



國立臺灣科技大學 (109 學年度) 教學實踐研究計畫成果發表會

以創新遊戲設計與角色扮演結合教育議題 提升師資生多元素養之導入與評估

高宜敏 國立臺灣科技大學 數位學習與教育研究所

研究背景

臺灣教育改革歷經數次變遷，近年提出108課綱，以「自發」、「互動」、「共好」為基本理念，「核心素養」為總體的課程發展主軸，強調教育的價值與功能，並希望老師能將議題融入課程，從不同領域的角度對各項議題進行深度探討，同時提供學生進行跨領域整合的學習機會，彰顯出問題的情境性與觀點多元性。基於上述，研究者希望藉由執行此次計畫，將主題演講、創新遊戲設計與角色扮演辯論會融入課程，培養師資生的批判思考與問題解決能力，使其在進入教學現場前，便能產出融入議題的教學設計，提早為未來的教學設計做足準備。

研究問題

1. 經過整學期的教育議題課程訓練後，師資生認知層面的多元素養成效是否有提升？
 - 議題涵蓋家政與家庭教育、資訊、品德、海洋、理財等5個領域

研究對象

研究對象為國立臺灣科技大學修習中等教育師資培訓課程的學生，參與人數共39人，學生來自大二至研究所的不同科系(設計、建築、化工、應外、電機、資工、應科、數位等)。

研究流程

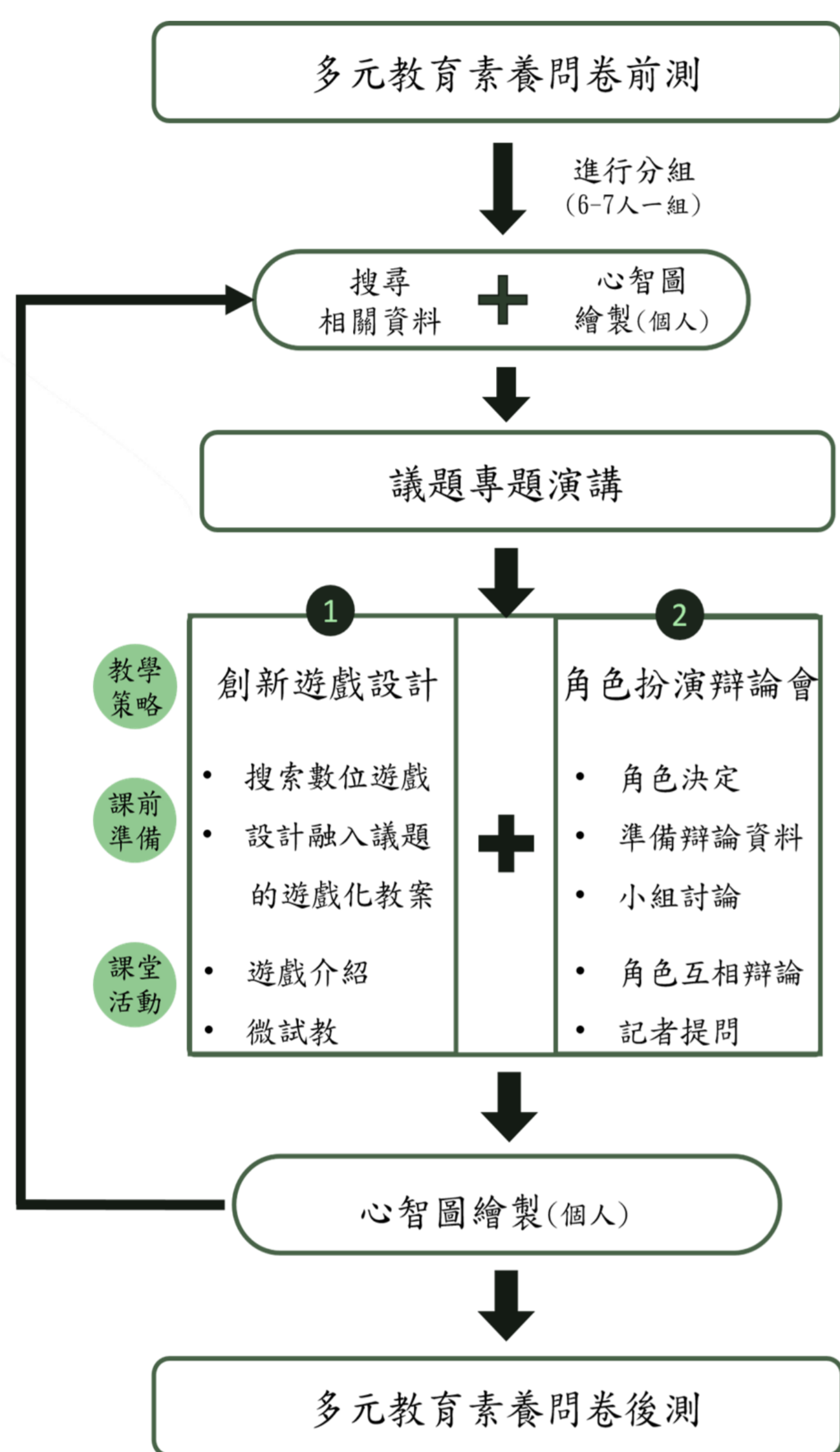


圖3. 創新遊戲設計



圖4. 角色扮演辯論會

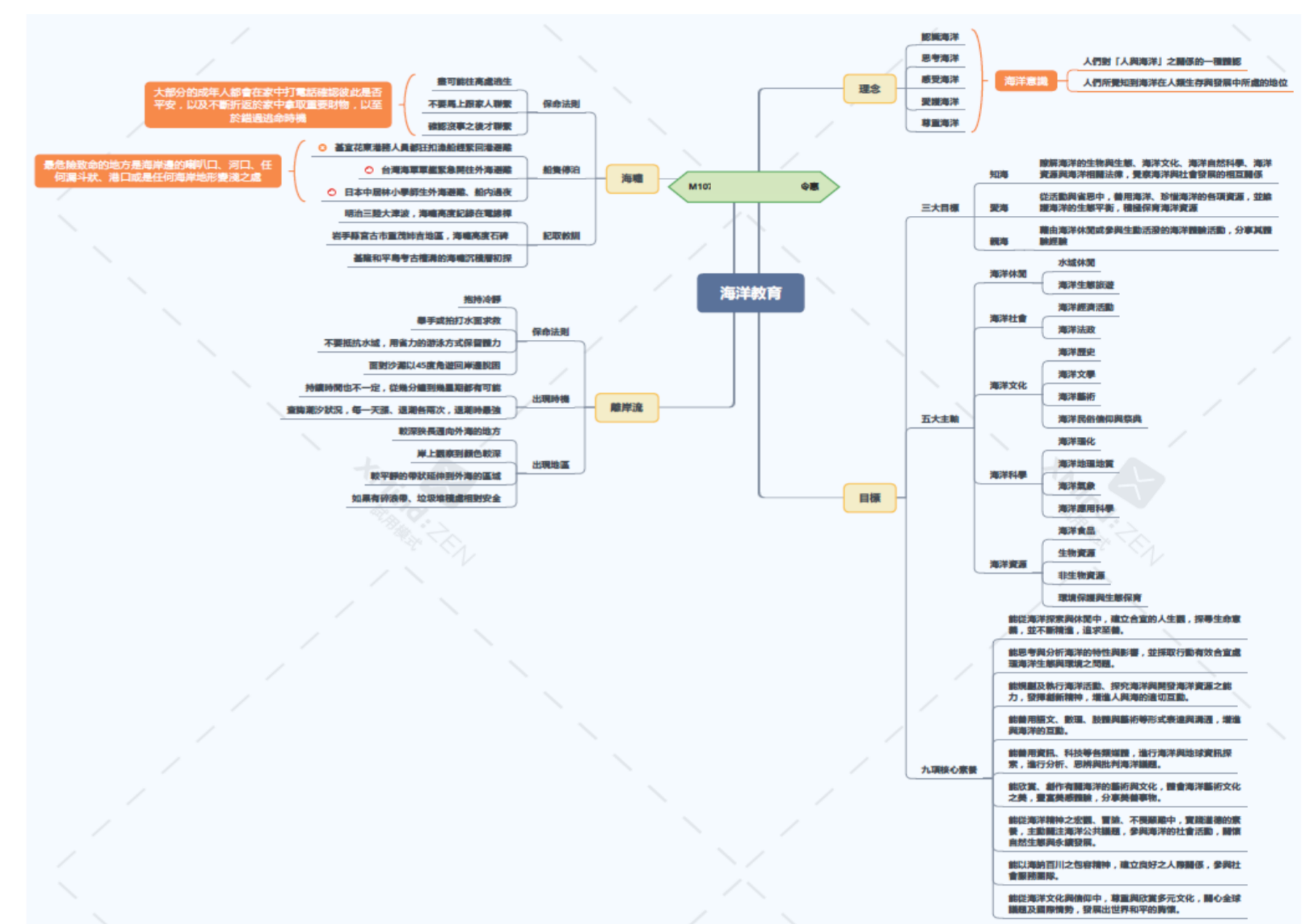


圖5. 海洋教育議題事後心智圖

研究結果

根據學生的多元教育素養問卷，進行學生課前與課後對議題認知程度比較之成對t檢定。在家政與家庭、資訊、品德、海洋、理財等5個教育議題的p值皆小於0.001，達統計顯著水準。此結果顯示，經過整學期專題演講、演講議題探討、創新遊戲設計及角色扮演辯論會的課程引導與探索，學生認知層面的多元素養有提升。

