

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：PHE107026

學門分類/Division：民生

執行期間/Funding Period：2018-08-01 至 2019-07-31

生命禮儀創新教學方法與教材實踐研究計畫

--以「殯葬禮俗」及「治喪規劃與流程」課程為例

The Project of Practice Teaching and Innovational Instruction of Life Etiquette --Take Funeral Rites and Funeral Arrangements and procedure Lessons as examples

計畫主持人(Principal Investigator)：楊國柱

共同主持人(Co-Principal Investigator)：王姿菁

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

南華大學生死學系

繳交報告日期(Report Submission Date)：2019-09-20

## 目錄

壹、 研究動機與目的.....	1
一、 研究動機.....	1
二、 研究目的.....	1
貳、 文獻探討 .....	2
一、 桌遊融入教學相關文獻.....	2
二、 教材設計相關文獻.....	2
三、 創新教學相關文獻.....	2
四、 學習成效評量相關文獻.....	3
參、 研究方法 .....	3
一、 實驗場域.....	3
二、 研究對象.....	3
三、 研究架構.....	3
四、 資料蒐集方法與工具.....	4
五、 分析方法.....	4
肆、 教學暨研究成果.....	5
一、 「殯葬禮俗」的成果.....	5
(一) 教學過程與成果.....	5
(二) 教師教學反思.....	5
(三) 學生學習回饋.....	5
二、 「治喪規劃與流程」之成果.....	5
(一) 教學過程與成果 .....	5
(二) 教師教學反思 .....	6
(三) 學生學習回饋 .....	6
伍、 參考文獻 .....	7

附件 1：殯葬禮俗創新教材使用需求調查問卷.....	10
附件 2：殯葬禮俗上課前後測試題.....	12
附件 3：新開發完成殯葬禮俗桌遊教材.....	13
附件 4：「教學意見調查問卷」題目.....	13
附件 5：殯葬企業治喪協調見習評分表（草案）.....	14
附件 6：修正後殯葬企業治喪協調見習評分表.....	15

# 壹、 研究動機與目的

## 一、 研究動機

隨著桌上遊戲結合教學應用的興起，教師擁有自行開發桌上遊戲的能力，顯得十分重要且需求迫切（林展立、賴婉文，2017）。遊戲是有效激發學習活力的泉源，教學遊戲不只能提高學習興趣、強化練習，也具有活動體驗、鷹架支持與情境模擬的效果（黃永和，2012）。關於「遊戲」的定義，綜合各學者（Piaget, 1962; Rieber, 1996; Quinn, 2000）的觀點，歸納如下：（一）遊戲是一種自發的活動，能引人主動積極參與。（二）遊戲具有目標與規則。（三）遊戲具有某種程度的競爭與衝突。（四）遊戲出自於內在動機。而遊戲之所以受歡迎，是因為它對我們是有益的，讓參與者感興趣，能創造正面積極的學習經驗，且讓人延續學習效果。在教材中融入遊戲因子，可以讓學習者在過程中學到知識，也能提高學習者的興趣與注意力（楊斐羽、梁朝雲，2004）。

有鑑於研究者於南華大學生死學系開授「殯葬禮俗」<sup>1</sup>課程，102 到 104 學年上課都是用聽講的，大部分的學習活動，學生都是坐在教室裡，被動地聽教師講課，偶而舉手回答問題，由於個別的學習能力有所差異，導致在課堂上容易產生參與度的高低落差，如果可以在應用各種教學法的同時，透過遊戲的互動來活絡課堂學習的氣氛和節奏，讓學習變得像遊戲一樣，是否更能提高學生的學習興趣，促成全面性的參與度，以提高學生學習興趣與效果。

此外本計畫研究者自 102 學年度開始教授「治喪規劃與流程」，其教學方法雖由早期的納入治喪協調劇本撰寫與治喪規劃書的製作，到了 104 學年增加微電影拍攝，教學滿意度量化平均值自 4.18 到 4.67，逐步提升中，惟仍有部分學生反應評分缺乏客觀標準、太過複雜繁瑣，且本課程未安排治喪協調企業見習，學生畢業後恐難與職場無縫接軌，因此如何追求教學成效之再提升，亦屬本計畫亟需研究之議題。爰引發本計畫研究之動機。

## 二、 研究目的

本研究計畫主題是生命禮儀教學創新教學方法與教材實踐研究計畫—以「殯葬禮俗」及「治喪規劃與流程」課程為例，研究目的在追求既有課程的突破，改變傳統偏重知識傳授，以教師為主的單向講述、單一教學資源及教材、紙筆評量等缺點，替代以創新教學的激發學生學習興趣、鼓勵學生思考、樂於學習、沒有固定教學模

---

<sup>1</sup> 按禮儀師管理辦法第二條第一項規定，得向中央主管機關申請核發禮儀師證書之資格，包括一、領有喪禮服務職類乙級以上技術士證。二、修畢國內公立或立案之私立專科以上學校殯葬相關專業課程二十學分以上。三、於中華民國九十二年七月一日以後經營或受僱於殯葬禮儀服務業實際從事殯葬禮儀服務工作二年以上。其中第二款二十學分之認定，原採各校報送內政部審查認定，嗣經檢討，為避免部分學校認為審查開授課程，有干預大專院校教學自主自治之疑慮，內政部爰於中華民國一百零六年五月二十三日以內政部台內民字第 1061102054 號令修正發布該辦法第 2 條條文，改採依照同條第二項附表殯葬相關專業課程認定，且課程名稱需與附表課程完全相同，為求符合規定，南華大學生死學系乃修正修業規定課程之「殯葬禮俗」為「殯葬禮儀」，並自 107 學年度第 1 學期開始實施，惟為配合本研究計畫申請之實驗規劃課程名稱為殯葬禮俗，因此成果報告全文仍以殯葬禮俗稱之。

