

人文社會組

看懂比賽不難：

讓你一「球」入魂認識棒球



編號：12012





研究動 機

- 因為我們兩個都很喜歡棒球,從小就常看棒球比賽,所以一直覺得棒球是一項很好玩、也很有深度的運動。不過,我們在學校發現有不少同學對棒球沒有興趣,甚至從來沒有看過棒球比賽,覺得棒球的規則很複雜、很難懂。
- 因此,我們希望嘗試用比較有趣、比較好理解的方法來介紹棒球,例如結合動畫和桌遊,讓學習過程更像在玩遊戲,而不是只看文字說明。
- 透過這樣的方式,我們希望能讓更多同學願意接觸棒球,進而了解這項運動的規則與魅力。

二、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

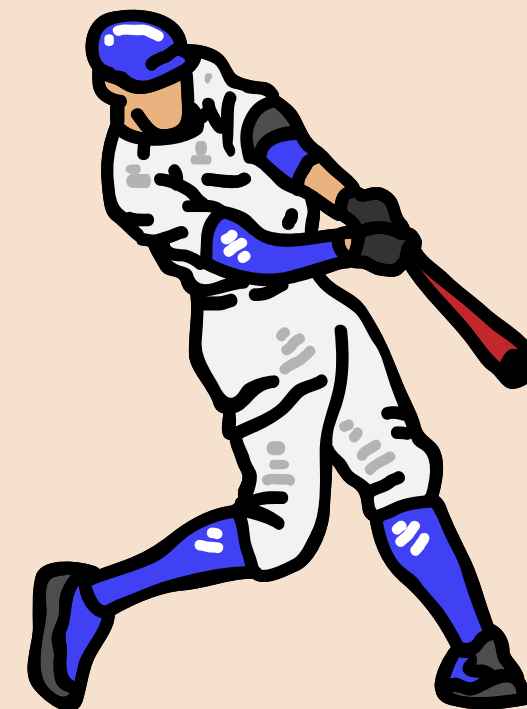
(一)研究目的與問題

 本研究的**研究目的**如下：

1. 設計一套以棒球規則為主題的動畫與桌遊教材。
2. 探討動畫與桌遊是否能提升同學學習棒球規則的興趣。
3. 了解同學在使用動畫與桌遊後,對棒球規則理解程度的改變。
4. 分析同學對此學習方式的看法與回饋。

 本研究的**研究問題**如下：

1. 動畫與桌遊是否能提升學生學習棒球規則的學習動機？
2. 學生在體驗動畫與桌遊後,對棒球規則的理解是否有所提升？
3. 學生對於以動畫與桌遊學習棒球規則的接受度如何？



(二)研究設計

- 1.研究對象:以本校五年級學生為研究對象。
- 2.研究工具:學習前後的簡易測驗(了解棒球規則的理解程度)
- 3.實施流程:進行前測、讓學生體驗動畫與桌遊、進行後測的問卷填寫、訪問。



(三)工作進度

月份	9月	10月	11月	12月	1月
討論主題	○				
蒐集文獻	○	○			
擬定研究問題	○	○			
製作桌遊、動畫	○	○			
製作線上問卷	○	○			
蒐集問卷資料		○	○		
整理問卷資料			○		
分析問卷資料			○	○	
撰寫書面報告				○	
練習口頭報告				○	○



三、彙整相關文獻

(一) 棒球規則與戰術

- 安打：打者將球打進界內並安全上壘即可記為安打（中華棒球協會，2019）。
- 盜壘：跑壘員主動嘗試前進並成功上壘，未依靠打擊或守備失誤。
- 犧牲打：打者為推進或得分而出局，只要跑者成功推進即可記錄。
- 四壞球保送：投手投出四個壞球，擊球員可直接上壘；若觸身則另記。
- 三振：擊球員被投出三次好球而出局，紀錄依規則判定。
- 戰術運用：教練依比分、出局數與壘況安排進攻與防守策略，強調判斷與合作。

(二) 桌上遊戲相關文獻整理

- 桌遊的定義：桌上遊戲是一種具有明確規則、遊戲配件及玩家互動的學習活動，學生需依規則進行思考與行動，並在遊戲過程中完成學習任務（儲祥怡與林樹聲，2021）。
- 桌遊的學習方式：桌遊多透過**卡牌操作、討論與合作**進行，讓學生在遊戲情境中練習思考、解決問題，並培養與同儕互動的能力（儲祥怡與林樹聲，2021）。
- 桌遊的教育功能：不僅具有娛樂性，亦是能促進學生理解與應用知識的重要教學方式，適合融入國小課程教學中（儲祥怡與林樹聲，2021）。

- 桌遊對學習動機的影響：融入課程可提升學生的學習興趣，使學生更願意投入學習活動，並增加學習參與感（紀雅如，2023）。
- 桌遊對學習理解的影響：在桌遊進行過程中，學生需依遊戲規則做出選擇與判斷，有助於其更清楚理解課程內容，而非僅被動接受教師講解（紀雅如，2023）。
- 桌遊在本研究中的應用：由於棒球規則與戰術較為複雜，若僅以文字說明，學生可能不易理解，因此本研究結合動畫與桌遊，透過模擬比賽情境，協助學生學習規則運用與戰術判斷，使學習更具體且有趣。

四、自製棒球桌遊與動畫介紹

(一)闖關的設計發

- 想我們設計了一張桌遊遊戲板,以「遊戲板」作為主要進行媒介,遊戲板的形式參考大富翁類型桌遊。
- 遊戲板上設計不同格子,每一格抽中的牌(機會或命運),代表一種棒球比賽中可能出現的情境,讓玩家在移動棋子的過程中,模擬實際比賽的變化。
- 玩家從中學習棒球規則與戰術概念。透過視覺化的遊戲板設計,能幫助玩家更容易理解比賽流程,並在遊戲過程中培養觀察、判斷與策略思考的能力,使學習與遊戲結合在一起。

(二) 遊戲配件設計說明(人物、骰子、卡牌)

本桌遊的遊戲配件包含人物、卡牌與骰子,三者搭配使用,協助玩家順利進行遊戲,並模擬棒球比賽中不同情境的變化。

- 1、**人物**:用來代表玩家的位置,每組依照遊戲規則在遊戲板上前進。搭配壘包計分卡,讓玩家能清楚看到自己與其他玩家的狀態,增加遊戲的與參與感。
- 2、**骰子**:則用來決定玩家每回合可前進的步數,使遊戲進行具有隨機性與變化性,並提升遊戲的趣味性。
- 3、**卡牌**:卡牌內容設計與棒球規則與戰術相關。玩家在遊戲過程中,依照所停留的格子或規則抽取卡牌,並依照卡牌指示完成任務、做出選擇或進行判斷。透過卡牌設計,讓玩家在遊戲中反覆接觸棒球知識,加深對規則的記憶。

