

**【附件三】教育部教學實踐研究計畫成果報告格式(系統端上傳 PDF 檔)**

教育部教學實踐研究計畫成果報告(封面)

Project Report for MOE Teaching Practice Research Program (Cover Page)

計畫編號/Project Number：PHA1090310

學門專案分類/Division：人文藝術與設計

執行期間/Funding Period：2020/08/01 至 2021/07/31

「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程之教學實踐研究  
Teaching Practice Research on the Integration of "Spoken Expression Training" into  
"Classic Literature and Board Game Design" Micro Credit Course

經典文學與桌遊設計

Classic Literature and Board Game Design

計畫主持人(Principal Investigator)：施盈佑

共同主持人(Co-Principal Investigator)：

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：國立勤益科技大學基  
礎通識教育中心

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2023 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2021/08/05

# 「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程之教學實踐研究 Teaching Practice Research on the Integration of "Spoken Expression Training" into "Classic Literature and Board Game Design" Micro Credit Course

## 一、報告內文(Content)(至少 3 頁)

### (一) 研究動機

教師在勤益科技大學的教學現場裡，除了教授「大一國文」之外，亦有開設「中國文學」、「應用國文」、「經典閱讀與改寫」及「經典文學與桌遊設計」。而在任教課程的實際教學中，「經典文學與桌遊設計」的教學難度最高，推究其原因有二：首先，教學內容幾乎完全跳脫講述教學，在以學習者為中心 (*Learner-centered teaching*)<sup>1</sup>的前提下，絕多數時間採取討論與實作，而創意設計的實作課程，因為必須融合「文學」與「桌遊」兩面向，難度可謂不低，是以時常會發生各種突發狀況，如學生無法如期完成桌遊初稿，又或者試玩過程發現原本設計根本無法製作成品。其次，微學分課程在授課時間上卻極具彈性，此讓有心進行創新創意課程的教師，獲得全力揮灑的嶄新舞臺。例如教師可將傳統講述教學設定在 1 至 2 小時，課程重點則是擺放在學生自主學習的實作上，課程時間或可拉長為 4 小時，甚至是 6 小時，提供充足時間進行討論或實作。所以，課程安排的彈性，顯然是推動創新創意課程的助力。不過此亦屬雙面刃，時間調配看似極具彈性，實則必須精心設計，以免造成時間的緊湊或浪費，進而影響學習成效與教學品質。

若說「經典文學與桌遊設計」是授課較具難度的微學分課程，教師為何還要置入「口語表達」的元素，不僅增加授課難度，同時也會再次削減選修人數，豈非吃力不討好？通識微學分課程不是躺過的營養學分？事實上，勤益科大學習者對文學課程，固然興趣缺缺，但是對於實作課程，卻抱持高度熱情。更重要的是，教師從來不認為通識微學分課程，就只能是躺過的營養學分，畢竟在「經典文學與桌遊設計」的授課經驗中，課程難度雖會嚇跑只要學分不要努力的學習者，但仍舊吸引一群既要學分也能積極努力的學習者。是以，當教師深刻感受到仍舊有這麼一股的學習熱情，遂不斷思考如何精進課程，如何使得學習者能夠從中獲得更多助益。

在檢視過往授課情況時，每當修課學生完成自製桌遊，眼中必然發出閃耀光芒，但在與同儕分享之際，卻又時常發生不知所云，甚至是胡言亂語的窘境。教師對此不禁要問，難道口語表達已不可變，還是取決於自我心態？亦即「定長心態」(*Growth mindset*)或「定型心態」(*Fixed mindset*)<sup>2</sup>？教師認為定長心態，只要心態調整且付出努力，縱使不能成為舉世聞名的演說家，但絕對可以提升口語表達能力。正因察見教學現場的極待解決之問題，故而針對「經典文學與桌遊設計」課程進行重新規劃，試將「口語表達訓練」融入「經典文學與桌遊設計」。希冀藉由參與桌遊競賽與校內校外桌遊分享等活動，架構出從做中學的學習場域，因為上述活動皆需要清楚傳遞自製桌遊的內容，而此需要也將推動學習者較主動地強化自身

<sup>1</sup> 有關以學習者為中心的說法，可參閱羅傑斯《自由學習》(北京：人民郵電出版社，2015年3月)。此說基於人本主義學習理論，旨在強調以學習者為主體的學習，跳脫傳統教育體制下，教師與學生是「知識傳遞者/知識接受者」的固定框架，促使學習者能夠自主學習，乃至主動選擇學習內容。

<sup>2</sup> 杜維克 (Carol S. Dweck):《心態致勝：全新成功心理學》，臺北：天下文化出版社，2017年3月。

的「口語表達」能力。最後，再依據學習者回饋、參與者回饋及教師觀察，檢視「口語表達」是否有助於學習成效與深化學習<sup>3</sup>。

## (二) 文獻探討

本研究涉及經典文學、桌遊設計及口語表達三大面向，遂將文獻探討分成三部分作說明：

### 1. 經典文學的研究文獻

經典文學是本研究的底基，而研究文獻也不算少，其下羅列較為相關者：楊道麟〈經典文學教育的若干問題探究〉<sup>4</sup>、呂妙芬主講〈經典與人的互動〉<sup>5</sup>、江江明〈援引實驗教育理念的課程設計：以通識人文經典課程《史記》為例〉<sup>6</sup>、姚彥淇〈以《左傳》名句名言為主題的教學方案設計——以本校大一國文教學經驗為例〉<sup>7</sup>、韓德彥〈角色扮演在通識經典閱讀之運用——以三國演義課程為例〉<sup>8</sup>、柯品文〈閱讀國文經典的可能與嘗試——從《當代短篇小說選讀》談起〉<sup>9</sup>、林金順〈如何以習慣領域學理論解讀經典——以《孫子兵法》為例〉<sup>10</sup>、紀俊龍〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀為例〉<sup>11</sup>……等等。近十年來，研究者投入許多氣力重新檢視經典文學教育，並嘗試在傳統講述教學法之外，另闢教學法之蹊徑，甚至也出現如「習慣領域學理論」或「實驗教育理念」的跨域串接，此皆能提供教師思考本研究的養份。

### 2. 桌遊的研究文獻

以「桌遊」或「桌上遊戲」查詢「臺灣期刊論文索引系統」，陳介宇〈寓教於樂的桌上遊戲〉<sup>12</sup>是最早的研究文獻。不過，真正受到研究者大量關注，當在2010至今的十年間，方成風潮：如林承翰〈桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之城》為例教育研