式、多樣化的教學資源及教材、多元評量等優點。在「殯葬禮俗」課程方面，雖已於105學年度將闖關方式的桌遊融入教學活動中，但如何提升學生自主學習的教學效果及團隊合作與溝通能力，有待突破。另「治喪規劃與流程」課程，雖已於103學年採行治喪協調劇本撰寫、微電影拍攝及治喪規劃書製作等考核方式，但缺乏客觀多元的成績評量方式，以及殯葬企業實地見習的技能培養策略，亦有待改進提升。

## 貳、 文獻探討

### 一、 桌遊融入教學相關文獻

有關桌遊融入教學之文獻，多數研究對象為中小學教學或特殊團體之處遇，極少運用於大學教學，如：詹佳宜(2016)〈桌遊融入國小英語教學對單字學習成效與動機行為之探討〉；侯采伶(2016)〈用桌遊來翻轉學習—以國中數學質數為例〉；林家米、隋翠華(2017)〈桌遊融入語詞學習之應用研究分析〉；楊秋燕、陳明琮、沈金蘭及郭俊巖(2017)〈以遊會友桌遊處遇團體研究—南區老人之家為例〉；魏韶葳(2015)〈桌遊「妙語說書人」融入國小國語補救教學計畫之行動研究—以三年級學生為例〉等。

儘管多數文獻肯定桌遊融入教學對於強化中小學生學習意願及提升學生自主學習動機的助益，但大學生是否也有如此效果，有待本研究之驗證。此外，詹佳宜(2016)的研究將學生分成實驗組與對照組，且實施前後測以了解實施教學活動後學生之學習成效，值得本研究設計教學活動參考。

### 二、 教材設計相關文獻

林展立及賴婉文(2017)於〈教育型桌遊的設計循環模式之探究〉一文中，以教學者擔任設計者及遊戲引導者的面向切入，以使用者中心設計(user-centered design)概念作為桌遊設計的方法論，並輔以情境故事法(Scenario)為設計引導，透過「桌遊設計 x 科普共玩工作坊」的舉行，實踐、檢視此設計流程的執行成效。

黃永和(2012)於〈激發學習活力—遊戲在教學上的應用〉一文中提醒，雖然人們可以透過遊戲來產生學習，但這並不意味任何遊戲都可以有效的發揮教學功能。事實上，教師必須妥善的設計教學遊戲，否則不僅無法帶來教學效果，反而製造更多的迷思概念。

### 三、 創新教學相關文獻

教學創新相關文獻有李麗香(2004)〈國小教師創意教學與學生自我概念學習動機學習策略及學習成效之相關研究〉；陳東賢(2016)〈「創意遊戲與數學思維」教學與研究〉；游淑華(2016)〈用盡「心機」的一門課—「創意思考」〉；吳如娟、李靜儀、王智弘及張秀樺(2016)〈企業探索：新鮮人計畫—未來企業的想像〉；柯亞先(2016)〈行銷傳播與文化創意之創新教材與課程規劃〉；王清思(2016)〈為何大學生上課不再靜悄悄？兒童哲學團體探究教學法融入大學課堂教學之研究〉；陳俊太(2016)〈高分子物理課程之創新教學〉；李家琦(2016)〈情境學習理論於「內外科

護理學實驗」課程的應用); Simplicio, J. S. C. (2000). Teaching classroom educators how to be more effective and creative teachers. 等。

綜觀上述文獻得知，創新教學應以學生需求為中心，重視創意及啟發，且教學方法與教材設計可以非常多元，目的在引發學生學習興趣與動機，教學活動則重視學生學習反饋。本研究在殯葬禮俗課程教學方法將導入桌遊遊戲教學，治喪規劃與流程課程將採治喪協調微電影拍攝製作及企業見習，皆符合創新教學的理念與做法。

#### 四、學習成效評量相關文獻

學習成效評量相關文獻有李坤崇 (1999)〈多元化教學評量〉; 李坤崇 (2002, 2006)〈認知情意技能教育目標分類及其在評量的應用〉; 何智文 (2016)〈應用 Rubrics 學習評估模式提昇大學課程教學學用合一之成效研究〉; 柳玉清 (2016)〈大學生專題報告 Rubrics 之發展與成效評估：以人力資源管理相關課程為例〉; 劉曼君 (2014)〈學生學習成果之評量及評分量表 Rubrics 之使用〉等。綜合上述文獻得知，教學評量方式非常多元，不同的教育目標宜選擇適當的教學評量方式，而目前評量工具雖以 Rubrics 最常被採用，但其設計宜力求精簡與好操作，如此方能有助於學習成果的檢測，進而改善教材及教學方法。