戰術：觸擊短打
成功則跑者上二壘，
失敗則跑者出局，打
者上到一壘。

什麼是觸擊短打？
觸擊短打是棒球中一種輕觸球的擊球技巧，擊球員不揮棒，而是將球棒橫握輕輕觸球，讓球緩慢滾向內野。



教練(玩家)
下達戰術:觸
擊短打使用
時抽到這張
後,必須抽
取成功與失
敗卡來決定
戰術是否成
功(此卡附上
說明)

戰術：盜壘卡

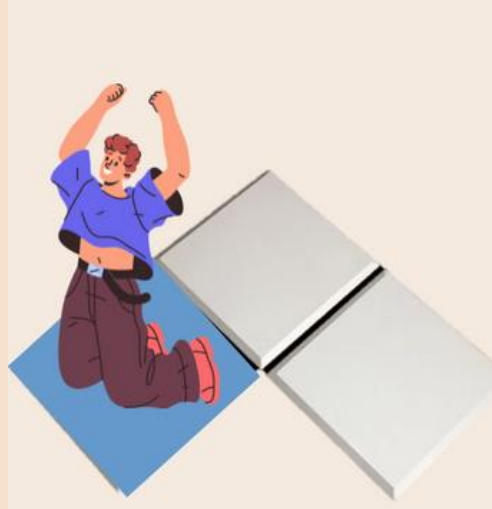
說明：使用這張卡時，先念出
以下說明並抽取成功失敗卡成
功則推進一個壘包，失敗則該
跑者出局。



教練(玩家)下
達戰術:盜壘
使用時抽到這
張後,必須抽
取成功與失敗
卡來決定戰術
是否成功(此
卡附上說明)

三壘安打

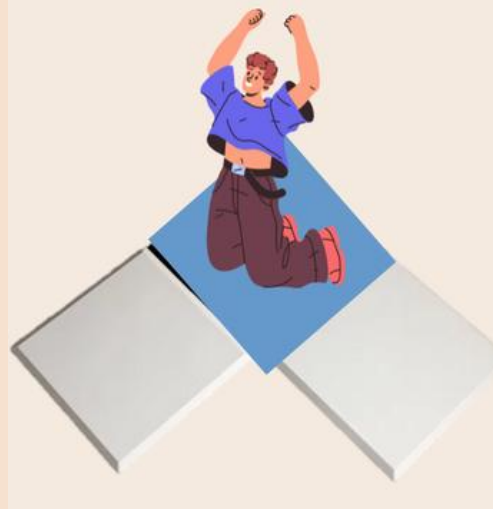
打者上三壘



抽到機會
命運裡的
安打後,抽
到這張則
視為三壘
安打,打者
上三壘

二壘安打

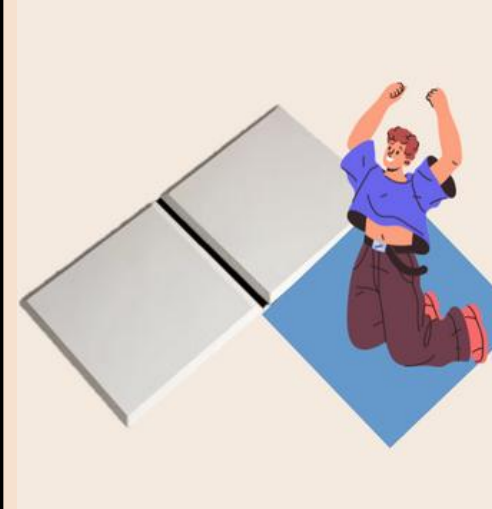
打者上二壘



抽到機會
命運裡的
安打後,抽
到這張則
視為二壘
安打,打者
上二壘

一壘安打

打者上一壘



抽到機會
命運裡的安
打後,到這
張則視為
一壘安打,
打者上一
壘



抽到戰術卡
後,如果抽
到成功卡,
視為戰術成
功,壘上跑
者推進一個
壘包



抽到戰術
卡後,如果
抽到失敗
卡,視為戰
術失敗,壘
上跑者出
局

1分



獲得1分(該回合若有一人回到本壘就領取此卡)

2分



獲得2分(該回合若有兩人回到本壘就領取此卡)

3分



獲得3分(該回合若有三人回到本壘就領取此卡)

4分



獲得4分(該回合若有四人回到本壘就領取此卡)

安打

抽取跑壘卡來推進



若抽到此卡,抽取一張跑壘卡來推進

保送

恭喜你上到了一壘



打者直接上到一壘

三振

不好意思你出局了
請結束回合



球數達到三好球,打者出局

接殺

不好意思你出局了
請結束回合



球被防守方球員在空中直接接住,打者立刻出局

刺殺

不好意思你出局了
請結束回合



在到達壘包前,球先到達且守備員的身體有觸碰到壘包,則打者出局

遊戲規則

1. 骰2顆骰子後依點數前進，若走到戰術卡，則抽取一張
 2. 戰術卡(可選擇不拿)後再骰一次(只能骰一顆)
 3. 抽取命運或機會
 4. 若為安打，則抽取跑壘卡可用戰術卡
 5. 骰子若為 6 則抽一張戰術卡，並結束回合
 6. 每人手中最多只能有2張戰術卡
- 一回合為一打席
三出局為一局，採三局制
三局結束後計算得分，所有人結束後分數高者獲勝

戰術卡簡介

戰術卡分為盜壘卡和觸擊短打

(戰術卡會有專有名詞說明，可以在玩的同時學習棒球知識)

