

【附件三】成果報告(系統端上傳 PDF 檔)

封面 Cover Page

教育部教學實踐研究計畫成果報告
Project Report for MOE Teaching Practice Research Program

計畫編號/Project Number：PGE1101096
學門專案分類/Division：通識（含體育）-通識課程
執行期間/Funding Period：2021.08.01 – 2022.07.31

寓教於樂：主題式教學模式下以「問題導向」與「遊戲化理論」為策略的大一國文經典閱讀教學
國文（一）、國文（二）

計畫主持人(Principal Investigator)：蕭旭府

協同主持人(Co-Principal Investigator)：

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：

成果報告公開日期：

立即公開 延後公開(統一於 2024 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：2022/9/20

寓教於樂：主題式教學模式下以「問題導向」與「遊戲化理論」為策略的大一國文經典閱讀教學

一、研究動機與目的 Research Motive and Purpose

(一) 研究動機

本計畫研究對象皆為醫護相關背景的學生。透過期初授課班級學生的匿名問卷調查，也發現學生在大一國文此科目修習上，希望加強的部分頗為相類（參見資料二）。

	醫學系 45	護理學系 81	全部 126
語文基本能力	27	47	21.4%
基本的國學常識	20	54	21.4%
閱讀能力	15	19	9.8%
寫作能力	34	42	22%
問題意識	16	27	12.4%
分析、思考及批判的能力	20	25	13%

（資料二；110 學年度）

透過資料二的表格顯示，本學年度學生自我評估在「問題意識」、「寫作能力」、「分析思考及批判能力」等方面的需求，甚至是基礎的國學（文本的外圍知識）以及文字修辭能力也都需要加強。再者，在期初匿名問卷中陳述過往的學習經驗時也發現，其不喜歡的原因多半歸因於以考試為導向造成的結果，即使喜歡，也因為資料的背誦等因素讓人卻步（參見資料三）。

	醫學系 45	護理學系 81	全體學生 126
老師教法	24	46	70 26.4%
背書	29	47	76 28.7%
填鴨考試	30	53	83 31.3%
對國文既定刻板印象	17	19	36 13.6%

（資料三，110 學年度）

本屆學生匿名問卷的陳述中所呈現的結果，恰好與申請人前段所述以及教學現場的觀察不謀而合。因此，如何透過大一國文課程的設計以及引導，提高學生學習興趣，並讓學生能夠達成多元思考及反思，並能獨立分析文本並提出觀點，成了課程設計時相當重要的議題以及目標。因此，如何讓在教學活動中提升學生解決上述的困境及能力，一直是申請人提出本計畫時所思考的重點。

經歷了 107-109 學年度教學計畫之嘗試與實踐，計畫主持人又思考到，基於學校醫護專業的緣故，是否可以在目前既有的基礎上，如何在大一國文的教學中，跨領域納入本校學生醫護相關的知識，開發出更多有助於提升學生各相關知識學習成效的教學策略？適逢武漢肺炎（Covid 19）的爆發，因應

疫情可能的惡化，校方也責成老師們學習線上視訊授課以及透過預錄方式的教學。由於少了教學實際現場互動的現場感外，學生也普遍覺得相較於現場授課的生動，學習上少了點趣味。引發了申請人試圖提出以「主題式教學」模式（Thematic approach）為課程教學核心主軸，透過「問題引導」以及「遊戲化教學」（Gamification）等策略的應用，思考如何將其融入大一國文經典閱讀的課程中。透過這樣的策略應用，希望在課程教學目標上，除了持續訓練學生解讀文本、分析文本等相關能力外，進一步也能讓學生具備跨領域的相關知識連結整合的能力，並能將「認知、情意、知識」三項指標納於課程學習的思考之中。也希望透過這樣的教學策略嘗試，看看是否能在「以學生學習為主體」的教學思維中能有更多的可能性。因此，本計畫在前述成果與基礎上，試圖提出以「主題式教學」模式（Thematic approach）¹為課程教學核心主軸，透過「問題引導」²以（PBL）以及「遊戲化教學」³（Gamification）等策略的應用，思考如何將其融入大一國文經典閱讀的課程中。透過這樣的策略應用，希望在課程教學目標上，除了持續訓練學生解讀文本、分析文本等相關能力外，進一步也能讓學生具備跨領域的相關知識連結整合的能力，並能將「認知、情意、知識」三項指標納於課程學習的思考之中。

（二）研究目的

本教學實踐研究的目的與歷來研究相同，申請人希望依循自身課程的實際教授以及對於學生課程進行中活動（反思）的實踐的檢視，在此基礎上，希望能夠設計出一份可以評量學生學習成果的反思成效，並依循既有的相關理論，進而討論、分析並最後發展成為貼近學生實際學習需求的量表。本計畫在前三年度（107-109 學年度）計畫的基礎下，要如何在相同課程學習過程中，結合本校學科特色，根據主題的設定，透過不同領域的連結，讓學生對於閱讀的文本以及相關的知識有更全面的學習以及理解。此次希望在「主題式教學」的模式下，除了持續前述成果在課堂中的操作外，試圖以「問題導向」、「遊戲化教學」等策略，進行強化課程學習目標的教學嘗試，透過文本培養學生的人文素養等教學目標外，也能讓學生以及老師透過教學計畫的實踐，透過課程的學習，解決學習以及教學現場的問題並獲得成長，便是此次計畫的重點及目的。