### 參、研究方法

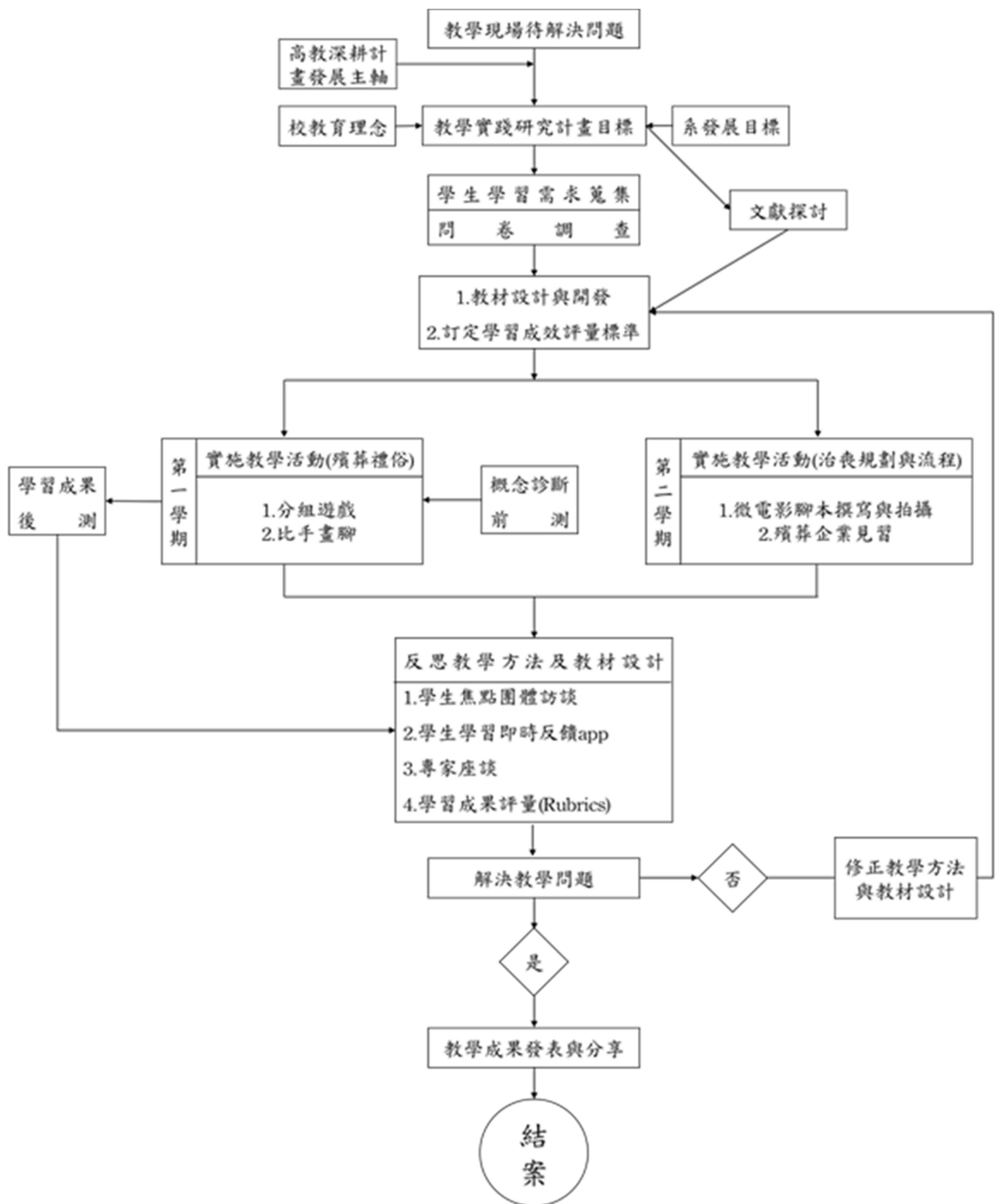
#### 一、實驗場域

「殯葬禮俗」課程研究之實驗場域是南華大學學慧樓 H313 教室，至於「治喪規劃與流程」之實驗場域，除了學慧樓 H311 教室之外，企業見習場域則配合督導與喪家決定的治喪協調地點，但由於地點如選擇在喪家住宅，企業方人數過多難免打擾喪家，因此多數場域選擇在企業之辦公場所，少部分則在遺體冰存豎靈的殯儀館。

#### 二、研究對象

創新教材實驗之研究對象是 107 學年度上學期的「殯葬禮俗」之修課學生，為南華大學生死學系殯葬服務組二年級學生，以及跨組修課與重修學生，共計 62 位。至於創新教學方法之研究對象主要是 107 學年度下學期的「治喪規劃與流程」之修課學生，為南華大學生死學系殯葬服務組三年級學生共計 58 位。

#### 三、研究架構



#### 四、資料蒐集方法與工具

資料蒐集方法包括行動研究法、次級資料分析法、焦點團體訪談法、專家座談會及問卷調查法。資料蒐集工具有「殯葬禮俗創新教材使用需求調查問卷」(附件1)、「前後測試題考卷」(附件2)。

