

【附件三】教育部教學實踐研究計畫成果報告格式(系統端上傳 PDF 檔)

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：PSR1080017

學門專案分類/Division：[專案]大學社會責任(USR)

執行期間/Funding Period：2019-08-01-2021-07-31

服務學習融入桌遊教學對於提升護理系學生同理心成效之行動研究

An action research of integrating table games into service learning on the effectiveness of promoting empathy for nursing students

配合課程名稱：服務學習

計畫主持人(Principal Investigator)：楊麗玉

共同主持人(Co-Principal Investigator)：蘇以青

執行機構及系所(Institution/Department/Program)：高雄醫學大學護理學系

成果報告公開日期：

☐立即公開 ☒延後公開(統一於 2023 年 9 月 30 日公開)

繳交報告日期(Report Submission Date)：110/09/17

服務學習融入桌遊教學對於提升護理系學生同理心成效之行動研究

一. 報告內文(Content)(至少 3 頁)

1. 研究動機與目的(Research Motive and Purpose)

關懷是護理專業照護之核心，強調護理人員在執行各項護理措施時，能顧及病人感受、重視溝通、傾聽及撫慰，也就是能同理他人，是一種能站在他人的立場設想他人處境的能力。因此同理心是醫護人員人本關懷的具體表徵。同理心的養成也是護理教育中重要的任務之一，有了同理心才能貼近服務對象的需求，提供適切的專業服務。

同理心包含二種型態，一種為特質，是與生俱來的人格特質，也就是與生俱來的能力。而另一種為狀態，指的是後天培養而來的能力，可經由訓練學習，加強認知及行為的表現，使同理心成為一種人際溝通的技巧，專業的應用在病人照護上。護理人員藉由同理心，可以替對方著想或表現出和對方相同的情緒，運用在醫療照護上，更容易體會病人或家屬的痛苦並安撫他們。所以，同理心對於護病關係與照護具有正面的助益。然而，知識容易透過專業課程、臨床實習的情境學習來獲得，護理技能則可經由技術練習課程及實習過程中技術重複操作來精熟，但態度的養成是教學者很大的挑戰。

護理系服務據點的對象為老人族群，學生於服務前會先至據點機構參訪，了解服務的需求進而撰寫服務計畫書，並於計畫書完成後，實際參與社區服務，與長者互動，接著撰寫服務後個人的反思心得及小組的成果報告。因此，服務學習課程結合服務與學習二個概念，課程設計以學生學習為基礎，規劃課程與活動，讓學生透過實地互動學習，親身體驗服務他人及同時自我成長之學習過程。然而多年參與服務學習課程的教學經驗發現，服務對象其處境很容易激發多數學生的惻隱之心及同情心，然而學生的”感動”常是”一時之感”，離開服務據點的情境後，往往無法內化成為同理心的能力，以至於在往後實習課程中所表現的護病溝通過程，仍以病史詢問及衛教相關照護知識與技巧為主，缺乏同理病人的語言與行為，更無法透過反思提升同理他人的能力。期待透過行動研究法，在行動中檢視課程活動設計及教師社群間彼此的經驗分享與討論，透過服務學習過程中最重要的反思歷程，發展有效的反思策略，並以工具測量同理心的學習成效。

因此，本研究計畫旨在評值應用「桌遊」教學策略融入於「服務學習」課程，對於提升護理學生同理心之成效。根據上述研究背景與動機，本研究具體研究目的如下：

- (1)了解護理學生同理心的現況
- (2)發展應用桌遊反思策略提升同理心之教學方案
- (3)比較「桌遊」教學策略對於護理學生服務實作前後同理心之成效

2. 文獻探討(Literature Review)

本研究主要在評估應用「桌遊」教學策略融入於「服務學習」課程，對於提升護理學生同理心之成效。故文獻查證共分為三部分，包括：服務學習與學習經驗理論；合作學習與遊戲教學及同理心與成效評量來做說明，相關文獻如下：

服務學習與經驗學習理論

服務學習是一門從經驗中學習的課程，教育部於 2007 年訂頒大專校院服務學習方案，鼓勵大專院校廣為推動服務學習理念(教育部，2007)。因此服務學習是一種「做中學」的課程，源自於 Kolb(1984) 提出的「經驗學習理論」，其理論系由 Dewey (1938) 而來，Dewey (1938) 認為「教育是經驗的重組或改造」，指出了教育與經驗的關係。

Kolb 經驗學習理論將學習視為經驗的理性反思過程，分為具體經驗(Concrete Experience)：實際參與活動的具體經驗；省思觀察(Reflective Observation)：個人舊經驗與新情境衝擊的反思觀察；抽象概念(Abstract Conceptualization)：綜合與形成新觀點的抽象概念與主動驗證(Active Experiment)：新情境中新觀點的積極行動，此四個階段形成一循環的學習過程，並不斷的重複(彭，2005；Kolb & Wolfe, 1981)。分述如下：