二、文獻探討 Literature Review

本計畫以「主題式教學」模式下以「問題導向」與「遊戲化理論」為策略的國文經典閱讀教學為主題，關於相關議題的沿文獻探討，試分述如下：

（一）「主題式教學」相關論文：

目前將主題式教學運用於課程中的研究，也多聚焦在中小學的教育中，而 108 課綱中所強調的「素養導向」，主題式教學更將成為課程設計中重要的一環。因此，目前所見學術論文中大多也與外國語言以及非中文領域的研究論文居多，像是〈生活化主題式教學對學生科學創造力影響之分析〉（關

¹ 所謂的「主題式教學」，顧名思義，強調每次的教學活動，都是以解決某一主題為目標，著重跨學科整合，將學校課程中所有學科觀點整合成不同的主題，讓課程以探究主題和問題為核心，有助學生察覺不同學習領域之間的聯繫（Jacobs, 1989）。

² 問題導向（PBL）「是一種課程設計與教學模式，係以學習者為中心並利用真實的問題來引發學習者討論，透過老師決定教學目標與進行問題的引導，藉由小組的架構培養學習者的思考、討論、批判與問題解決能力，有效提昇學習者自主學習的動機，並進行目標問題的知識建構、分享與整合」（陳志銘，2012）。

³ 所謂「遊戲化」不等於遊戲、也不等於電腦軟體，也不是模擬式遊戲。而所謂「教學遊戲化」，當然就是把遊戲化的元素應用在教學環境中（2020，王永福）。

惜華，2012)、〈以主題式教學法來探討國中學生「對科學的態度」之影響〉(朱正誼，2012)等皆是；簡言之，這些論文多聚焦於把如何將主題式教學融入教學環境中，使學生科學創造力能夠在這個教學環境下得以培養茁壯，並藉此探討學生的學習成效。

至於「主題式教學」(Thematic teaching)在語文教學的歷史源流，可追溯到20世紀60年代加拿大的「浸入式教學法」，隨後多應用於非母語英語教學(ESL)中。在語言教學中，主題式教學的終點在於如何在實際生活中的應用，主張語言教學情景化、生活化，因此，語言學習以各個「主題」情境的設定下，快速達到學習目的。而主題式教學也希望能打破現有的分科框架，讓學生有更自由的學習。在主題式教學模式下，教師不再是單打獨鬥的個體，課程的學習學生成為與教師共同合作的合體，透過主題的引導，達到跨學科、跨領域整合的學習目標。綜上所述，申請人認為大一國文課程頗適合透過此教學模式的操作，除了可以有效檢視學生的學習成效外，透過此教學模式也當可以提升學生主動學習以及跨領域學習的效果。

(二)「遊戲化教學」相關論文：

透過「遊戲化教學」達到教學成效實呼應了教育部致力於推動教學創新與實踐的想法，申請人希望透過遊戲化教學的手段達成多元評量的目標以及來檢視是否有助於提升學生的學習成效。而此理論中的一個焦點便是以「問題解決」為核心，據此設計活動並達成教學成效的目標。關於「遊戲化教學」理論的部份，在《遊戲化實戰全書》中作者認為，所謂的遊戲化：「是將一種常見於遊戲之中的樂趣與參與元素，仔細應用於現實世界或生產活動的本領。我將此一過程稱為『人本設計』，相對於我們在社會中常見的『功能取向設計』。人本設計優化系統中的人類動機，而非僅僅優化系統中的功能效率」(周郁凱，2017)換言之，遊戲化教學的重點並不式遊戲，遊戲化意指在非遊戲的領域應用遊戲的核心元素，藉以強化參與動機，並讓使用者有更好的表現；因此遊戲不等於遊戲，也不等於電腦軟體或模擬式遊戲。所謂的「遊戲化教學」，當然就是把遊戲化的元素應用在教學環境中(王永福，2020)

