那我跟他們說，ㄣ你就要比前面，因為ㄣ是前面，他知道「ㄣ~」在那個前面，「ㄨ~」是後面，我說你前面就是…當我唸「ㄣ」（手往前），我唸「ㄨ」你就這樣（手往後），剛開始是單音的，再來就是聽，譬如說我說「ㄏ~~~」、「ㄏ~~~」，他們會看我嘴巴喔，一直看，我說好、嘴巴捂起來，剛開始我讓他們看我嘴巴，因為那嘴巴那個嘴型ㄣ跟ㄨ不一樣，一個是閉的、一個是開的，他們就一直看，有日本學生一定會 confused 那幾個音的，他就一直看，然後後來我就…〔用紙遮住嘴巴〕，他說…〔模仿學生緊張的樣子〕，因為我這樣他說…他叫我「不可以（遮嘴巴）」，我說「不可以（看嘴巴）」，他就這樣子，好，叫兩個過來，我說…譬如我說「ㄆ~~~」、「ㄆ~~~」，當然我唸得比較慢，「ㄆ~~~」、「ㄆ~~~」，那他們就比（動作），表示他們知道，那這也是一種互動的遊戲，我大班會做這種遊戲。

M：所以老師你覺得這些都是正面的，那負面的…？

T1：對，正面的。那如果說負面的話就是說…講太多對不起…

眾：不會，不會（表示感謝 A 老師的分享）。

T1：負面那個就是…我那時候教一個和尚，那一個班那時候大概是視華的中級、中級的時候，那我們做…那時候零起點嘛，前面幾課，那我們班有一個澳洲的和尚，好可愛，臉胖胖的、圓圓的，那時候我們講說做「大風吹」（遊戲名稱）那個字卡，然後到你那邊你要唸然後做個句子的時候，欸他老…他也不是老他才二十幾歲喔，但他在那邊打坐〔眾人笑〕，然後大家在那邊「大風吹」，然後他就跑到旁邊坐在那，他那根本不理我，真的很糟糕，然後就不講話，欸有樣學樣，他就在旁邊不做（遊戲），那個班有十個人，那有個日本學生看到他（澳洲和尚學生）在旁邊那他（日本學生）也不做，就是很端莊的一個…年紀也不大，可能我覺得他三十歲左右，他覺得他就「我跟你們小孩子跑來跑去啊？」然後跑啊跑他覺得好幼稚，他就不做，欸他就坐那兒他就擺明不做喔，然後傳傳傳到大家就看他，他就…不理（大家），我就覺得有點尷尬，我說「啊，你…」，他叫「一休」、他也叫「一休」，「一休，那你…你怎麼樣啊？（和善地探問）」他就說：「…不好玩。」他告訴我不好玩，「啊你覺得不好玩，那沒關係你休息一下。」我馬上把那個動作停止，我說「欸我們停止」，我們現在做一個傳的，就是那個…就是不要這樣跑的，本來我是跑對不對，然後跑跑他們覺得好玩嘛，他們很累，下午快五點每個快累翻了，我就讓他們這樣

動一動，然後我就改靜態的，「那現在我們不要跑喔」，我說「一休你回來」，那我那個字卡傳到你，傳到你的時候請你唸一下，然後他願意做這個事情，他覺得他不要跑來跑去，所以給我一個經驗就是，有時候要眼睛放亮一點，看那個學生的個性怎麼樣，那如果是你當困難的時候就…馬上停下來，就換別的，不要一直要「拗」到做到完，那個效果是很差的。這是我的一個經驗啦。

M：謝謝老師，那接下來其他老師…？

T2：我覺得很有趣的是那個「大風吹」，「大風吹」在教那個視華一（《實用視聽華語》第一冊）的那個「什麼什麼的人」的那個時候…

T5：怎麼玩？

T2：「大風吹、吹什麼，吹~~有杯子的人。」（臨時舉例說明）就是一開始學生可能不是很清楚，可是我覺得它那個有一點、有一點累，就是老師要下去陪著玩，要是老師不下去陪著玩，如果說我們只有六個人嘛，那不下去玩他可能也搞不太清楚是怎麼回事，所以就老師先當…我覺得這很好玩，到了初級班常常玩這個遊戲，尤其是像剛剛C老師說他們會呈現…很累、彌留的狀態的時候，可能就讓他起來動一動，我是覺得也不錯。那到了高級班的時候，就是說他程度可能比較好的時候，就變成偶爾可以玩這個遊戲，因為它那個並不是…就變成好像在練一些生字，你要放一些生詞進去這樣子，我覺得（大風吹）就是可以讓他（學生）比較能夠醒過來的遊戲。

M：所以讓您印象深刻就是因為「大風吹」能夠有效地讓學生馬上活起來，是嗎？

T2：我覺得它就是那個，因為要搶位子嘛，所以就是說他們競爭就是不想當鬼或者是怎麼樣，那個競爭也算進，可是變成是個人和個人的一個競爭。

M：所以就是說不只頭腦要動、身體也要動，所以就是會…

T2：是，因為有些…我覺得有些初級班的學生，他可能就覺得…就是「我要起來」、「我要做什麼」這樣，那當然也是會有日本學生，就是說如果中間摻雜了日本學生的時候，就日本學生就會常常輸〔眾人大笑〕。