- (1)具體經驗：學習的進行強調個人感覺(learning from feeling)，此強烈的感覺是從所接觸的人、事、物產生的特殊經驗來學習，而有趣的具體經驗更能提高學生學習的意願(Akcan, 2011; Andreu-Andres, & Garcia -Casas, 2011)。
- (2)省思觀察：用看與聽等感官來觀察學習(learning by watching and listening)，先仔細的觀察周遭環境、事物的變化，由不同的角度來看事情，以尋求事情真正的意義，然後才做任何決定(Kolb & Kolb, 2008)。
- (3)抽象概念：透過思考來進行學習 (learning by thinking)，先對情境完全瞭解後，應用邏輯分析與概念來學習，接著做出有系統、有計畫的行動。學習而來的經驗必須經過系統性理念的結構化歷程，才可能建構成為可靠的知識(吳，2000)。
- (4)主動驗證：強調以實際操作來進行學習 (learning by doing)，有能力及耐心將事情完成，喜愛冒險性的活動，並且採取行動去影響周遭的人、事、物(Kolb & Kolb, 2008)。

經驗學習是一個動態的學習模式，透過上述四個階段的交互循環，可清楚了解個人、團體與組織環境之間的學習與發展模式。經驗學習中，反思有兩個面向，一個是對經驗作理解、分析、整理出知識與意義的外向層面；另一個是自我察覺(self-aware)了解自己的想法、感受、認清自己的態度、價值觀與期望，更進一步達成自我成長的內向層面。在深層學習中，不但要知道「怎樣做」，更需要知道「為什麼要這樣做？」及「為什麼

麼要做？」等高階認知(higher-order cognition)的程度。這就是所謂後設認知(metacognition)能力，要達成上述的能力，反思是基本的途徑。由此可知反思是自我成長中將經驗內化為價值態度的重要步驟。

在服務學習中，這四個步驟會持續循環(Jacoby, 1996)。實際經驗不一定會帶來學習，其重點是在反思活動，亦即反思活動是服務學習活動裡最重要的一環，反思活動必須包含 3W：What (做了那些服務?)、So What(服務的意義與學習是那些?)、Now What(未來如何運用所學?) (Fertman, White & White, 1996)。透過這些步驟，讓經驗成為學習的資源，同時內化成為個人的正向價值。同時，在服務學習方案設計上，Kaye (2010) 提出 PSREC 模式，包括準備 (Preparation, P)、服務 (Service, S)、反思 (Reflection, R)、評量 (Evaluation, E) 及慶賀 (Celebration, C) 等五階段模式。課程設計連結了服務活動與學習內容，除了可以讓學生參與社區服務，滿足社區的需求以及學生的學習，同時維繫學校與社會的合作關係。

合作學習與遊戲教學

Gagne(1985)提出的教學理論融合行為和認知心理學觀點，此理論強調訊息處理模式(Information processing model)。將人的記憶區分成感覺記憶、短期記憶及長期記憶，而其中的感覺記憶及短期記憶皆屬短暫性的記憶，唯有將所學習的知識經過思考過程轉化成內在長期記憶，才能長久記憶。而所謂的學習成效(Learning outcome)指的是學習者在學習活動進行後，對於學習內容的記憶。然而，隨著時間的推移，記憶的保存產生規律的遺忘，故相關研究學者分別針對不同的教學方式、教學策略進行探討對學習保留的影響，提供做為有意義及有效學習的觀察指標(Gagne, 1985)。

此外，Gifford 和 Mullaney (1997) 所提出的學習金字塔(Learning Pyramid) 說明了不同的教學方法會產生不同的學習保留率(retention rate)。採用講授式教學，學生學習保留率為 5%；採用閱讀法教學，則學生保留率為 10%；若採用多媒體教學方式，學生保留率為 20%；如果採示範教學，學生保留率為 30%；若採小組討論教學，學生保留率可提升至 50%；如果從實作中學習，學生保留率為 75%；若可以教別人(teach others)，則學生學習保留率可高達 90%。因此，從教學金字塔的討論、實作及教別人等三種學習方式，主要是重視學生參與，以學生為中心的教學，學生參與愈多，其學習的保留率愈高，因此合作學習及做中學的服務學習課程也是較能增進學習保留效果的教學方式。

遊戲化 (gamification) 一詞是來自程式設計所創，定義為在非遊戲場合中使用遊戲元素，其目的是將遊戲中引人入勝的因子應用於非遊戲場合，並在過程中感受到趣味

性。從社會文化的觀點來看遊戲式學習，遊戲過程中提供了環(情)境，學習者必須克服挑戰做出有意義的決定或行動，實現人們在遊戲中學習的梦想，讓學習不再枯燥，而是充滿期待熱衷投入的(Cicchino, 2015; Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015)。遊戲設計包括認知及情緒層面的學習，如公平性、競爭性、合作性、藝術與視覺設計都是重要元素，而操作面常見的方式包括點數、排行榜或關卡等設計。玩家在體驗遊戲的過程、內涵之外，能檢驗自己在遊戲中的反應與行為，以後設立場去理解遊戲世界與自我的關係 (Abdul Jabbar & Felicia, 2015; Brull & Finlayson, 2016)。