<sup>3</sup> 「『深化學習』(Deep learning)係指學習者能將所學應用於其他新的情境，也就是能夠學習遷移。……學習遷移不僅要講求學什麼知識，還要注重如何用、何時用以及為什麼用。前述深化學習的教學原則具有『學生主導』、『探究學習』及『做中學』的特點。」高熏芳：《數位原生的學習與教學》(台北：高等教育文化公司，2013年)，頁12-13。而黃國禎在《翻轉教室：理論、策略與實務》一書亦提有，「儘管教師不像以往需要準備一般在課堂上的講課內容，但工作量將會因為要達到個別適性化教學而變得更具挑戰性，必須設計更多在課堂上深層討論及互動的主題。因此，翻轉教室的教育價值在於讓學生能夠在教師的引導下有更多應用所學的機會，讓學生更積極參與課程，培養高層次思考的能力。」(臺北：高等教育文化公司，2016年)，要言之，無論何種課程的翻轉教育，目的皆是深化學習或高層次思考，而非將課程幼稚化。

<sup>4</sup> 楊道麟：〈經典文學教育的若干問題探究〉，《國文天地》378期，2016年11月，頁63-74。

<sup>5</sup> 呂妙芬主講；史甄陶、柯惠鈴主持：〈經典與人的互動〉，《人文與社會科學簡訊》20:3，2019年6月，頁111-117。

<sup>6</sup> 江江明：〈援引實驗教育理念的課程設計：以通識人文經典課程《史記》為例〉，《文學新鑰》29期，2019年6月，頁21-62。

<sup>7</sup> 姚彥淇：〈以《左傳》名句名言為主題的教學方案設計——以本校大一國文教學經驗為例〉，《警察通識叢刊》9期，2018年8月，頁86-104。

<sup>8</sup> 韓德彥：〈角色扮演在通識經典閱讀之運用——以三國演義課程為例〉，《嶺東通識教育研究學刊》7:3，2018年2月，頁55-70。

<sup>9</sup> 柯品文：〈閱讀國文經典的可能與嘗試——從《當代短篇小說選讀》談起〉，《全國新書資訊月刊》227期，2017年11月，頁37-39。

<sup>10</sup> 林金順：〈如何以習慣領域學理論解讀經典——以《孫子兵法》為例〉，《習慣領域期刊》9:1，2018年3月，頁1-17。

<sup>11</sup> 紀俊龍：〈服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀為例〉，《人文研究學報》49:2期，2015年10月，頁77-96。

<sup>12</sup> 陳介宇：〈寓教於樂的桌上遊戲〉，《師友月刊》458期，2005年8月，頁69-71。

究論壇》<sup>13</sup>、林家米；隋翠華〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉<sup>14</sup>、林展立；賴婉文〈教育型桌遊的設計循環模式之探討〉<sup>15</sup>、侯采伶〈用桌遊來翻轉學習——以國中數學質數為例〉<sup>16</sup>、許于仁；楊美娟；劉婉婷；張曉洋〈從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響〉<sup>17</sup>、王振庭；許庭嘉〈結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響〉<sup>18</sup>、陸怡臻〈以桌遊《妙語說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究〉<sup>19</sup>、盧秀琴；陳亭昀〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養〉<sup>20</sup>……等等。

### 3. 口語表達的研究文獻

有關口語表達訓練的研究文獻有：張于忻〈口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工為例〉<sup>21</sup>、王玫珍〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究-以演說、朗讀之表達技巧為例〉<sup>22</sup>、林玉惠〈學用合一——「職涯高手—Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究〉<sup>23</sup>、莫淑儀〈再談口語表達的偏誤問題——以「然後」為例〉<sup>24</sup>、李智平〈如何經營一場好演講？——口語表達的教學方法與實踐〉<sup>25</sup>、宋如瑜〈大學生口語現況調查〉<sup>26</sup>、何珮瑤等人合著〈試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享——以臺北市育達高職為例〉<sup>27</sup>、黃筠芸等人合著〈身心障礙學生口語表達問題與有效教學法〉<sup>28</sup>、蘇秀錦〈導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念〉<sup>29</sup>……等等，顯見口語表達在不同年齡層及不同面向，研究者皆已察見其重要性或研究價值。當然，部分研究有特定主題如「語言發展遲緩」，此類研究

- 
- <sup>13</sup> 林承翰：〈桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之城》為例教育研究論壇〉，《教育研究論壇》7：1，2016年1月，頁1-22。
- <sup>14</sup> 林家米；隋翠華：〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉，《臺灣教育評論月刊》6：4，2017年4月，頁196-202。
- <sup>15</sup> 林展立；賴婉文：〈教育型桌遊的設計循環模式之探討〉，《中等教育》68：2，2017年6月，頁29-42。
- <sup>16</sup> 侯采伶：〈用桌遊來翻轉學習——以國中數學質數為例〉，《臺灣教育評論月刊》5：5，2016年5月，頁132-137。
- <sup>17</sup> 許于仁；楊美娟；劉婉婷；張曉洋：〈從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響〉，《數位學習科技期刊》8：2，2016年4月，頁65-84。
- <sup>18</sup> 王振庭；許庭嘉：〈結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響〉，《教育研究月刊》301期，2019年5月，頁50-65。
- <sup>19</sup> 陸怡臻：〈以桌遊《妙書說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究〉，《慈濟科技大學學報》32期，2019年4月，頁95-110。
- <sup>20</sup> 盧秀琴；陳亭昀：〈研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養〉，《臺中教育大學學報(數理科技類)》，32：2，2018年12月，頁79-104。
- <sup>21</sup> 張于忻：〈口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工為例〉，《國教新知》63卷1期，2016年3月，頁49-59。
- <sup>22</sup> 王玫珍：〈大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究——以演說、朗讀之表達技巧為例〉，《嘉義大學通識學報》第5期，2007年9月，頁213-241。
- <sup>23</sup> 林玉惠：〈學用合一：「職涯高手——Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究〉，《運動與遊憩研究》14：1，2019年9月，頁58-68。
- <sup>24</sup> 莫淑儀：〈再談口語表達的偏誤問題——以「然後」為例〉，《語文建設通訊》(香港)113期，2017年1月，頁43-45。
- <sup>25</sup> 李智平：〈如何經營一場好演講？——口語表達的教學方法與實踐〉，《警察通識叢刊》6期，2016年8月，頁54-82。
- <sup>26</sup> 宋如瑜：〈大學生口語現況調查〉，《華語文教學研究》2：2期，2005年12月，頁89-107。
- <sup>27</sup> 何珮瑤；趙海涵；蕭敬樂；羅蘭：〈試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享——以臺北市育達高職為例〉，《育達學報》31期，2017年12月，頁1-29。
- <sup>28</sup> 黃筠芸；王心錚；康素鳳：〈身心障礙學生口語表達問題與有效教學法〉，《特教園工》23：2期，2007年12月，頁19-25。
- <sup>29</sup> 蘇秀錦：〈導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念〉，《師說》167期，2002年10月，頁97-124。