戰術卡使用時要抽取成功卡與失敗卡

盜壘卡

- 成功跑者推進
- 失敗跑者出局

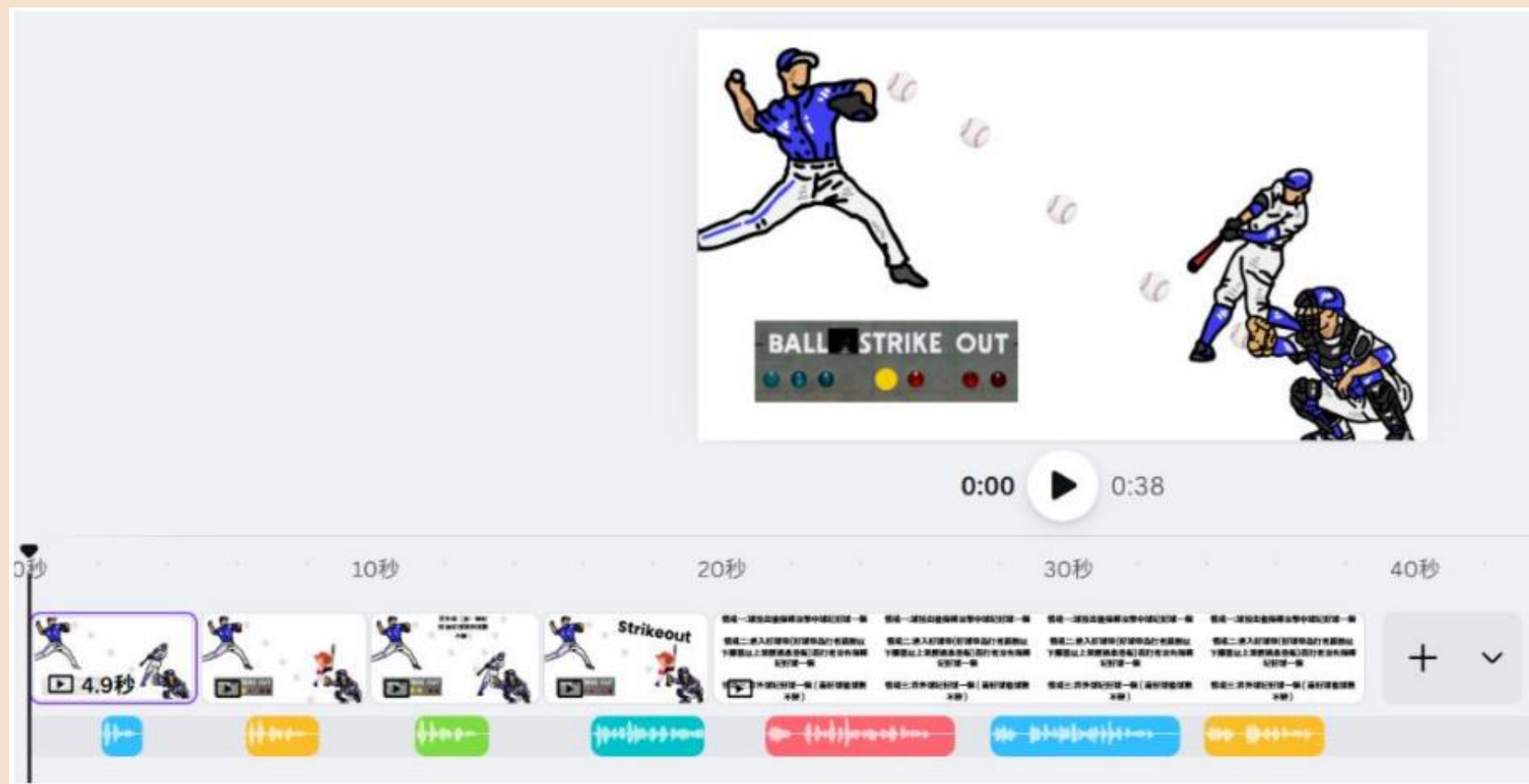
桌遊遊戲板(4開尺寸)



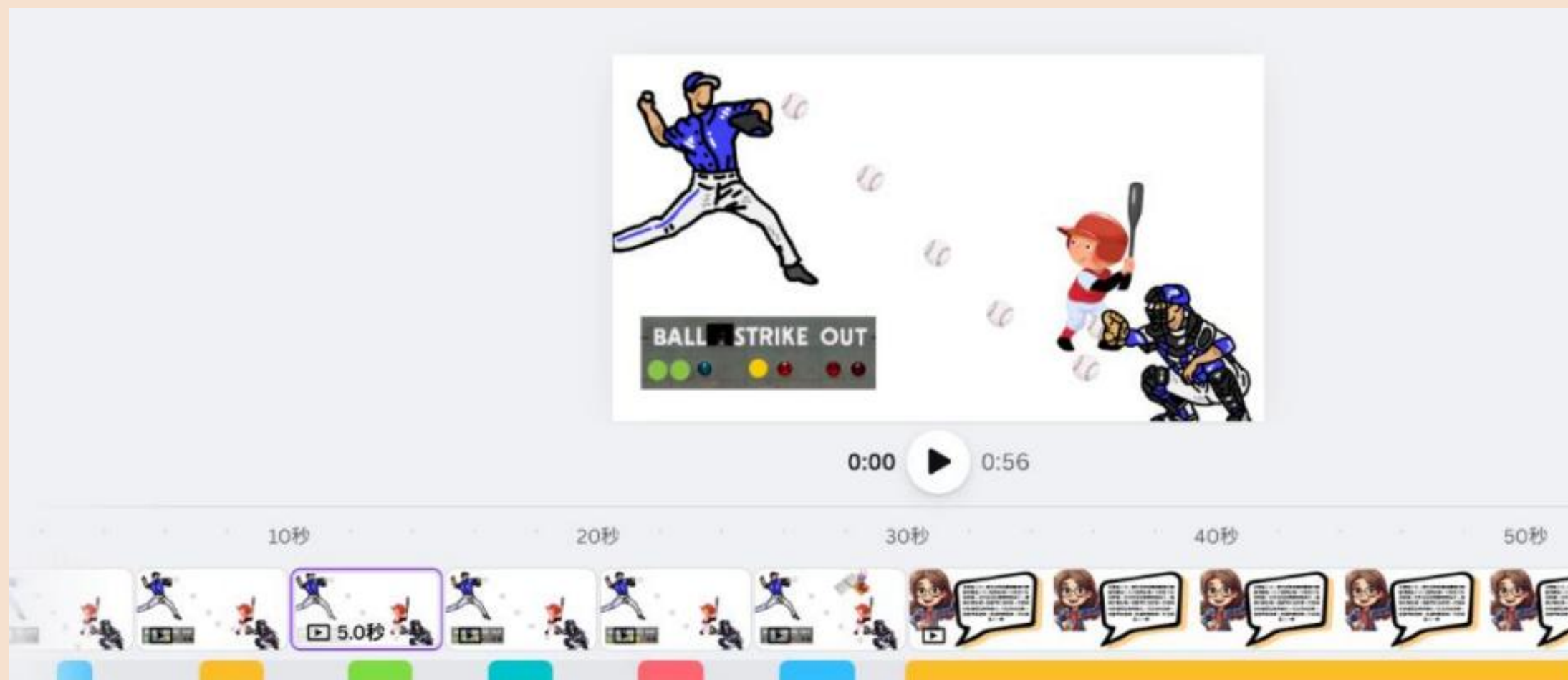
→	命運	再骰一次	命運	機會	命運	再骰一次	機會	休息一次
再骰一次								命運
機會								機會
再骰一次								再骰一次
命運								機會
休息一次	命運	再骰一次	命運	再骰一次	機會	命運	機會	回到起點