早期遊戲式學習用於商業與兒童教育，而後漸擴展到其他領域，並以科學性的標準檢視其教學效果(Brull & Finlayson, 2016; Karadag, 2015)。Misfeldt (2015) 以模擬工程建造的方式讓兩組建築系學生競爭，質性訪談結果發現學生有嘗試錯誤的機會、樂趣、競爭與更具現實感的學習效果。Charlier 與 De Fraine(2013)比較傳統與遊戲式教學對於急救訓練的成效，結果發現遊戲式教學雖能使學生享受上課勝過傳統教學，然而，傳統教學在知識獲得上仍高於遊戲式教學。但若以溝通、問題解決、批判思考及合作等能力作為學習成效指標，以學生為中心、以小組成員及教師為促發者(facilitator)、並且以問題作為學習發展載具的遊戲式學習則有較佳的效果(Cicchino, 2015)。由此可見遊戲式教學是情意態度目標學習的一項有利的工具。

E 世代學生需要有別於傳統講授式的教學方式。帶入創意，將玩興帶入教學，讓教與學是輕鬆愉快，讓氣氛是自在幽默有趣，讓學生能樂於嚐試，主動分享(蕭，2016)。而同理心的學習是更是不易以講授的方式傳遞表達愛與關懷的能力，設計以體驗式教學的方式，是學習對自己感覺的敏感度，演練與表達同理心的行動以及與自身經驗做連結的一種由做中學的好方式(許、鍾、顏、葉，2016)。

同理心與成效評量

醫護照顧和諮商與輔導專業，都是一種助人的科學，與人服務及關懷的能力是基本，更是核心。而人文關懷經常與利他思想和同理情感有極大的相關性 (郭美、黃、江、張，2010)。台灣護理科系教育中，皆會開設同理心相關課程只是各校比重程度不一，依據 105 學年度的情況來看，開設同理心相關課程的比率高低依序是專科學校，其次是技職體系，開設比率最低的是大學護理學系，即使開設比率最低，仍有 59%，接近六成 (呂、吳、徐、葉，2018)。由此可知同理心課程在護理教育中的重要性；同時大學護理學系需要更強化學生的同理心課程，以厚實學生關懷核心能力的基礎力。

同理心概念的起源是由心理學家 Carl Rogers 的著作中提出，他認為人有自身的生

命力，而且是本能式的趨於成長的，做為心理治療工作者於心理治療中，只要真誠一致的態度，無條件的正向關懷，積極的同理，便是提供讓人自身成長的環境與心理條件。（宋文，1911）。Carl Rogers 因此成為心理治療中個人中心學派的代表人物，其論述成為「以人為中心」的理論基礎。他指出醫療專業人員若能理解一個人的內心世界，宛如對方如你一般，但又不迷失在對方的情境，即可謂為同理心（Rogers, 1957）。

Rogers（1961）認為同理解是「能感覺到來談者內在世界的意義，就像是自己內在世界的意義一樣，不失『就像』的特質，即是同理心。」既可以積極同理，又可以保持自己的獨立性。能將心比心，設身處地，感同身受，待人著想。能感覺受助對象的憤怒、害怕、困惑，讓受助對象能打開心房，二者於情感上產生共鳴。由此可知，感受他人的情緒是同理心的第一步。

同理心有助於醫護人員理解病人情緒和感受，並客觀回饋給病人，但如何評估醫護人員同理心的能力依舊是個挑戰（Brunero, Lamont, & Coates, 2010）。行為觀察法（behavioral observation）是最能有效衡量同理心的工具，然而此方法卻相當昂貴且耗時，故仍以問卷方式評估為主（Sherman & Cramer, 2005）。在醫療照護實務中，仍以源於醫療環境所設計之傑佛遜同理心量表（Jefferson Scale of Empathy, JSE）為最常使用的測量工具，施測族群也較為廣泛。

傑佛遜同理心量表是由美國 Hojat 等學者於 1999 年建構而成，內容涵蓋三構面，共 20 題。透過因素分析檢定量表同質性和次概念時，其建構效度為 42%—58%

（Kataoka, Koide, Ochi, Hojat, & Gonnella, 2009; Roh, Hahm, Lee, & Suh, 2010; Sherman & Cramer, 2005）；信度方面，內在一致性 為 0.77—0.89（Hojat et al., 2002; Kataoka et al., 2009; Ward et al., 2009），採奇偶題數各半方式，得其折半信度介於 0.72—0.87（Kluszcz et al., 2006; Sherman & Cramer, 2005）。是為一信效度良好的測量工具。鄭、賴、Hanoch Livneh、蔡（2011）將量表翻譯成中文，其可萃取出三個因素，各因素所涵蓋的題目皆與原量表相同，累計解釋變異量為 52.40%。信度方面，Cronbach' s α 值為 0.90，折半信度值則為 0.93。