#### 五、分析方法

兼採質性意見分析及量化分析，另於殯葬禮俗課程實施以桌遊教材教學時，研究者並從旁觀察學生的反應及團隊溝通情形，治喪規劃與流程課程實施治喪協調企業見

習時，研究者前往實驗場域，觀察見習督導的規畫安排及學生見習情形，有助於研究結果之分析。

## 肆、教學暨研究成果

### 一、「殯葬禮俗」的成果

#### (一) 教學過程與成果

107 學年度第一學期，執行『殯葬禮俗』課程的教學實踐研究計畫，開學第二週確定修課人數後，先進行需求問卷的調查，再將學生分為實驗組（單數學號）與對照組（雙數學號），之後再依據需求問卷調查結果，與顧問開會討論如何設計課程教材。於完成第一次桌遊教材教學，並檢討修正第一次桌遊教材，再以新修正的教材實施教學實踐，經再次檢討修正後，開發製作完成教材。桌遊教材名為「以禮會遊」（參見附 3）。

#### (二) 教師教學反思

由『殯葬禮俗』課程施以桌遊方式授課的過程中發現，能明顯提昇學生的學習動機與意願，授課方式相對於傳統教學來說，較為活潑有趣，學生的參與感也較熱絡。從實驗組與對照組的前後測分數進步幅度可以發現，實驗組（創新教學）整體進步 21 分，明顯高於對照組（傳統教學）15 分，由此可知，課程中融入桌遊的創新教學方式，對於學生學習成效是有顯著差異的。此外，桌遊實施後發現，除了讓學生看圖片加關鍵字，猜專有名詞的初階玩法之外；還能夠在學習後段，讓學生看專有名詞，猜出專有名詞意義的進階玩法。可讓此桌遊於後續教學場域運用時，能有更多元的操作方式，以協助老師教學。

在計畫中研究架構的設計，有規劃即時教學回饋 app 的步驟，但因時間上的限制，所以沒有操作此項設計，改由學習前測、後測的試題測驗方式，來取代即時回饋 app 的設計，亦能夠達到研究的目的。另本校 107 學年度第 1 學期「期末教學意見調查」網路問卷全體學生量化平均值達 4.42，且全體學生皆認為學習評量的方法公平合理。

#### (三) 學生學習回饋

配合南華大學實施期末教學意見調查結果（問卷參見附件 4），選課人數 62 位，問卷回收 37 位，量化平均值：4.42，A 段學生量化平均值：4.46，全體學生量化平均值：4.32，標準差：0.70。另多數同學於教學評量中表示「修完這門課後，能掌握這門課重要內容與概念」且「修習本課程後，個人覺得受益良多」，回饋落於非常滿意及尚可之間，未出現不同意之回答。

### 二、「治喪規劃與流程」之成果

#### (一) 教學過程與成果

本研究於 108 年 03 月 15 日召開「學習成效評量標準會議」，檢討評量標準，包



括：期中評量(含微电影評分標準、治喪規劃書評分標準)及期末評量(即殯葬企業治喪協調見習評分表)。其中殯葬企業治喪協調見習乃本研究所要增加創新教學方法的部分。由於學生到殯葬企業參加治喪協調見習的表現，必須藉由見習評分表加以評量，而學生的見習情形殯葬企業的督導最能了解，因此評分表由見習督導負責填寫，授課老師則不定期前往見習單位視察學生見習情形，以利印證見習評分表之填寫客觀性(修正前後的評分表，如附件 5 及附件 6)。最後徵求四家企業，願意接受學生見習，並派員擔任督導。期中考後開始實施分組企業見習。

由於研究者對於殯葬企業實施治喪協調的特性與實際狀況，未能事先掌握，以致學生分組參加企業見習的過程中，突發狀況不少，歷經一個半月，仍有半數學生未能完成見習，爰於 108 年 6 月 4 日，召開「研商『治喪規劃與流程』見習檢討會議」，邀請四家公司之督導到校開會，結論是治喪規劃與流程的課程，納入治喪協調企業見習，不具可行性。未來如果要強化學生於畢業後與職場的無縫接軌，可以洽商殯葬企業徵得喪家同意，錄製治喪協調的影片，於授課時作為觀賞與討論之使用。至於尚無法完成企業見習的同學，由瑞泰禮儀社督導帶領一位禮儀專員到班，學生以組為單位，選擇要扮演家屬或禮儀服務人，督導準備 20 個常見情境，然後由學生抽出其中一個情境進行演練，如果學生扮演禮儀服務人員，督導及禮儀專員就扮演家屬，演練時間不超過十分鐘，授課老師則同時對學生表現進行評分。

## (二) 教師教學反思

殯葬企業實施治喪協調有其時間與地點的急迫性與局限性，研究者應能事先掌握其實際狀況，以減少學生分組參加企業見習過程的突發狀況。經由本次研究，研究者提出反思如下：

1. 此次見習需考量配合的公司數量，若公司數量夠多，將能提供更多見習案件給同學觀摩，若公司數不足則無法分配足夠案件給同學見習。
2. 治喪協調在實務上是分段進行的，很難一次到位，實務上第一次協調遺族多半無反應，要等回去消化或是與長輩、鄰居討論後，才會開始提出需求，故見習時同學看到的流程多但不完整，或是訊息分散，學生搞不清楚狀況。
3. 由於見習時間無法固定，多半是臨時通知，或前一天告知同學，時間倉促，學生不易騰出時間且無法辦理保險。
4. 克服上述困難的替代方案是，可經由家屬同意，於治喪協調現場錄製治喪協調的影片，於課堂播放給同學觀看，或是由工作人員扮演家屬與禮儀師，演示流程給同學看，使同學了解實務上的狀況。