- 除了實體的遊戲配件之外,我們也搭配棒球動畫作為輔助學習工具。
- 棒球比賽中常出現許多快速又複雜的情境,因此,我們透過動畫的方式,將比賽畫面以清楚、連續的影像呈現,說明遊戲中出現的關鍵情境。
- 動畫的使用也能幫助不同學習方式的學生。透過視覺畫面加上語音說明,玩家能直接「看到」也「聽到」過程,讓學習變得更清楚、更容易。



六、資料分析

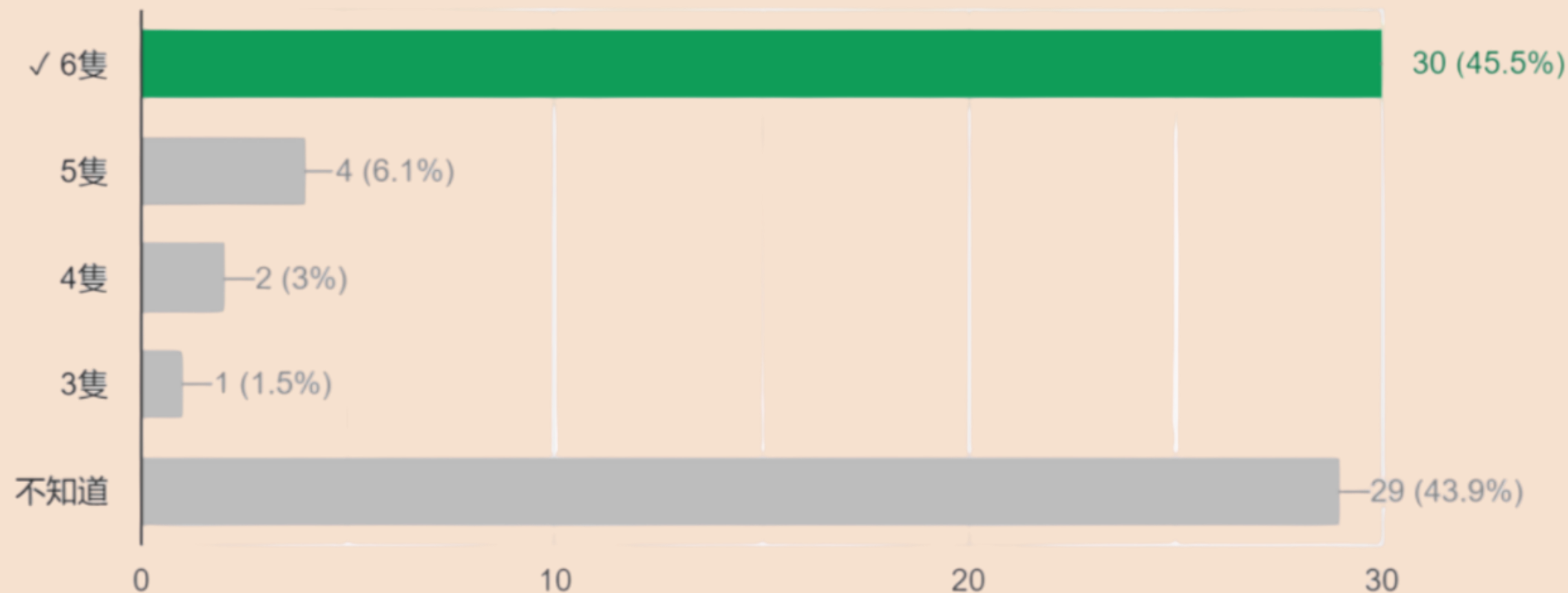
(一)使用桌遊前的前測驗

本研究選擇結合動畫與桌遊,作為推廣棒球規則的主要學習方式。

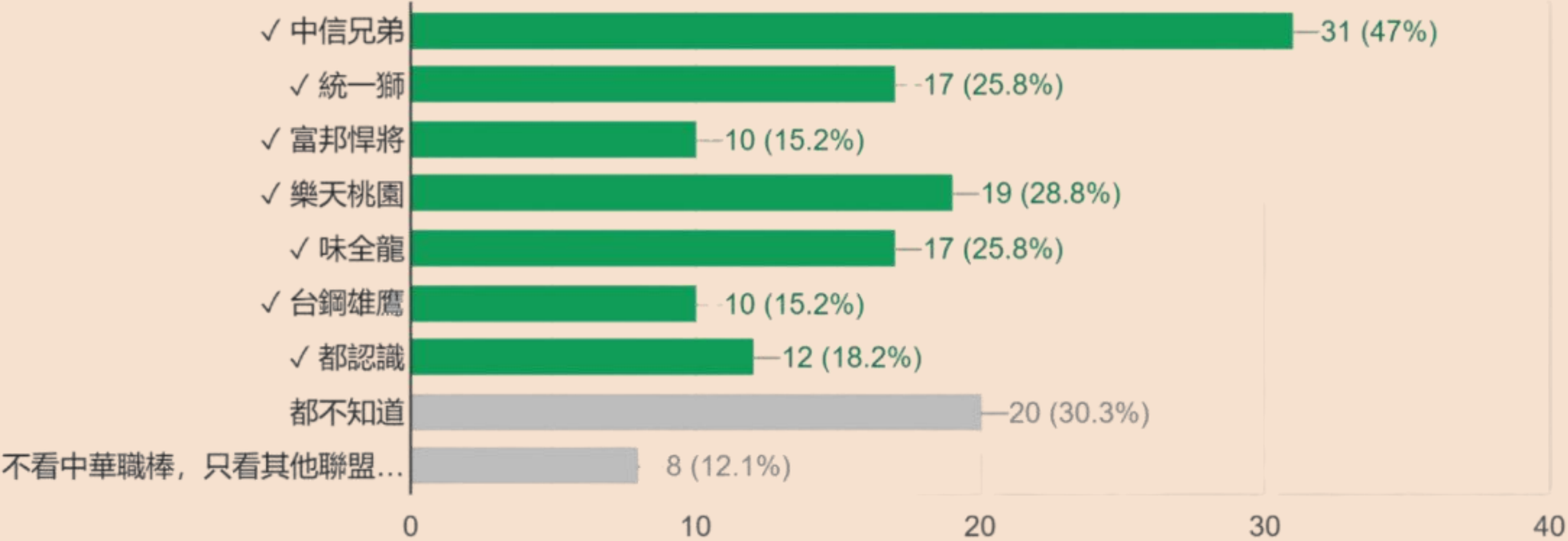
1、校內大約有多少人看得懂棒球比賽?五年級共124人填答,46.8%的人完全不懂、42.7%自認還行、8.1%很熟悉,剩下2.4%的人認為知道得很少。