目前市面關於遊戲化教學的專書跨及許多的領域，其中《教學的技術》(王永福，2019)、《遊戲化實戰全書》(周郁凱，2017)等，基本上，這類書籍的內容著重在教學技術，以及遊戲化內涵的闡述，教師在課程活動的焦點在於學生為主體，如何使學生有所獲得，是其設計活動時的重要核心。目前關於遊戲化教學的學術研究論文並不多見，雖然目前「在台灣的教學發展上，教師逐步引入遊戲化教育與翻轉教室等新式的教學概念，其目的是促使學習者對學習感到興趣且願意主動。然而在學術研究中，以新式教學概念對於學習者而言，卻無法有效解決學習者的適應問題，同時少有創造力影響之探討。」(張佑愷，2016)目前申請人所見的碩博士論文有：〈遊戲化教學融入簡報製作之行動研究〉(鄧佳恩，2019)、〈創造性遊戲化教學系統對創造力、學習成效和接受度之研究〉(張佑愷，2016)、〈節奏遊戲化教學之研究—以國小三年級為例〉(曾品熏，2011)以及〈遊戲化教學應用於國小環境教育~以入侵紅火蟻為例〉(侯莉屏，2007)〈遊戲化學習理論在翻轉課堂教學中的應用研究〉(張金磊、張寶暉，2013)、〈遊戲化教學初探〉(牛玉霞，2006)皆是以遊戲化教學為主題的論文。綜觀其內容，多非中文領域的實踐研究為多，其他若是與語文教育相關的論文也多聚焦在國小至高中的基礎語文教育的探討，故此便不詳列。至於大學國文教學領域透過遊戲化的論文，目前申請人所見則有〈以闖關遊戲檢視國文學習成效之教案設計—以「解救司馬遷」行動方案為例〉(林麗紅，2020)一文。該文重點乃在於教案設計的成效檢討，希望透過闖關遊戲的設計，期望能獲得設定的教學成效目標，並進一步「檢討，調整教案設計以及作為評量學習成效的優缺點及局限」(林麗紅，2020)。簡言之，從目

前多數關於遊戲化教學之相關書籍以及研究論文可以得知，遊戲化教學的重點是教學，並非遊戲本身，所以其目的是透過將活動的設計納入遊戲的元素藉以實踐教學所欲達成的目標。

三、研究問題 Research Question

本計畫的研究的主題設定在透過以「主題式教學」的學習模式，夠過「問題導向」結合「遊戲化教學」的策略，希望進一步提升學生的學習興趣以及設定的教學目標的達成。本計畫希望透過主題式的引導，藉由實際的「問題導向」的引導與操作，進而有助於前述學生相關能力提升的改善。透過主題式教學的模式，讓學生在自主以及團體分工的模式下改變學生的學習方式，並以問題導向的教學策略引導，希望讓學生自主學習及發掘、解決問題，藉此培養學生發現問題，解決問題以及獨立思考的能力。至於檢視學習學生獲得方面，尤其跨領域知識性的獲得的部份，計畫嘗試以「遊戲化教學」的策略，透過題目、活動的設計，以學生為主體，讓學生在過程中寓教於樂，自然地學習到文本以外跨領域的相關知識，也透過多媒體輔具以及表單的設計，快速且有效率的檢視學生的學習成效。

四、研究設計與方法 Research Methodology

(一) 研究對象：

本研究對象為馬偕醫學院 110 學年度大一國文課程，醫學系、護理學系 A、B 班共 3 班，實際參與人數約 110 人左右。本研究採用「質性研究」方法 (qualitative research)，在研究結果的呈現上，著重於研究歷程的描述。因此，本研究關於學生學習所產生影響的評估時，將透過匿名問卷的方式進行，透過質性開放、彈性的研究過程來探究整個研究的成果展現。

(二) 課程開設：

本計畫的實踐場域仍與歷年計畫類似，以計畫主持人大一國文之課程，全學年國文（一）及國文（二）課程。課程選讀的文本已經點為核心，大致有：詩經選讀、神話選讀、老莊寓言、六朝筆記小說、現代小說及散文等。至於單元主題部份，配合文本進行相關議題討論，例如「愛情與婚姻」、「文明與文化」、「生死議題」、「人性自覺」、「國族與身體」、「啟蒙與婦女自覺」。課程依據「主題式教學」模式進行。課程除了基本詩歌內容、修辭等相關知識的講授及練習外，透過「問題導向」的策略，並跨領域地從「文學」、「文化」、「語言」、「宗教」、「法律」、「心理」等學門相關知識的討論，引導學生如何多元的思考以及探究文本解讀的多重可能：



簡言之，整體課程的學習模式，以「主題式教學」為核心、透過多媒體輔具的協助，「問體導向」的引導、「遊戲化教學」的操作以及反思寫作的實踐的課程安排，試圖讓學生可以了解自身與他人學習程度上的差異。學生透過課前、課堂內、以及課後相關知識的學習與獲得，以及對於學習過程經驗的反思，並經由不斷地分析、提問、討論，調整，持續為課程進行規劃，並建立一套自我學習的理論基礎，建構自己的觀點。透過這樣不斷的訓練的循環，最終將這樣的能力內化成為自己自主學習時的能力，不僅止於課程內文本的基礎學習，也能有能力跨領域的連結相關知識，成為一個會思考且能將課堂知識實際運用於生活之中的學習者。