T5：因為他不想跑。

T1：老是跑輸別人。

T2：跑得很慢，或者是他不好意思跟你搶〔眾人大笑〕。

T1：他們臉上會…就覺得很無奈，一直說「幹嘛玩這個東西啊」，覺得很無聊，「老師幹嘛…我又不是小孩子。」他（日本學生）會這種感覺。

T2：對，如果日本學生的話可能就老師可能要注意。

T1：我的韓國學生也會這樣子〔眾人應聲附和〕。倒是那個南美洲（的學生）最喜歡玩，

超喜歡玩的。

T5：對~~那真的是，喔~

M：那其他老師…

T4：我最近…嗯星期五在課堂上玩的遊戲是有關於文章閱讀的部分，因為我們班的學生都學一年多，所以他們已經有一定的程度，然後我就會挑可能他們學過的詞或語法的文章，但是還有…有一部分是他們沒有學過的，可是是我想教的，就短語或是生活中的諺語之類的，然後我就會針對那篇文章設計問題，可是那裡面的問題就是可能十到十五題左右，但是大概七題很簡單，譬如說「他是哪裡人？」，然後「他從哪裡來？」，然後他的背景是什麼之類，可是有一些就是「可以請你告訴我這句話的意思嗎？」所以他必須在文章的這一句話的前後文去猜測，對但是在…我大概會先讓他們讀十分鐘，然後再看我的問題自己想大概兩、三分鐘，之後我就會直接分組，就我完全不給他們任何提示，然後他們就會彼此互相去猜測，因為我們班上日本學生還滿多，大概有三分之一，所以他們的漢字能力很好，那他們可以瞭解，可是日本學生他就是「聽」和「說」的能力比較弱一些，所以我就是用這方面的活動讓他們去說，他們對這個字或是這一段話的意思，所以我大部分會使用這樣子的活動。那我覺得這樣也滿好的，因為很會「說」的人他不一定會「讀」、會「寫」，然後他就會說「欸，這個怎麼唸？」可是很會「讀」和「寫」的人他不一定會「說」，然後就是他們就可以互相再練習、幫忙，那我覺得這樣的效果使用下來，像這一學期我這樣用，大概兩、三個月下來，學生在閱讀文章的速度變很快，之前可能要花掉一個小時，但我覺得就是訓練，所以還可以接受，但是可能就會一直看手錶；可是現在可能同樣的長度跟難度大概二十分鐘就結束，我就不得不再給一篇之類的。

T6：好，那我來講一個我覺得不敗的遊戲〔眾人笑〕。就是在初級裡面學生只要教到量詞，他們就會開始說「老師我要回家了」、「量詞太難了」，然後那時候是因為量詞最重要就是要幫他記住怎麼配對，所以那個時候就是我帶完量詞，介紹完所有量詞，然後課本上的一些需要的單字以後，就是玩那個…我就把那些名詞跟量詞寫在字卡上，就很像我們玩那個撲克牌的「釣魚」那種，就是玩法一樣，就是他們要去找出配對的量詞跟名詞。我碰過學生玩完之後還說：「老師我們再玩一次好不好？」〔眾人笑〕就覺得它一方面又是遊戲，一方面就真的幫他們記得那個量詞，我覺得效果很好。

T5：好酷喔，這個遊戲…我教了，因為我的（學生）更初級，所以我是叫他們說：「我要…三根頭髮」，他們就…〔拔頭髮〕，「我要兩條皮帶」、「我要一雙襪子」，然後大家就在那邊脫這樣子，我是這樣玩啦，因為可能（對）我的學生（來說）太難，認不了漢字。

T6：沒有，我不要他們認漢字，因為會有日本學生，我覺得你…我就故意不要寫漢字。

T5：所以你的怎麼…？

T6：我就名詞我就放圖片，量詞我就放拼音或注音。因為我不要日本學生就看那個漢字就懂了。

T5：那你一個班是幾個人？

T6：甲校都是最多十個人。

T5：對啊，因為我四十六（個人），所以我就只好分組，然後叫他們拿東西上來這樣。還不錯啦，可是我還有一個遊戲是教那個走路去哪裡，所以我就把他們分組，然後就用一條…不是分組，就是把教室剖開來，然後叫大家，我們班真的很多人，開一個道路出來，然後我在地上放王子麵，一包王子麵當成路障，然後所以他們就要矇眼睛，因為剛學完「直走」、「右轉」什麼鬼的吧，然後他們就是要一直…這個遊戲真的很有趣，像小朋友他們就會說…法國學生就會，他就一直看：「紙揍、紙揍、紙揍！」〔模仿學生不標準的發音〕…所有的人就一直就是想要害他，會在旁邊一直鬼吼鬼叫，那可是後來實際上他們給我的 feedback，因為我每個學期期中、末我都會做 evaluation，然後他們就會說他們最喜歡這個（遊戲），因為這個實際上會一直知道現在「紙揍、紙揍」，就算他講不出來也常聽到人家…因為一定要問路嘛，人家台灣人一定會跟你說「直走」，然後你就知道「啊！紙揍、紙揍！」然後他們就知道是「直走」、「右轉」、「左轉」，就…at last 他們終於知道什麼是「直」、「右」、「左」跟「邊」這樣，我覺得這個遊戲…因為我的班太初級了，所以這個遊戲是…可是後來結束之後他們可以吃地上的王子麵，所以就很高興，大家…你就看到聯合國在那邊打開、吃，這是印象很深刻的一個遊戲。