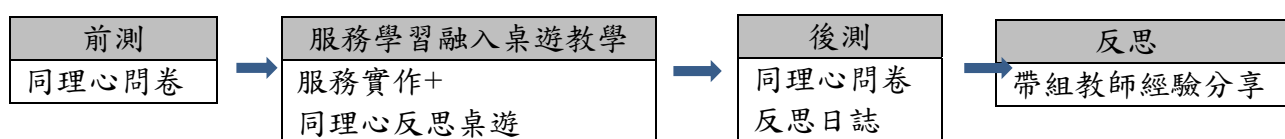
然而，此量表的題目設計皆以醫療情境為主，對於尚未接觸臨床的護理系一年級學生並不適合，林(2013)以大學生為對象發展的「大學生同理心量表」，共 20 題，題目情境以日常生活事件為主，同時其建構信度為 0.92-0.95；建構效度 0.71-0.88，為一信效度良好之測量工具。

3. 研究問題(Research Question)

- (1)護理系一年級學生同理心的現況為何?
- (2) 應用桌遊能否發展同理心反思之教學方案?
- (3)「桌遊」教學策略對於護理學生服務實作前後同理心成效為何?

4. 研究設計與方法(Research Methodology)

本研究採行動研究法，於 2021 年 2 月到 2021 年 6 月以南部某醫學大學必修「服務學習」課程之護理系一年級 60 位學生為對象，其中 39 位取得家長及學生同意書後收案為研究對象，藉此探討此教學策略對護理學生同理心之影響。本研究之教學活動主要以小組討論、服務實作及同理心桌遊作為學習輔助工具。前後測量化資料以「同理心問卷」及「同理心反思日誌」進行資料蒐集，蒐集後之資料再以 SPSS 20.0 版統計分析軟體進行描述性統計、問卷前後測比較與相關性統計分析。而「同理心反思日誌」質性資料則進行內容分析。研究架構如圖一：



圖一 研究架構圖

研究工具

(一)同理心問卷

本研究系使用林 (2013) 之大學生同理心量表。量表目的在探討進行學習活動進行前後，學生是否能透過服務經驗的學習以及同理心桌遊提升同理心的能力。

該量表有 20 題，其中 6 題屬負向題（第 3、7、10、14、16 和 18 題），另 14 題為正向題，評分方式採 Likert scale 5 分法，0 分表從來沒有，4 分表示總是如此，故總分介於 0-80 分，分數愈高代表同理心愈趨正向。建構信度為 0.92-0.95；建構效度為 0.71-0.88 信度方面，顯示量表具有高的信效度(Cohen, 1988)。

(二)同理心反思日誌

反思日誌目的在分析統整服務學習經驗，撰寫反思日誌的重點在於將所看到、遭遇到或感受到的事物，連結回自己的生命，亦即從事件看見自己反映出什麼樣的

形象，並且以服務的心態重新對待發生在自己身邊的事。撰寫反思日誌可參考三段式原則：What-我看見了什麼？碰到什麼人？發生什麼事？

So What-我有了什麼感受？激發我什麼樣的想法？我有什麼疑問？為什麼我有這些反應？

Now What-這樣的經驗對我的影響是什麼？我可以做什麼？有什麼需要調整的嗎？對於我們要做的服務有沒有帶來什麼新想法？

資料分析

將所收集之各項資料，使用 SPSS20.0 版統計軟體，以平均值、標準差、t 檢定進行描述性統計及前後測比較分析。而「同理心反思日誌」質性資料則進行內容情緒詞頻之分析。

5. 教學暨研究成果(Teaching and Research Outcomes)

(1) 教學過程與成果

服務學期課程為一年級下學期的必修課程，參與服務學習課程之護理系一年級學生彼此間已有基本的熟悉度，為了避免護理學生因不熟悉桌遊的進行方式而影響學習成效，教師將於第一堂課程介紹時，先說明「服務學習」課程的教學目標與評分機制，同時完成同理心量表之前測後，便進入前導教學。首先對於遊戲的方式進行解說，並以個人生活情境作為同理心桌遊的練習，使學生熟悉遊戲的進行方式。護理系一年級 60 位修習服務學習課程之同學，同學 10 人分為一組，小組各有一位指導老師，每組分別於 5 個長照 C 據點及 1 個老人活動中心服務實作，服務據點與學校簽訂合作契約並有一督導為對口窗共同指導學生。依據 Kaye (2010) 提出 PSREC 模式，課程設計及教學過程分述如下