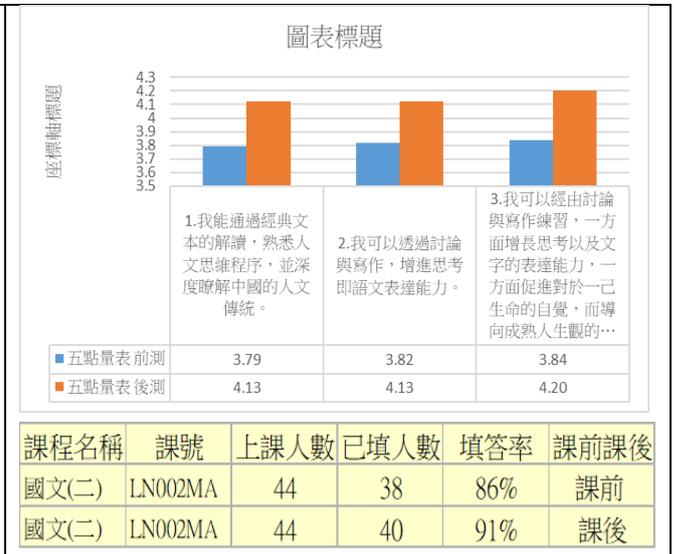
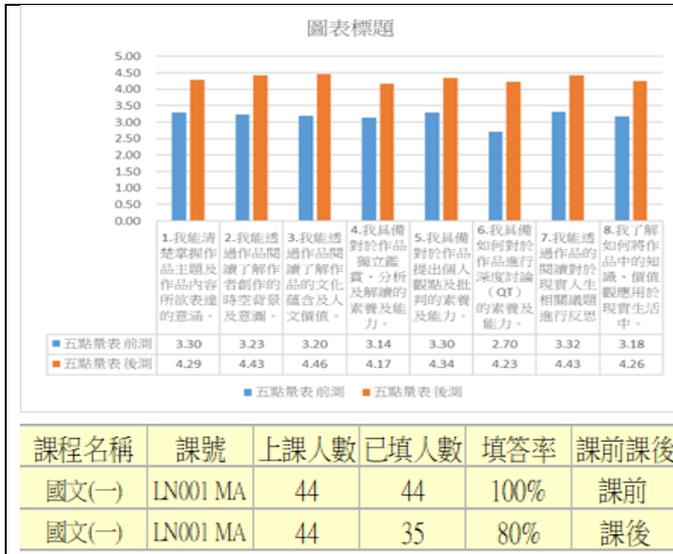
在課程活動中，透過「遊戲化教學」以及「多媒體輔具」的運用，試圖透過問題的設計來檢別學生學習的獲得成效。而其他單元也將依照此概念操作，例如「古典神話」選讀，則以「人類文明」、「文化」、「圖騰」及「認同」等相關主題，從文學、歷史學、人類學、生物學、民俗學、地理學等跨領域的方式，討論文本以及所設定的主題。諸如此類，可以從「儒家」、「道家」等經典閱讀討論「生死」等相關的哲學議題；而「六朝筆記」小說經典，除可以從「文學」、「哲學」的領域討論「自我存在」「人性自覺」等相關議題外，也可以從「社會學」、「醫學」、「心理學」等相關領域，從文本的敘事中分析當時的生活狀況。

五、教學暨研究成果 Teaching and Research Outcomes

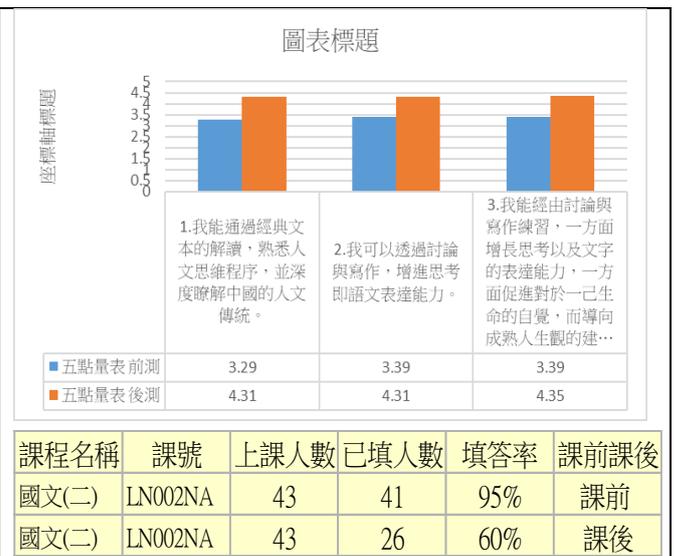
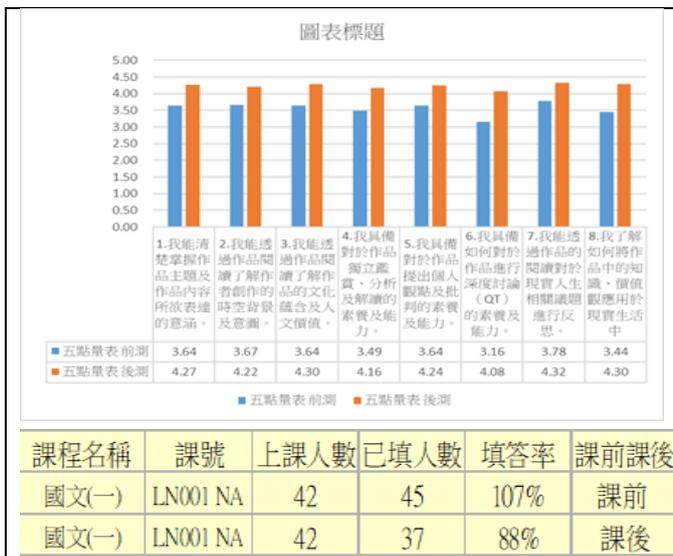
(一) 教學過程與成果