T1：這個量詞我有時候做比較靜態的，就是我們很多那個什麼週年慶都有很多那種 DM，很漂亮的，我就一個人給他們兩張、三張，那我在做的時候，我們會教他們「瓶」啊、「罐」啊，他們有時候記不得那個瓶、罐、雙、件哪個是哪個，他們沒辦法分辨，我就藉那個圖片一人兩張，那兩張我會在那個教室（黑板）上有瓶、有罐，有那個量詞，然後我那個圖片，就是你這個圖片應該放在哪一個量詞上面。我覺得這個不錯，而且圖片他會覺得很漂亮，但是老師就要去找，我可能給他…我設定要有十個，一般我們視華（《新版實用視聽華語》）教的其實很少，那我會教到一些、多一些平常使用的東西，有時候大概考十二個，這個我一定會考，最基本的，我也知道，我就挑、我就針對那幾個，剪那些圖片，一人兩張、三張，甚至有時候它根本不在那邊，但是你要會分辨。我記得有一次很好玩，有一個學生剛好分到「短褲」，那因為短褲的話那是…我「褲」我是用「條」啦，有人用「件」我不知道為什麼，我是用「條」，可是我那圖片是長的，那長的我給他一個短褲，他就在那邊…因為我在教室要找那個，他就一直看我，這個是要貼「條」還是貼什麼，後來看我，說「條」對不對，我說「很好啊」（鼓勵），他就…〔高興的表情〕，你看他那種滿足跟覺得他自己好驕傲，「我終於…這個字我搞定了！」〔眾人笑〕每次我們講，就叫他們上來，「好，你今天穿什麼東西啊？」，你今天…告訴你身上有什麼東西，我是一個手錶，然後我有一雙鞋子，就你要敘述然後叫一個人上去，我說明天你們要穿

漂亮的衣服喔，就上來…好，那他穿什麼？一個一個說他穿什麼，就練習、複習量詞，這也是一個拿實物，就是貼那個圖片，那我覺得他們還不錯。

T5：貼圖片是配那個…

T1：配那個量詞。

T5：是拼音嗎？

T1：配字，漢字。因為在我們是…我們成人是著重在漢字，漢字他們一定要會認。那當時我們只是事後的一個總練習，給很多圖片，我圖片非常多，然後卡啊、量啊，怎麼寫一大堆上去，我給你、發你三張，五張給你，你就上去，哪一個是哪一個，哪一個是哪一個，我覺得他們很喜歡這個（遊戲），印象滿深的，他們就說「喔原來是我這個地方錯了」，他就說「啊！你錯了！」〔眾人笑〕互相切磋，我覺得還不錯。

M：謝謝！

T3：因為就是像我剛剛說的，一方面是有人太多的問題、或人太少的問題〔眾人笑〕，如果是要做什麼比如說兩個人的，因為有的時候我們是單數，就一班、就是我們的合班課雖然是合班課，可是可能就只有兩個人，那加上老師就三個人，那有時候是單數，根本沒有人能分組，所以…可是就是因為我比較多用遊戲是在複習上面，所以我就常常就會用「大富翁」來複習，那當然你只要做那個走路的（遊戲紙盤），可是你就做一個就可以用一輩子〔眾人笑並且驚嘆〕，就是你知道…做那個還可以折疊，你就可以根據你需要複習的不同的內容就可以設計那個問題，就是其實我不是要他們買地，就只是一二三四五六七八九十而已，那中間會有那個坐牢的部分，也會有機會、也會有命運，那就是你就可以初級你就用初級的問題，然後如果是那個中、高級你都可以用那個…即使是很高級的學生，他們也會…因為比如說像生詞複習的時候，我可能就是一個問題，就會說請你用這三個字說明一下你的生活或是什麼類似像這樣子，那他就可以運用…就是他的一個問題就抽，比如說他走到一號，那我就拿一號的問題像這樣，但可是！這是可以老師自己決定的，因為他怎麼知道那個問題就是一號，所以你可能覺得他比較…他的程度比較好，那你就給他一個比較難的（問題），那如果他的程度比較不好，那你就說嗯這個一號，可是他的一號為什麼比較簡單〔笑〕，但學生不會發現，可是就是利用這個遊戲做複習的時候我覺得學生會還滿開心的，尤其是坐牢這個部分，因為有時候你不小心就走走走，走到那個，因為會丟骰子嘛，然後坐牢的時候就是不能玩一次，啊對然後那每個問題上面都有就是可以得到多少錢，就答對了以後你就可以得到多少錢，那我們剛好就是大富翁不都有那個紙…假的錢，不是紙錢〔笑〕，假鈔這樣子，然後你就可以就是當作就是他們可以賺錢這樣子。然後這個遊戲就是可以…因為有的時候我們一節課才五十分鐘，有的時候他沒有辦法真的賺很多錢，然後或是大家錢差不多，那我就覺得因為那也不是說一定要贏的，也可以是差一點點的就是請他做一個比較…我自己認為就是處罰，但是…應該也還好，就是請他唸那個中文的繞口令，就是他唸

完之後學生也很開心，就每個人都…〔笑〕。或者是如果是我看那個班級的學生就比較年輕，或者是平常是可以就是嬉鬧的那種，我就請他用屁股寫字。那比如說今年是龍年啊，所以我就說因為是龍年，我們就寫「龍」吧！然後大家就…〔笑〕學生就是會…其實你要看是誰輸，因為如果是輸不起的那種（學生）就千萬不要，就鼓勵那個贏的人，可是如果是就是覺得他是可以玩的，那就…反正就是要看情況自己調整一下。所以…因為我是覺得是那個「大富翁」是不管你今天來幾個人你都可以玩，因為你有時候雙數的遊戲是只能雙數這樣子，就比如說玩撲克牌…其實撲克牌有時候也可以單數，可是就是…只有那個（「大富翁」）我覺得是可以自己瞬間改變的…

M：通用的。

T3：對、對、對，學生也就是可能…覺得比較有意思的。

T5：可是一定要人少，對不對？

T3：對，因為他們其實…因為我們班就是人比較少，可是其實人多也可以，就是大黑板的。

T5：用黑板玩…

T3：對、對，因為我們也玩過就是期末的時候，就是新年，然後讓全部的學生，就全部我們那個機構的學生，一起去大教室玩，那個新年的。

T5：黑板…

T3：對，你可以用那個 Power Point（投影片）做嘛，就是做…

T5：Power Point…

T3：對、對、對，然後「機會」、「命運」也很有意思，因為「機會」跟「命運」就是其實你就可以用另外一個方法，像就是有文化性的東西，就是不是只是回答上課的問題，像我有的時候…嗯現在想不到，可是就是像是如果是機會的話，你可能就請你說三個顏色，然後他就可以得到…比如說什麼，嗯前進一步或者是怎樣，類似像這樣子。

