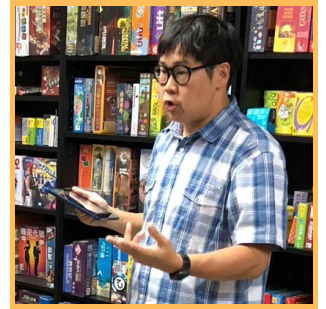


# 桌遊與自主學習



李浩然老師

聖公會聖馬利亞堂莫慶堯中學

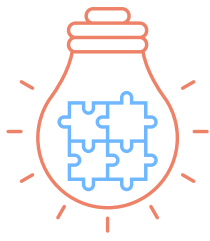
## 遊戲化學習

「心流」<sup>1</sup> (Flow)指人在某一個特定活動中，會進入一個極度專注而忘記周遭事物的狀態，這時人對所做的事都會全神貫注的投入、體驗與感受，而且，記憶及思考能力的效率也變得特別高。故此，如果學生能處於這樣的狀態下學習，必能出現最佳的學習成果。「心流」是一種自發的狀態，如果有足夠的驅進力或發自內心喜愛的活動便會產生。那麼，教師可如何協助學生在學習時進入「心流」狀態呢？

近年，不少學者或教師推動課堂的遊戲化(Gamification)學習，這種學與教策略是指利用在學習情境下嵌入遊戲的元素，讓整個學習活動就像一個遊戲。其中一種遊戲化學習的方式便是桌遊式教學。桌遊強調真實的人際互動，運用卡牌、棋盤及各種小配件，在桌上進行遊戲。當我們運用桌遊將課堂活動變成遊戲活動時，學生除了在這種情況下容易產生「心流」，他們在過程中亦能培養一些重要的關鍵能力，例如：解決問題、邏輯思考、協調溝通及創造規劃的能力。

桌遊具有自由控制感、不確定感及成功感的特質：自由控制感能讓人在遊戲中有足夠的自由感來進行思考、組織及判斷；不確定感讓參加者在遊戲過程中無法預知挑戰，讓人想要繼續探索、尋求結果；成功感則讓人得到滿足並想持續挑戰更高難度或更複雜的任務，這些特質皆能促進學生進入學習的「心流」，提升自主學習效能，使學習效率大幅提高。

1. Csikszentmihalyi, M. 1991, Flow: The psychology of optimal experience, New York: Harper Perennial.



## 教學實踐：以教授香港的公共財政為例

教師可以利用課堂前段時間進行遊戲學習活動，讓同學投入課堂，然後於課題討論或知識傳遞的階段，協助同學更容易掌握問題思考的方向。遊戲過程可以為學生提供自主學習的空間，並在課堂提升學習及互動的動機與回饋；遊戲當中著重學生的個人判斷和決定，而挑戰任務或勝負的不確定性能促進學生繼續參與遊戲(學習)的動力。當遊戲結束後，學生無論勝負或挑戰成敗，課堂討論以及遊戲所帶來的成功感能加深、鞏固學生在遊戲中獲得的知識。最後，教師乘著學生仍在這種「心流」狀態時延伸到後半課堂的總結或整理，讓學生接收課堂的重要知識。

以教授生活與社會科的香港的公共財政為例，筆者曾經運用校本設計的卡牌遊戲「財爺大爆炸」（有關教學資源可[按此](#)瀏覽及下載），把香港公共財政中政府的收支項目、財政赤字及公共理財原則等概念放在卡牌中，讓學生透過卡牌上的內容與技能，以生動有趣的方式初步掌握香港公共財政不同概念的屬性，他們亦可按遊戲的機制瞭解及體驗不同概念之間的關係，例如：當抽到代表財政赤字的「財爺大爆炸」卡牌便會輸掉遊戲，但若然他們手上有代表公共財政收入的「收入」卡牌便可解除危機。因此，學生在遊戲的過程中，不但能認識財政赤字的概念，亦能認識到公共財政收入的項目以及解決公共財政的赤字危機所需要的條件。





## 總結

一般來說，教師可利用不同的議題探究或以直授形式，協助學生認識香港公共財政的概念，然後運用有效的分類表讓學生加強記憶。然而，學生未必有興趣或動機把這些概念記起來。因此，我們可嘗試以遊戲方式，讓學生一方面在愉快的情境下學習，而另一方面他們為了勝出遊戲，自然會以自己的方式把遊戲中的內容概念組織、連繫及記下來，有效鞏固知識。其實，學生只要一旦投入遊戲，「心流」便會出現，學習的效能也會提升，在快樂的情境下不知不覺便掌握了重要的知識。

總結而言，遊戲是其中一種受學生歡迎的學習活動，而學生從遊戲中被激發而出現的「心流」狀態，能夠讓他們更投入、更明確、更有動力地在課堂學習，亦能更突顯自主學習對學生的價值。

## 參考書目：

1. 侯惠澤(2016)。遊戲式學習：啟動自學X喜樂協作，一起玩中學。台灣：親子天下
2. 周郁凱(2017)。遊戲化實戰全書：遊戲化大師教你把工作、教學、健身、行銷、產品設計.....變遊戲，愈好玩就愈有吸引力。台灣：商業周刊
3. 許惟翔主編(2019)。教育新顯學: 12位遊戲化專家用桌遊翻轉教育。台灣：教育遊戲協會
4. Csikszentmihalyi, M. 1991, Flow: The psychology of optimal experience, New York: Harper Perennial.
5. Florian Brühlmann, Gamification From the Perspective of Self-Determination Theory and Flow, ResearchGate, [https://www.researchgate.net/publication/279749323\\_Gamification\\_From\\_the\\_Perspective\\_of\\_Self-Determination\\_Theory\\_and\\_Flow](https://www.researchgate.net/publication/279749323_Gamification_From_the_Perspective_of_Self-Determination_Theory_and_Flow)