

下課好好玩——以兒童遊戲提升國小四年級學生 人際關係與創造力之研究

新湖國小

陳怡惠、車正雲、江豐聿

摘 要

本研究旨在探討遊戲教學對學生人際關係及創造力之影響，目的是希望能藉由遊戲教學，擴充學生下課活動的內容，激發其玩遊戲的動機，使其下課時能主動玩遊戲；並希望透過遊戲，發展學生的社交技巧，以增進學生人際關係；另外，亦希望透過遊戲中的創造思考過程，提升學生的創造力。

本研究的研究對象是三位研究者所任教之四年級學生，研究方式主要是採行動研究法，但在提升兒童創造力研究部分，則加入研究者同學年其他班級做為對照組，以與本研究之研究對象來進行比較分析。

研究結果發現透過遊戲教學，可以激發學生主動玩遊戲的動機，豐富學生的下課生活；再者，透過遊戲不僅改善了學生同儕間的關係，亦促進師生及親子家人間的人際互動；最後，遊戲能有效提升學生在流暢力、變通力、獨創力、精密力以及敏覺力的表現，激發學生的創造力。

關鍵詞：兒童遊戲、人際關係、創造力

第一章 緒論

第一節 研究動機

隨著時代的變遷，生活型態的改變，以往兒時玩的一些童玩或遊戲，尤其在都會區，已鮮少看見學生在玩。研究者們擔任多年的低年級及中年級小學教師，觀察到學生們有幾個現象：

一、學生下課時常喊無聊，不知該如何運用下課時間：下課時，除了幾位好動的男生已衝至操場玩，其餘的學生則是坐在位子上聊天，有的吃東西，有的閱讀，有的則在寫功課，完全沒有兒童應有的朝氣；此外，現在學校為顧慮學生安全，禁止學生在走廊上嬉戲。因此，有許多學生完全不知該在下課時做什麼。

二、學生沒有時間玩，與同學的互動不多：學生的下課時間是忙碌的，例如：因學業等問題被老師留下輔導，或趕著去上下一堂課，所以與同學互動少。另外，除學校外，很多學生表示在家也沒有時間玩，因要趕著學習才藝或補習。

三、現在學生的生活缺乏創意，很少有機會發揮創意：現在的孩子大多依賴現成的玩具，課餘休閒時間也多是選擇玩電玩、上網或看電視，來打發時間，沒有機會自己製作玩具。研究者所教的學生大多喜歡玩鬼抓人遊戲，但是從一年級玩到四年級，幾乎沒有什麼變化，而鬼抓人遊戲也常造成學生間吵架、推擠、受傷等情形。

童年應該是快樂的，可是現在的教育現況多注重各領域學習，以致學生拼命補習，忽略了給孩子們休息充電的時間。Frank 認為兒童從遊戲中，可學到一些別人無法教給他們的東西，那是他們探索及學習真實世界裡時間與空間及人事物的一種方式(引自鄭勵君，2009)。教育部創造力白皮書中也提及，不論是創新思考、批判思考或解決問題之能力，皆是未來世界公民的重要基礎能力。

因此，我們這個研究團隊著實覺得有必要去引導學童接觸不同的遊戲，使其主動與他人遊戲互動，並提升學童的創造力。

基於上述的動機，本研究的研究目的如下：

- 一、藉由遊戲教學，擴充下課活動內容，促使學生下課時主動玩遊戲。
- 二、透過遊戲互動，增進學生人際關係。
- 三、藉由學生下課時玩遊戲，提升學生的創造力。

第二節 名詞釋義

一、兒童遊戲

兒童遊戲是指學生在校時，主動自發的利用下課時間，玩老師教過的遊戲或自己想玩的其他遊戲。在過程中，學生能積極參與，並發揮創意修改遊戲活動。

二、人際關係

人際關係一種人與人之間的關係，此關係維繫著雙方，讓彼此在關係中擁有心理性的連結，且包括互動歷程中所表現的外在行為的反應、內在的思想與評價(羅佳芬，2002；游雅吟，1996)。本研究是指四年級兒童與其他同學互動的歷程，並藉由研究者的參與觀察和學生的回饋，來記錄此歷程，並分析之。

三、創造力

本研究使用「威廉斯創造性思考活動」量表施測，各項原始分數得分愈高，代表其愈具有該項能力或傾向。各向度的最高分如下：(1)流暢力：12分；(2)變通力：18分；(3)獨創力：36分；(4)精密力：36分。由於本量表是於民國八十三年施測並建立計分標準，與現在學童的生活經驗不同，因此，本研究不對照常模，而採用與對照組的前後測比較。

因「威廉斯創造性思考活動」量表中並無「敏覺力」這項向度，因此，研究者以「課程實施後問卷」第四題，做為學生敏覺力表現之判斷；另外，第二階段修正後，為了解學生的「變通力」是否獲得改善，因此以研究者所設計之「30個圓圈聯想測驗」來施測，類別總分為18分。

第二章 文獻探討

第一節 兒童遊戲

一、遊戲的意義

吳幸玲(2011) 綜合心理學對遊戲的定義，認為遊戲是兒童因為滿足內在需求，好玩而選擇去做的事。他們僅為了享受遊戲所帶來的歡樂，而不是為了外在的獎勵或回應外在的壓力，最重要的是兒童本身的自我選擇。研究者將遊戲的定義歸結為：遊戲是由內在動機引起，因遊戲本身帶來的歡樂，能持續自發性的主動參與之活動。

二、遊戲的類型

Piaget 將兒童遊戲類型依兒童認知能力的發展分為練習遊戲、象徵遊戲與規則遊戲三種類型。以下就其分類之遊戲行為來說明(吳旭專，2000)：

- 1.練習遊戲：簡單的、重覆的肌肉活動，包括使用或沒有使用遊具。
- 2.象徵遊戲：將某樣物品或某個人假想為其他的東西或人。
- 3.規則遊戲：遊戲訂有規則，遊戲者需共同合作，分擔任務。

在吳旭專(2000)的研究中，將 Piaget 對兒童出生至 15 歲的認知發展與遊戲活動整理為下列表 2-1：

表 2-1 Piaget 對兒童認知發展階段與遊戲分期的看法

認知發展階段	年齡	遊戲分期	備註
感覺動作期	0~2 歲	練習遊戲	
前運思期	2~4 歲	象徵遊戲	
直覺思考期	4~7 歲	社會遊戲	開始發展社交和玩規則遊戲
具體運思期	7~11 歲	規則遊戲	
形式運思期	11~15 歲	規則遊戲	

本研究的研究對象為國小四年級學童，對照 Piaget 對兒童認知發展階段的分類為具體運思期，根據 Piaget 的描述，這階段兒童對具體事物感到興趣，能根據具體經驗思維解決問題，能使用具體物之操作來協助思考；對有疑問的事物希望能實際操作，並實際觀察研究各步驟，此時期喜歡的遊戲是規則遊戲。

而 J. R. Moyles 將學校常見之遊戲型態分為三種(段慧瑩、黃馨慧譯，2000)：

- 1.肢體遊戲：傾向以遊戲運動之部位分類。

2.智能遊戲：以探索、運作、想像為主的遊戲。

3.社會/情緒遊戲：以治療、溝通、感受、競爭為目的的遊戲。

三、遊戲的功能

Hendrick 認為遊戲可以增進兒童的身心發展、智能發展、社會發展，且遊戲含有豐富的情緒價值，並可以發展兒童人格中創造的面向。遊戲也可以協助兒童學習領導與追隨的角色及有效的社會參與，並可以增加問題解決、批判思考、概念形成、創造力以及社會和情緒發展(引自陳明山，2004)。