## (三) 學生學習回饋

經教學滿意度問卷調查結果，選課人數 58 位，問卷回收 27 位。量化平均值：4.37，其中 A 段學生量化平均值：4.45，全體學生量化平均值：4.37，標準差：0.76。在教學效果上，相較於 102 學年的 4.18 及 105 學年的 4.39，沒有明顯進步，這可能與教學規劃不盡完善有所關聯。

由於部分課程內容屬於實驗性質，因此質性意見較多，屬於預料之中，意見包括：「若見習要納入成績評量，希望能有良好規劃，不然建議不要納入成績，以加分方式為之」、「老師推動的校外見習，雖然是個不錯的想法，可以讓我們知道治喪規劃中如

何去跟家屬做協調，但是在過程中覺得見習的時間很臨時甚至會卡到其他課程的時間」、「在這見習的計畫也沒有很完善，老師跟見習單位還有跟學生所傳達的訊息似乎沒有很清楚」、「若課程以後開授還會去見習，請將流程告知清楚，才不會讓大家聽不懂。」儘管如此，基本上多數同學還是回答說「學習評量的方法公平合理，且能即時提供學習的助益」，也有學生認為「這門課幫助他們清楚表達看法，使他人聽懂。」更有學生表達「修完這門課後，有興趣繼續探索相關議題。」

## 伍、參考文獻

中華慧炬佛學會、臺北淨廬念佛會、臺灣省私立菩提仁愛之家主編（1997）。喪禮書寫參考手冊。臺北市：慧炬。

內政部（1994）。禮儀民俗論述專輯—喪葬禮儀篇。台北市：內政部。

內政部（2012）。平等自主、慎終追遠：現代國民喪禮。台北市：內政部。

王保進（2011）。學生學習成效品質保證認可制之內涵與自我評鑑。自編教材，取自 [https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUK EwiKptKAItTYAhWCipQKHVzxCJwQFggqMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.excellence.fju.edu.tw%2Ffdirc%2Findex.php%3Foption%3Dcom\\_docman%26task%3Ddoc\\_download%26gid%3D153&usq=A0vVawlve1lRGoxd8Gszc91SwWL\\_](https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUK EwiKptKAItTYAhWCipQKHVzxCJwQFggqMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.excellence.fju.edu.tw%2Ffdirc%2Findex.php%3Foption%3Dcom_docman%26task%3Ddoc_download%26gid%3D153&usq=A0vVawlve1lRGoxd8Gszc91SwWL_)

王清思（2016）。為何大學生上課不再靜悄悄？兒童哲學團體探究教學法融入大學課堂教學之研究。大學教學實務與研究學刊，創刊號，31-76。取自

<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/797638604.pdf>

行政院勞委會中部辦公室（2017）。「喪禮服務乙級技術士技能檢定術科測試試題」範例參考資料。

何智文（2016）。應用 Rubrics 學習評估模式提昇大學課程教學學用合一之成效研究。大學教學實務與研究學刊，創刊號，1-30。取自

<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/917261529.pdf>

吳如娟、李靜儀、王智弘、張秀樺（2016）。企業探索：新鮮人計畫--未來企業的想像。

2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，37-50。取自

<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/900086034.pdf>

李坤崇（1999）。多元化教學評量。臺北市：心理。

李坤崇（2009）。認知情意技能教育目標分類及其在評量的應用。臺北市：高等教育。

李家琦（2016）。情境學習理論於「內外科護理學實驗」課程的應用。2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，113-132。取自