T5：謝謝！

M：那謝謝各位老師。那我們就接下來第七題：**面對不同華語程度的成人學生班級，您使用課堂遊戲的時候有哪些差異？**那這一題就是特別針對程度，就是學生程度來回答。

T1：像如果我在程度比較高的…你指的是課本的程度、還是他本身那個程度？你是指那個上課的程度、還是那個學生本身的程度？

M：指的是上課的那個程度。

T1：就我們教課程的程度。

M：對。

T1：一般我如果教課程程度比較深的，我會用一種比較是…輸出性質的，他會需要自己去發揮出來〔眾人應聲附和〕，比如說我們玩那個「潘朵拉魔術盒」，我會把那個詞彙，比如說我覺得這個課本裡面有很多詞彙比較難的，但是你不能一次放很多，可能放十個，還有那個句型，有時候玩句型，句型也…你就把它放在裡邊兒嘛，然後我們就「欸這個什麼啊」、「這個什麼啊」、「這個什麼啊」，然後就放在裡邊兒，然後再拿出來給他們看，你覺得剛剛哪個詞彙好像現在不見了啊？什麼東西不見了，我會把他抓兩個起來，或是同學你就抓一下，「哪個詞彙不見了」，他會覺得什麼時候詞彙不見了，就等於說不見了你再找出來，然後我再把它放回去，那最後是這樣，能夠對他所學的東西印象很深，那他知道什麼會不見了。或者玩那種所謂的堆積木的，就是說嗯…「孩子吃糖」，我們這樣說，「孩子吃糖」，或者是我「孩子吃糖」，那我就要他們比賽兩組，因為我們中文是往前面延伸的嘛，比如說「那個小孩子吃美國糖」，他說「那個美國小男孩子喜歡吃他媽媽買的美國糖」，就做這種延伸的，我舉個例子，程度比較好我會這樣子做這種…等於說他會自己去輸出的。那如果程度比較淺的話，會是…老師會用引導，就是他可能不會老師就會抓出東西讓他會的那種感覺，一下我想不出那個名稱…有這樣一個基本的設計。

T4：基本上也老師差不多，跟 A 老師差不多，就是如果他程度比較高，就會希望他可以多發表他想說的話，就是他的想法或是他生活的經驗，就會讓他敘述自身的東西，就是輸出量比較多。可是如果是程度比較基礎的，就是要不斷放東西進去，然後放完以後再請他把放的東西拿出來看一下，就是檢視一下他的對不對這樣子…

M：有點像是老師的引導會隨著…學生的程度越高，老師的引導就越少。

T4：對，所以老師在課堂上說話的時間分配就會變得比較重要一些。然後可能用的詞彙就是也要比較注意，基礎班可能就是…他們會的、或是昨天學的，就要不斷地拿出來說，像可能我們班比如說學到了「遠近馳名」，今天學這個，明天我就會說「欸我告訴你們喔我昨天去了一家『遠近馳名』的小吃店，就在師大夜市附近喔！」然後你就會知道有些學生點頭，然後有些學生就「嗯？什麼東西？」所以就是隔一天上課的那個打招呼語，我就盡量會做這個昨天學過的東西。

T2：我的學生在程度不同的話會…就是除了老師們剛剛說的那個，就是說…我主導他們還是他們自己輸出，就是這一點會有不一樣，那另外還有一個就是動態跟靜態。那初級班會比較希望他們可以離開他們的位子，然後可能用一些肢體語言，或者是說猜猜看他在表演什麼，這樣子的方法來…

M：要他們離開位子，是因為他們的語言程度還比較低…

T2：不是，就是要他們站起來，用他的身體去記憶。

M：喔，用身體去記憶。

T2：那高級班可能有一些人就覺得，就是…「(老師)到底要幹嘛?〔露出不耐煩的表情和語氣〕(眾人笑)就是說，會玩可能比較靜態的，比方唸複習的時候用…就是像剛剛老師說「大富翁」，坐在位子上玩的，或者是發撲克牌下去，那大家利用會的課…你自己選到的張數或什麼的來做造句啊競爭，就是說誰造比較快，或者是說給一個兩分鐘之內造出一個長的句子什麼的，高級班比較偏向這種。

T3：我跟那個 B 老師差不多。就是我覺得，程度的差異可能是在動態、靜態這部分，因為如果是初級的學生使用比較多肢體的話，真的會對他們的記憶還滿有幫助的，然後如果他們去操作的話，就是用他的手他去觸碰不同的東西，我覺得對他們的那個…就是對中文的感覺會比較深。那可是像因為我們的那個高級的學生是真的很高級，就他們都可以閱讀像魯迅啊或者像那樣的，所以他們比較常可以做的就是像辯論，像這樣子的，就是大量的輸出他們曾經學過的詞彙，然後互相地吵…激烈爭吵〔笑〕，就像這樣子，我覺得也是他們就坐在位子上這樣說話，所以我覺得也是像動態、靜態上的比較大的不同。