第二節 兒童遊戲與人際關係

一、人際關係的意義、功能及重要性

(一)人際關係的意義

林淑華(2002)認為人際關係是人與人之間的心理交會、情感的溝通以及生命的對話所形成的一種特殊關係，涵括親情、友情、師長、朋友、同學等等之間的互動、依存關係。

(二) 人際關係的功能及重要性

兒童時期的孩子，除了家庭，學校也成為其生活重心，因此兒童與同儕的人際關係愈形重要。Bukatko & Daehler 指出，十至十四歲兒童其同儕關係的發展特色為形成親密友誼，結成小黨，附屬於群體，並感受到較多順從同儕的壓力(引自林惠雅，2003)。陳慧芬(2012)的研究裡提到同伴團體具有以下功能：(1)是情感和支持的重要來源；(2)學習平等關係中的人際互動；(3)形成自我概念和自我評價；(4)形成態度和價值觀。

但兒童在同儕間的地位不盡相同，有的因為缺乏理解別人觀點的能力，及缺乏社交技能，所以不被同伴接受。張振成(1996)就指出人我們可以運用心思或技巧來建立或增進人際關係(引自劉金花，1999)。

二、兒童遊戲與人際關係

Elkind 根據兒童的發展階段分析，適應外在世界成為小學兒童首要動力，這個時期強調適應社會需求，尤其八至十二歲階段的主要遊戲形式是有規則的遊

戲。孩子藉著創造屬於自己的遊戲規則，學習重要的社交技巧、態度和價值觀。兒童對朋友的喜愛之情促進了同儕社會學習，增進彼此互動(引自陳慧芬，2012)。

第三節 兒童遊戲與創造力

一、創造力

陳龍安(2000)認為創造力是個體在支持環境下結合敏覺、流暢、變通、獨創、精進的特性，透過思考歷程，對於事物產生分歧性的觀點，賦予事物獨特新穎的意義，其結果不但使自己也使別人獲得滿足。

二、兒童創造力之發展

兒童從六至十二歲在小學裡從事正規、有系統的學習，這階段兒童有意義的想像佔有主要地位，他們能想像更多富有創造性的成分，獨創性的創造想像也逐漸發展起來(董奇，1995)。

根據小學兒童的身心發展，兒童在小學期會面臨一個重大的轉折時期，特別是想像和思考的發展特點，故董奇(1995)認為小學是兒童創造力發展顯現實質性進展的新階段。從上可知，教師應把握兒童在小學期創造力發展的黃金階段，創造有利於發展兒童創造力的環境，多提供學童獨立、自主和解決問題的機會。

三、兒童遊戲與創造力

Bruner(1972)認為當兒童遊戲時，因為不擔心目標達成與否，可以嘗試許多新奇的作法。而兒童可能將這些嘗試應用到實際生活中，因而增加變通力與創造力。吳幸玲(2011)亦指出很多相關研究，證實了遊戲與多項創造力有正向相關。

第三章 研究方法

本章主要的目的在於描述研究對象的性質、研究設計、課程內容、研究工具、行動計畫與策略，及資料的處理與分析方法。

第一節 研究對象

本研究以三位研究者所任教的班級為研究對象(四年 A 班、四年 B 班、四年 C 班)，做為第一階段研究中的實驗組，一共 56 位學生；另外，為進一步了解遊戲教學對創造力的影響，因此在第一階段研究中，邀請研究者所任教之學年其他三個班(四年甲班、四年乙班及四年丙班)，做為實驗組在「威廉斯創造性思考活動」分析結果的對照組，一共 58 位學生。至於第二階段的行動研究是針第一階段來進行修正，所以第二階段不加入對照組。

第二節 研究設計

一、研究時間及流程

實施時間為 101 年 11 月 27 日~102 年 4 月 3 日，研究流程如下圖 3-1 所示：

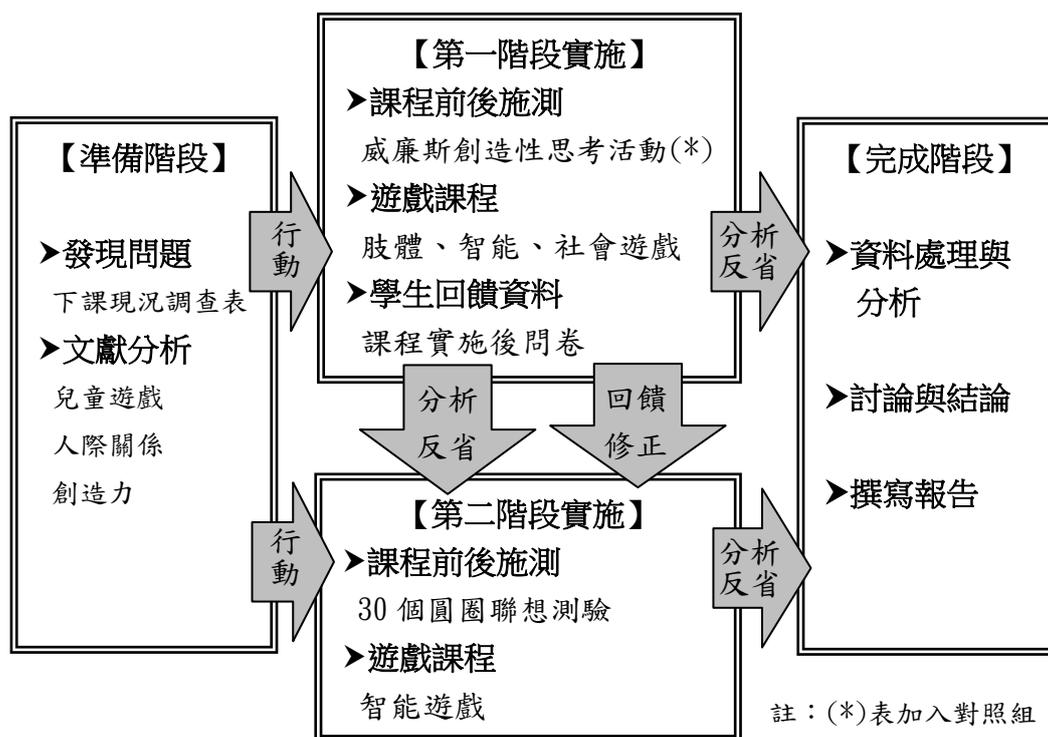


圖 3-1 研究流程圖

二、教學設計

本研究的遊戲內容大部分是蒐集過去兒童所玩的遊戲，再加上研究者自創的遊戲整理而成，主要利用綜合課及晨光時間進行此次研究。研究者參照 Piaget 的

兒童認知發展理論及 J. R. Moyles 對遊戲型態的分類，將研究者所蒐集的規則遊戲分為三大類，並將 J. R. Moyles 所分類之「社會/情緒遊戲」，依本研究目的改為「社會遊戲」，連同實施時間、上課節數及教學方式整理如下表 3-1：

表 3-1 本研究遊戲課程的型態分類及遊戲教學流程

階段	實施時間	遊戲型態	遊戲名稱	節數	教學方式
研究 階段一	(101/11/27 ~101/12/7)	肢體遊戲	手影	2	採基本教學流程（參看表下方註3）
			手指 1+1(△)	1	
			007 遊戲(△)		
			你一拳我一拳(△)		
			(101/12/10 ~101/12/14)	智能遊戲	
	抓筆(*)				
	斷手鬼(△)	1			
	踩腳(△)				
	(101/12/17 ~102/1/11)	社會遊戲	記憶大挑戰	2	
			人事時地遊戲		
			畫地板遊戲	2	
			打紙牌(*)	2	
研究 階段二	(102/3/4 ~102/3/29)	智能遊戲	彈指神功(*)	2	
			攻佔地盤(*)	1	
			地盤大富翁(*)	2	
			紙上動畫	2	
			橡皮筋遊戲	2	
			翻花繩遊戲	4	
			總節數	24	

註 1:(*)表研究者自創之遊戲

註 2：(△)表不需要道具的遊戲，學生可隨處與人互動。

註 3：基本教學流程：教師教授→學生分組進行→學生分享心得及新玩法→教師統整

第三節 研究工具

本研究所用之研究工具包括威廉斯創造性思考活動(F. E. Williams編製，林幸台等修訂，1994)、下課現況調查表、課程實施後問卷，以及30個圓圈聯想測驗：