課程的規劃與實施，課程文本以各時期、各文體的「經典」為中心，透過「主題」架構課程，以單元為次序。全學年共 36 週（扣除考試、檢測，實際授課 32 週），課程劃分為八個大單元，透過主題的設定、問題的引導進行討論。本（110）學年課程實施成果從教務處的前後測的結果如下：

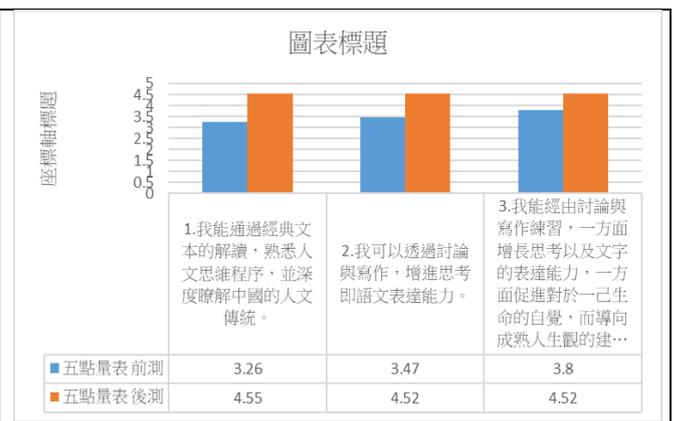
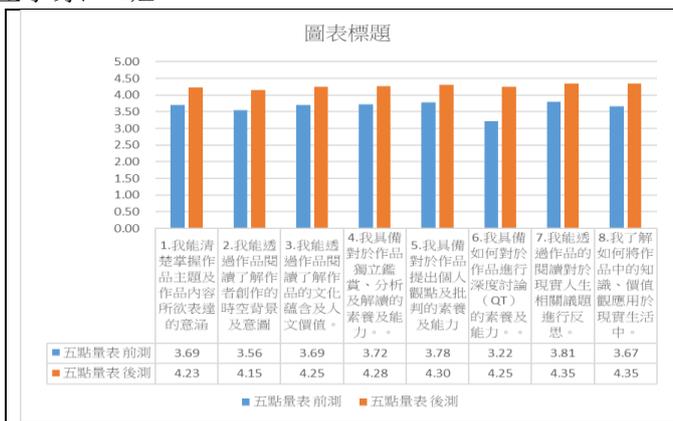
1. 醫學系



2. 護理學系 A 班



護理學系 B 班



課程名稱	課號	上課人數	已填人數	填答率	課前課後	課程名稱	課號	上課人數	已填人數	填答率	課前課後
國文(一)	LN001NB	38	36	95%	課前	國文(二)	LN002NB	37	34	92%	課前
國文(一)	LN001NB	38	40	105%	課後	國文(二)	LN002NB	37	29	0.783784	課後

此外，從教師的教學評鑑以及學生的問卷回饋也可以發現教學成果的狀況：

110-1 學年：

110	1	期末	LN001	國文(一)	MA	4.59	98%
110	1	期末	LN001	國文(一)	NA	4.67	100%
110	1	期末	LN001	國文(一)	NB	4.75	100%

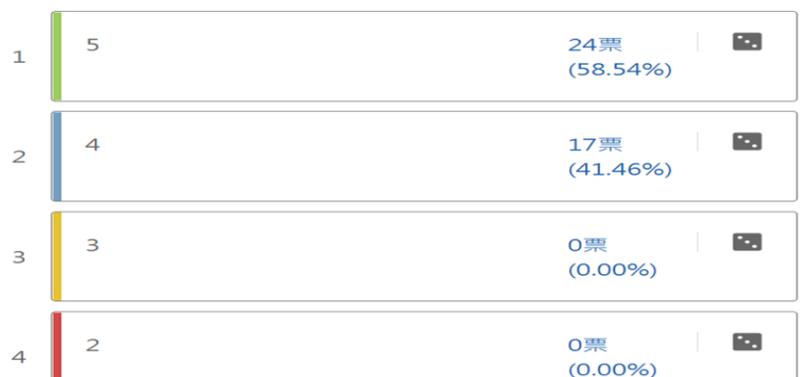
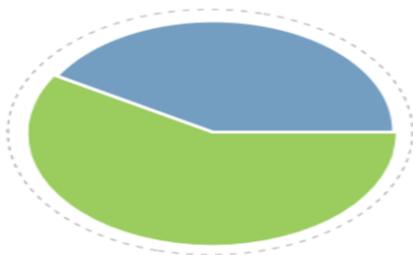
110-2 學年：