主題雖非本研究的實際情況，但口語表達的相關訓練方式，仍舊可以作為課程設計時的參考。

當然，除了前述研究文獻之外，可供教師參閱的資料，仍舊有不少：如黃俊儒〈為什麼行動？解決什麼問題？——以行動或問題為導向的通識課程理念與實踐〉<sup>30</sup>、陳東賢〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉<sup>31</sup>、張德銳等人著《教學行動研究》<sup>32</sup>、陳幼慧《教學是一種志業：教學行動研究案例分析》<sup>33</sup>、黃國禎《翻轉教室：理論、策略與實務》<sup>34</sup>、翻滾海狸工作室《口語表達課程講義》<sup>35</sup>、木暮太一《一聽就懂的重點表達術：不只秒懂，還能讓人自發行動的說明力》<sup>36</sup>、逢甲大學國語文教學中心出版著《閱讀書寫·建構反思》<sup>37</sup>、亞洲大學通識教育中心出版的《聆聽生命的樂章》<sup>38</sup>……等等。另外，在教師曾經參與的各項課程革新，如教育部「中文閱讀書寫課程革新推動計畫」，在推動過程的各項研習會革新研習會或發表會中，亦有許多深具啟發的教案，全部皆是本研究可以借鏡的範本。

### （三）課程設計

本研究主要是反思教師在微學分課程的教學困境，嘗試在經典文學與桌遊設計的串接上，進階地加入「口語表達訓練」，並透過課程的重新設計，除了提升學習興趣及學習成效之外，更能強化口語表達能力。而 109 學年的教學目標，依據布魯姆（Bloom）認知、情意及技能，擬定如下：

認知：透過活動**理解經典文學**內容，或者**回憶重製經典文學**內容，乃至表達討論經典文學的各種元素。

情意：藉由活動去**分享**自我經驗，**體會**他者經驗，藉此**組織**形成個人的價值觀。

技能：經由活動的引導，能**製作**與經典文學議題相關的桌遊牌卡，並能以口語清楚說明自製桌遊的相關內容。

在 109 學年的「經典文學與桌遊設計」群組式課程中，上學期開設「經典文學與桌遊設計：創意實作」，針對，透過創意思考的實作，引導學習者以全新視域面對經典文學，並從中獲得較好的學習效益。下學期則開設「經典文學與桌遊設計：口語表達」。據此結合經典文學、桌遊設計及口語表達，將經典文學更加貼近學習者的日常生活，其中最重要的是，灌輸學生口語表達的**捉重點、講簡單及順時勢**的三大要領，並且在不同場域進行分享，藉此強化口語表達能力，以培養未來進入職場的競爭力。

課程實施規劃如**錯誤! 找不到參照來源。**：

表1.1. 109 學年度的「經典文學與桌遊設計」課程實施規劃

<sup>30</sup> 黃俊儒〈為什麼行動？解決什麼問題？——以行動或問題為導向的通識課程理念與實踐〉，《通識教育學刊》6 期，2010 年 12 月，頁 9-27。

<sup>31</sup> 陳東賢：〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉，《大學教學實務與研究學刊》專刊，2017 年 7 月，頁 75-111。

<sup>32</sup> 張德銳等人合著：《教學行動研究：實務手冊與理論介紹》，臺北：高等教育出版社，2007 年 10 月。

<sup>33</sup> 陳幼慧：《教學是一種志業：教學行動研究案例分析》，臺北：政大出版社，2015 年 12 月。

<sup>34</sup> 黃國禎：《翻轉教室：理論、策略與實務》，臺北：高等教育出版社，2018 年 1 月。

<sup>35</sup> 翻滾海狸工作室：《口語表達課程講義》，臺北：三民書局，2018 年 5 月。

<sup>36</sup> 木暮太一：《一聽就懂的重點表達術：不只秒懂，還能讓人自發行動的說明力》，臺北：商周出版社，2019 年 8 月。

<sup>37</sup> 逢甲大學國語文教學中心主編：《閱讀書寫·建構反思》，臺中：逢甲大學國語文教學中心出版，105 年 12 月。

<sup>38</sup> 黃淑貞主編：《聆聽生命的樂章》，臺中：亞洲大學通識教育中心出版，2018 年 6 月。

期間	課程名稱	授課時數	課程內容	實施規劃	其它說明
上學期	經典文學與桌遊設計：創意實作	2	課程說明 經典文學有那些？	說明課程如何進行，以及經典文學的定義與作品。	
		2	桌遊設計 大補帖	首先，說明如何設計桌遊，至少需要先問，(1) what，即那一本經典文學？(2) why，為什麼是這一本經典文學？(3) who，經典文學桌遊的對象？(4) where，經典文學桌遊的操作場域？影響牌卡大小、張數多寡、配件大小...等等。(5) how，桌遊規則？ 其次，分享教師自製桌遊成品，以及學長姐自製桌遊成品。 最後，提供桌遊設計需要的種種資訊，如免費圖庫、色票網站免費 icon.....等等。	
		4	Just do it (初稿設計)	第一次設計，往往不知如何下手，深怕做錯重來。所以，必須先灌輸學生一個觀念，無論想法多好多完整，沒有製作成品，也等於零。況且，只有製作成品後的試玩，才會知道設計是否恰當。這就是「Just do it」！	1. 教師評分 2. 同儕互評 3. 實作評量
		2	互相漏氣 求進步	初稿完成後，即讓其他各組試玩，從實際操作去看出找出遊戲的不足。「調整修改」是桌遊設計的不變王道。	1. 同儕互評 2. 實作評量
		2	專家講座	聘請有實際桌遊設計製作經驗的專家，入班分享。 (1) 賴維哲老師分享「經典/桌遊－文學轉換桌遊分享會」 (2) 陳政廷同學分享「桌遊創作分享」	增加一場 2 小時專家講座
		4	Just do it (二稿設計)	學生初稿設計作品，經由同儕試玩，以及聆聽專家講座之後，重新修正調整。	
		2	「桌」住經典	第一次分享，鼓勵學習者參與「桌住經典」全國性桌遊競賽。 第二次分享，學習者至「應用國文」進行分享。	1. 教師評分 2. 同儕互評 3. 實作評量
		下學期	口語表達 桌遊設計： 經典文學與	2	話說桌遊
2	專家講座			聘請有口語表達訓練的專	