一、威廉斯創造性思考活動

「威廉斯創造性思考活動」共包括十二題未完成的刺激圖形，可測得六項分

數：流暢力、開放性、變通力、獨創力、精密力及標題。方式是請學生運用想像力，在規定時間內，利用各圖中的線條，盡可能畫出與眾不同或有趣的圖，同時在圖下的黑線上，分別替每幅畫好的圖，取一個好聽、有趣的名字或標題。

二、下課現況調查表(參看附錄一)

研究者針對實驗組設計了「下課現況調查表」，以3個問題來問學生，用以了解學童在課程教學前遊戲的現況，做為課程設計的依據。

三、課程實施後問卷 (參看附錄二)

研究者針對實驗組設計了「課程實施後問卷」，共有8個問題，目的是為了調查學生下課的情形，並了解學童在遊戲中的創思歷程，以及從學生自評中，了解學童人際關係的改變。

四、30個圓圈聯想測驗(參考附錄三)

研究者在第一階段行動研究結束分析後，發現學童在創造力的「變通力」向度上進步幅度不大，因此，為了提升學生的變通力，研究者設計了第二階段的遊戲課程；另外，規畫了「30個圓圈聯想測驗」，來了解學生的變通力是否獲得改善。其內容包括30個圓圈，讓學生在三十分鐘內自由聯想創作，並參考「威廉斯創造性思考活動」中的圖形分類，來判別學生所畫之圖形的類別。

為了解這份「30個圓圈聯想測驗」的信度與效度是否合宜，研究者參考文獻，並邀請同學年的四年丙班做為測試的對象，測量前後時間差為兩個星期，所分析及測得結果如下：

(一)效度：當測量工具的內容符合測量目標所預期的內容時，即具有內容效度。

三位研究者檢視這份測驗，都認為這份測驗，足以蒐集到本研究第二階段所需要之資料，做為了解學童之「變通力」用，所以具內容效度。

(二)信度：從穩定信度的定義來看，當指標在不同時間做測量時，若得到同樣的結果，則此指標有穩定信度。四年丙班學生在此項測驗的前後平均差為0.9分，差異不到1分，因此，研究者認為此測驗具有穩定的信度。

第四節 資料蒐集與分析

本研究採行動研究法，在觀察、反思、計畫、行動的過程當中，主要是採取量化資料分析，並輔以質性資料的補充說明。以下說明之：

一、資料蒐集

(一) 威廉斯創造性思考活動

本研究採用「威廉斯創造性思考活動」中所測得之分數，做為本研究創造力部分的流暢力、開放性、變通力、獨創力、精密力成績表現。

(二) 下課現況調查表

藉由本調查表中的3個問題，即學生的自評中，對學生下課的活動情形和感受進行初步了解。

(三) 課後實施問卷

第一階段課程結束後，藉由問卷中的8個問題，蒐集並了解學生下課活動的情形和感受，人際互動情形，以及在遊戲中所展現之創造思考過程。

(四) 軼事觀察記錄、教師反省札記

研究者以參與觀察者的身份在課堂及下課時，觀察學生遊戲及人際互動情形，記錄學生下課是否主動玩遊戲，及學生創意的想法或玩法。

二、資料分析

本研究之資料分析流程，原則上先採整體分析；當各班有明顯差異時，再做個別班級或個案陳述分析。

(一) 量化資料

1. 本研究所蒐集的量化資料在第一階段時，是針對實驗組及對照組在「威廉斯創造性思考活動」的前後測平均分數來進行比較。
2. 第二階段時，則是針對實驗組所施測之「30個圓圈聯想測驗」之平均成績，來進行前後測比較，以了解學生的變通力是否提升。

3.針對「下課現況調查表」及「課程實施後問卷」中的封閉性問題，以百分比方式來呈現並進行比較分析。

(二)質性資料

整理「下課現況調查表」和「課程實施後問卷」中的開放性問題、「觀察軼事記錄」及「教師反省札記」等資料，其內容包含學生回饋記錄、教學過程、師生互動的對話、研究者教學後的省思，以及加以修正之行動研究過程等，將所得之質性資料與量化資料加以比對，用以補充說明量化資料之不足。

為求標示清楚及歸檔容易，本研究蒐集之質性資料編碼如下表3-2：

表3-2各種原始資料編碼意義表

資料種類	編碼舉例	意義
軼事觀察記錄	TB軼1011225	101年12月25日四年B班研究者的觀察記錄
教師反省札記	TA省1020302	102年3月2日四年A班研究者的省思筆記
學生回饋資料	SC饋-小御	102年1月5日四年C班學生小御的回饋、訪談記錄

第四章 研究結果與討論

第一節 遊戲教學前後，學生下課情形之探討與分析

本研究針對實驗組做分析，透過「下課現況調查表」及「課程實施後問卷」的量化與質化分析如下：

將學生在「下課現況調查表」及「課程實施後問卷」第1題「你覺得下課有趣嗎？」中，學生於遊戲課程前後對下課的感受，進行比較統計後做成表4-1：

表4-1 學生於遊戲課程前後對「下課感受」的比較統計表

班別	下課現況調查表		課程實施後問卷	
	有趣	無聊	有趣	無聊
四 A	30%	70%	74%	26%
四 B	82%	18%	100%	0%
四 C	67%	33%	89%	11%

一、課程實施前，學生下課玩遊戲的情形

(一)部分學生覺得下課無聊

從表 4-1 中可以看出，在遊戲教學前，很多學生覺得下課無趣，其中四 A 班級更高達 70%的學生覺得下課無聊。

研究者進一步了解學生覺得無聊的原因，整理如表 4-2，從表中可以發現各班覺得下課無聊的原因不同：

表 4-2 各班覺得下課無聊之原因的調查結果

班別	下課無聊原因(選項可重覆)			
	沒事做	人際問題	學習問題	其他
四 A	10%	10%	60%	10%
四 B	75%	25%	0%	0%
四 C	33%	33%	0%	50%

1.學習問題

四 A 學生覺得下課無聊，主要是因為學習問題，例如：未完成的回家作業部分必須運用下課時補完；有些學生習慣性遲到，許多晨光時間要做的事只好下課做；再來班級訂正規則多，所以要利用下課時間完成等等。

2.人際關係問題

四 B 和四 C 部分學生有人際關係的問題，像平時個性較害羞內向的學生，時常獨自一人坐在位置上，少與人互動；另外，各班幾位特殊個案學生，不知如何與人互動，易與人起衝突，例如：四上轉來的小銓脾氣易怒，他明白自己有人際關係上的問題，所以不易交到好朋友(TB 軼 1011127)。

3.不知如何安排下課活動

很多學生不知如何安排自己的下課時間，其中四 B 的女生更高達 100%表示下課無聊是因為沒事做；再進一步分析發現，很多覺得下課有趣的學生並非因為玩遊戲，而只是坐在教室裡聊天、休息和吃東西等理由。

(二)下課遊戲類別少

在「下課現狀調查表」第二題及第三題中，發現學生所玩的大多是鬼抓人等

追逐遊戲，甚至從低年級起就一直玩鬼抓人的比例高達八成以上（參看表 4-3），顯示學生偏好肢體遊戲，遊戲內容變化不大，玩法幾乎相同。

表 4-3 學生在低年級和中年級時玩的遊戲內容調查統計

班別	低年級時玩的遊戲		中年級時玩的遊戲	
	追逐遊戲	其他遊戲	追逐遊戲	其他遊戲
四 A	88%	12%	89%	26%
四 B	71%	36%	75%	15%
四 C	88%	29%	37%	47%

註：部分學生除了進行追逐遊戲外，亦重覆進行其他不同遊戲，因此總和不是 100%。

二、課程實施後，學生下課情形的改變

(一)行動階段一(修正前)

根據上述分析結果，研究者在第一階段教了 15 種遊戲，希望能擴展兒童遊戲的類別。從表 4-1 中可以發現，在遊戲教學後，實驗組各班學生覺得下課有趣的比例都提升許多，尤其四 B 的學生更達 100%認為下課變得有趣；另外，透過研究者實際觀察，學生們的確能較往常主動去遊玩，遊戲次數也變多。