準備：課程開始，先完成同理心問卷前測，採 10 人一組，共分為 6 組，學習重點為服務之準備與服務學習準備計畫之撰寫。包括服務機構介紹及機構參訪：瞭解並選擇服務機構。對機構有一定瞭解後，討論服務的方式與人員的分工並撰寫服務學習準備計畫，思考如何為實際服務做良好的準備。

服務：學習重點為學習團隊合作與互相關懷，嘗試解決服務過程中之問題，並與老師及組員分享。服務內容包括陪長者聊天、手機教學、幫長者寫生命故事及活動帶領....等等，時數共 16 小時。

反思：同理心反思桌遊共三次，課程介紹第一天以個人生活情境作為同理心的體驗

活動外，其餘 2 次的同理心桌遊活動皆安排於實作服務後，依照服務服務情境作為同理心桌遊的反思體驗。同時於服務實作結束後書寫一篇反思日誌。桌遊進行的方式採用「同感」桌遊教具，遊戲進行的流程為：

- (1)情境擬真性：由服務情境設計卡片題目。
- (2)情境體會：擔任關主時—隨機抽出情境卡並朗讀情境卡情況→每位組員選擇符合個人感受的情緒卡後蓋住
- (3)即時性反應：利用拍檔卡隨機分組→猜測拍檔的情緒→揭曉與計分，單方猜對+1、雙方猜對+3、雙方猜錯+0，重複循環上述流程，直到最高分者產生
- (4)回饋具像化：組員走到終點的快慢，就是個人同理心能力高低的具體回饋。
- (5)同儕多元學習：聆聽拍檔給出的多樣回應中，拓展組員間彼此的知覺、想像或考量情境的多種可能性。

評量：服務實作結束後，由據點督導回饋並依據以下評分項目：準時出席、若因故無法準時出席時能告知並加以補救、主動自發的態度、耐心熱誠的服務態度、對機構或服務對象其文化差異性的尊重、虛心接受指導指正的態度、面對問題處理問題的能力、增進長者使用手機的能力、與服務對象的溝通互動、能完成長者生命故事表等 10 個項目給予評分。因疫情之故，學生服務實作時數為 10-16 小時，機構督導評分為表現評分 82-95 分。

39 位參與研究的學生其同理心量表前測分數為 50.3 ± 7.2 分，後測分數為 64.6 ± 6.5 分，pair-t test 前後測結果為 $t = -.97, P < .0001$ ，顯示學生經過一學期的服務學習課程其同理心分數有顯著的提升，同時分析其期末反思日誌中情緒詞頻出現的頻率共出現 78 次，出現的頻率多寡依序是感受、同理、挫折、有趣、害怕、痛苦、逃避、悲痛、怕生、不畏等。

慶賀：將學習結果與心得於期末進行成果發表。課表如下：

週次(堂次)	課程主題	內容說明
1	課程介紹 生活中的同理心	課程介紹；服務機構志願選填 桌遊介紹—個人生活情境
2	機構參訪	據點機構參訪
3-5	分組討論	服務學習準備計畫書內容討論
6-9	實作服務	據點服務
10	同理心反思活動—連結與敏感度	同理心桌遊—服務情境(一)
11-14	實作服務	據點服務
15	同理心反思活動—回應與反饋	同理心桌遊—服務情境(二)
16-17	分組討論	服務學習成果報告內容討論
18	成果發表	口頭報告

(2) 教師教學反思

本研究所有的教學活動，皆由六位護理背景及參與服務學習課程 5 年以上之教師進行協同教學，教師在課程進行前為避免不同教師人格特質或教學風格影響研究結果，課程開始前將會進行 3 次同理心桌遊的工作坊，研討同理心相關的文獻，溫習同理心的理論與技巧。以及 5 次的反思會議（分別於開課前、第二週、第 11 週、第 16 週及學期末）包括教學前演練與模擬、教學中的反思與分享及教學後的評值、檢討，讓所有服務學習團隊體驗桌遊活動和討論相關之細節。帶組老師整理自己的教學歷程與學生的學習反饋，因疫情之故最後一次的同理心桌遊無法實體進行，改為線上進行，同時成果發表會因無法實體舉辦，故各組以影音檔上傳數位學習平台發表，並設計評分表，由每位同學觀看後給予評語及評分。

教學是一個需要隨時面對突發狀況並修改的過程。遊戲的方式確實能激發學生的動機及興趣，有了服務實作的實際經驗，透過情境的設計也能讓學生回憶當時的情況並學習理解他人的情緒。服務學習課程前後的問卷分數也顯示學生同理心確有提升。但因疫情之故，實際服務實作及面對面遊戲的方式都有可能被迫中斷，如何設計“虛擬”或是“線上”的互動達到實境的作用，是需要再思考及近一步發展的教學方式。

(3) 學生學習回饋

學生對於一學期的服務學習課程，質性評值資料摘錄如下：

“在本次服務學習中，我知道换位思考的重要性並了解長者的思維模式和成長背景，使我自省，向長輩學習。也增加了我相互尊重與社會關懷的態度技巧，從中使我反思了自我價值及陪伴的重要性。”