2、知道中華職棒有幾支球隊的有30人(45.5%)

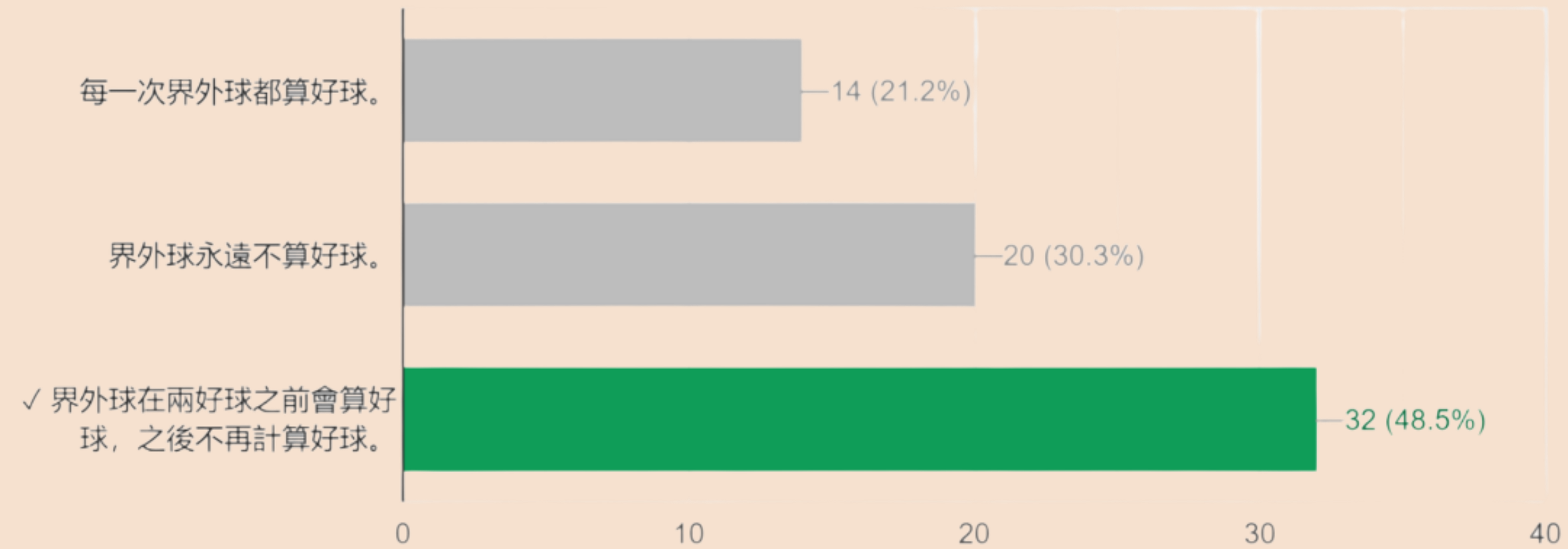
○



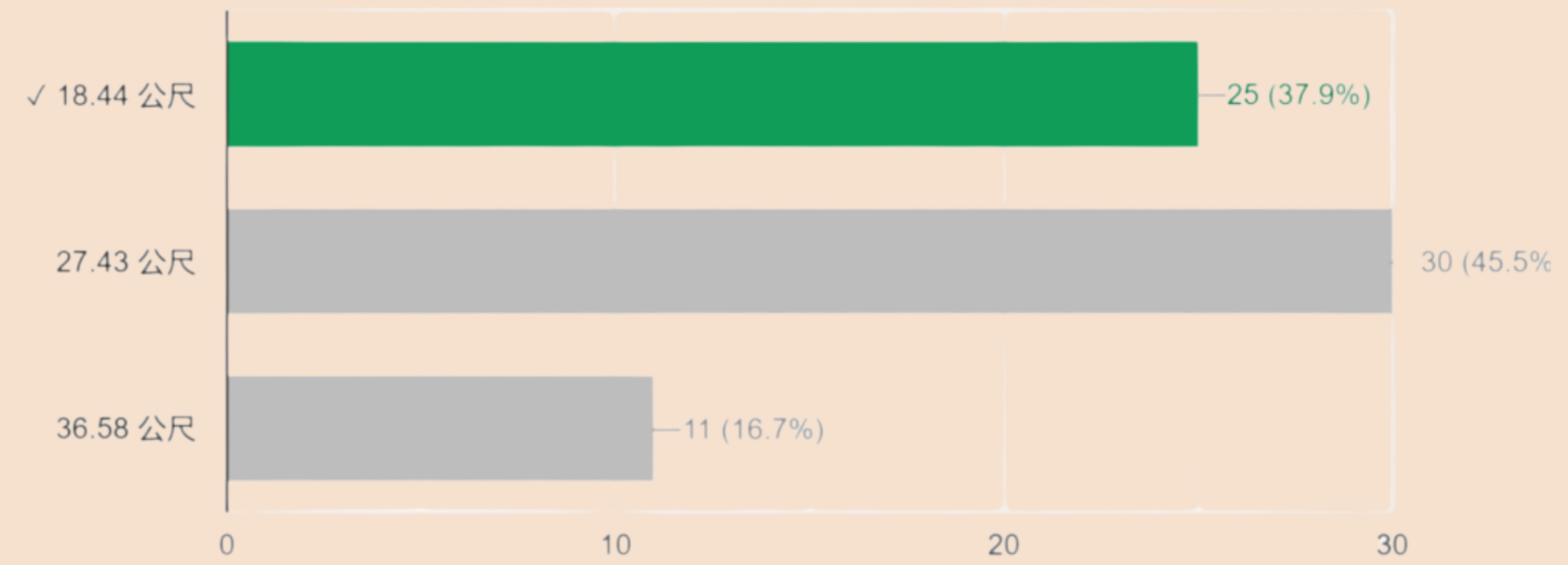
3、認識中信兄弟的有47%、認識統一獅的有25.8%、認識富邦悍將的有15.2%、認識樂天桃園的有28.8%、認識味全龍的有25.8%、認識台鋼雄鷹的有15.2%,全部認識的有18.2%,有30.3%的人都不知道,也有12.1%的人不看中華職棒,只會看其他聯盟的職棒。