T1：我打個插，我覺得我在教那個初級班前面幾課那個語法點，我覺得很好，很有用，就給他們就是…比如說我要說「我今天晚上去台北吃飯」，他永遠會搞不清楚，那我就給他們…比如說，今天給…我們班有七個人，我就設定每個人都有個卡片，那老師唸，他們就坐在桌上，我就說：「今天」，那他們就知道，那個人就要先站出來，然後我說「早上」，(拿到)「早上」的那個人就站出來，那如果那個人跑錯地方的話，就表示說不對，那跑錯沒有關係，跑錯有時候同時兩個人跑錯，就上來，他認為他順序應該是在這個後面，那我藉這個動作讓他們記得那個語序，然後講完以後說「好，你們唸一下」，「我~」，然後就順序唸一下，「好，再唸一次」，這個很好玩。那當…像他們常常會那個地方跟那個詞彙會到後面對不對，我會強調那個，「欸你們兩個調過來，這是英文的喔，這是中文的喔!〔作勢調換學生前後位置〕英文是在後面嘛，「現在我們說中文，來，你到前面來，他到後面去」，然後「再說一次~」，他就記得那個語序，就不會忘記了，我覺得那個滿好玩的。當然那個是簡單的，沒辦法像那個高級班，就是主詞啊、時間啊、地方啊，那加上副詞，他常常說「我是…」，應該是「我不是好學生」，他們說「我是不好學生」，他們會這樣說，「啊~那個『是』如果是『不』，要在前面喔!」開始我是不喜歡說馬上告訴你這個是不對的，那我說「好，開始你們做」，那他們一定會兩個人在那邊擠來擠去，不知道誰事先、誰是後，那我說「好，老師覺得你應該在前面，那為什麼呢?因為中文的否定、就是 negative 在前面」，那他知道了，然後「請你再唸一遍」以後，好那下面我會再做一個相同但是…比如說「我不常」，那他們就知道「不常」、「不」，嗯那他們就自己屁股在那邊挪來挪去，他自己就站前面，我覺得我應該在前面，所以你可以從他那個動作當中，他已經調適我那個語序應該怎麼排，我覺得那個不錯。



但是那個是比較是初級的，中高級語法點那麼麻煩〔眾人大笑〕，何必自己打自己的腳呢？太辛苦了。那我覺得你那個可以做。

T5：真的！我一直不知道怎麼教語法，好難喔！

（※註：眾人討論到細部教學技巧以及教授學生拼音或注音方面的問題，離題了。）

M：那兩位老師（E和F）對第七題…

T5：這我比較不太能貢獻什麼耶，因為我的班都是初級。

T6：我的班…我碰到的程度高的都是華裔的…對啊所以應該說這題我只能…如果說程度不同的話我只能分那種「是華裔」跟「不是華裔」的，那華裔的話一般他們的課堂遊戲很大一部分都著重在閱讀上，認字、寫字，就不會有那種說話比賽或者是…就大部分都是字卡拿出來就開始搶字卡啦或者是…就是一天到晚都在搶字卡，現在他（學生）看到字卡就「唉，又來了！」（不耐煩），對啊…我覺得那個是學生的…好像不算程度。

M：好，謝謝。那我們就第八題：「**比起成年人，兒童或青少年更適合課堂遊戲教學。**」  
**請問您是否同意？請說說看您的想法。**

T1：我同意，是兒童大於青少年再大於成人。…因為兒童啊那屁股像坐陀螺一樣根本坐不住喔〔眾人笑〕，所以讓他們動一動，那我教過那個六歲的，也是跟他玩，玩個遊戲那個保麗龍球，「來，Tony給我『一』，給老師『一』，啊我覺得這個『一』不對耶，不好看，我要『三』」，就這樣玩玩玩，一堂課玩下來才玩『十』、才唸到『十』而已，他坐不住啊，有的人他在那邊裝死「I'm sick!」然後就倒下來，他就不做，那你要鼓勵他。那對成年人就是…尤其程度比較高的話，就可以慢慢減少，而且可能是遊戲的方式不一樣。

T2：我也認為就是像A老師說的，兒童是最適合用遊戲來教他們的，因為如果上課上太久，就是說照本宣科地上的話，他可能…小男生就打來打去，小女生就互相畫畫、傳紙條，就是很麻煩的，那就是帶遊戲，即使拿個那個「啾、啾」的鐵鎚（指塑膠玩具槌子）上來讓他敲，這樣他也好，就說他能記的東西可以很多、也可以很少，就是我覺得小朋友是最適合的。那青少年的話…我覺得其實也差不多，就是…而且小朋友跟成人比較不會有剛剛老師說的，就是…玩輸了下課大家就有心結〔眾人笑〕，小朋友比較不會這樣，或許他當場會哭，哭完就算了，那只要就是說…因為以前教小孩就是你不要讓他動手，就基本上是沒什麼事，那全班輸、贏就是也是很熱鬧這樣子玩。可是大人的話，就要顧慮的事情就會比較多，可能有些學生他覺得你的遊戲無聊，有些學生他有宗教上的考量，有些人他覺得…就像老師剛剛說的，是否適合在女生宿舍公開播放A片，就是他可能覺得說我不舒服，這些變成是要多方面的顧慮，小朋友比較不會，因為他能玩的也就只有那些，可是小朋友就永遠玩不膩，我覺得非常適合。

T3: 我是覺得這句話…如果就是就字面上的意思的話,我覺得兒童或青少年不見得「更」適合…我的意思是說,成年人也適合遊戲,但是我覺得是遊戲的性質,就是不是誰適合,他們都適合。但是我覺得就是…根據遊戲性質的不同,會左右這個到底適不適合遊戲教學這樣。

T4: 我的想法也是跟 C 老師一樣,我覺得學生都適合遊戲,只是…是針對什麼樣的教學目標而去設計,比如說閱讀的遊戲,聽、說的遊戲,有時候成年人可能更需要遊戲,因為我們…可能東方的學生,因為已經習慣了上課就是聽,像我班上有個學生,就是只要請他發表,他都會非常非常地緊張,然後緊張到我覺得他好像不喜歡上課,下課的時候我就問他,因為下課會像朋友這樣聊天,「啊剛剛那個問題是不是太難啊、還是你沒有什麼想法」,他就說「沒有,老師,在日本,上課的時候不能講話,我只能坐著聽,所以你叫我的時候我很緊張,我緊張到我不知如何發表。」可是,所以這樣的學生其實更需要遊戲,對就是請他角色扮演的時候,可能他就可以演一個女生,然後他會願意上來,他會裝可愛,可是請他發表自己的想法,就是…他會不知道,所以我覺得學生都適合,只是遊戲的型態。