<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/677115689.pdf>

李麗香（2004）。國小教師創意教學與學生自我概念學習動機學習策略及學習成效之相關研究。國立高雄師範大學教育學系碩士論文。

林家米、隋翠華（2017）。桌遊融入語詞學習之應用研究分析。臺灣教育評論月刊，6(4)，196-202。

林展立、賴婉文（2017）。教育型桌遊的設計循環模式之探究。中等教育，68(2)，29-42。

林照蘭（2016）。打造生命的黃金歲月--以立志負責概念融入國文教學之應用。大學教學

實務與研究學刊，創刊號，77-104。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/195936459.pdf>  
侯采伶(2016)。用桌遊來翻轉學習—以國中數學質數為例。臺灣教育評論月刊，5(5)，132-137。  
侯惠澤(2016)。博客來-遊戲式學習：啟動自學 X 喜樂協作，一起玩中學！。臺北市：親子天下。  
柯亞先(2016)。行銷傳播與文化創意之創新教材與課程規劃。大學教學實務與研究學刊，創刊號，105-134。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/173037050.pdf>  
柳玉清(2016)。大學生專題報告 Rubrics 之發展與成效評估：以人力資源管理相關課程為例。新竹大學教育學報，33(1)，77-108。取自  
<http://edujou.web.nthu.edu.tw/ezfiles/989/1989/img/1172/33-1-3.pdf>  
徐福全(1992)。台北縣因應都市生活改進喪葬禮儀研究。台北縣政府。  
徐福全(2008)。台灣民間傳統喪葬儀節研究。台北：自印。  
陳孟亨(2016)。在通識音樂欣賞課程中融入多元敘事力之教學。2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，51-74。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/180108096.pdf>  
陳東賢(2016)。「創意遊戲與數學思維」教學與研究。2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，75-112。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/191413254.pdf>  
陳俊太(2016)。高分子物理課程之創新教學。2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，1-18。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/684332303.pdf>  
陳秋伶(2014)。桌上的遨遊與想像：台灣桌遊的發展現況(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文知識加值系統。  
游淑華(2016)。用盡「心機」的一門課——「創意思考」。2016年大學教師優良創新課程及教學競賽專刊，19-36。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/117157560.pdf>  
黃永和(2012)。激發學習活力--遊戲在教學上的應用。教師天地，179，23-28。  
黃淑玲(2013)。統整課程(capstone course)& 評分量尺(rubrics)。簡介【演講簡報】。取自  
[https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwitl\\_r2NTYAHEqJQKHU4mDTwQFgg1MAA&url=http%3A%2F%2Factivity.pu.edu.tw%2Fdownload.php%3Ffilename%3D2886\\_8d163fca.pdf%26dir%3Devents\\_management%2F%26title%3DRubrics%25E7%25B0%25A1%25E4%25BB%258B%25E8%2588%2587%25E7%25AF%2584%25E4%25BE%258B&usq=A0vVaw2cyNZwQypGAYLsrwxg\\_fWv](https://www.google.com.tw/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwitl_r2NTYAHEqJQKHU4mDTwQFgg1MAA&url=http%3A%2F%2Factivity.pu.edu.tw%2Fdownload.php%3Ffilename%3D2886_8d163fca.pdf%26dir%3Devents_management%2F%26title%3DRubrics%25E7%25B0%25A1%25E4%25BB%258B%25E8%2588%2587%25E7%25AF%2584%25E4%25BE%258B&usq=A0vVaw2cyNZwQypGAYLsrwxg_fWv)  
楊炯山(1990)。婚喪禮儀手冊。新竹：台灣省立新竹社會教育館。  
楊秋燕、陳明珣、沈金蘭、郭俊巖(2017)。以遊會友桌遊處遇團體研究—南區老人之家為例。社會發展研究學刊，19，78-111。

- 楊斐羽、梁朝雲 (2004)。將傳統遊戲的玩性因素導入電子遊戲之設計：一個遊戲心理學的基礎研究。教學科技與媒體，69，20-38。
- 楊樹森(2016)。中海拔原始森林探索活動及微專題實驗操作。大學教學實務與研究學刊，創刊號，135-154。取自  
<http://proj011.web.nthu.edu.tw/ezfiles/988/1988/img/1274/178212051.pdf>
- 詹佳宜(2016)。桌遊融入國小英語教學對單字學習成效與動機行為之探討(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文知識加值系統。
- 劉曼君(2014)。學生學習成果之評量及評分量表 Rubrics 之使用。評鑑雙月刊，48。取自 <http://epaper.heeact.edu.tw/archive/2014/03/01/6135.aspx>
- 蔡清田(2007)。學校本位課程發展的新猷與教務課程領導。臺北市：五南。
- 魏韶葳(2015)。桌遊「妙語說書人」融入國小國語補救教學計畫之行動研究—以三年級學生為例(碩士論文)。取自臺灣博碩士論文知識加值系統。
- 章美英、許麗齡(2006)。質性研究—焦點團體訪談法之簡介與應用。護理雜誌，53(2)，67-72。
- 鄭夙芬(2005)。焦點團體研究法的理論與應用。選舉研究，12(1)，211-239。
- 張紹勳(2001)。研究方法(修定版)。台中：滄海書局。
- 王雲東(2012)。社會研究方法(第二版)。新北：威士曼文化事業股份有限公司。
- 高淑清(2008)。質性研究的18堂課：首航初探之旅。高雄：麗文文化。
- Ariasian P. W.(1996). Assessment in the classroom. New York: McGraw-Hall.
- Elliott, J. (2007) Reflecting where the action is: The selected works of John Elliott. London: Routledge.
- McGill, I. & Beaty, L. (1992) Action Learning: A practitioner's guide. London: Kogan Page.
- Simplicio, J. S. C. (2000). Teaching classroom educators how to be more effective and creative teachers. Education, 120(4), 675-680.
- Piaget, Jean (1962). Play, Dreams, and Imitation in Childhood. New York: W. W. Norton & Company, Inc.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. Educational Technology Research & Development, 44(2), 43-58
- Quinn, C. (2000). mLearning. Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning. Linezine. Fall 2000. Available at <http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>.

## 附件 1：殯葬禮俗創新教材使用需求調查問卷

「生命禮儀創新教學方法與教材實踐研究計畫」使用需求調查問卷

玩家您好：

我們是南華大學生死學系的教師與研究生，正在進行教育部補助的「生命禮儀創新教學方法與教材實踐研究計畫」，將於本學期開授的「殯葬禮儀」課程中，設計桌遊遊戲融入教學中，以創新的教學方法及教材改變以往傳統的教學模式，期望達到激勵學生學習動力與意願，並有效提升學生學期成績。因此，在設計創新教學方法與教材前，需先瞭解您在學習上的需求，您的寶貴意見，都將成為設計創新教學的重要參考依據，誠摯邀請您填寫這份調查問卷，一同為大學教育貢獻一份心力，至表感謝。