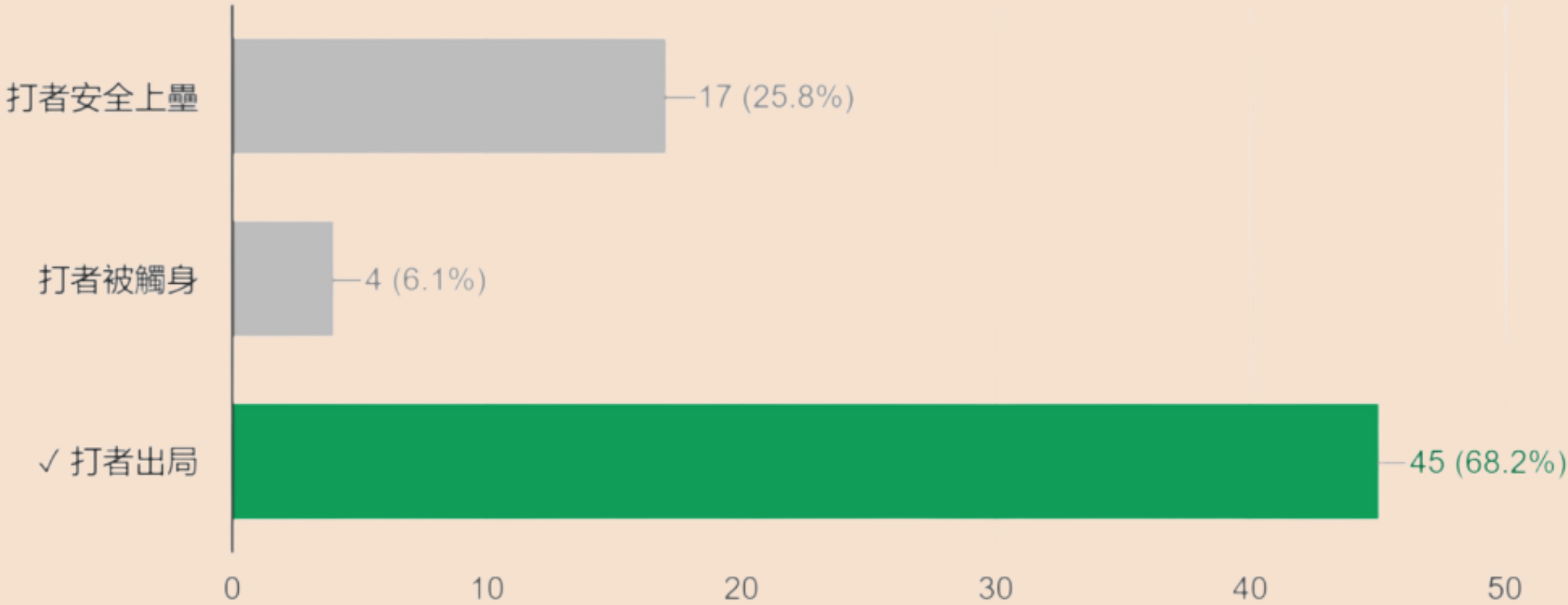
4、知道「當打者擊出界外球時會判為好球的情況」的有32人(48.5%)。



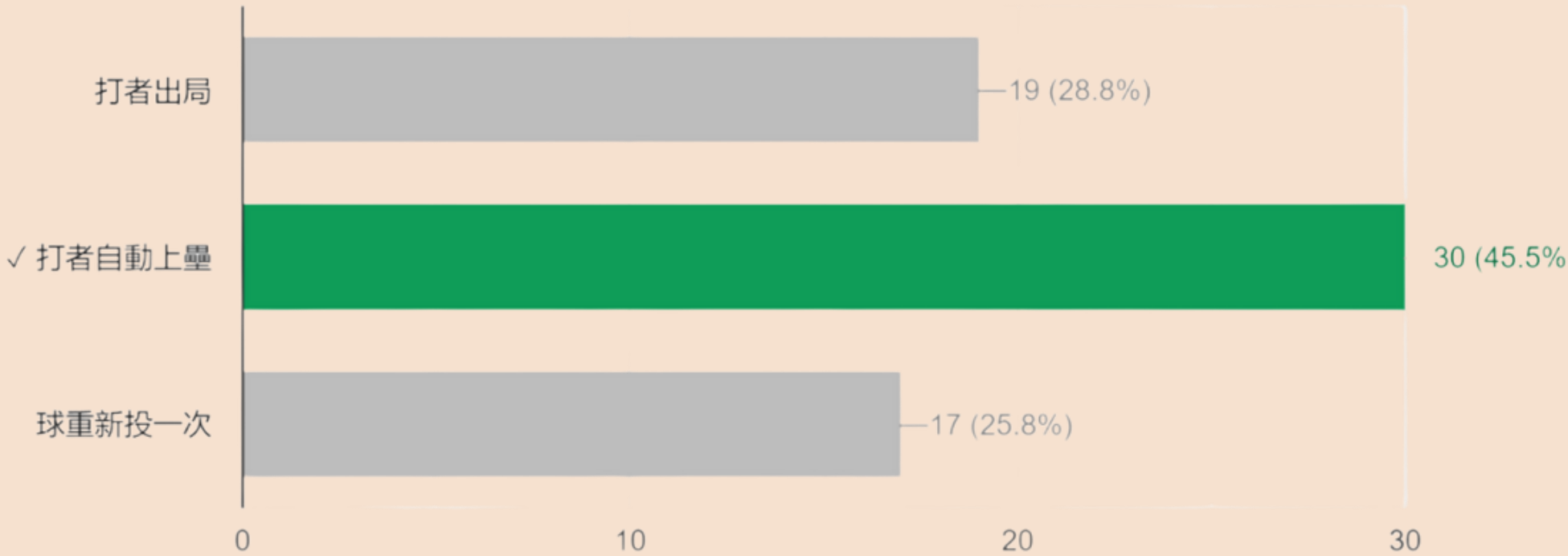
5、知道「成人比賽中一個壘包之間的距離」的有25人(37.9%)。