期間	課程名稱	授課時數	課程內容	實施規劃	其它說明
				家，入班分享。聘請吳孟昌老師分享「自我探索與表達」。	
		2	口語表達訓練 1	第三次分享，學生將桌遊成品帶至華盛頓國小，分享給三年級學生。	1. 教師評分 2. 實作評量 3. 口語評量
		2	專家講座	聘請有口語表達訓練的專家，入班分享。聘請歐秀慧老師分享「口語表達與聲音表情」。	
		8	口語表達訓練 2	第四次分享，學生完成桌遊簡報，在視聽講堂進行口頭說明，並回應教師提問。	1. 教師評分 2. 實作評量 3. 口語評量
		4	口語表達訓練 3	第五次分享，學生將桌遊成品帶至台中科技大學，分享給五專部企管一年級學生。	1. 上台分享 2. 教師評分
		2	專家講座	聘請有口語表達訓練的專家，入班分享。聘請吳宇娟老師分享「故事再創與口語表達」。	
		4	口語表達訓練 4	第六次分享，學生將桌遊成品帶至長億國中，分享給美術班二年級學生。	因疫情取消
		4	口語表達訓練 5	第七次分享，最後一次的分享，將在勤益科大的國秀樓一樓中庭，直接面對全校師生。	因疫情取消
上下學期		12	意見交換 12 小時	有關學生製作桌遊初版、二版，以及準備至他校分享之前，除原本課程排定時間之外，必須再自行與教師約定時間進行各別討論。以利創意實作與口語表達的完成。	

藉由上表可知，整體規劃是以「經典文學」作為基礎，先從「創意實作」提供文學與設計的跨域實作，再由「口語表達」強化學習者對自製桌遊的理解。此課程設計的邏輯在於，創意實作與口語表達，乃是經典文學的「做」與「說」，可謂是經典文學接軌現實生活的「雙輪」。或者說，「閱讀」不可與「做」、「說」分割，而且當學習者能夠從「閱讀」轉化出「做」與「說」，其實亦已意味對經典文學的進一步理解。請參閱下圖：



總之，課程設計的目的，「創意實作」是在訓練學習者擷取經典文學的訊息，活用且設計出一套文學桌遊。「口語表達」則為強化學習者的表達能力，並將此表達能力展現在如何分享自製桌遊上。統整兩階段的課程設計，學習者從「做」至「說」，皆是與現實緊扣的必備能力，據此再觀經典文學的存在價值，自可察見其為現實生活注挹的養份，只待我們親自汲取享用。

#### （四）教學實踐與研究分析

首先必須強調的是，有關「經典文學與桌遊設計」的教學實踐，雖然區分「創意實作」與「口語表達」兩階段，但彼此又是相互依存。簡單來說，在「創意實作」的教學實踐中，學習者已有「口語表達」的初步訓練，在「口語表達」的教學實踐中，學習者亦要回頭檢視「創意實作」。因此，研究主題固然在「口語表達訓練」如何融入「經典文學與桌遊設計」微學分課程，但就教學實踐的完整呈現，本文仍舊將兩階段視為訓練學習者口語表達的一個整體。其下即進行說明：

##### 1. 創意實作

正如前文所述，「創意實作」已具「口語表達」的元素，教師針對此部分，再分就「自製桌遊」與「桌遊競賽」兩面向，揭示學習者如何獲得「口語表達」的訓練。

##### （1）自製桌遊

在「創意實作」的課程中，實際修課人數是 14 人<sup>39</sup>，分成 6 個小組，最終共計有 5 組學習者完成文學桌遊。事實上，學習者雖然認為自製桌遊是有趣且有意義，但製作過程卻十分辛苦。此顯現在課後回饋表單的「『桌遊設計』的難度？」回應裡，53.3%填選「非常困難」，46.7%填選「有困難」，並未有任何一人填選「普通」、「簡單」與「非常簡單」。正因為製作過程辛苦，各組因應自身情況的不同，遂呈現完全不同的期程。其下試將各組期程製作成簡圖：

<sup>39</sup> 除了修課的 14 位學習者之外，另有 2 組學習者因時間無法配合而未修習課程，但亦利用其它時間與教師討論。



整體來說，「發想」至「初稿」的蘊釀期，各組實無差異。然而在此之後，各組進程卻有顯著區別，如「赤壁」在初稿完成後，尚未提供同儕試玩，僅在與教師討論過程，即已自行推翻第一次初稿。所以當其他各組如火如荼的修改，甚至往成品邁進時，「赤壁」這套桌遊才開始被「發想」。或許也因為打掉重練的關係，第二次發想的桌遊，無論與文學的粘著度，抑或遊戲規則，皆有較成熟的設計想法，於是只用兩個星期就完成「發想——初稿——修改——成品」。如「自那時起的故事」，與「赤壁」恰好是對反情況，該組學習者在修課前，已有一些設計想法，所以從「發想」至「成品」，幾乎是一氣呵成。但，在「成品」被不斷試玩後，卻察見開局卡、故事卡、好壞結局卡之外，若能加入「角色卡」，說故事會更具豐富性與遊戲性。而且，置入《茶花女》「瑪格麗特」、《傲慢與偏見》「伊麗莎白·班奈特」、《西遊記》「孫悟空」、《水滸傳》「宋江」……等人物，桌遊與經典文學的串接，達到更好的效果。因此，縱使完成「成品」，期程又再一次循環了「修改——成品」。要言之，若檢視創意實作的過程，各組固然依循課程規劃的製作步驟，但此製作步驟並只能射線式，也可能是「發想——初稿——修改——發想——初稿——修改——成品」或「發想——初稿——修改——成品——修改——成品」。

話再說回來，期程雖有不一，但 5 組學習者的實作過程，大致在「發想——初稿——修改——成品」這個框架。而「口語表達」的訓練，則顯現在溝通、說服、說明及分享上，參閱下圖所示：