“因為自己在課程投注了很多心力在服學課程裡，因此收穫滿滿。不管是和陌生機構接洽或是和長輩的相處，都讓我成長。到社區機構服務，我學會如何有效幫助較弱勢的族群，也了解同理他人的心情十分重要，這次的經驗對我而言不僅是挑戰也是一次成長的機會。”

“一開始知道有這門課時，其實並沒有抱太多的期待，甚至還覺得有點麻煩，要用課外的時間去完成，完成後還有一堆報告，但真正開始實行後，覺得似乎比想像中的有趣多了，雖然準備過程很艱辛，但只要看到爺爺奶奶有投入到活動，一切就覺得值得了。一開始要接觸長者時有些害怕，因為我們要自己想活動帶活動，很怕長者們不喜歡，但好險蠻成功的！因為疫情無法完成最後一次參訪有點可惜 ☹_☹”

“在服務學習的過程中了解自己不善與他人打交道，也從中獲益許多，但課程作業方

式有些過於繁雜。這學期的服務學習讓人反思很多，除了和長輩溝通的學習還有反思平常和家裡長輩的互動情形，另外讓人學習到規畫行程還有安排自己的時間。”

“服務學習讓我踏出原本的舒適圈，與陌生的長輩互動。而過程和原先想像中的不太一樣，起先以為是我們去服務他們，沒想到反而是他們教導我們新技能。”

“剛接觸到長輩時會有點不知所措，但逐漸熟悉後，我可以和長輩們建立自然的交流，希望未來可以將這個經驗派上用場。”

“服務學習這門課對我來說意義不大，需要在課堂之間配合機構時間抓出空堂去服務，讓我們來不及趕上學校的其他必修課。”

6. 建議與省思(Recommendations and Reflections)

- (1)透過同理心桌遊能有效引導學生針對情緒及感受反思，提升同理心。
- (2)桌遊進行中的分享建議事先擬定指引，更能引導深度反思討論服務學習著重在服務實作的經驗與經驗後的反思，若因疫情無法實作，需考量是否能設計情境模擬的體驗及線上反思方式，以達到課程的成效。
- (3)多位同學的反思日誌提到由於疫情，突然中斷前往據點服務。對於沒有正式跟長者道別感到遺憾，建議關係的建立與結束須納入服務學習的課程議題。
- (4)機構的選擇需要依照學生課程的時間做調整，實作時間若與學生上課時間衝堂，否則會失去服務實作原有的課程意義。

二. 參考文獻(References)

- 呂雀芬、吳淑美、徐瑩嫻、葉美玉(2018)·遊戲式學習於護理教育應用—同理心桌遊教學·*護理雜誌*，65 (1)，96 - 103。https:// doi.10.6224/JN.201802_65(1).13
- 吳玉鈴 (2000)·婦女教育與經驗學習的運用·*社教雙月刊*，95，29-33。
- 林晏萩 (2013)·大學生同理心量表之編製-從「恕」與「慈悲」出發。國立嘉義大學輔導與諮商學系研究所碩士論文，嘉義市。取自 <https://hdl.handle.net/11296/ut6rqd>
- 許于仁、鍾佳容、顏歡、葉佩瑜 (2016)·體驗式引導課程促進醫療從業人員同理心與自我覺察改善醫病關係之探討·*醫院雙月刊*，49(5)，34-44。
- 郭美璋、黃松元、江漢聲、張利中 (2010)·大學生苦難覺察、個人宗教性、同理心與利他行為之相關研究·*學校衛生*，56，1-20。doi:10.30026/CJSH.201006.0001
- 教育部 (2007)·大專校院服務學習方案·取自 http://admin.must.edu.tw/upfiles/ADUpload/oc_downmul1472011633.doc
- 彭文松 (2005)·認知風格、學習風格與思考風格之區辨研究 (未出版之碩士論文)·國立新竹教育大學，新竹市。
- 童麗綺、張麗君 (2017)·情境模擬訓練對護理人員同理心之成效·*台灣擬真醫學教育期刊*，41 (1)，12 – 23。https://doi.org/ 10.6582/JTSSH.2017.4(1).02
- 鄭榮峰、賴育民、Hanoch Livneh、蔡宗益 (2011)·傑佛遜同理心量表—醫護人員版之中文化及信效度檢定·*護理雜誌*，58 (2)，41 – 48。
<https://doi.org/10.6224/JN.58.2.41>
- 蕭佳純 (2016)·教師創意教學發展之縱貫性研究·*特殊教育研究學刊*，41(1)，63-90。
doi:10.6172/BSE.201603.4101003
- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of Educational Research* 85 (4), 740-779.
- Akcan, S. (2011). Analysis of teacher candidates' learning experiences in an "english teaching methods" course. *Egitim Ve Bilim-Education and Science*, 36(162), 247-260.
- Adler, G., Pritchett, L.R., Kauth, M.R., & Mott, J. (2015). Staff perceptions of homeless veterans' needs and available services at community-based outpatient clinics. *Journal of Rural Mental Health*, 39, 46-53.
- Alaoutinen, S., Heikkinen, K., & Porras, J. (2012). Experiences of learning styles in an intensive collaborative course. *International Journal of Technology and Design Education*, 22(1), 25-49.
- Alcota, M., Munoz, A., & Gonzalez, F. E. (2011). Diverse and participative learning methodologies: A remedial teaching intervention for low marks dental students in Chile. *Journal of Dental Education*, 75(10), 1390-1395.
- Alejos, A. V., Fernandez, J. A. G., Sanchez, M. G., & Cuinas, I. (2011). Innovative experimental approach of learning-through-play theory in electrical engineering. *International Journal of Engineering Education*, 27(3), 535-549.
- Andreu-Andres, M. A., & Garcia-Casas, M. (2011). Perceptions of gaming as experiential learning by engineering students. *International Journal of Engineering Education*, 27(4), 795-804.

- Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372–375. <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09>
- Brunero, S., Lamont, S., & Coates, M. (2010). A review of empathy education in nursing. *Nursing Inquiry*, 17(1), 65–74.
- Charlier, N., & De Fraine, B. (2013). Game-based learning as a vehicle to teach first aid content: A randomized experiment. *Journal of School Health*, 83(7), 493–499. <https://doi.org/10.1111/josh.12057>
- Cicchino, M. I. (2015). Using game-based learning to foster critical thinking in student discourse. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 9(2), article 4. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1481>
- Dewey J. (1933). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. Chicago IL: Henry Regnery Co.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: a systemic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18, 75-88.
- Fertman, C. I., White, G. P. & White, L. J. (1996). *Service learning in middle school: building a culture of service*. Columbus, Ohio: National Middle School Association.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction*. 4th edition, New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Geary, D. C. (1995). Reflections of evolution and culture in children's cognition: implications for mathematical development and instruction. *American Psychologist*, 50, 24-37.
- Gifford, C. E., & Mullaney, J. P. (1997, April). *From rhetoric to reality: applying the communication standards to the classroom*. Paper presented at the Northeast Conference on the Teaching of Foreign Languages.
- Hojat, M., Gonnella, J. S., Nasca, T. J., Mangione, S., Vergare, M., & Magee, M. (2002). Physician empathy: definition, components, measurement, and relationship to gender and specialty. *The American Journal of Psychiatry*, 159(9), 1563–1569.
- Jacoby, B., & Associates (Eds.). (1996). *Service-learning in higher education: concepts and practices*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kataoka, H. U., Koide, N., Ochi, K., Hojat, M., & Gonnella, J. S. (2009). Measurement of empathy among Japanese medical students: Psychometrics and score differences by gender and level of medical education. *Academic Medicine*, 84(9), 1192–1197.
- Karadag, R. (2015). Pre-service teachers' perceptions on game based learning scenarios in primary reading and writing instruction courses. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 15(1), 185–200. <https://doi.org/10.12738/estp.2015.1.2634>
- Kaye, C. (2010). *A complete guide to service-learning* (2nd Ed), Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing Inc
- Kluszcz, J., Nowicka-Sauer, K., Trzeciak, B., Nowak, P., & Sadowska, A. (2006). Empathy in health care providers validation study of the Polish version of the Jefferson Scale of Empathy. *Advances in Medical Sciences*, 51, 219–225.
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2008). *Experiential learning theory: A dynamic, holistic approach to management learning, education and development*. In S. J. Armstrong & C. Fukami

- (Eds.), *Handbook of Management Learning, Education and Development*. London, England: Sage Publications.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kolb, D. A., & Boyatzis, R. E. (2000). *Experiential learning theory: Previous research and new directions*. In R. J. Sternberg & L. F. Zhang (Eds.), *Perspectives on cognitive, learning, and thinking styles*. NJ: Lawrence Erlbaum.
- Kolb, D. A., & Wolfe, D. M. (1981). *Professional education and career development: A cross sectional study of adaptive competencies in experiential learning. Lifelong learning and adult development project*. Cleveland, OH: Department of Organizational Behavior Weatherhead School of Management. (ERIC Document Reproduction Service No. ED209493).
- Misfeldt, M. (2015). Scenario based education as a framework for understanding students mngagement and learning in a project management simulation game. *Electronic Journal of e-Learning*, 13(3), 181–191.
- Narinasamy, I., & Mamat, W. H. W. (2013). Caring teacher in developing empathy in moral education. *Malaysian Online Journal of Educational Sciences*, 1(1), 1–18.
- Rogers, C. R. (1957). The necessary and sufficient conditions of therapeutic personality change. *Journal of Consulting Psychology*, 21(2), 95–103. <https://doi.org/10.1037/h0045357>
- Roh, M. S., Hahm, B. J., Lee, D. H., & Suh, D. H. (2010). Evaluation of empathy among Korean medical students: A cross-sectional study using the Korean version of the Jefferson scale of physician empathy. *Teaching and Learning in Medicine*, 22(3), 167 – 171.
- Sherman, J. J., & Cramer, A. (2005). Measurement of changes in empathy during dental school. *Journal of Dental Education*, 69(3), 338 – 345.
- Ward, J., Schaal, M., Sullivan, J., Bowen, M. E., Erdmann, J. B., & Hojat, M. (2009). Reliability and validity of the Jefferson scale of empathy in undergraduate nursing students. *Journal of Nursing Measurement*, 17(1), 73 – 88.