為能讓您順利填答此問卷，針對問卷中專有名詞解釋如下：

「派對遊戲」：係指大家圍在一起，以派對的形式輕鬆且歡樂地進行遊戲的遊戲。

「情境遊戲」：係指每一位玩家都必須徹底融入遊戲背景之中，並且按照遊戲設定的目標前進，以享受到樂趣的遊戲。

「策略遊戲」：係指遊戲的玩家「擁有」做出決策的能力。在策略遊戲中，決策對遊戲的結果產生至關重要的影響。

「戰爭遊戲」：以各種戰爭為背景，兩方甚至多方針對性的遊戲。可能是一場小的遭遇戰，也可能是擴散至全宇宙的大戰役。

計畫主持人：楊國柱 副教授

研究助理：蔡宗恆 研究生

2018 年 9 月 20 日

### 一、背景資料

1. 請問您有玩過桌遊嗎？ 有  沒有

（回答沒有者請跳答第二-1 題；回答有者請接續回答下一題）

2. 您玩過的桌遊屬於哪一類型的遊戲？

A. 派對遊戲  B. 情境遊戲  C. 策略遊戲

D. 戰爭遊戲  E. 其它\_\_\_\_\_

### 二、桌遊設計需求

1. 「殯葬禮儀」課程的目的是要讓同學了解喪禮流程及各流程項目中專有名詞的意義，為達此目的，如果採桌遊融入教學方法與教材設計，您認為應該採用何種遊戲類型？

- A.派對遊戲             B.情境遊戲             C.策略遊戲  
 D.戰爭遊戲             E.其它\_\_\_\_\_

2.您希望遊戲進行的時間多久為宜？

- A.30 分鐘以內     B.30 分鐘（含）以上，1 小時以下  
 C.1 小時（含）以上，2 小時以下     D.2 小時（含）以上

3.如果採分組遊戲競賽，您希望每次遊戲以幾組進行較為適當？

- A.2 組    B.3 組    C.4 組    D.5 組（以上）

4.遊戲競賽分組後，您希望每組人數幾人較為適當？

- A.1 人    B.2 人    C.3~5 人    D.6~10 人

5.請問您希望桌遊的配件與包裝採取何種風格？

- A.日式萌系風格    B.寫實風格    C.其它\_\_\_\_\_

6.請問您希望的遊戲特質為何？（可複選）

- A.規則/目標             B.感官刺激             C.挑戰性  
 D.神秘性             E.控制權             F.其它\_\_\_\_\_

7.您希望桌遊設計的機制應包括哪些為宜？（可複選）

- A.表演    B.骰子移動    C.佔領    D.紙筆運用    E.合作    F.搶答    G.說故事     
H.控制    I.下注    J.累計計分    K.角色扮演