表1. 學生課前與課後對議題認知程度比較之成對t檢定

		N	Mean	SD	t (33)
家政與家庭教育	前測	34	2.74	0.75	10.20***
	後測	34	4.18	0.63	
資訊教育	前測	34	2.67	0.88	9.95***
	後測	34	4.21	0.69	
品德教育	前測	34	3.29	0.76	5.43***
	後測	34	4.29	0.76	
海洋教育	前測	34	2.68	0.81	9.93***
	後測	34	4.38	0.65	
理財教育	前測	34	2.44	0.82	10.35***
	後測	34	4.12	0.77	

*p<.05, **p<.01, ***p<.001

課程活動



圖1. 議題專家演講

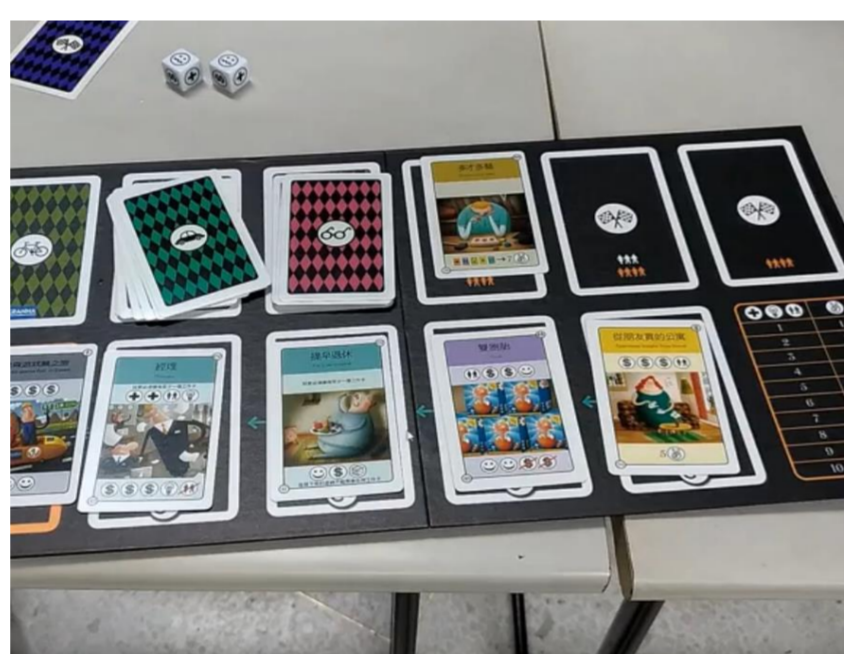


圖2. 教學示範活動

票選貼紙黏貼處