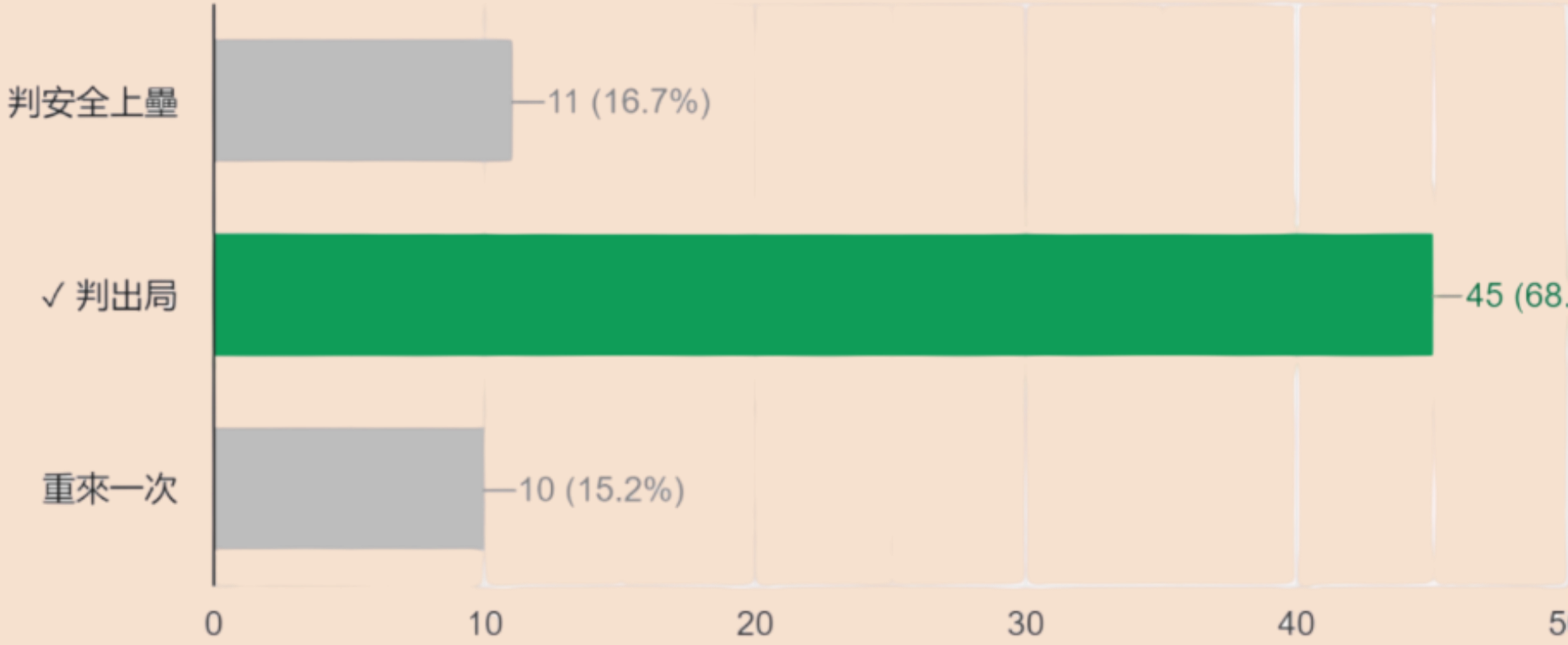
6、知道「當守備員傳球給一壘手時,在打者踩上一壘前就接到球會發生什麼事」的有45人(68.2%)



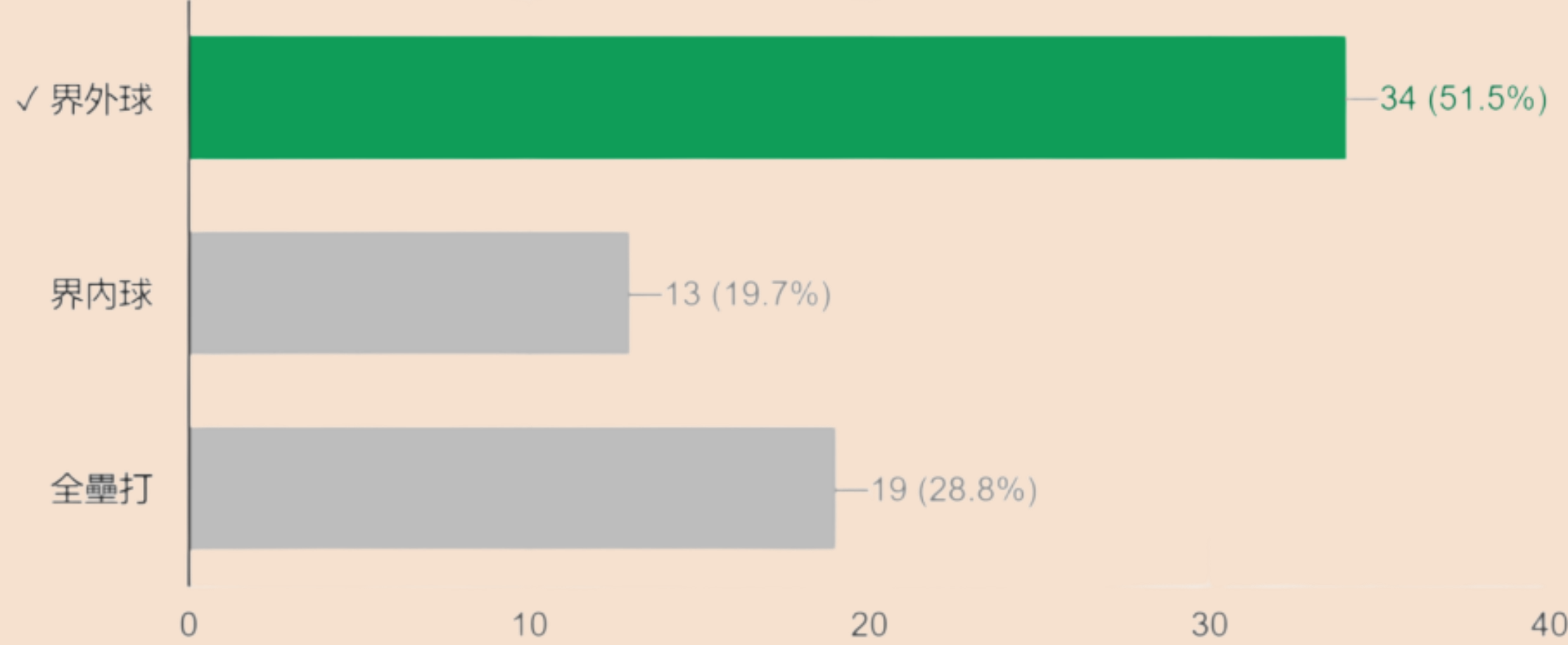
7、知道打擊時,「如果球直接打中打者的身體,會怎麼樣」的人有30人(45.5%)