從教學軼事記錄及學生的回饋中，觀察到學生因下列情形，而變得在下課時主動進行遊戲：

1.遊戲多元化，下課活動有多種選擇

根據「課後實施問卷」第 2 題的統計，發現學生對老師所教之遊戲的接受度很高，在老師所教的 15 種遊戲中，喜歡 10 種以上遊戲的學生達 65%。因為老師從簡單、變化較少的遊戲開始介紹，逐漸玩到需要道具的遊戲，每一個遊戲學生們都玩得很開心，所以學生們每個星期都很期待老師再介紹新的遊戲。

自從老師教了遊戲以後，大多數學生認為他們在下課時有更多元的選擇。雖然學生有時仍會去合作社買東西，或和同學聊天，但可以觀察到很多原本沒事做的學生，都興高采烈的與同儕玩著老師新教的遊戲。例如：現在有老師教的遊戲，我們的選擇更多元，不會每一次都玩一樣的(SA 饋-小辰)；我以前只會玩鬼抓人，自從老師教我們很多遊戲後，我幾乎每節下課都在玩，很有趣(SB 饋-小瑜)。

2. 引發學生好奇心，能自由探索，恣意發揮想像

研究者所教的遊戲中，約有六、七成以上的學生較偏好玩老師自創的遊戲，其中更有高達九成以上的學生熱愛玩地盤遊戲。究其原因可能是因為這些遊戲有別於他們之前的遊戲，給予孩子們很大的空間去創新，沒有既定的模式，可以產生許多變化，促使學生在遊戲中能自由發揮並探索，擴展其想像力；而且老師們率先拋磚引玉，勇於創新遊戲，學生自然有勇氣突破、改變。例如：因為老師自創的遊戲變化很大，我們可以自由改變這些遊戲，好好玩(SB 饋-小瓏)。

3. 同儕間互動機會變多，滿足學生社會發展的需求

在社會發展上，學齡兒童的發展任務之一是參與團體遊戲及有更多的同伴，因此他們比在學齡前時期更喜愛與同儕交往(吳幸玲，2011)。因此，藉由遊戲的互動，增進了學生與同儕間的互動，滿足其社會發展的需求，學生藉由彼此分享，認識了更多朋友。例如：我最喜歡老師自創的遊戲，因為別班都不會，只有我們會，很有成就感，我就可以教他們了(SB 饋-小康)。

4. 藉由休閒得以放鬆身心，紓解學業壓力

現代學子課業壓力大，常沒有時間玩，藉由遊戲課程讓學生暫時紓解了課業所帶來的壓力。例如：下課玩遊戲讓我放輕鬆，不會有壓力(SC 饋-小鳳)；我覺得遊戲可以讓大家都很开心，也能忘記心裡的煩惱(SB 饋-小行)。

(二) 行動階段二(修正後)

1. 探討第一階段修正之原因及改進策略

雖然學生的下課情況有以上的改變與進步，但從表 4-1 可以看到，四 C 有 11% 的學生仍表示下課是無聊的。經細查其原因，有的學生認為下課時間太短，不夠玩；有的則是因為剛好好朋友出國，所以覺得無聊，但對下課的感受是正向的。

而四 A 研究者表示常有力不從心之感，認為自己在引導學生下課多玩遊戲，及參與觀察學生的下課情形是有困難的。從表 4-1 可以看到四 A 的學生在「課程實施後問卷」第 1 題的改變比例雖高，但仍有 26% 的學生覺得下課無聊。

(1)原因檢討：經研究者討論後，認為原因仍在於學習問題：學生仍常因缺交、補寫和訂正作業，以及被科任教師留下來，所以沒有時間玩。

(2)修正策略：四 A 研究者自我檢討後，認為應提升自己的教學效能，減少訂正次數，並盡可能將下課時間歸還給學生(TA 省 1020111)。

2. 第一階段教學後之改變

四 A 研究者在第二階段教學中做了以下的改變：

(1)調整班級作息：晨讀時間提早五分，讓學生有足夠時間完成應做之事。

(2)加強聯絡簿功能：藉由聯絡簿，做好親師溝通，要求學生在家裡完成訂正，如此才能增加學生的下課時間。

(3)訂定班級共同下課時間：規定每天至少有一節共同下課時間，師生同樂，老師才可觀察學生下課情形。

自從四 A 做了以上的改變，發現學生的學習更有效率，因此，四 A 學生就有更多時間與人遊戲互動，享受快樂下課時光。

第二節 遊戲教學對學生人際關係的影響

在這遊戲教學中，研究者亦發現遊戲對學生人際關係有正向的影響。從「課程實施後問卷」第 8 題中，可以看出在遊戲教學後，學生大多認為人際關係有改善，其中四 B 及四 C 二個班級的學生更是高達 100% (參看表 4-4)。

表 4-4 學生自評遊戲教學後的人際關係

班別	人際變好	人際沒改變	人際變差
四 A	95%	5%	0%
四 B	100%	0%	0%
四 C	100%	0%	0%

而研究者也發現在遊戲教學後，全班的班級氣氛變得比較愉快，彼此間的互動變得更佳，對於班級經營是有幫助的。從學生在「課程實施後問卷」的回饋及研究者的觀察中，可以看到學生的人際互動有下列幾方面的改變：

一、同儕間的互動

(一)增進同儕間的感情

1.同班同學間的感情更好

歷經三年級一整年的相處，仍有學生彼此間不熟悉，但藉由遊戲的互動讓全班同學間的感情更上一層，例如：原本我很恨的人，現在都變成了我的朋友（SC 饋-小祐）；這些遊戲讓我和比較不常接觸的人玩，增加友情（SA 饋-小暄）；小妤等三位同學相約在兒童節到小康家玩老師教的遊戲（TB 軼 1020403）。

2.害羞內向的學生變得活潑

有些個性文靜的女生，現在都會主動找同學玩遊戲。例如：我覺得老師教遊戲對我的人際關係有改變，讓我跟同學的默契變好，我現在下課會跟朋友一起玩，也會跟老師玩，變得更快樂了！（SB 饋-小婕）。

3.增進和異性互動的機會

雖然大多數的學生並不排斥與異性一起玩耍，但在下課時，仍然習慣性與同性別同學一起玩。可是在遊戲教學後，打破以往男生一群，女生另一群的畫面，可以看到男女生一同遊戲。例如：我以前都不喜歡跟女生玩，可是老師教了我遊戲後，我就不排斥跟女生玩了，就可以跟更多人當朋友了（SB 饋-小宸）；小暄較少和異性一起玩，經過這些遊戲後，和男生互動變得更頻繁（TA 軼 1011225）。

4.結交更多新朋友

有部分同學表示，因玩遊戲交到更多同班以外的朋友；而有的學生原本就是人氣王，也因玩遊戲認識更多的新朋友。例如：在英文班時，有同學問我要怎麼摺粽子，而讓我認識了新朋友（SB 饋-小鈞）。

(二)學生個別人際關係的增進

各班中有一些在人際互動上有困難的學生，遊戲教學後，研究者發現這些學生都有明顯的改變，以下為幾種情況的轉變：

1.社交圈較狹隘的學生，擴大了交友圈

四 A 小千平常都和自己的好朋友一起玩，會排斥不喜歡的同學，但是在玩「人事時地」遊戲時，為了和全班同學互動並認證簽名，也願意和較少接觸的同學一起玩，甚至和原本排斥的同學打成一片(TA 軼 1020104)。

四 C 小聚功課雖好，但在三年級時，老師就發現他的人緣並不是很好，他也為此不開心。藉此次遊戲教學，他有機會可以和他一直想接近的同學玩。小聚說：我覺得老師教這些遊戲，可以讓我的入際關係變得更好，交到更多朋友。

2.獨來獨往的學生，能主動找同伴玩遊戲

四 B 小妃常常孤單一人，但現在會主動找同學挑戰遊戲，她在問卷中提到：老師教的遊戲使我與同學變得親密，我喜歡這樣的改變，因為以前都是自己一個人，現在可以和許多同學一起玩。而個性內向的四 C 小御表示：以前我下課時都坐在位子上，很無聊，現在老師教了我們許多遊戲，我才有機會和同學玩。