一、課程內容與教材評估	二、教學評估	三、學生自我評估	教學評量分數
4.68	4.67	不計分	4.68
一、課程內容與教材評估	二、教學評估	三、學生自我評估	教學評量分數
4.62	4.72	不計分	4.67
一、課程內容與教材評估	二、教學評估	三、學生自我評估	教學評量分數
4.81	4.82	不計分	4.82

從教學評量的結果可以發現，整體教學成果應該是受到學生肯定。其次，學生問卷回饋的部份：

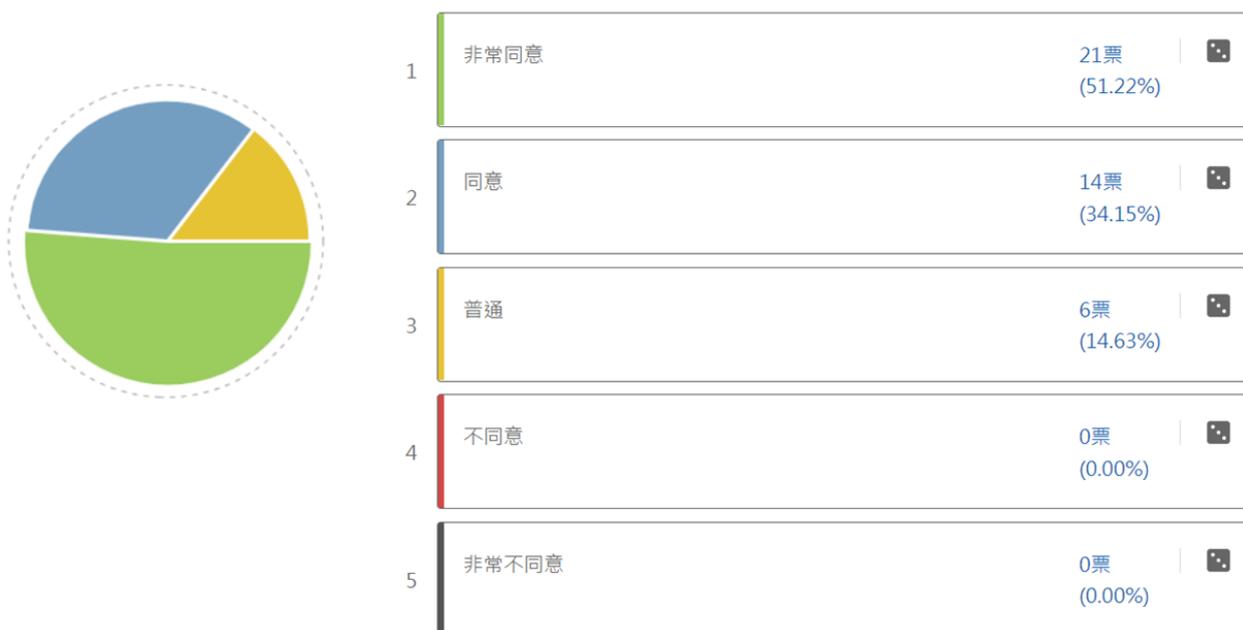
1. 主題式、問題導向式教學：

課堂學習：課程中老師藉由問題提問的引導，做為輔助對於文本解讀或分析時可能切入的角度的引導設計及訓練，是否有助於您對於文本閱讀問題意識的建立有所幫助？（滿分為5分）



1. 遊戲化教學部份（以醫學系為例）：

[課程學習] 課程透過數位教學工具 (如Zuvio雲端互動、觀摩) 以及透過以「遊戲化」(趣味化) 與「知識化」的教學策略的輔助，對我提升學習興趣以及成效有所幫助。



其次從問卷文字的反饋看來，學生大體上對於使用這些教學策略來提升學習成效的反應是正向的居多，此也顯示了這樣的教學策略應該算是成功的。

(二) 教師教學反思

關於教學反思，此部份可以分成對於老師以及學生兩個部份，首先是關於教師教學方面：

- (1) 如何將「遊戲化」元素納入課堂教學並提升學生學習興趣。
- (2) 單元作業的設計如何可以讓學生除了有趣外，能更有效連結單元知識的學習。
- (3) 如何有效引導學生問題意識的建構並在問題討論時不只是流於片面的 (free talk)，而是能夠有效的進入深度討論 (quality talk)。
- (4) 如何排除不可控因素，像是疫情造成的課程更動，並如何改以電子資源及其他輔助資源替代原先的教學計畫是日後必須面對與思考的議題。
- (5) 不同科系學生程度之落差與學習興趣對於課程講解時的調整以及問題的引導。