T5: 這一點我很認同,真的是這樣,因為我覺得我在美國教,嗯也是高中生、黑人,很喜歡(遊戲)啊,然後其實就像老師說的,成年人更需要(遊戲),因為他們會說「終於有機會可以玩遊戲了」,我覺得啦,這是(遊戲)本身的性質。

T6: 我也覺得遊戲本身的性質,我覺得有些遊戲就是適合成人,有些遊戲就是適合小孩子。

M: 好,謝謝,那接下來第九題,這一題就是剛剛提到的那個負面的〔眾人笑〕:**請問您在成人華語文教學課堂的遊戲設計與實施中,曾經遇到哪些困難?您的解決方式為何?**

T1: 我遇到就是…就是那個學生不太配合,不太喜歡、不太配合,然後學生覺得無聊,他覺得無趣,「我就是要學多的東西,你浪費那二十分鐘給我玩這個」,我可以多學,有的學生真的是這樣子,比較高級,或者比較…日本學生,會這個樣子喔。還有就是,比如說老師會比較技窮,不知道要想什麼點子。那遇到這個時候,如果遇到學生不配合的時候,我就是馬上改變,甚至於就停下來,然後就婉轉、不著痕跡地往下教;那再來就是「多方取經」,技窮就聽聽別的老師有什麼意見啊,像是聽聽你們的意見,「啊,這個點子不錯」,多方吸取、多方取經。

T4: 像…我也是跟 A 老師一樣,就是會技窮,所以下課的時候會跟同事討論,或是針對語法點來討論,欸這個…「老師你教過這個啊,那這個語法你會怎麼教啊?」如果我怎麼教、那你怎麼教,因為就是同樣的東西可能每個人看的點不一樣,就會互相討論。然後我遇到的問題就是…學生他可能會不知如何發表,就是譬如說就是針對課本的問題,然後你會希望有一個開放性的回答,然後嗯就會一片沉默,所以針對這樣的話我就開始想,如果我是學生我可能會想到什麼,然後我希望他們回答什麼,

我就會先把我所有想回答的、想要的答案先全部條列出問題，就是一個大問題，下面有很多子問題，然後子問題可能一樣就是開放性的東西，就很像請他們說一篇論文或短文，但我先幫他們把段落都分好，然後分好之後就是他們就會慢慢回答，回答完以後我就會說，喔比如說他回答完，那他剛剛說什麼？他就必須把所有東西全部講完，我就喔 OK，然後這樣練習下來之後他們會就知道我希望他們怎麼回答，比如說有的學生他可能講…就是日本學生他可能就是句子、句子，可是他不會連接，他沒有那個連接詞，或是他自動把主語就省略，然後到最後他就會說「哦，我剛剛忘了說『然後』」，或者是「我沒有說『再』」，就會自己不斷地這樣子（自我糾正）。所以就是…我都會想「如果我是學生」，我會怎麼說，然後我可能少了什麼東西。

T3：我覺得就是…如果是從設計跟實施，我覺得我自己遇到的困難…設計就是像剛剛老師說的有的時候就「沒有點子」，然後…我自己的方法是，因為我本身就是在小學有教學經驗，所以我就是會去參加他們的研習，就小學老師他們很多研習，那小學都是很多遊戲，因為就像剛剛老師說的那樣，兒童就坐不住嘛，所以就是從那邊再把他換…就換湯不換藥，就是再把它挪到課堂上，對但是這個可能其實也不是那麼多…〔眾人笑〕然後，要不然就是參考嗯可能一些…除了是同事之間交流這樣，可是因為我們是比較不傾向使用遊戲，在我們的教學環境裡面，所以就是可能幾個老師對這方面比較有興趣，我們就說啊那你覺得這個可以怎麼樣啊，有的時候我就「我今天真的…我已經想不出來了！」，然後他（同事）就會說你啊可以用什麼什麼…就是其實交流一下有時候會有更多的點子。那實施的問題是，因為我們沒有辦法說英文，就在我們…就算是零起點，因為我現在教零起點，就是他一句…一個字都看不懂，我們還是沒有辦法說英文，就是我們的限制，所以我…我當然就是會偶爾說一、兩句，可是就是其實是不行的，然後所以我覺得在解釋怎麼玩這個遊戲是…我覺得是實施上困難的一點，因為你解釋這個遊戲會比你…他用…他當然…我們是希望他用他所學的東西來玩這個遊戲，可是你要解釋遊戲的時候並不是用他所學的詞彙，有的時候是這樣，就比如說，像「大富翁」為什麼會可以使用，是因為他們都有類似的遊戲經驗，可是有一些遊戲是我們自己文化上面的，我就覺得很難解釋，那如果用中文或是…因為我當然用中文…我自己覺得用中文很好啊可以解釋，可是他們聽不懂，所以我覺得是實施上面這樣的困難，所以我有的時候會因為這個侷限了我的遊戲…的內容，所以我覺得是實施上比較困難的。

M：老師您說您教書的地方比較不傾向使用遊戲，是因為…？

T3：喔就是因為我們就是學生…就四個學生嘛，然後我們就一直希望他們能夠輸出語言，就是像平常的就是操練、提問、操練，然後…基本上能夠進度上完就已經很不錯了，然後他們會不斷、不斷地去反覆地說話，而不是…因為我覺得當然說話也是遊戲，可是就他們的說話是跟老師這樣…因為就四個人，所以其實每個人至少都會分配到二十分鐘的說話時間，所以就是這樣…