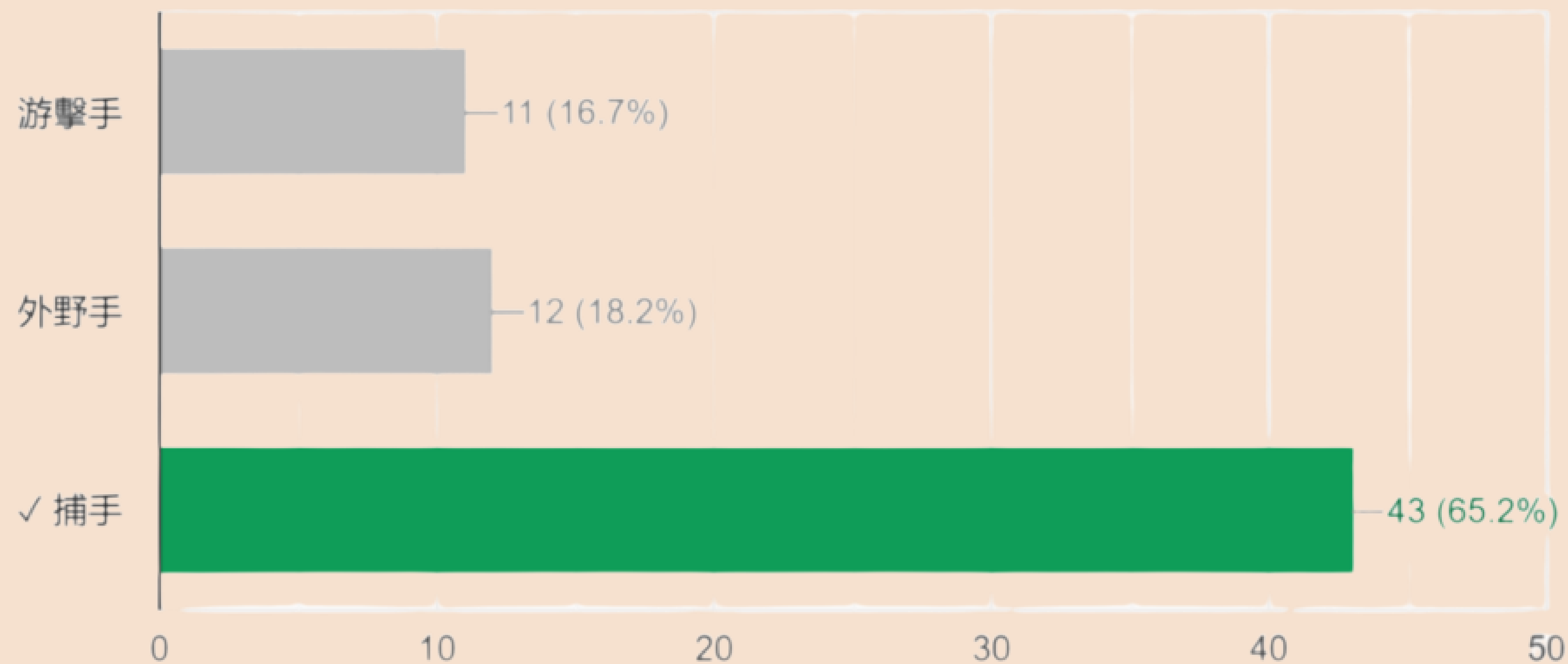
8、知道「如果壘上跑者在投手投球前離壘太早被觸殺,會怎麼樣」 的有45人 (68.2%)



9、知道「打者擊球後,如果球在飛過一壘或三壘前滾出界線,這叫什麼」 的有34人(51.5%)



10、知道「哪一個位置負責接捕投手的投球？」的有43人
(65.2%)



(二)經過桌遊洗禮的後測

我們從前測中挑選27名完全不懂的同學,在之後進行後測。有74.1%的人認為依然完全不懂棒球,22.2%的人很熟悉,剩下3.7%的人覺得還行,可是後面的作答情形跟他們的想法不同,以下題目的答對人數都有明顯增加。

- 1、知道「當打者擊出界外球時,以下哪一種情況會被判為好球」的人有71.4%。
- 2、知道「棒球比賽中,一個打者幾次揮棒未打中就會被三振出局」的人有28.6%。
- 3、知道「當守備員傳球給一壘手,在打者還沒踩上一壘前就接到球,這時會發生什麼」的人有100%。

- 4、知道打擊時,「如果球直接打中打者的身體,會怎麼樣」的人有100%。
- 5、知道「如果壘上跑者在投手投球前離壘太早被觸殺,會怎麼樣」的人有71.4%。
- 6、知道「打者擊球後,如果球在飛過一壘或三壘前滾出界線,這叫什麼」的人有57.1%。
- 7、知道「哪一個位置負責接捕投手的投球」的人有100%。

(三)口頭訪問

根據訪問結果,絕大多數學生都能正確回答問題,並認為本次桌遊高度提升他們對棒球了解程度,結果支持我們實施前的假設,也有部分為答對的學生,覺得看完動畫會比較知道三振那些規則。

七、研究結果與討論

- 根據活動觀察與學習表現整理後,發現多數學生在參與活動後,對棒球比賽的理解有明顯提升。學生不只能記住規則名稱,也能說出在什麼情況下應該採取不同的比賽行動,顯示學習效果良好。
- 棒球動畫的輔助也幫助學生理解較困難的比賽情境。透過觀看動畫,使原本較抽象的規則變得具體。學生在討論時,常會引用動畫畫面來說明自己的想法,顯示動畫有助於學習理解與記憶。
- 綜合以上結果可知,將桌遊與棒球動畫結合,能提升學生學習棒球的興趣與理解程度。

八、評鑑與檢討:每一階段的省思與收穫

(一) 工作進度表:有一人於六月選擇加入其他組別,而且暑假都很忙碌,開學後又遇上許多連假而導致進度嚴重耽誤,造成作品一些細節的不完整。

(二) 彙整相關文獻:本次棒球文獻大多來自同一網站,這是須注意到的地方,之後會盡量避免大多來自同篇文章的文獻。

(三) 資料分析:因為希望能有更多的樣本,我們選擇使用線上問卷,並請電腦老師使用一點上課時間讓各班學生填答。我們在口頭訪問時大多數同學並不願意接受訪問,也讓我們需要花許多時間跟他們說明研究的重要性,希望大家能諒解。

九、參考資料

- 中華民國棒球協會:棒球規則

<https://reurl.cc/89rm8M>

- 看棒球傻傻看不明?一片帶你認識棒球的規則

<https://www.youtube.com/watch?v=ap9XzcbPolI>

- 棒球規則介紹

<https://reurl.cc/7V6WdD>

- 紀珊如(2023)。當桌遊遇到課程-「葡萄莊園」的發想、設計、初試。

教學實踐研究,3(1),81-108。

- 儲祥怡、林樹聲(2021)。國小自然科學桌遊教學研究之回顧與省思。科學教育月刊,442,14-27。

THANK

YOU