8.您希望遊戲中的問題解答以什麼方式進行？

- A.由評審判定     B.由競爭對手找答案  
 C.牌卡附有解答     D.其它\_\_\_\_\_

## 附件 2：殯葬禮俗上課前後測試題

◀

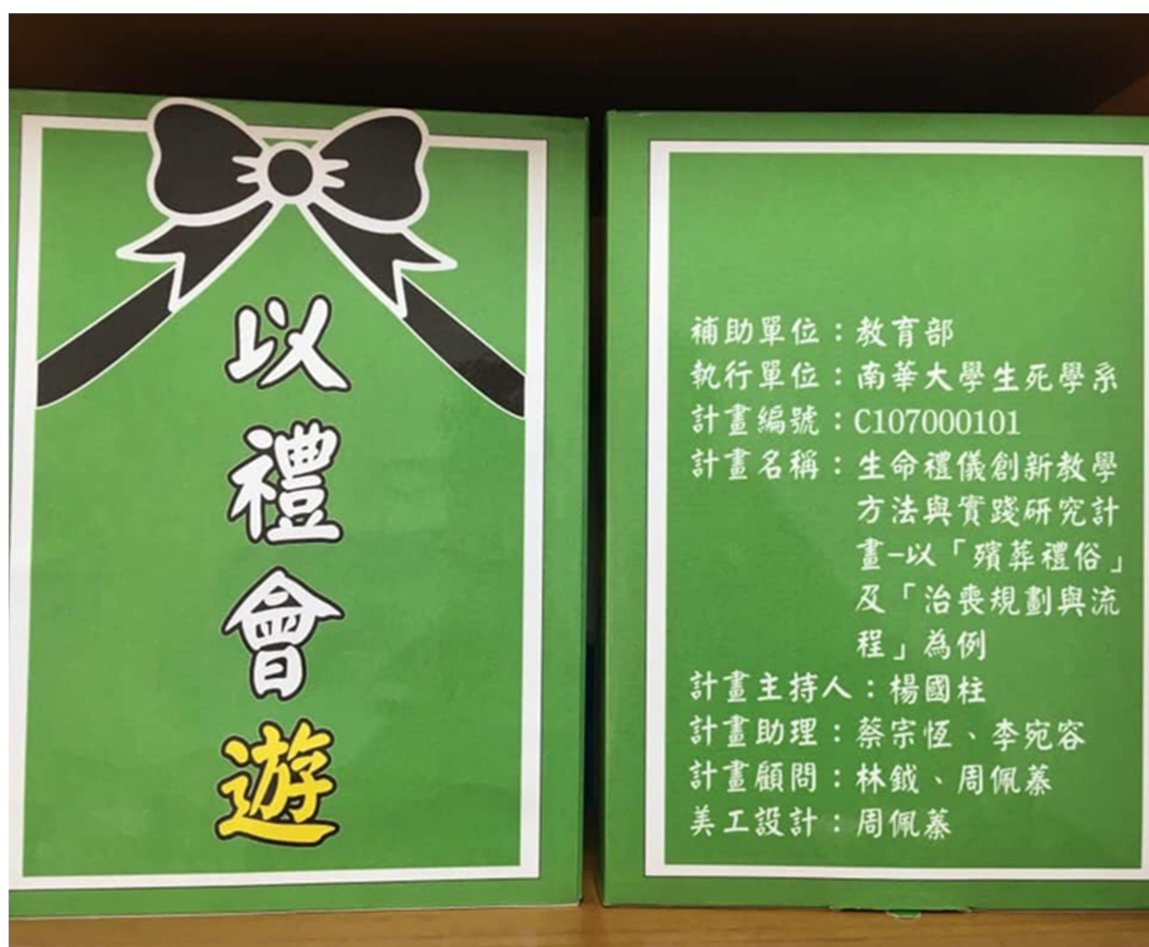
### 107 學年度教育部補助教學實踐研究計畫入殮與停殯前後測試題

姓名\_\_\_\_\_學號\_\_\_\_\_

- 就傳統禮俗而言，為亡者淨身所用的水是經過何種儀式取得的？①點主儀式②入殮儀式③招魂儀式④乞水儀式。
- 下列敘述何者是沐浴的吉祥話？(1)目周洗金金，子孫人人得萬金。(2)吃一口芹菜，呼咱子孫人人都勤快。(3)一點東方甲乙木，子孫代代居福祿。(4)新婦頭，查某困腳。
- 關於守靈下列敘述何者不正確？(1)俗稱暎棺材。(2)傳云頭七亡者會回來看子孫(3)子孫緬思生育鞠養。(4)怕亡者是休克而誤認為死亡。
- 有關壽衣的描述下列何者錯誤？(1)人死穿以入殮的衣服稱為壽衣(2)套衫禮後孝男吃一口黑糖麵線後入屋內(3)壽衣算層而不算件(4)將壽衣穿於孝男之身稱張穿。
- 就傳統禮俗而言，母喪時主持封釘儀式的人是誰？①族長②村長③伯父④舅舅。
- 就傳統禮俗而言，手尾錢主要指的是：①辦完喪事後的不動產②社會上的救濟款③人死後的保險理賠金④入殮前亡者留給子孫的錢。
- 就傳統禮俗而言，打桶後將腳尾飯等供奉亡者的物品去除的動作稱之為：①拼腳尾物②去腳尾物③放腳尾物④拜腳尾物。
- 就傳統禮俗而言，辭生儀式中有所謂「好命人」意指：①父母雙全之人②經濟富裕之人③父母疼愛之人④有官位之人。
- 按照傳統禮俗，關於做七的辦理方式，下列敘述何者錯誤？①「頭七」由兒子辦理②「三七」由出嫁女兒負責③「五七」為出嫁孫女祭祀④「滿七」由未出嫁女兒辦理。
- 客家習俗於出殯前夕將老人家生前煎藥的瓦鉢打碎，摔鉢後才可以開孝，「開孝」的意思是：①開始穿孝服②開始哭③開始祭拜④開始吃葷。



### 附件 3：新開發完成殯葬禮俗桌遊教材



### 附件 4：「教學意見調查問卷」題目

1、教學態度認真、負責、並按時上課。
2、授課的表達與說明非常清楚。
3、講授章節份量及進度都掌握得宜。
4、學習評量的方法公平合理，且能即時提供學習的助益。
5、修完這門課後，我能掌握這門課重要內容與概念。
6、這門課幫助我發現問題的能力。
7、這門課幫助我清楚表達看法，使他人聽懂。
8、修完這門課後，我有興趣繼續探索相關議題。
9、修習本課程後，個人覺得受益良多。
10、整體而言，本科目教師的教學優良。



附件 5：殯葬企業治喪協調見習評分表（草案）

事業單位：_____ 見習評分期間：自民國    年    月    日		
學生學號：_____ 至民國    年    月    日		
學生姓名：_____ 見習時數：至少_____		
見習部門：_____		
項次	評 分 項 目	評 量 (請勾選)
1	認知 殯葬禮俗知識	<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
2		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
3	情境 學習態度	<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
4		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
5		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
6		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
7	技能 語言表達與溝通能力	<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
8		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
9		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
10		<input type="checkbox"/> 優 <input type="checkbox"/> 良 <input type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 待改進 <input type="checkbox"/> 劣
(每項最高分為 10 分,滿分為 100 分)		總 分：
總評語		

附件 6：修正後殯葬企業治喪協調見習評分表

事業單位：_____		期間：自民國    年    月    日
單位督導：_____		至民國    年    月    日
學生學號：_____		見習件數：至少_____
學生姓名：_____		
項次	評 分 項 目	評 量 (請勾選)
1	認知	殯葬禮俗知識
2		治喪流程認知
3		家屬需求認知
4	情境	學習態度
5		團隊合作
6		責任感
7	技能	語言表達與溝通能力
8		簡報製作與簡報技巧
9		輔助用品的準備
10		待確認事項無遺漏
評量欄位中的五等分位由優到劣，分別給予 10、8、6、4 和 2 等不同分數		總 分：
單位 總評語		

督導簽章：