M：一直說話…

T3：一直說一直說…噢，四個那大概十五分鐘（更正語誤）〔笑〕，對、對，老師說話比例是很少的，所以就是再加上我說、我剛剛說我希望能夠預留一點時間，所以有的時候沒有辦法。

T2：我覺得設計上面的話，就是基本上我認為就是每一位老師設計出來的遊戲都是很好玩的，那所以我覺得設計就除了「真的想不出來」的這個時候以外，我覺得其他是還好。那實施…我覺得實施是比較困難，就像剛剛老師說的，我們有同事開玩笑說那個「不太會講人話」的、零起點的那種，就是你得先解釋，那就是說都…有各國的學生嘛，所以並不能…比方使用英文來說明那個遊戲，因為有一些國家的學生他是聽不懂英文的〔眾人應聲附和〕，那也會有學生…以前也碰過學生會去…他可能就是說，老師爲了讓學生…就是很快地能瞭解就某一些字就用英文來說，那有學生可能比較「認真」一點，他就去跟辦公室說…〔眾人會意，笑出聲〕：「難道我學中文之前還要先學英文嗎？」就是我覺得這是在說明上面可能會有一個比較困難的地方。那另外就是學生的屬性，就是他的國籍，或者是他個人的習慣，他可能不喜歡這種遊戲，或者是他們國家的風俗民情覺得這種遊戲有時候他覺得…比方說他覺得我教他說謊什麼什麼的，對就是看學生，我覺得很重要的是要看學生，因為就是同樣的遊戲、同一個班，程度都差不多，有人玩得很開心，有人就…無法接受這種事情，像…那個有一些宗教他是不希望參與任何的活動的話…〔眾人笑，表示同理〕就是很麻煩，因為他認爲上課是不需要這些東西的，不需要這些東西他也可以學到，只是說我們覺得好玩，對他來說可能不是這樣。有的時候…如果就是碰到這種，因為我們一開始也不知道這個人是怎麼樣，我不知道他的宗教，就是我並沒有在一開始上課前就先做調查〔眾人笑〕，所以可能就是當場才碰到這個問題的時候就…我的處理方法就是…就停，或者是拿另外…就是如果說大家好像停下來那個氣氛很尷尬的話，那就…我一般來說就是拿一個簡單的「BINGO」遊戲來…大家來記一下數字，那 BINGO 很快就結束了，就…遊戲就玩完了。〔眾人笑〕就是…我覺得要看學生。

T6：剛剛是 D 老師講到那個中高級那個活動的問題，我覺得像那種討論的情況，我覺得我會碰到的困難是，就是我們在設計問題的時候就會想說喔我們希望學生怎麼樣回答，但是每次…應該說到後來，像華裔的學生後來就會偷懶…就也不是偷懶，他們就會說就是「老師你到底要我們講什麼？」他就會開始出現那種心態…那後來就失敗，對，因為一開始他們可能會想講，然後比方你提醒他，喔這是我們上課學過的什麼語法或什麼生詞，你可以這樣講，以後…就除了他表達他自己的意見，然後後來就「老師你…到底要我們講什麼？」

M：（他們會）猜測老師的意思。

T6：對，然後或者是中高級的教材的內容都比較……教條式的，就是不是很…有的不是那種他真的是可以講他的意見，然後他就會「啊反正你們就是喜歡聽這種…這種話」，他們就興趣缺缺。

M：那這個時候您會…（怎麼處理？）

T6：下一次不要玩〔笑〕。你就會想辦法再做…看是改變一下哪些部分，就不要…就會不要這樣。

M：不要再讓這樣的情況發生。

T6：對，然後另外一個如果是真的那種比賽的那種遊戲，我自己是沒有碰過，但是我聽別的老師說過，就是學生對於那個公平、不公平非常要求，尤其是碰到那種…一板一眼的德國學生〔眾人大笑〕，或是美國學生也還滿重視公平不公平這種事情，然後又是…又要一心要贏這樣子，然後又爲了一小小的…就可能輸，他們就會在那個地方…

T1：像針對那個 B 老師的那個…你說那個遊戲的解釋噢，那我的經驗是…就是我做遊戲其實會看那個是…難度，比如說那個程度比較深的或難度比較難的，比較難的那種遊戲，而且…因爲他的程度比較高，所以你解釋他聽得懂，但是那個比較初級或是零起點，你解釋他聽不懂，那如果你用英文解釋別的國家（的學生）也都聽不懂，所以一般如果初級班像…那可以用肢體語言，他就可以瞭解，比如說我帶那個發音班，根本就有的零起點，我會找一個…我會當場示範，我覺得示範很重要，有時候你那個遊戲做不對喔，浪費時間，達不到…一點效果都達不到，那譬如說我會引導，就是我教那個ㄅ、ㄆ，我就找一個知道他聰明（的學生），因爲你馬上知道誰聰明，「過來」，那老師就說「ㄅ」，啊沒有我說「兔子」、「肚子」，那老師說「兔子」你要「嗯、嗯」（用食指和中指比兔子耳朵兩次），老師說「肚子」（你要）「嗯、嗯」（食指指著肚子兩次），他馬上就知道，因爲你有可以我們教他動作跟語言，他知道我們的表現是什麼，其實他根本不懂你說的話，可是他知道我意思，說「肚子」！（比肚子）「兔子」！（比兔子），那我就「肚子、兔子」（先比肚子，再比兔子），他馬上知道，然後示範以後我說「好，你們兩個」，老師先跟學生互動，然後再生生互動，我覺得其實並不難，不太難。那如果說你要到程度比較高，那當然他的語言程度，他聽得懂的遊戲，不然那個光解釋下來就五分鐘了，啥都不要做了，這是我自己的經驗是這樣。

T4：我也覺得一開始在說明或者是示範的時候，就是要先挑學生，如果是希望他就是…比如說是辯論的東西，就要先請個很有想法的人先講，那如果他的回答是很一般，那大家就…〔用手勢比出學生一片安靜不講話〕可是如果他的回答很特別，就「喔~~原來還有這樣的」。