3.情緒易失控的學生，學習收斂脾氣，並與人互動

四年級上學期轉來的學生四 B 小銓自己說：我覺得老師教這些遊戲，對我的入際關係有很大的改變，而且我喜歡這樣的改變。四 B 研究者也發現小銓現在為了玩遊戲，開始收斂自己暴躁的脾氣，學習如何與人互動，甚至能以幽默的方式表達自己的情緒，入際關係有很大的進步和突破(TB 軼 1020109)。

4.偏好聲光刺激的學生，願意融入團體中與人同樂

四 C 的小恩只喜歡玩電玩、上網或摔角遊戲，不管玩什麼遊戲，總說無聊，直到班上進行記憶大考驗遊戲時，小恩雖在一旁觀戰，但已不像以前那樣只會說些無聊的話或瞎鬧。之後，在教紙牌遊戲時，小恩開始樂於和老師、同學們一起玩。小恩說：我喜歡這樣的改變，因為可以和同學的感情變好。

5.學期間轉入的學生，很快的適應班級生活

上學期期中考後，四 B 班上從澳洲轉來一對雙胞胎姊妹，寄讀兩個月。剛好班上正在推行遊戲，藉由遊戲互動，消除轉學生的緊張，讓這對姊妹很快就

適應班級生活；待期末要回澳洲時，大家都非常捨不得，姊姊小香說：我好喜歡這裡，因為我們在澳洲的同學，都沒有像這邊的同學一樣對我們這麼好；爸爸也表示兩姊妹來學校上學非常愉快(TB 軼 1011211)。

二、與師長、家人親友的互動

除了與同儕間的互動，學生亦在回饋中表達與師長、家人間的互動變得更親密了，這是研究者在研究設計初期未料想到的一大收穫。

(一)師生關係變得親近

吳幸玲(2011)提到老師若能與孩子一起玩，孩子會覺得他們所玩的遊戲很有價值，也會覺得老師親切而不是遙不可及。因此，研究者親自在課堂教學和下課時與學生同樂，發現不僅讓學生更容易投入遊戲中，師生間的互動、溝通也變得良好，例如：以往下課我常埋首於學生的作業中，但現在我會盡量選擇放下手邊的事，甚至事先安排好時間，答應學生的邀約(TC 省 1020312)；老師教這些遊戲，讓我和老師的感情更好，下課也變得更有趣(SB 饋-小彤)；四上期末考結束後，監考四 B 的音樂老師留在班級上，和學生們一起玩攻佔地盤遊戲，現場師生互動氣氛熱絡，玩得不亦樂乎呢！(TB 軼 1020117)

(二)家人親友間的感情更融洽

在學生的回饋中，有 21%的同學表示將遊戲推廣至家人親戚，讓他們彼此之間的感情更加升溫。研究者將回饋整理如下：

- 1.改變親子之間的互動，例如：以前和媽媽沒什麼遊戲可玩，但現在有好多遊戲可以玩，在家就不會無聊了(SB 饋-小豫)；在家裡只有我一個小孩，沒有人陪我玩，我就跟爸爸說我要玩斷手鬼，爸爸媽媽就陪我玩(SB 饋-小瑜)。
- 2.改善手足之間的相處，例如：常與姊姊吵架甚至打架的四 B 小哲說：我覺得老師教這些遊戲，使本來無趣的姊姊變得更有興趣了。我喜歡這樣的改變，因為我們變得更親密；而四 B 的小康也說：我和妹妹感情不好，但我和她分享遊戲後感情變好了，這樣生活更快樂。

3.藉由新遊戲增加親友間相處的趣味性，例如四 B 小彤在她的寒假作業中提到：平常我們家庭聚會時，我都會和堂姊們玩撲克牌……，我就教媽媽和堂姊們玩粽子遊戲。除我之外，大家都沒玩過這個遊戲，所以我玩得特別開心。

從以上研究整理發現，遊戲增進了學生各項的人際關係，包括同儕、師生及家人間的互動，對學生的身心發展有很大的助益。

第三節 創造力結果分析

為了解在遊戲教學對學生創造力的影響，在本節中加入對照組，做為實驗組創造力表現的對照。根據「威廉斯創造性思考活動」前後測結果，將實驗組及對照組的前後測平均分數差整理如圖 4-1。

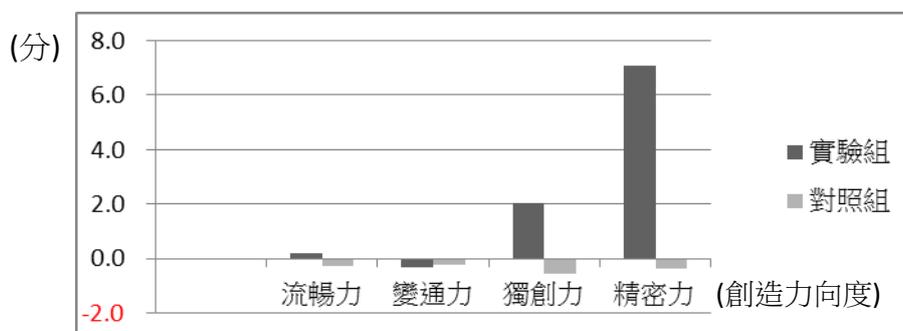


圖 4-1 實驗組和對照組的「威廉斯創造性思考活動」前後測平均分數差
從實驗組和對照組整體在創造力各向度的表現來看(圖 4-1)：

- 1.實驗組在獨創力及精密力上的平均表現上大有進步，遠超過對照組。
- 2.實驗組和對照組在流暢力和變通力度上沒什麼進步，兩者間差異很小。

以下針對學生在流暢力、變通力、獨創力、精密力及敏覺力五個向度來分析：

一、流暢力

(一)「威廉斯創造性思考活動」測驗結果

流暢力是產生觀念多少，是學生反應靈敏，思路流暢的表現(陳龍安，2000)。表 4-5 為實驗組及對照組在「流暢力」向度上的前後測平均表現，從表中可以看出實驗組及對照組的流暢力前後測平均變化皆小於 1，因此可說實驗組和對照組的流暢力表現沒有太大差異。

表 4-5 實驗組和對照組在「流暢力」向度上的前後測平均表現

「威廉斯創造性思考活動」前後測平均	流暢力		
	前測	後測	相差
實驗組	11.8	12.0	0.2
對照組	11.9	11.6	-0.3

研究者討論後認為：「流暢力」的總分為 12 分，而各班前測分數大多很高，平均已將近滿分，因此認為無論是實驗組或對照組，進步空間有限。

(二)實驗組學生的創造行為

從實驗組學生在「課程實施後問卷」第 7 題的回饋中，可以發現在手影遊戲有 32.7%、OO7 遊戲有 33.3%、彈指神功遊戲有 34.8%、地盤遊戲有 50.9% 比例的學生，表示曾嘗試改變遊戲的玩法，即使遊戲基本規則變化不大，但學生仍能在遊戲中不斷賦予遊戲新的巧思，例如：小行在地盤遊戲中蓋新塔(TB 軼 1011224)；小甫將色筆扣在一起，增加被射倒的枝數(TC 軼 1011226)。

二、變通力

(一)研究階段一(修正前)

1.「威廉斯創造性思考活動」測驗結果

變通力是一種改變思考方式，擴大思考類別，突破思考限制的一種能力，能想出越多不同種類用途的，代表變通力越強(陳龍安，2000)。表 4-6 為實驗組及對照組在「變通力」向度上的前後測平均表現，從表中可看出實驗組和對照組的前後測平均差皆小於 1，因此，兩組的變通力皆差異不大。

表 4-6 實驗組和對照組在「變通力」向度上的前後平均表現

「威廉斯創造性思考活動」前後測平均	變通力		
	前測	後測	相差
實驗組	7.6	7.3	-0.3
對照組	7.4	7.2	-0.2

2.實驗組學生的創造行為

雖實驗組在表 4-6 中的「變通力」未有明顯改變，但在問卷第 4 題中，有部分學生表示曾嘗試將老師教的遊戲，改變為其他不同的遊戲，例如：將紙牌當飛盤玩(SB 饋-小好)；將紙牌變成積木，玩疊疊樂(SC 饋-小筑)，但大部分學生