學習者必須先有第一步驟的「發想」，每個小組團隊討論出鎖定那本那些文學作品，以及什麼遊戲規則適合運用在此文學作品中。在第一步驟中，口語表達是最沒有壓力，畢竟小組團隊的組成，泰半是熟識同儕。不過，發想過程的意見交換，甚至言語交鋒，在小組團隊裡是常見之事。顯然如何說服同儕的口語表達能力，或者如何與同儕溝通的口語表達能力，必定是不可或缺。第二步驟是「初稿」，發想後的初稿，僅是使用名片紙的呈現，道理很簡單，因為初稿通常不會完善，有時更會漏洞百出。當各組初稿完成後，在小組內自行試玩，接著再請他組進行試玩。在他組試玩時，溝通與說服的對象，可能就由熟識同儕轉變陌生同儕，而不同對象是否皆能有效溝通與說服，自然也是口語表達能力的驗證方式之一。第三步驟為「修改」，在初稿試玩後，學習者收集各種訊息，重新調整自製文學桌遊。此時最主要的溝通與說服的對象，又轉變成教師，而教師會刻意針對文學內涵與桌遊規則，提出補充或否定的建議。在前面三步驟後，其中有幾組的學習者，無法說服他者或自我的情況下，不只是修改調整，而是重新發現、初稿及修改。另外，教師原本規劃課程外的討論交流，每組是 6 小時，後來統計結果是，每組平均需要是 12.4 小時<sup>40</sup>。最後，在第四步驟的「成品」，各組製作出文學桌遊後，再次請他組或教師進行試玩。此時的試玩，重點已不在修改，而在如何清楚說明桌遊，如何讓玩家可以快速理解並參與其中。

## (2) 桌遊競賽

在創意實作課程裡完成的文學桌遊，教師鼓勵學習者參與「桌遊競賽」，此競賽雖是勤益科大主辦，但徵件對象是全國大專院校生，實能藉由競賽審查去檢視自製文學桌遊的完成度。更重要的是，一旦能進入決賽，則必須在競賽會場，面對評審與全校師生，這當然是一場口語表達能力的試驗場。

有關學習者參與競賽，如下圖：

<sup>40</sup> 完成自製文學桌遊的組別，共計 5 組，課程外的討論交流時間，分別是 20、12、8、14、8 小時，平均是 12.4 小時。



參加競賽也是提醒學習者，創意實作的好壞，其實不會等同競賽結果，影響競賽結果的元素，除了桌遊成品本身之外，同時更要有引導參與及行商品銷的口語表達能力。而口語表達能力的差異，最終也確實左右了競賽結果，如「長生不老」的桌遊，與其他組別成品相較，可謂不遑多讓，但決賽結果未獲得名次及佳作。事實上，三位評審一致認為「長生不老」的學習者，過於緊張，未能清楚說明桌遊內涵。這當然就是本研究認為「口語表達」元素，必須融入「經典文學與桌遊設計」微學課程的原因。

總而言之，在創意實作部分，雖然學習者是自製桌遊的實作，但實際上已有口語表達的問題，如初稿時，學習者必須讓教師或同儕進行試玩，試玩過程又必須說明為何、如何製作這套桌遊。又如，在二稿時，經過初稿發想後的二稿，固然已經較為成形，可是仍舊要面臨同儕更多的挑戰，畢竟同儕在先前發想或製作的過程中，皆對桌遊開始有更多的理解與想像，所以二稿在說明自桌遊的清楚性上，乃是有增無減。最終的試煉場域，更要面對「競賽」裡的勤益師生與三位評審，而競賽過程的每說一次，就是再一次口語表達的訓練或調整。

## 2. 口語表達

在「口語表達」的部分，課程主要設定通過「專題演講」、「簡報預演」及「桌遊分享」三面向進行：

### (1) 專題演講

專題演講聘請了吳孟昌、歐秀慧及吳宇娟三位老師，分別由「自我」、「聲音」及「故事」三面向，傳授學習者如何精進「口語表達」：



### 口語表達的專題演講

吳孟昌老師指出認識自我，實為表達的基礎，如自我有何優缺，真誠對待自我，方能真誠與他人分享。歐秀慧老師強調聲音表情，並提供許多練習方式，如不同對象或不同情境，聲音皆有對應的表情。吳宇娟老師則透過時下青年喜愛的動漫，說明故事如何被不斷再創，以及藉由自我介紹活動，實際練習口語表達。學習者在三場講座後，回饋「『專題演講』是否幫助『口語表達』有所提升？」這種問題時，6.6%填選「非常有幫助」，66.7%填選「有幫助」，而有 26.7%填選「普通」。尤可注意的是，26.7%的「普通」，意味部分學習者認為專題演講沒有太大助益。教師分析可能原因有二：一是，無論「創意實作」或「口語表達」的課程內容，學習者幾乎都是「起而行」。因此，面對偏向靜態聽講的學習情境，其實感受力較不深刻，這也是勤益科大學習者必須再提升或改進的地方。二是，專題演講的時間，部分學習者因為系上有重要活動，遂無法三場全部參與，所以較易反映出某場講座的不適應或不喜歡。不過，明而可徵的仍是，73.3%的學習者，認為專題演講對「口語表達」是有正面助益。

#### (2) 簡報預演

簡報預演是課程的口語表達訓練重點之一，目的有二：一是，此課程安排在桌遊競賽之後，在校內外桌遊分享之前，既可修正調整競賽時的缺點，同時更能經由預演，檢視是否適用於不同年齡層的參與玩家。二是，無論是先前的競賽，抑或之後的桌遊分享，因為每組成員是二至四人，所以總有成員並未真正親臨「口語表達」的現場。若更嚴格地說，只要是小組的組成形式，必定會有學習者不想當報告分享者。有見於此，課程規定在「簡報預演」時，每位組員皆要上場預演。而在簡報預演的口語表達練習中，學習者可概分成「華山論劍」、「日新月異」及「十年磨劍」三大類：



