

今天 Kahoot!了沒？結合心智圖雙重教學策略介入對運動心理學學習成效的影響

摘要

這是一個視覺的世代，對於科技、網路的使用不但普遍也非常盛行，利用數位物件(手機、平板)可作為學習的手段，可能可以創造一個師生雙贏局面。目的：本教學實踐計畫為解決教學現場所面臨的問題，將使用 Kahoot! 線上遊戲化隨堂測驗以及心智圖 (mind mapping) 作為教學策略，探討兩種教學策略對學生在運動心理學課的學習專注力、動機以及學習成效的影響。方法：研討參與者是 48 名修習運動心理學課程的學生，男生 28 名、女生 20 名，平均年齡為 20.90 ± 1.33 。教學策略的介入包含兩個階段，分別是 5 週 Kahoot! 介入及 8 週 Kahoot! 加心智圖的介入。介入期間共有三個資料蒐集時間點，測量工具包括：課室專注力量表、學業動機調節量表、學習成就測驗。結果發現：1. 認同調節前測及後測皆顯著高於中測、刺激過濾後測高於中測。2. 女生的工作記憶後測高於前測、中測，男生的感官控制中測高於後測。3. 在學業成就方面，控制第一次測驗後，第三、四次測驗皆優於第二次測驗。結論：兩種教學策略對學習動機的影響不大，對於課室注意力則有部分之促進效果，對於學業成就則有促進之成效。

關鍵詞：遊戲化學習、學習動機、視覺化