並未有不同類別的想像。

(二)研究階段二(修正後)

1. 探討第一階段修正之原因及改進策略

(1)推測實驗組的「變通力」未有突出表現的可能原因：

a.較少觸及不同類別聯想的遊戲，推廣期亦短：研究者設計的遊戲中，較少不同類別的想像；且推廣時間短，因此對增進學生變通力的效果不大。

b.較少鼓勵學生進行不同類別的聯想，故學生不習慣跳脫類別的思考。

(2)擬定改進策略：

a.增加可促進不同類別聯想的智能遊戲，例如：紙上動畫、橡皮筋遊戲、翻花繩遊戲。

b.多以提問方式刺激學生聯想，鼓勵學生運用老師提供之材料，或其他材料，來進行遊戲發想，例如：橡皮筋有什麼不同的玩法？

2. 第二階段教學後的改變

(1)「30 個圓圈聯想測驗」測驗結果

表 4-7 為實驗組在研究階段二的遊戲課程後，在「變通力」向度上之前後測平均表現。從表中可以看到實驗組三班在變通力的平均得分上都有明顯的進步。

表 4-7 實驗組在課程修正後「變通力」向度上的前後測平均表現

「30 個圓圈聯想測驗」前後測平均		變通力		
		前測	後測	相差
實驗組班別	四 A	8.3	12.1	3.8
	四 B	9.7	12.6	2.9
	四 C	9.6	11.2	1.6

(2)實驗組學生的創造行為

學生會利用課餘時間，將腦海中五花八門的故事情節化為紙上動畫，例如：愛畫畫的小哲特別創作一本小動畫，送給媽媽當作母親節禮物，媽媽也說小哲晚上寫完功課後，常獨自開心的坐在書桌前畫著小動畫(TB 軼 1020320)；小行發揮想像力，將平時古靈精怪的想法，製作成相關主題的系列動畫 (TB 軼 1020315)。

而橡皮筋和翻花繩的遊戲變化無窮，深受學生們的喜愛(參看圖 4-2)，例如：小銓對這兩項遊戲充滿熱情，手上隨時掛著一條橡皮筋或翻花繩，思考著如何變化新的造型 (TB 軼 1020321)；小睿在老師教了橡皮筋遊戲後，帶動大家用廢紙做子彈，並用橡皮筋進行彈射，老師考慮到安全，順勢提議大家用橡皮筋射色筆，結果發現許多男生下課都忙著在練功(TC 軼 1020312)。



圖 4-2 學生利用橡皮筋和翻花繩所創作之圖形

三、獨創力

(一)「威廉斯創造性思考活動」測驗結果

獨創力指反應的獨特性，想出別人所想不出來的觀念，是一種產生聰明的、不平凡的、獨特新穎反應的能力(陳龍安，2000)。表 4-8 為實驗組及對照組在「獨創力」向度上的前後測平均表現，實驗組全體平均進步 2.3 分，而對照組全體平均退步 0.4 分，因此可說實驗組在獨創力向度上有明顯進步。

表 4-8 實驗組和對照組在「獨創力」向度上的前後平均表現

「威廉斯創造性思考活動」前後測平均	獨創力		
	前測	後測	相差
實驗組	14.2	16.5	2.3
對照組	14.4	14.0	-0.4

實驗組在獨創力這部分雖有顯著進步，但從表 4-9 中可以看出實驗組三班的進步情形有所不同——四 B 進步最多，四 C 則沒有太大差異。

表 4-9 實驗組各班在「獨創力」向度上的前後平均表現

「威廉斯創造性思考活動」前後測平均		獨創力		
		前測	後測	相差
實驗組班別	四 A	15.0	16.4	1.4
	四 B	12.6	17.7	5.1
	四 C	15.2	15.5	0.3

(二)實驗組各班之「獨創力」不同表現的可能原因，以及學生的創造行為：

1.四 B 班級——以創造力教學精神，積極鼓勵學生創新遊戲

Bruner 認為遊戲的自由度可以增加兒童的變通力，提升問題解決的能力(陳慧芬，2012)。四 B 研究者在教學中一直秉持著開放支持的態度，鼓勵學生改編或自創遊戲，且在班上推廣，並鼓勵學生不斷創新。因此，學生從開始只照著老師所教的遊戲來玩，接著慢慢開始產生許多不同想法。最後，部分男學生甚至能運用身邊的材料，自創出完全不同的遊戲，且樂在其中。例如：同樂會當日，小行設計了萬里長城遊戲；幾位男同學合作，利用掃具及遙控汽車設計了路考遊戲，並將後走廊地板設計成大型大富翁遊戲(TB 軼 1020116)(參看圖 4-3)。對照這些同學在「威廉斯創造性思考活動」測驗中，「獨創力」表現都有顯著的進步。



圖 4-3 從左至右為學生自行設計之萬里長城遊戲、路考遊戲、大型大富翁遊戲

2.四 A 班級——展現個人特質，並互相學習

四 A 班級在「獨創力」上也有不錯的進步，該班研究者觀察到班級學生會互相觀摩學習，尤其是男生玩遊戲時較投入，比較會想方法讓自己贏，因而產生一些特殊的想法與玩法，例如：喜歡活動的小安設計了螃蟹對對碰遊戲(TA 軼 1011212)；小妃在期末同樂會時，用回收大字報做大紙球，設計團康遊戲讓全班一起玩(TA 軼 1020115)。另外，藉由遊戲教學，讓學生有機會展現自己所長，發揮個人特質，例如：小嘉用紙摺出刀及刀鞘，黏在腰上，將自己裝扮成武士，還摺出很多指套套在手指上，好似清宮中的妃子等(TA 軼 1011214)(參看圖 4-4)。



圖 4-4 從左至右為學生自行設計之螃蟹對對碰遊戲、大紙球、摺手指套

3.4 C 班級——獨創力進步幅度小，加強輔導學生之情緒感受

四 C 班級的進步幅度較小，經探究發現該班大多數學生是有進步的，但有幾位男同學在此向度退步較多，因而影響了全班的平均分數。

(1)推究進步幅度小的原因：

- a.喜歡聲光刺激的娛樂：這幾位男同學多是喜歡玩電腦遊戲或看電視，即使老師分享其他人的想法或鼓勵創作，他們一起玩的意願都不高，只在一旁觀望。
- b.負面情緒感受大：邱發忠(2006)指出有大量研究證實正向情緒會促進創造力，而 Fredickson 的擴展—建立理論，認為負向情緒減損了創造力表現(引自賴佳旻，2012)。根據「課程實施後問卷」第 6 題中所列的 24 種情緒感受(包含 12 種正向以及 12 種負向情緒感受)，實驗組學生大多是正向情緒感受偏多。然而四 C 幾位在「獨創力」分數退步較多的同學，對照其在第 6 題中的自評，發現負向情緒感受偏多。

(2)四 C 研究者省思後之改進策略——增加與學生互動、培養正向情緒

Smith & Syndall 認為成人直接參與孩子的遊戲，與孩子產生接觸，有助於提升孩子的創造力、以他人立場看事情的能力及社會技巧(引自吳幸玲，2011)。因此，研究者主動增加與學生互動的機會，並在遊戲中以輔導方式增進學生之正向情緒；另外，亦嘗試藉由故事、話語引導、情境討論來增加學生挫折容忍力，以減少負向情緒(TC 省 1020120)。

(3)第二階段修正後，學生表現之改變：

四 C 研究者根據第一階段的分析結果進行修正後，發現有幾位學生，包含曾在問卷中勾選負面情緒較多的學生，大多有不錯的改變：

例如：小睿原本較喜歡電玩遊戲，但在下學期推行橡皮筋與翻花繩遊戲時都很積極投入，常與老師或同學分享做法(TC 軼 1020313)；小皓等五位學生回家不斷練習或思考如何用橡皮筋做出不同圖形，彼此互相學習。有時名稱雖一樣，但