## 口語表達的簡報預演

第一類「華山論劍」的學習者，口語表達或有小瑕，但能力皆已具一定水平。所以，「簡報預演」就只是各顯其能的華山論劍。第二類「日新月異」的學習者，口語表達能力雖不如第一類，可是卻如吸納百川的大海，一次又一次的不斷進步，可謂是潛力十足的一群。第三類「十年磨劍」的學習者，或許有一小部分原因是口語表達能力較差，然而依據教師的觀察，其實有更大一部分的原因，在於學習者對自我缺乏信心，甚至質疑自我的口語表達能力。如某學習者在簡報預演時，突然癱坐地上而重覆說不會報告，相同情況約莫有六、七次，但在同儕與教師的鼓勵下，最終仍舊完成預演，而且表現也不是太差。顯然地，學習者受到過往學習經驗的框限，自認為無法上台報告，或許只是信心不足。教師認為此類學習者不該永遠躲藏在前兩類學習者的身後，一旦「十年磨劍」完成，便要寶劍出鞘。當然，這是本課程所面對的學習者，或許也有身心狀況特別的學習者，真的無法面對上台，那又另當而論。

### (3) 桌遊分享

課程裡的「桌遊分享」，實為訓練口語表達的重要場域<sup>41</sup>，學習者在此場域裡與他者的互動，充滿不確定性。如上述簡報預演，或者在前一場桌遊分享經驗，皆不可能完全複製於當下。簡單來說，學習者隨時都要面臨不同的挑戰，若不能隨機應變，將無法有效分享桌遊，更不可能傳遞桌遊背後的文學意涵。這也意味著，學習者若能在實際分享場域裡，隨機應變的完成分享，必然是對自製桌遊有相當程度熟悉，並能夠在說明互動中傳遞文學訊息，更有清楚表達的口語能力。

在課程規劃中，分享對象是小學、中學及大學。然而，受到臺灣五月疫情嚴峻的影響，後面兩場取消分享。在此之前已完成的三場分享會，包括華盛頓小學三年級學生、臺中科技大學五專部一年級學生及勤益科大應用國文課程學生：

### 華盛頓小學的一年級學生



### 口語表達的校外分享

### 臺中科大五專部的一年級學生



### 口語表達的校外分享

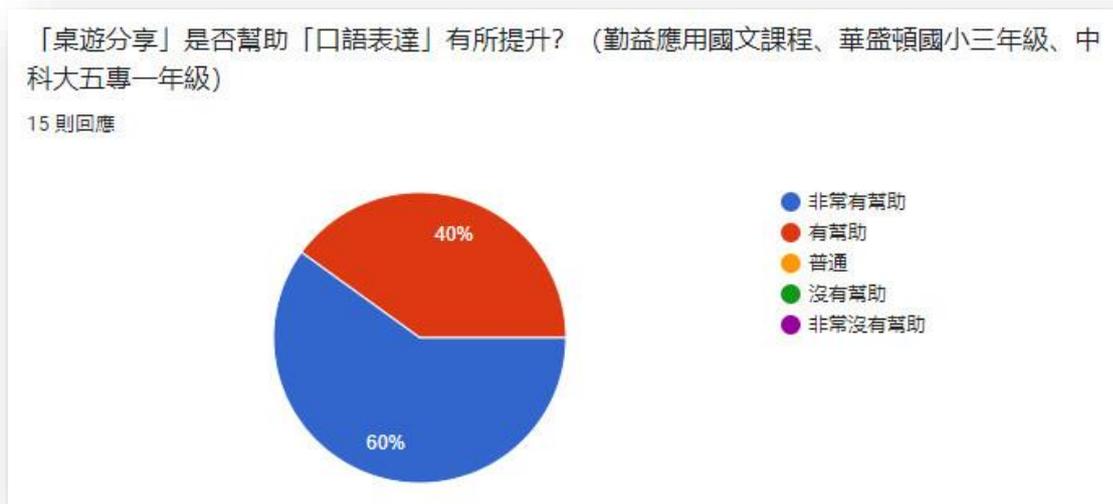
### 勤益科大應用國文課程的大一學生



### 口語表達的校內分享

依據學習者的回饋情況，面對五專一年級與大學一年級時，只要清楚說明桌遊規則，所

以是可掌控預料。但在小學的分享會中，五組入班的學習者，皆覺得相對困難，如學習者吳○○同學紀錄表<sup>42</sup>提到「小孩太亢奮」，無法好好聽完規則說明。學習者在分享後的自我剖析，就規則而言，桌遊設計雖有簡易與正常版，然而簡易版之於小學三年級，仍舊難度過高，如學習者包○○同學紀錄表提到「多數人對小王子的故事沒概念」，因此「小朋友按照題卡分享想法時，幾乎只回答一兩句就結束了」。其次，就文學而言，需要花費更多氣力解釋桌遊所對應的文本或故事。前者是就桌遊設計，暫且不論。後者的花費更多氣力解釋，教師認為恰好符合本課程的期待，因為「經典文學」與「桌遊設計」的結合，若要再能融入「口語表達」，最理想的方式，當即在學習者的實際分享過程。這在「『桌遊分享』是否幫助『口語表達』有所提升？」的回饋上，明顯呈現出來：



填選「非常有幫助」者有 60%，填選「有幫助」者有 40%，也就是 100%的學習者，認為「桌遊分享」有助於「口語表達」能力的提升。

而且，在學習者認知中較有困難的小學生分享會，小學生們的 34 份回饋裡<sup>43</sup>，「我覺得分享者有重點說明『規則』？」是 9.7 分，「我覺得分享者有清楚說明『規則』？」是 9.7 分，「我覺得分享者能夠有效引導我們參與桌遊？」是 9.9 分。相反的，「我覺得分享者沒有重點說明『規則』？」是 2.5 分，「我覺得分享者不能夠有效引導我們參與桌遊？」是 2.3 分。顯然地，學習者的口語表達能力，遠高於學習者自身的想像。至於另兩場的分享會，學習者雖然覺得較無困難，但依據教師的觀察，尚存有待改進處，如在五專部一年級的分享中，因為班級人數過多，每組人數達 12 人或 12 人以上，因此部分組員會無事可做。當然，這不僅僅涉及口語表達，同時更有班級經營的問題。總之，三場分享會，學習者在口語表達上，固然皆有小瑕，但瑕不掩瑜。

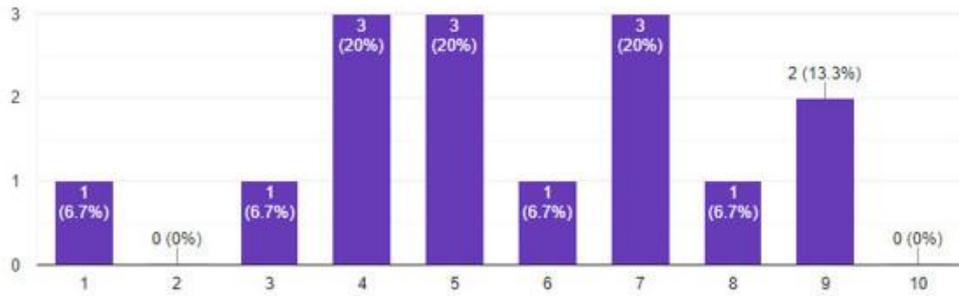
最後，課程既用「口語表達」作為研究主題，當然也針對「未修習課程前」與「修習課程後」的口語表達，請學習者自行比較評分。參閱下圖：