接下來是則是學生學習方面：

- (1) 基本文字能力影響了對於文本的解讀正確性與理解程度的深淺。
- (2) 分組討論時不知如何提問 (問題意識、切入的視角)，導致討論時有時候淪於文章內容的解釋。
- (3) 對於老師指定議題的討論有時因為生活經驗的缺乏而淪於表面的討論或不能有效率的討論。
- (4) 團體作業因為疫情導致無法在預計時間內一起完成或者必須做調整。
- (5) 因為科系的因素對於本科目 (人文學科) 的學習心態仍有待改善。

上述的反思，像是學生在問題提出的深度以及層次的部份，可以作為教師下次教學現場繼續思考以

及努力調整的部份。透過計畫的施作，的確讓老師以及學生有意識的學習如何分析問題以及提升自我學習的興趣。

(三) 學生學習回饋

從匿名問卷內容的回饋可以看出，學生對於國文課程透過這樣的教學策略的確有助於他們的思考以及教學目標的達成。學生的回饋試舉例如下：

1. 詩經不僅僅只是一些詩而已，而是傳達那時候人民的生活型態、價值觀、哲學思想。透過國文課的詩經賞析，能夠了解來和現今的我們做比較，反思我們是否進步或是退步，進而做出改善，讓我們社會變得更好。例如婚姻這件事，我們台灣已經明顯進步，不管是法律的保障或是觀念的提升。(日誌 MA45)
2. 我覺得是對於古人感情觀的了解也順便可以帶到自己身上。像是漢廣中主人翁因為未能順利追到喜歡的人，僅能不斷的思念她，讓我自己體悟到也許凡事都是好姻緣，未必要為一件永遠達不到的事情而執著。(日誌 MA44)
3. 可能跟神話本身沒有太大的關係但我覺得滿有趣的點是，通常死亡的一項是較負面、較令人感覺悲傷的，不過夸父追日和精衛填海中的死卻是給予人類活下去的力量，讓人了解死亡也可以是富有希望的，而不是只有負面的意象存在。(日誌 NB047)
4. 因為〈狡童〉這首詩所以讓我更加想了解文本的其他含義，而非單純的淺白翻譯。所以我去查了為何〈關雎〉這首要借關雎起興，原來是因為雎鳩鳥專情且莊重，正是古人所欣賞及嚮往的愛情。(1101218-問卷 S31)
5. 每次上國文課都覺得很輕鬆也很有趣，雖有趣輕鬆但收穫卻很多，得到了有別於以往的上課經驗。(日誌 NA20)
6. 我覺得老師上課很好玩，聽了都不會想睡覺，很有趣！(日誌 NB53)
7. 提升了學生的學習氛圍。更透過反思日誌這個媒介可以即時了解學生的意見，重新檢視教材做最快速的修正，例如「老師如果可以準時一點下課，那就會更好了~另外，我發現如果老師有與同學來回問答，或是用班上同學來舉例，我會連結文本意思較深切，記憶更深刻。(日誌 MA35)
8. 有許多文本都是經過老師的講解才發現有另一層的意義，因此常常會有對文本理解認知有差異的情況發生。透過老師對於文本觀點的提出、解讀的引導與內容的講解後，讓我可以更深入文本中細微之處所要表現的意涵，此外也有助於我理解文本整體的框架。(MA07)
9. 我覺得老師有時候會帶入一些不同的思維，像是「定伯賣鬼」我記得老師最後說這文章暗示，人心比鬼惡，這樣的說法我其實沒有聽過，以前只覺得定伯機靈又奸詐，讓這個小說的角色形象鮮明，從來沒發現這則小說其實同時也在暗示現實世界的人們。我覺得對於文章背後的意涵，每個人的解讀多少有所不同，不論是什麼樣的解讀，都是直得我們思考的。(MA09)
10. 有，在修習老師的國文課之前，我就閱讀過其中的幾篇文本，如張愛玲的傾城之戀。我認為我在

課程中的獲得有以下幾點：1.更透徹地了解文本的結構安排：從老師課堂上的講解過程，我更能了解作者安排小說各情節的用意和其要傳達的意旨。2.更能身歷其境體會小說中人物的心境：在以前自己閱讀的時候，有時總會感到困惑，對小說中人物的選擇感到質疑。然而，在經過老師課堂上一番解說後，我終於能體會小說其中人物的心境，如傾城之戀的流蘇。3.啟發自己小說創作的靈感：由於自身其實是對小說創作抱有一些興趣的，經過老師的分析文本，我慢慢對於小說構成的要素有一些體會，也累積我一些創作的養分。(MA08)

11. 1.老師對於文本的詮釋有與教科書截然不同的方法，常常顛覆我固有的認知，是我認為十分新穎的上課模式，學習前後也因此產生很大的差異。2.老師常舉生活化的例子來輔助說明文本或作者想傳達的理念，讓我對於文本更加熟悉、對內容的理解程度也更深刻。3.有些我對作家固有的既定印象，可能因為老師找到的影片中敘述者立場不同，而有了不一樣的見解。(MA28)

