

中國文化大學教師教學創新暨教材研發獎勵

成果報告書

壹、計畫名稱：運用「物件」為基礎的互動式學習—以「英國古物」遊戲地圖製作為例

貳、實施課程、授課教師姓名

實施課程：英國文學（一）

授課教師姓名：許毓秀（英文系專任助理教授）

參、計畫特色及具體內容

本教學創新計畫的要角為「中世紀英國古物」，另一群要角為修習「中世紀英國文學」課的台灣大二學生。論時間或空間，表面上看似沒有太多交集的兩方，在本計畫中可以激盪出新的學習模式，亦替純文學課程注入跨領域的向度，達到提升學生學習「中世紀英國文學」的樂趣。

本計畫利用大英博物館 (the British Museum) 的數位典藏 (the British Museum Collection Database) 來進行古物賞析與古物遊戲地圖的製作。本計畫的主要目的是讓學生將中世紀英國古物的特色應用於紙上遊戲中，藉此讓較少接觸中世紀文化的其他學子輕鬆進入中世紀文化脈絡。此遊戲地圖將呈現出台灣學生介紹中世紀英國文化的方法，同時亦將展現台灣學生如何運用具創意且活潑有趣的形式介紹一個講究騎士精神 (chivalry)、榮譽忠貞 (honor & loyalty)、神命定 (determinism)、父權結構 (patriarchy) 的文化。

「英國文學（一）」課程是英文系大二學生必修的進階文學課程。此課程裡，無論研讀或是討論的焦點都集中在中世紀英國文學作品。過往，大學生習慣於在書本之間和文學教授的口中獲取文學作品的內涵與知識，但隨著網路資訊的爆炸與電子通訊的普遍，當今網際網路提供他們另一種學習途徑。也因為網路充斥著過多的資訊 (information overflow)，學生反而受困於訊息氾濫的泥淖中，不知從哪裡開始 (overwhelmed) 或如何分辨訊息真偽。在如此氛圍中，大英博物館 (the British Museum) 的數位典藏無疑是最適切的網路輔助性教材。

學生製作的「古物遊戲地圖」將會是集合多元元素的創作作品。此創作作品展現學生對於中世紀文化脈絡的認識、古物地圖的編排、知識與趣味的結合等等。在預備製作古物地圖的過程中，學生學習處理知識、整理知識，再將知識轉成遊戲題目。本計畫有數項特色：「以物件為基礎的學習」(Object-based Learning)、「強調跨領域的學習」(Interdisciplinary Learning) 和「推展知識整合與應用」(Knowledge Integration and Application)。以下針對本計畫如何展現這些特色進行細部論述：

I. 以「物件」為基礎的學習 (Object-based Learning):

大英博物館替館藏文物製作解析度極高的影像，免費提供網路使用者觀賞。這些深具時代意義的文物反映社會、政治等議題。本計畫以影像為輔助教材是冀望藉由中世紀英國的物質文化來窺探當時貴族與庶民的生活經驗。

II. 強調跨領域的學習 (Interdisciplinary Learning):

本計畫注重學生課前的觀察活動與課堂上的實作活動。同時本計畫無形間橫跨文學、歷史、博物館、數位學習

等領域。

III. 實踐知識整合與應用 (Knowledge Integration and Application):

本計畫讓學生學習整合網路資源的能力，亦將文學訓練中的「精讀」技巧應用於物件的賞析與解讀上。

肆、實施成效及影響（量化及質化）

本教學創新計畫立意在於引導學生關注人與物的相互關係。透過設計一個適切好玩的「古物遊戲地圖」，學生的創意與想像力得以發揮，亦可以幫助同儕認識中世紀英國。本計畫中的「古物遊戲地圖」不限於一般的桌上遊戲 (board games)，而是採取較廣的定義，讓自願參與的各組依幾項原則設計：此紙上遊戲有遊戲起點，有終點，並以提問的方式引導遊戲遊玩者一站一站地認識不同的英國古物。複選題、單選題、簡答題等等均可以是提問的方式。筆者稱其為「地圖遊戲」是為強調數位影像與文字之間的相互配搭。即是，遊戲題目須結合數位影像。各組設計「古物遊戲地圖」的基本原則是必須運用到大英博物館的數位典藏圖片/影像，以它們為遊戲的中心。同時，遊戲題目不一定全部都要在同一張紙上，可以製作成一本數頁的小手冊。

本計畫以上課遊戲時的互動情形、個別訪談與學生問卷調查來評估計畫實施成效。參與「古物遊戲地圖」製作的同學（將近 85%）在填寫個人回饋問卷時，大都給予地圖遊戲正面、肯定的回饋，例如：「圖片較能帶起同學興趣。」同學也肯定「古物遊戲地圖」可以激發想像力：「因為可以透過題目的類型，想像出各種不同的答案。」有 36.8% 的問卷填寫者（同時也是古物遊戲設計同學）極推「古物遊戲地圖」應用於「英國文學

(一) 課堂中，也有 47.4% 的問卷填寫者（古物遊戲設計同學）小推此活動於課堂中。

當然也有一位同學毫無隱藏地寫下製作遊戲地圖的困難點：「It's too hard for me.」因為本計畫要求遊戲題目展現多元性—要強調趣味，也需具深度、有意義。另一位同學於個別訪談中也表達他在製作遊戲地圖過程中面對的挑戰性：「不容易，要一直思考問問題的方式。」

本計畫於學期的後四週安排各組進行課堂發表，讓全體修課同學有機會於課堂中直接遊玩各組設計的「古物地圖遊戲」。故此，設計古物遊戲的同學直接接收到全班玩遊戲時的即時反應。有不少設計遊戲的同學於課堂發表後在回饋問卷上主動提及此種互動式學習的正面效益，例如：「我覺得是能夠與班上互動的題目很有趣。」或是提到「古物地圖遊戲」可以增加課堂的活潑性：「可以大家一起互動。」

被問到個人在設計闖關題型/題目時，有無需要避免的“地雷”：有將近過半的題目設計者（47.4%）認為“簡答題”不適合做為遊戲闖關題型/題目，因簡答題的題目容易過大過廣，太有挑戰性。如此一來，容易降低同學們參與遊玩的意願。大都認為題目出現簡答題時，玩遊戲的同學傾向放棄不玩。根據他們課堂上的觀察：「較難。」；「需要一直思考。」；「可能會需要花更多時間，這樣娛樂的部分會減少。」這些回饋意味著簡答題降低娛樂效果。而“選擇題”題型比較能達到吸引人投入的目的，玩遊戲的同學們不容易分心。故有同學表示：「(選擇題)比較簡單有趣,可多專注於古物。」當問及「古物地圖遊戲」如何可以有效激發同學的學習和參與意願時，部分學生於回饋問卷上提出深刻的反思：「我認為一定要不一樣的作答方式才能讓同學有意願參與回答。」亦有一位同學自信地寫下：「我們用延伸思考的方式去讓同學發揮回答。」

伍、 結論

在製作古物遊戲地圖的過程中，學生嘗試賞析古物，也探究古物所象徵的人文風貌與文化脈絡。這些種種讓修課學生可以享受學習文學的樂趣和建立學習的自信心，更開展新的學習思維與模式。

陸、 執行計畫活動照片