<sup>42</sup> 學習者對自製文學桌遊分享後的回饋表單，請參閱附件一「紀錄表」。

<sup>43</sup> 參與者回饋表單，請見附件二「勤益科大學生自製文學桌遊分享」。

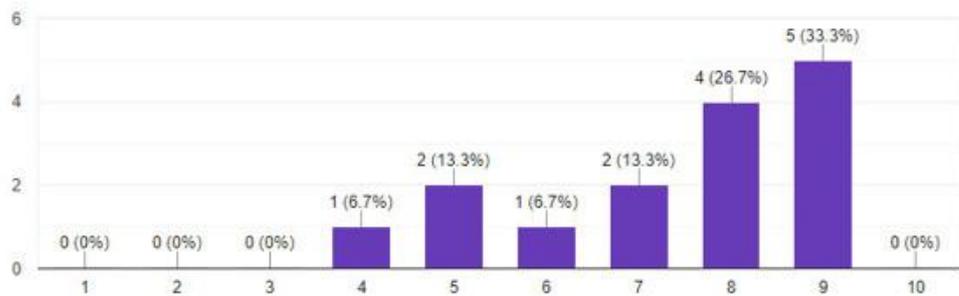
在未修習課程前，我對自己「口語表達」的評分？（最低1分，最高10分）

15 則回應



在修習課程後，我對自己「口語表達」的評分？（最低1分，最高10分）

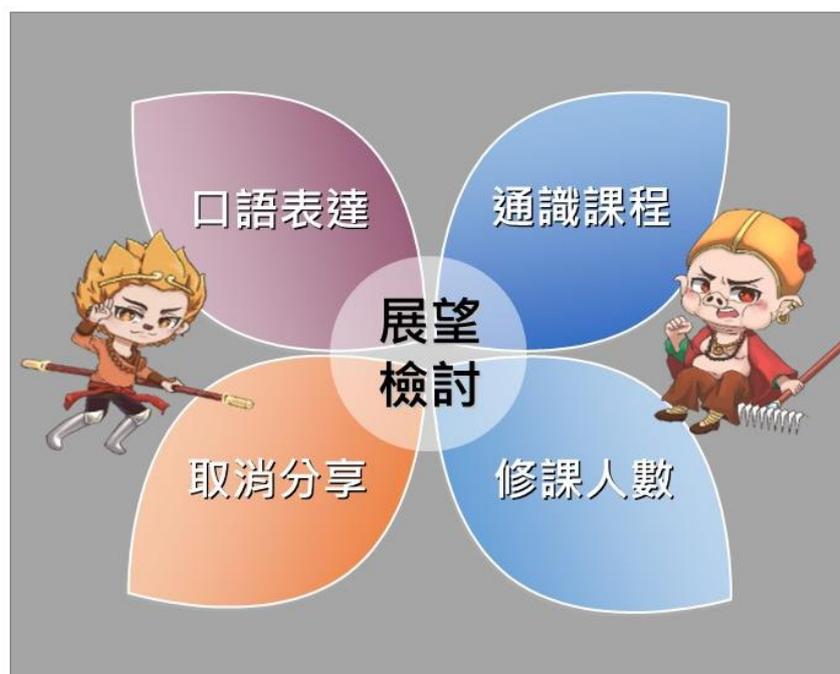
15 則回應



在未修習課程前，學習者評論自己的口語表達能力，有高有低，高者已至 9 分，低者則僅 1 分。大體來說，此數值顯示是平均分散，但總平均卻只有 5.6 分，竟然還不足 6 分。此又說明勤益科大的學習者，縱使能夠完成不錯水平的文學桌遊，可是口語表達能力卻有待加強。在修習課程後，即經過「專家演講」、「簡報預演」及「桌遊分享」的情境訓練或實戰訓練後，學習者已無填選 1 分者，最低分已提至 4 分。此處需要說明的是，修習課程前後的兩次最低分，實為同一名學習者。該名學習者正是前文曾提及，在簡報預演的過程中，幾度癱坐地上而無法報告者。無可諱言，倘若要該名學習者單獨一人，馬上面對一班學生侃侃而談，教師認為仍舊是不可能之任務。可又誠如前文曾言，這能否視為「十年磨劍」涵養期，未來或許不會是一位口若懸河的講師，但有朝一日或能如同儕一般上台報告？畢竟學習者也意識到自己不再是 1 分的口語表達能力，而已是 4 分。其次，修習課程後的總平均是 7.4 分，此數值與教師預設的 8 分或 8 分以上，固然存在著 0.6 分的差距。但從正面來說，總平均是從 5.6 分提升至 7.4，一學年課程能有給予學習者 1.8 分的進步，算是可接受的。要言之，依據學習者的上述回饋，以及教師的從旁觀察，絕多數同學在口語表達上，確實是有進步。

## （五） 檢討與展望

有關檢討與展望，分別提出兩點說明。請參閱下圖：



## 1. 檢討

教師檢討本次研究過程，察見有兩項無法彌補的缺憾。一是修課人數不足，微學分是通識選修，且非一般選課，所以若非與專業必修搭配，通常修課人數不多。加上教師一開始認為創意實作，屬於實作性質的課程，課程不只具有難度，教師一人也無法同時指導太多組別，故設定修課人數上限為 20 人。開課後，上學期「創意實作」修課人數是 14 人，下學期「口語表達」是 17 人。這與教師原本預估的 20 人左右，其實落差不大，但在計畫成果的量化數據上，卻出現較令人擔憂的樣本不足。二是因為疫情嚴峻而取消兩場分享，這看似是不可預期之事，然而當教師回顧課程安排時，卻發現原本只會取消一場。某場分享本來是在 4 月中旬，可是教師欲讓學習者在聽完三場演講後，才要進行該場分享，於是將之延至 5 月底。這也導致「小學」、「國中」、「高中（五專）」至「大學」的不同年齡分享會，最終缺少了「國中」這個區塊。