T1：我都會這樣，那有時候他學生他不懂到底要做什麼，那引導他喔原來我是照這個方式去做的，他可以去揣摩，他就…你也不要費很多口舌，我是覺得這個滿重要的。

M：那 E 老師…？

T5：啊（A）老師剛剛您有一個問題，哎呦我一時忘…等一下我想一下，我要問…您剛

剛提到…示範…等一下我認真想一下，等一下想到我再問好了。好，上一個問題，喔、對，我的困難跟那個…其實對、因為我就是只有一個班嘛，那我的想法是，我會一直做 evaluation，所以我會請學生跟…我很重視這一塊耶我不知道…

M：就是直接問學生嗎？

T5：對，因為可能是因為我在美國待過，那我們老師都會一直跟我們…因為一直 ongoing 的 assessment 很重要，所以我其實會一直聽他們（學生）的意見，所以我一直做調整，好比說有時候他們會給我建議、意見、想法，所以他們所有的一切我都接受。那因為我覺得有時候如果嗯…可能就是因為老師之間畢竟會有一些討論的盲點，我們覺得怎麼樣，可是他、他就坐在那裡啊，他第一線感受到最深，所以我四十六個我照樣一個一個就是這樣討論，所以有時候如果是期中考那週，會講到兩點多…

T1：那你是用英文可以溝通，像我們那個根本…他有意見他也沒辦法表達…

T5：他是不會講英文嗎？

T6：有些是…

T1：不是，他們不太會講（英文）。而且他們講的話有時候他們覺得…因為我們一般上課都強調說，我們上課盡量不說英文，是不是我們的目的裡面那個…所謂的環境，不准他們說；那像你說像我們在師大，其實真正的會講英文的不是那麼多，都東方人，那他可能聽得懂，但你叫他成串說他也表達不出來。

T5：那如果他慢慢地講呢？像我的韓國學生就中文比英文好，所以我就請他們跟我講中文，所以我…後來在他們給我的 feedback 當中我得到非常大的回應，因為學生給…就像嗯…哎呦這是我的錯，因為我教他們唱「青花瓷」（歌曲），哎呦我的天哪我沒事吧，然後「青花瓷」很難，可是後來學生就在 one-on-one meeting 的時候跟我說，我們想唱「月亮代表我的心」〔模仿學生怪腔怪調〕，喔！天哪！他們唱這首歌我所有的 presentation，每個人都「你問~我…」〔唱歌詞〕，啊然後還自己 video-tape 說他們在「台北一〇一」旁邊有一個 LOVE 的標誌，在那邊唱給大家聽，所以嗯…從他們的反應，還有有些遊戲是他們貢獻的，他們可能會來自比如像在烏拉圭玩過一種奇怪的遊戲，然後他們就會跟我講，會示範給我看。那嗯…我覺得像韓國學生我也遇到，他們中文都比較好啊，所以我就會花時間跟他們講中文，當然這個部分我覺得老師會很累，因為你要花好多時間，但是我覺得我得到的收穫很大，因為我第一線就是…醫生你直接去看這個癌症病人你有什麼需求，然後我就對症下藥然後開藥，所以馬上就…我覺得很快，我覺得這個 feedback 是很一線的。

（※註：討論到有學生抱怨台灣的華語教材，離題了。）

M：那老師不好意思，謝謝老師，那我們就進入第十題，這一題簡短地回答就可以了：  
請問「遊戲」在您的成人華語文教學課堂中扮演了什麼樣的角色？

- T1：可以用八個字嗎？「鞏固所學」，然後做個「甘草角色」。
- T5：「甘草」是什麼角色〔笑〕？
- T1：就做一個潤滑啊、調節（氣氛）。甘草的角色跟鞏固所學。
- T6：就是其實一樣，但我四個字，「複習」和「氣氛」。最主要是複習他們…就我的遊戲都是在複習…
- T1：一般也都是複習。
- T6：…就是讓你的課堂氣氛就是…緩和一下，或者是跟…因為你（老師）之前都在…
- T3：（讓他們）醒過來…〔眾人笑〕
- T6：…都在講課，是比較靜態，然後讓…可以比較…
- T4：我的話就是「學生輸出」，然後老師在旁邊就是…演…表演，對就是針對他的回答然後可能做一個很有趣的動作或表情，然後他們就「哇！你懂我！」〔眾人笑〕對，就是這樣的，然後氣氛也是重點之一。
- T3：我也是差不多〔笑〕，也是可以運用他所學到的知識，然後帶動課堂氣氛這樣子，可能就扮演這樣的角色。
- T2：我的也是複習跟氣氛…就是學得太累的時候，讓他可以動一動，或者是…可能有些人會覺得可以輕鬆一下，大遊戲、小遊戲我覺得都可以。
- T5：其實就一樣，就是 facilitator，促進者。
- T1：對啊，就是複習，不可能剛開始就玩遊戲，玩什麼？字都還不認識〔眾人應聲附和〕，一定要是你學過以後，然後讓他加深…讓他的認知能夠加深，能夠進入他的長期記憶，然後讓課堂的氣氛稍微緩和，不要那麼沉悶、讓他們太累，起來走一走、跳一跳，或者動一動就這樣子，算是這樣子。
- M：那各位老師覺得有沒有可能把遊戲從你們的課堂中完全抽掉？
- 眾：〔思考〕…不可能、不行吧、沒有辦法。
- M：所以就是還是要有一些（遊戲），它不是大部分，但它就是一個部分。
- T1：就像D老師說的，像那個遊戲也是輸出啊、做啊、造句啊，就那也算是遊戲之一，只是不同的遊戲的性質。
- M：好，那我們訪談到這邊，謝謝各位的發言。