三. 附件(Appendix) (請勿超過 10 頁)

與本研究計畫相關之研究成果資料，可補充於附件，如學生評量工具、訪談問題等等。

1. IRB 同意書

	高雄醫學大學附設中和紀念醫院 Kaohsiung Medical University Chung-Ho Memorial Hospital 人體試驗審查委員會 Institutional Review Board	807 高雄市三民區自由一路100號 No. 100, Tzyou 1 st Road, Kaohsiung 807, Taiwan TEL: 886-7-3121101 ext.6646 · 886-7-3133525 FAX: 886-7-3221408
---	--	---

人體研究新案同意證明書

計畫中文名稱：服務學習融入桌遊教學對於提升護理系學生同理心成效之行動研究
計畫主持人：楊麗玉
機構名稱：高雄醫學大學
經費來源：教育部
IRB 編號：KMUHIRB-SV(II)-20200009
核准日期(審查通過日)：2020 年 5 月 26 日
計畫執行期間：自 2020 年 5 月 26 日至 2021 年 6 月 30 日止
本同意書有效期限：至 2021 年 5 月 25 日止
計畫書：第一版，2020/5/26
受試者同意書：第一版，2020/5/26 其它文件-反思量表：第一版，2020/5/26

未預期事件或藥品嚴重不良反應通報、後續定期追蹤之程序及應注意事項，請參閱



高雄醫學大學
人體試驗
審查委員會

高雄醫學大學附設中和紀念醫院
第二人體試驗審查委員會
主任委員：賴秋蓮



西 元 2 0 年 5 月 2 6 日

Approval of Clinical Trial/Research

Protocol Title: An action research of integrating table games into service learning on the effectiveness of promoting empathy for nursing students.

Principal Investigator(s): Yang Li-Yu

2.問卷

同理心問卷

本問卷共 20 題。本問卷以下題目每題都有五個選項，從從來沒有到、總是如此、請勾選出最能夠描述您面對人際互動時出現的感受、想法與行為反應的頻率。0 表示從來沒有(20%以下)、1 表示偶而(21%~40%)、2 表示有時(41%~60%)、3 表示經常(61%~80%)、4 表示總是如此(81%以上)

	0	1	2	3	4
1.當看到有人在團體中落單時，我會覺得難受	☐	☐	☐	☐	☐
2.因為開心而大喊大叫是一件愚蠢的事	☐	☐	☐	☐	☐
3.當朋友開始要述說他的煩惱時，我會轉移話題	☐	☐	☐	☐	☐
4.我可以明白朋友發脾氣的原因為何	☐	☐	☐	☐	☐
5.身邊的人很焦慮時，我也會跟著緊張	☐	☐	☐	☐	☐
6.對於他人的冷淡，我會覺得很困惑	☐	☐	☐	☐	☐
7.用抱怨來面對挫折的人，我不會同情他	☐	☐	☐	☐	☐
8.與人爭論時，我可以從他的角度看事情	☐	☐	☐	☐	☐
9.朋友受打擊而哭泣時，我也會跟著難過	☐	☐	☐	☐	☐
10.電影情節不會影響到我的心情	☐	☐	☐	☐	☐
11.我的心情會隨著小說情節而起伏	☐	☐	☐	☐	☐
12.我不容易被團體歡樂的氣氛感染	☐	☐	☐	☐	☐
13.我能解讀他人的情緒	☐	☐	☐	☐	☐
14.我很難理解有人會因為挫折而自暴自棄	☐	☐	☐	☐	☐
15.我會對社會弱勢族群表達關心及提供協助	☐	☐	☐	☐	☐
16.看到朋友表現出難過的時候，我不會有任何感受	☐	☐	☐	☐	☐
17.我容易被情歌的歌詞所感動	☐	☐	☐	☐	☐
18.我很難想像怎會有人一直犯相同的錯誤	☐	☐	☐	☐	☐
19.我可以體會朋友解決困境後卸下重擔的感覺	☐	☐	☐	☐	☐
20.如果身邊的人很憂鬱，我也會覺得不好受	☐	☐	☐	☐	☐

3.”同感”桌遊活動

