

以角色扮演冒險遊戲融入古文學習研究初探

A Preliminary of Integrating an Action Role-playing Game into an Ancient Prose

方品淳，楊叔卿*

國立清華大學 學習科學所

* scy@mx.nthu.edu.tw

【摘要】 本研究建置以理解古文內涵為目標之角色扮演冒險遊戲學習系統，將古文故事化，並使學習者化身為遊戲中之角色，藉由幫助遊戲人物解決任務的過程理解古文之內容與背後之深層涵義。有別於常見之角色扮演學習遊戲，本系統注重於遊戲性之提升，整合紙娃娃系統、打地鼠遊戲(Whack-a-mole)、拼字遊戲、養成遊戲等遊戲元素於系統中。本研究期望融入古文於遊戲式學習中，透過遊戲式的引導來達到幫助學生以自學形式進行遊戲式學習時，能夠增進學生對於古文之學習動機與認知。

【關鍵字】 數位學習；悅趣式學習；語言學習

Abstract: The purpose of this research is to build a role-playing game system based on an ancient prose to help students increase the understanding of ancient prose through the exploration of the game tasks. Apart from other role-playing games, we put more emphasis on the enhancement of learning interests and integration of different game elements into our system, inclusive of an avatar system, whack-a-mole game, scrabble game, simulation game and so on. To sum up, this research aims to enhance the knowledges and learning motivation of ancient prose in the situation of self-directed learning through our system.

Keywords: information and learning technology, game-based learning, language learning

1. 前言與相關文獻

悅趣式學習(Game-based learning)作為增強式學習也逐漸成為近幾年來重要的研究議題(Chen et al, 2013; Hsu, & Tsai, 2012)，透過將遊戲的語言對應到學習的正統意義上，加以整合學習元素，便是悅趣式學習所著重的要點。本研究擬建置一個遊戲學習系統，期望達到(1)藉由學習者對遊戲內容所產生之黏著度對應到實際課文內容中，將學習者對遊戲之熱情轉化為對學習的興趣；(2)經由遊戲元素之加深淡化學習者對古文學習之排斥感，透過融入古文之文章內容作為整體遊戲故事背景架構，讓學習者融入課文情境中，學習者化身為遊戲主人公並且幫助遊戲中之角色解決難題，進而在遊戲中了解該篇古文之意涵，除了降低學習者對於古文之懼怕與不適應之外，更希望藉由本遊戲幫助學習者理解每篇文章中其背後所欲傳達之真正意涵。

2. 研究目的與問題

本研究擬以古文內容作為遊戲故事整體架構，打破遊戲學習中學習者往往仍舊進行著「測驗」的局面，在遊戲學習中，學習者或許不見得會習得很制式化的知識，但可以藉由遊戲的過程中，學習到文章內容以及文章所欲傳達的道理與知識，本研究之研究目的，即為將悅趣式學習重新包裝，學習者從真正的玩樂過程中吸收知識，進而引發自主學習的動機。

針對本研究之研究目的，列出研究問題如下：

- (一) 遊戲學習是否足以引發學生課後自學古文之興趣與自主學習動機之提升？
- (二) 說故事方式呈現古文語意是否可以提升學習之學習理解？

(三) 任務式解題融入國語文知識是否能夠幫助學生理解知識的運用？

3. 研究方法

遊戲系統以角色扮演冒險遊戲為主架構，目標內容以國中康軒版課文老殘遊記—大明湖做為系統初期設計樣本，透過與專家進行討論後，將課文拆解為多個關卡，學習者將化身為遊戲角色，藉由角色扮演的方式幫助遊戲中之角色解決難題，進而學習到該篇古文所欲傳達之意涵與古文內容。圖 1 為本研究之系統架構圖，系統分做前端模組與後端模組，前端模組包含會員註冊系統、紙娃娃系統、商店販賣系統、精靈養成系統、遊戲學習系統、試驗塔系統，後端模組以 Parse 作為資料庫，分別為會員讀取系統與個人檔案紀錄系統。

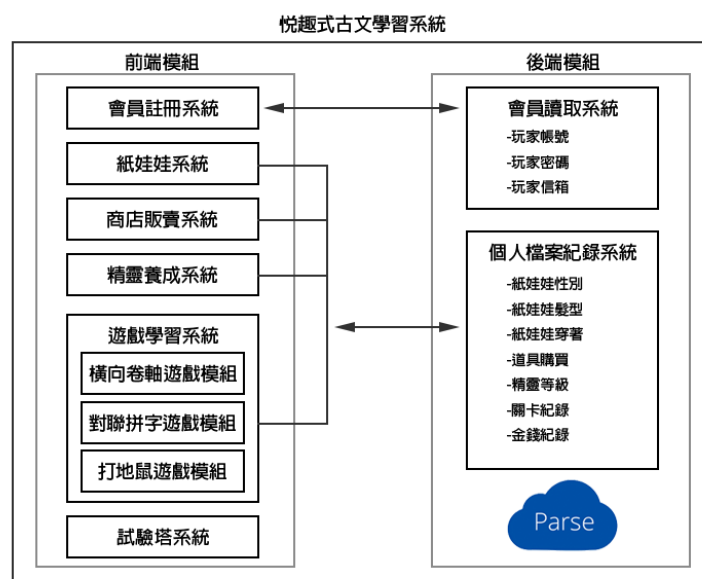


圖 1 系統架構圖

4. 結論

本研究於第一階段透過問卷發送與訪談進行初步系統設計之分析，依據學習者的需求與喜好建構出遊戲架構與設計課程內容，在學習者之初步問卷中，得出學習者較偏好以動作冒險遊戲作為遊戲學習之遊戲模式，並且於與專家討論以及整合各家出版社版本之重點後，以老殘遊記—大明湖一課作為遊戲系統之教學課程，將課文中老殘所描寫之景點化做遊戲各個關卡，並將課文學習目標以相對應的遊戲模式進行遊戲學習；系統開發完成後，本研究於第二階段進行形成性評估，藉由學習者的實際操作與專家訪談蒐集相關系統改良建議，進行系統之再塑。

致謝

本研究感謝台灣科技部 MOST 102-2511-S-007-001-MY3 計畫的經費支持。

參考文獻

- 張春興 (1994)。教育心理學：三化取向的理論與實踐。臺北市：東華。
- Hsu, C. Y., Tsai, C. C., & Wang, H. Y. (2012). Facilitating third graders' acquisition of scientific concepts through digital game-based learning: the effects of self-explanation principles. *The Asia Pacific Education Researcher*, 21(1), 71-82.