作法或形狀都有創新，如熱氣球、胡蘿蔔等(TC 軼 1020320)。

(4)推究第二階段修正後，學生表現改變的其他可能原因：

學生改變的原因可能與班級經營策略的改變有關；也可能是橡皮筋、翻花繩遊戲的競爭性較小，較能促進同儕合作，激發學生的想像力(TC 省 1020410)。

四、精密力

(一)「威廉斯創造性思考活動」測驗結果

精密力是一種計畫周詳，精益求精，美上加美的能力(陳龍安，2000)。從表 4-10 可以看出實驗組的平均表現遠超過對照組的平均表現，因此，實驗組在「精密力」向度上有明顯的進步。

表 4-10 實驗組和對照組在「精進力」向度上的前後平均表現

「威廉斯創造性思考活動」前後測平均	精密力		
	前測	後測	相差
實驗組	12.7	19.8	7.1
對照組	14.0	13.6	-0.4

(二)實驗組學生的創造行為

從問卷第 5 題中，四 A 有 58%的學生，四 B 有 90%的學生，四 C 則有 67%的學生，表達曾嘗試努力增進自己的遊戲技巧或工具，好讓自己在遊戲中勝出。

1.研究者整理出學生不同的精進方式：

- (1)多加練習，達到精熟，例如：我會回家一直練習，直到變厲害，這樣我就比較容易贏(SB 饋-小瑜)。
- (2)觀摩他人，增進遊戲技巧，例如：我會看同學用什麼技巧(SA 饋-小樺)。
- (3)改良遊戲道具，增強遊戲威力，例如：我會找一顆重的石頭放在粽子裡，這樣別人打過來，我的粽子就不會被打走。打紙牌時，我會增加紙牌的重量，來增加攻擊力(SC 饋-小恩)。
- (4)美化遊戲道具：有些學生熱衷於設計美化自己的道具，例如：紙牌上的精美圖案、設計個人化的迷你紙牌(參看圖 4-5)。

以上 4 種不同精進遊戲的方式，以改良遊戲道具的方式為最多學生採用。

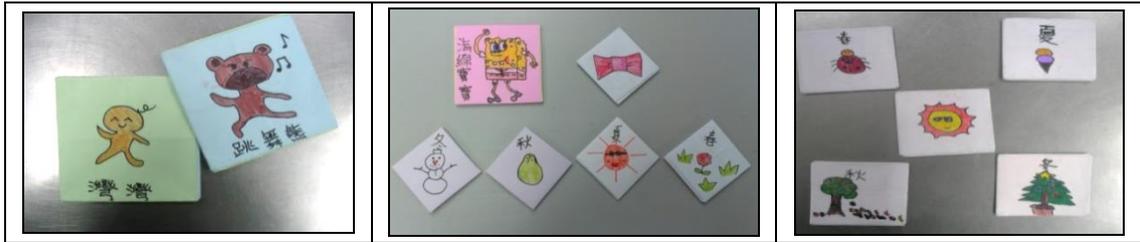


圖 4-5 學生所設計之精美紙牌

2.推測實驗組之「精密力」明顯進步的可能原因：

- (1)鼓勵精益求精：藉由鼓勵學生改良遊戲道具，並藉機讚美遊戲技巧佳的學生，和學生討論如何加強遊戲技巧，激發其願意精益求精的動機。
- (2)同儕間互相影響：部分學生好勝心強烈，玩遊戲時為了想贏，會將焦點集中在如何贏，因而心思更細密，考慮也會更周詳。

五、敏覺力

(一)「課程實施後問卷」中關於「敏覺力」的表現結果

敏覺力是指敏於覺察事物，面對問題時，能夠很清楚發覺問題的缺漏及關鍵，把握問題的核心的一種能力(陳龍安，2000)。實驗組在「敏覺力」的量化資料，是採「課程實施後問卷」第3題所蒐集之資料，將各班學生自認「會」在遊戲中「仔細思考，找出自己問題，並觀察其他人策略來進行修正」的人數比例，整理成圖 4-6。由於對照組並未進行遊戲教學，因此未針對對照組蒐集此項資料。

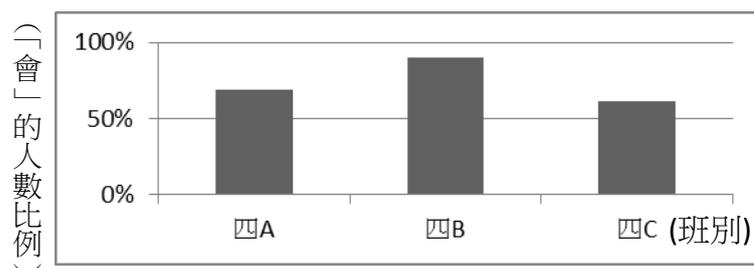


圖 4-6 實驗組各班學生自評關於「敏覺力」的表現

從圖 4-6 可看出實驗組在「敏覺力」上都有不錯的表現，各班皆有六成以上的學生，表示自己「會」在遊戲中仔細思考，找出自己的問題，並觀察其他人的策略來進行修正，尤其是四 B 班級有高達 90%。

(二)實驗組學生的創造行為：從學生回饋，發現學生在「敏覺力」的不同展現：

1.自己發現問題，並找出解決問題的方法：例如：我發現粽子重一點，比較容易把對方打出去，也比較容易贏，我回家想要把橘子工坊的粗吸管接起來試試看，裡面再裝一堆石頭(SB 饋-小銓)。

2.觀察他人的不同，來改進自己的技巧：例如：為什麼小筠每次都能夠贏？原來是因為他的工具有加「裝備」啊！(SA 饋-小辰)；我會觀察別人怎麼玩紙牌，讓自己像他一樣(SC 饋-小甄)。

從學生的回饋中，可以發現有少部分的同學是自我發現問題，並設法解決問題；但大多數同學都是在遊戲互動中，藉由觀察他人的表現，來精進自己的能力與技巧，因此，更多同儕間的互動對學生的創造力表現是有助益的。

第五章 結論與省思建議

第一節 結論

一、藉由遊戲教學，激起學生主動參與遊戲的興致：經由遊戲教學，豐富了學生的下課生活，使學生有更多元的選擇，並盡情享受遊戲所帶來的歡樂。

二、藉由遊戲教學，改善學生的人際關係：藉由增加同儕相處機會，使學生學會社交技巧，改變班級同儕間的相處模式，亦促進師生、親子間等人際互動。

三、藉由遊戲教學，有效提升學生的創造力：學生在流暢力、變通力、獨創力、精密力以及敏覺力上都有進步，並能在遊戲中發展出獨特的想法或做法。

第二節 研究省思與建議

一、研究省思

1. 提升教師的教學效能，加強親師生溝通，學生才有時間盡情玩耍

遊戲是兒童的天職，而下課又是學生的黃金時間，但學生有時會因學習等問題而錯過寶貴的下課時間，因此，教師應思考如何提升自身的教學效能，做好親師生溝通，讓學生的學習更有效果，才能將下課時間完整的歸還給學生。

2. 掌握創造力的教學精神，多鼓勵學生創新及分享，使其享受創造的樂趣

教師的定位是從旁協助學生進行創造思考，目的是為培養學生的創造思考能力；唯有秉持開放支持的精神，才能發掘學生的潛力，引領其大膽創新。因此，教師若能充分掌握創造力教學的精髓，提供自由安全的環境，讓學生可以無拘無束的思考想像，並讚美鼓勵學生獨特的回答和想法，學生自然能從創造中獲得成就感，進而享受其中的樂趣。

3. 放下教師的矜持，回歸童真，與學生同樂，促進師生間的和諧溝通

享受遊戲的快樂是不分年齡的，教師欲打破師生間的藩籬，從傳統嚴肅、有距離感的刻板印象跳脫，需放下教師的矜持，重拾赤子之心，才能享受與學生互動的樂趣，促進師生間的融洽相處，對教師的班級經營也有很大的助益。