## 2. 展望

在展望的部分，一是教師因為這次的教學經驗，更加清楚意識到「口語表達」對勤益科大學習者的重要性，未來在教授的文學課程中，皆會將此視為課程重要的元素之一。二是，有鑑修課人數的問題，加上實作時間、討論時間及口語表達訓練時間不足的問題，「經典文學與桌遊設計」或許開設在勤益科大的博雅通識課程，應該更為合適。如此一來，上下學期合計的 2 學分，將增加為上下學期合計的 4 學分，各項課程安排會相對更完備。

最後總結來說，依據學習者自評、參與者回饋及教師觀察，最有助於口語表達的場域，實是校外分享，且於此分享過程，每位學習者皆能深化學習。這也證明教師將「口語表達」融入「經典文學與桌遊設計」課程中，實是能夠促進學習者的學習成效，亦可提升教學品質。

## 二、 參考文獻(References)

1. 蘇秀錦 (2002)。導師的葵花寶典——以逆向思考改造口語表達與認知觀念。師說，167，97-124。
2. 宋如瑜 (2005)。大學生口語現況調查。華語文教學研究，2:2，89-107。
3. 陳介宇 (2005)。寓教於樂的桌上遊戲。師友月刊，458，69-71。

4. 玫 珍 (2007)。大學「口語表達訓練」通識課程之教學探究——以演說、朗讀之表達技巧為例。嘉義大學通識學報，5，213-241。
5. 黃筠芸；王心錚；康素鳳 (2007)。身心障礙學生口語表達問題與有效教學法。特教園工，23:2，19-25。
6. 張德銳等人合著 (2007)。教學行動研究：實務手冊與理論介紹。臺北：高等教育出版社。
7. 黃俊儒 (2010)。為什麼行動？解決什麼問題？——以行動或問題為導向的通識課程理念與實踐。通識教育學刊，6，9-27。
8. 高熏芳 (2013)。數位原生的學習與教學。臺北：高等教育文化公司。
9. 陳幼慧 (2015)。教學是一種志業：教學行動研究案例分析。臺北：政大出版社。
10. 羅傑斯 (2015)。自由學習。北京：人民郵電出版社。
11. 逢甲大學國語文教學中心主編 (2016)。閱讀書寫·建構反思。臺中：逢甲大學國語文教學中心出版。
12. 紀俊龍 (2015)。服務學習融入國文教學之實踐——以大一國文《史記》選讀為例。人文研究學報，49：2，77-96。
13. 李智平 (2016)。如何經營一場好演講？——口語表達的教學方法與實踐。警察通識叢刊，6，54-82。
14. 林承翰 (2016)。桌上遊戲對大學生記憶力與推理能力之研究——以《富饒之城》為例教育研究論壇。教育研究論壇，7：1，1-22。
15. 侯采伶 (2016)。用桌遊來翻轉學習——以國中數學質數為例。臺灣教育評論月刊，5:5，132-137。
16. 許于仁；楊美娟；劉婉婷；張曉洋 (2016)。從心因性數位桌遊探討個人決策風格對於價值觀與生涯發展的影響。數位學習科技期刊，8：2，65-84。
17. 楊道麟 (2016)。經典文學教育的若干問題探究。國文天地，378，63-74。
18. 張于忻 (2016)。口語表達教學策略研究——以某工廠外籍移工為例。國教新知，63:1，49-59。
19. 林家米；隋翠華 (2017)。桌遊融入語詞學習之應用研究分析。臺灣教育評論月刊，6：4，196-202。
20. 林展立；賴婉文 (2017)。教育型桌遊的設計循環模式之探討。中等教育，68：2，29-42。
21. 何珮瑤；趙海涵；蕭敬樂；羅蘭 (2017)。試以心智圖強化高職生口語表達能力之經驗分享——以臺北市育達高職為例。育達學報，31，1-29。
22. 柯品文 (2017)。閱讀國文經典的可能與嘗試——從《當代短篇小說選讀》談起。全國新書資訊月刊，227，37-39。
23. 莫淑儀 (2017)。再談口語表達的偏誤問題——以「然後」為例。語文建設通訊（香港），113，43-45。
24. 陳東賢 (2017)。「創意遊戲與數學思維」教學與研究。大學教學實務與研究學刊，2017 專刊，75-111。
25. Carol S. Dweck (2017)。心態致勝：全新成功心理學。臺北：天下文化出版社。
26. 林金順 (2018) 如何以習慣領域學理論解讀經典——以《孫子兵法》為例。習慣領域期刊，9:1，1-17。
27. 黃淑貞主編 (2018)。聆聽生命的樂章。臺中：亞洲大學通識教育中心出版。
28. 黃國禎 (2018)。翻轉教室：理論、策略與實務。臺北：高等教育出版社。
29. 姚彥淇 (2018)。以《左傳》名句名言為主題的教學方案設計——以本校大一國文教學經驗為例。警察通識叢刊，9，86-104。
30. 盧秀琴；陳亭昀 (2018)。研發「生態總動員」桌遊教具以培養學生的環境素養。臺

中教育大學學報（數理科技類），32:2，79-104。

31. 韓德彥（2018）。角色扮演在通識經典閱讀之運用——以三國演義課程為例。嶺東通識教育研究學刊，7:3，55-70。
32. 翻滾海狸工作室（2018）。口語表達課程講義。臺北：三民書局。
33. 江江明（2019）。援引實驗教育理念的課程設計：以通識人文經典課程《史記》為例。文學新鑰，29，21-62。
34. 王振庭；許庭嘉（2019）。結合桌遊的運算思維翻轉學習模式對小學生學習表現之影響。教育研究月刊，301，50-65。
35. 陸怡臻（2019）。以桌遊《妙書說書人》提升國小高年級學生寫作動機之探究。慈濟科技大學學報，32，95-110。
36. 林玉惠（2019）。學用合一：「職涯高手——Boss 要的表達力」實作課程之學習成效探究。運動與遊憩研究，14:1，58-68。
37. 木暮太一（2019）。一聽就懂的重點表達術：不只秒懂，還能讓人自發行動的說明力。臺北：商周出版社。
38. 呂妙芬（2019）。經典與人的互動。
39. 人文與社會科學簡訊，20:3，111-117。

### 三、 附件(App





### 紀錄表

姓名	分享對象
分享策略？	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
認為今天分享有做到那些？	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
認為今天分享沒有做到那些？	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
如何改善？	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	