六、建議與省思

- (一) 如何養成學生透過反思寫作的工具建立終身學習：反思寫作的施作困境在於如何建立學生寫作的習慣。再者，過多的反思寫作學生的確也形成了寫作的疲乏。因此，使學生能與融入於學習中，應致力於一套反思寫作工具，使其培養終身學習的能力，應用於未來本校學生在實習階段亦或臨床時，能因時制宜的在困境中運用反思解決問題。
- (二) 如何更細緻地課程規劃。
- (三) 同儕討論機會以及品質的提升：在一個班級裡，每個人的背景知識、經驗往往不盡相同，透過同儕的互學，更能優化自己的思維。聽聽他人所說的，練習從不同角度看待事情的價值，針對彼此不同的想法進行多次的優化討論，更能繳交出漂亮的成績單及高水準的作品。
- (四) 遊戲化融入教學時的思考：教學的主題仍在於學生的思辨、分析能力的建構，透過遊戲化的用意在於使之過程中透過更趣味的方式學習，因此如何拿捏不要喧賓奪主，以及現實因素的考量（例如疫情）以及調整，都是在透過這樣的教學策略時需要考量的部份。
- (五) 課前問卷雖然以五點量表進行問卷資料的蒐集，然而在五點量表無法完整地呈現學生經過反思寫作訓練後其反思的前後差異。
- (六) 如何促使學生激發產生有品質的討論，可作為爾後在同一課程施作實的參考。

一. 參考文獻 References

林麗紅 (2020)。〈以闖關遊戲檢視國文學習成效之教案設計—以「解救司馬遷」行動方案為例〉，2020 教育部高教深耕計畫中文閱讀書寫課程小型學術論文發表會，德明科技大學，20-38。

關惜華 (2012)。〈生活化主題式教學對學生科學創造力影響之分析〉，台灣國立師範大學教育研究所碩士論文。

朱正誼 (2012) 〈以主題式教學法來探討國中學生「對科學的態度」之影響〉，台北教育大學自然科學教育系碩士班論文。

- 鄧佳恩 (2019)。〈遊戲化教學融入簡報製作之行動研究〉，東海大學教育研究所碩士論文。
- 張佑愷 (2016)。〈創造性遊戲化教學系統對創造力、學習成效和接受度之研究〉，師範大學科技與管理碩士學位論文。
- 曾品熏 (2011)。〈節奏遊戲化教學之研究—以國小三年級為例〉，台北教育大學音樂系碩士班論文。
- 侯莉屏 (2007)。〈遊戲化教學應用於國小環境教育~以入侵紅火蟻為例〉，台北教育大學碩士論文。
- 張金磊、張寶暉 (2013)。〈遊戲化學習理論在翻轉課堂教學中的應用研究〉，遠程教育雜誌，南京大學教育學院，73-78。
- 牛玉霞、任偉 (2006)。〈遊戲化教學初探〉，南京師範大學信息化教育研究所，教育技術專刊，4-5。
- 王永福 (2019)。《教學的技術》，台北：商周出版。
- 周郁凱 (2017)。《遊戲化實戰全書》，台北：商業週刊。
- 林文琪主編：《反思寫作論文集》：台北市：台北醫學大學，2017年7月。
- Bain, J., D., Ballantyne, R., Packer, J., & Mills, C：(1999)等人所提出的 5R 的反思觀點。
- Kenneth M. Zeichner、Daniel P. Liston；譯者：許健將：《反思教學導論》，心理出版社，2008年6月。
- Krystyna Weinstein；黃雲龍與徐嘉/譯，行動學習法(2001)出版社：弘智出版社。

二. 附件 Appendix (請勿超過 10 頁)

(一) 學生知情同意書範例：

研究知情同意書

研究目的：本研究目的為運用「反思寫作」促進醫學院學生自我知識的建構及對國文課程的學習興趣之影響。

研究對象：為了解醫學院學生的想法，研究者以衷心邀請修習大一國文課程的同學參與研究。

資料蒐集方法：本研究將以反思寫作學習單及反思日誌為主，並輔以動機問卷兩部分作為蒐集。

參與及退出研究：你可以自由選擇是否參與本研究，並可於填答過程中選擇退出本研究。

資料蒐集與運用(匿名原則)：本研究蒐集之資料僅作為研究使用，若未來作為學術發表使用，將採匿名的方式保護研究參與者的隱私。

簽署研究知情同意書：若對本研究有任何疑問，歡迎隨時聯繫蕭旭府老師或康郁玟。感謝您！若您瞭解上述事項，並同意參與本研究，請勾選並簽署同意書。

我了解且願意參加本研究

不便參加

(二) 110 學年度學生知情同意書簽署文件網址：

<https://drive.google.com/file/d/14f0lm4V3r4saVQF2jPLawQkqptuc6C5A/view?usp=sharing>