4. 回想教學初衷，真心關愛每位學生，使其受到肯定和重視，並健康快樂成長

透過研究，使研究者從每日忙碌的工作中，再次省思教育初衷。希望每個孩子都能在愛裡成長，無論在師長和同儕中，都能受到肯定和重視；希望回歸教育意義，在指導學生課業同時，亦能激發其創意，培養對自我肯定，真誠接納他人，做個開朗、自信，不怕失敗和挑戰，並樂於學習的學生；希望童年遊戲帶給孩子快樂的回憶，並對其未來的人生有正面的影響。

5. 寓教於樂，師生教學相長，教學伙伴間更有默契，學習從不同角度看待事情

本研究之遊戲課程讓研究者重溫了童年的愉快回憶，藉由師生熱絡的互動，不僅學生獲得益處，研究者亦從學生身上得到許多啟發；此外，研究伙伴間的信賴與合作的關係，也因討論變得更加契合，不但打破舊有思想框架，勇於說出自己的看法，更嘗試從不同角度來設計和省思，激盪出更多的想法。

二、未來之教學建議

1. 加長各個遊戲的推廣時間，給予學生更多創造思考空間

本研究遊戲內容雖豐富多樣，但推廣時間相對不足，所以有些遊戲學生還來不及熟悉，就被下個新遊戲取代，學生沒有足夠的創造思考空間。因此，建議在學習每個遊戲時，多給予學生時間吸收消化，使其從中自由發展出新的創意。

2. 鼓勵學生多涉獵不同的事物，增加其思考的廣度

創意藉由擴散思考，可以產生更多元的連結，但要如何加增思考的觸角呢？例如：閱讀國語日報就是一個不錯的方式，可以增進學生思考的廣度。做法上，可配合學校的讀報教學，將不同題材納入遊戲中，增加創造思考的材料。

3. 規劃學生戶外活動場地，發展適合戶外玩樂的遊戲

本研究設計的遊戲以室內居多，研究者省思後認為可以再多發展戶外的遊戲，讓學生在晴天時多出去跑跳，使視野更開闊，思路更暢通。但因本校戶外活動空間較少，尤其雨天，更是缺乏給學生活動的場地，因此，建議學校能規劃屬於學生活動的場地，讓學生開心從事戶外活動。

第六章 參考文獻

- 林淑華(2002)。國小兒童情緒管理與人際關係之研究。國立屏東師範學院國民教育所。
- 林惠雅(2003)。兒童遊戲活動：動作技能與社會能力發展。台北：心理。
- 吳旭專(2000)。臺北市國小兒童遊戲與優良遊戲場規畫之研究。國立政治大學教育學系。
- 吳幸玲(2011)。兒童遊戲與發展。台北：揚智文化。
- 邱發忠(2006)。創造力認知運作機制之探究。國立臺灣師範大學教育心輔系。
- 段慧瑩、黃馨慧(譯)(2000)。不只是遊戲！兒童遊戲的角色與地位(原作者：J. R. Moyles)。台北：心理出版社。(原著出版年：1989)
- 陳明山(2004)。台南市國小遊戲場合適性之評估研究。國立臺灣師範學院體育科教學碩士班。
- 陳慧芬(2012)。創新金融教育方案對國小學童人際關係之影響-以遊戲教學為例。國立臺灣師範大學創發所。
- 陳龍安(2000)。創造思考教學。台北：師大書苑。
- 董奇(1995)。兒童創造力發展心理學。台北：五南。
- 劉金花(1999)。兒童發展心理學。台北：五南。

鄭勵君(2009)。兒童體育團康講義。取自

163.32.181.5/dyna/data/user/ymt91120/files/200905121543340.doc

賴佳旻(2012)。淺談情緒如何影響創造力教育。家庭教育雙月刊，35，64。

羅佳芬(2002)。國小兒童父母管教方式、自我概念、人際關係與利社會行為之相關研究。國立臺南師範學院國民教育研究所。

附 錄

附錄一：下課現況調查表

一、你覺得下課有趣嗎

有趣 很無聊 其他()。 因為()

二、低年級時，你都在玩什麼遊戲？

三、上了中年級後，你在家裡和學校下課時，分別最常玩什麼遊戲？

附錄二：課程實施後問卷

一、你現在覺得下課有趣嗎？為什麼？

有趣 很無聊 其他()。 因為()

二、你喜歡老師教的哪些遊戲？(可複選)

手影 人事時地 抓筆 打紙牌 記憶大挑戰

金手指 手指 1+1 007 你一拳我一拳 彈指神功

攻佔地盤 斷手鬼 地盤大富翁 畫地板 踩腳

三、你在玩遊戲時，會去觀察學習別人怎麼玩，並找出自己的問題後改進嗎？

不會 會，請舉例說明：

四、我曾經想過可以運用老師說的材料，做成完全不一樣的玩具或遊戲？

1沒有想過 2有想過 → 紙 吸管 筆 其他()

→ 說說看，你想做成什麼？()

五、我會想辦法增強我的遊戲技巧，或是遊戲工具，好讓我能在遊戲中獲勝？

不會 會，請舉例說明：

六、玩遊戲過程中，你的感覺如何？(可複選)

愉快 興奮 期待 刺激 幸福 得意 驚喜 滿足 親密 好奇

輕鬆舒服 自信 憤怒 無趣 煩躁 難過 痛苦 沒感覺 自卑

孤獨 失望 害怕 焦慮 害羞 其他()

七、你在玩哪些遊戲時有創新玩法？有幾種呢？(只要跟老師教的玩法不同，就是新玩法。)

手影()種 打紙牌()種 人事時地()種 記憶大挑戰()種

抓筆()種 金手指()種 手指 1+1()種 你一拳我一拳()種

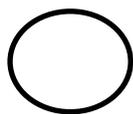
□踩腳()種 □斷手鬼()種 □彈指神功()種 □攻佔地盤()種

□007()種 □畫地板()種 □地盤大富翁()種

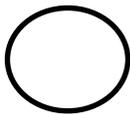
八、老師教遊戲後，對你的人際關係有何影響？你喜歡這樣的改變嗎？為什麼？

附錄三：30 個圓圈聯想圖畫(節錄)

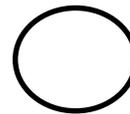
同學們，下面有 30 個圓圈，請在 30 分鐘內，用簡單的筆畫，將每個圓圈畫成不同的圖案，並在下方為每個圖案取一個適當的名稱。



1 _____



2 _____



3 _____

附錄四：【簡述】部分研究者自創及改編之遊戲內容和規則

遊戲名稱 (遊戲道具)	遊戲內容及規則	活動照片
紙牌遊戲 (自製紙牌)	1.三人以上，每人預備一張將軍大紙牌，及五張分別寫著「春、夏、秋、冬、金牌」的小紙牌。 2.將小紙牌覆蓋，隨意洗牌後堆疊一起。 3.玩家決定順序後，用將軍紙牌，打離堆疊之小紙牌，被打分開之紙牌歸打者所有。 4.「金牌」可任意變為「春、夏、秋、冬」之一。 5.最後，誰擁有最多組「春、夏、秋、冬」的紙牌，或最多紙牌的為贏家。	
彈指神功 (吸管粽子)	1.二人以上，每人五發子彈(即吸管粽子)。 2.將對手的子彈彈到桌外或打中對方子彈，最後留在桌上的即為贏家。	
攻佔地盤 (吸管粽子、25 格板、彩色筆)	1.二至四人，每人在 25 格板的角落設立將軍(即彩色筆)，及 5 個士兵(即吸管粽子)。 2.先決定進攻順序；士兵彈出後停留的空格，就是自己的領土；彈出框外就算死掉；打到對方的士兵，就可擄獲對方，而且當格就變為自己的領土。 3.擊倒對方的將軍則能翻盤，並可將對方士兵納為自己士兵來使用。誰的將軍持續到最後就是贏家。	
地盤大富翁 (吸管粽子、25 格板、彩色筆)	1.二人以上，每人準備 3 個士兵(即吸管粽子)，從 25 格板的起點進攻，中間須依序經過並停在遊戲前決定的休息站，才可到達終點。如果彈出框外，就算死掉。最後停留在終點上最多士兵的為贏家。 2.仿大富翁在 25 格板，發揮創意設計機會命運格。	