

The study of accounting learning motivation in the digital game : 以合作學習作為干擾效果

鍾家宇、謝茵如

E-mail: 341888@mail.dyu.edu.tw

ABSTRACT

本研究之目的是針對數位遊戲式學習與會計課程學習動機進行探討。接著引入合作學習以探討其對數位遊戲式學習與會計課程學習動機間關係之干擾效果。本研究主要採用問卷方式蒐集資料，親自對北部、中部以及南部大學會計課程的學生發放問卷，回收之有效樣本數共為318份。研究結果顯示，數位遊戲式學習對會計課程學習動機呈現正相關，當數位遊戲式學習真實性、互動性以及易用性愈高，會計課程學習動機亦愈佳。合作學習對數位遊戲式學習與會計課程學習動機間之關係有正向干擾效果。最後在根據研究結果，本研究亦進一步提出對學術與實務界的建議。

Keywords : learning motivation、digital game、collaborative learning、simulation、teacher-student interaction、usability

Table of Contents

中文摘要	iii	英文摘要	iv	內容目錄	
		v	表目錄	vii	圖目錄
		x	第一章 緒論	1	第一節 研究背景與動機
		1	第二節 研究問題與目的	3	第三節 研究重要性
		6	第二章 文獻探討	8	第一節 數位遊戲式學習
		8	第二節 會計課程學習動機	13	第三節 合作學習
		24	第三章 研究架方法	26	第一節 研究架構
		26	第二節 研究假設	27	第三節 變數操作性定義與衡量量表
		31	第四節 樣本與資料蒐集方法	33	第五節 資料分析方法
		34	第四章 實證結果	37	第一節 問卷回收率
		37	第二節 樣本人口統計變數分析	37	第三節 數位遊戲式學習、會計課程學習動機及合作學習之交叉分析
		40	第四節 信度與效度分析	49	第五節 數位遊戲式學習、會計課程學習動機及合作學習之關係
		53	第五章 結論		
		79	第一節 研究結論	79	第二節 研究建議
		85	第三節 研究限制	91	參考文獻
		92	附錄 研究問卷	102	

REFERENCES

- 丁呈敏(2008), 高職會計專業實踐性教學探討, 會計之友, 11, 70。王忠孝、白雲(2008), 試析會計電算化專業實踐教學體系, 會計之友, 9, 85-86。王舜光(2010), 應用滑鼠驅動程式改造軟體提升高職多重障礙學生電腦合作學習學習成效之研究, 國立東華大學身心障礙與輔助科技研究所, 1-89。田淑華、鄂倩(2007), 建構主義理論指導下的本科會計教育, 會計之友, 4, 44-45。李?吟、單文經(1997), 教學原理, 台北:遠流。李?吟(2001), 學習輔導—學習心理學的應用, 台北:心理。李永清、楊鵬霄、劉強(2008), 如何創新高校會計教學與實務的對接, 會計之友, 4, 81-82。李殿偉(2008), 會計教育模式的創新-基於職業能力框架的視角, 會計之友, 4, 72-73。何蘭芝、馬振龍(2009), 合作學習效益的思考, 衡水學院學報, 11(2), 107-110。林建平(2003), 學習動機的認知理論及其在教育上的應用, 國教新知, 49(3), 17-27。林敏(2008), 高低年級大學生學習動機對英文分層教學的啟示, 遼寧行政學院學報, 10(5), 132-134。張曉瑜(2009), 運用 GS-based 合作學習活動輔助國中生英語基測應試能力之研究, 國立新竹教育大學數位學習科技研究所碩士論文, 1-116。曾揚(2008), 論高校的會計實踐性教學改革, 會計之友, 11, 69。周立勳(1993), 國小班級分組合作學習之研究, 國立政治大學教育研究所博士論文。周宇、董繼先(2010), ??地看待易用性?, 包裝工程, 31(6), 57-60。唐嘉鳳(2009), "我們的課程都是在玩"三位雲門舞集舞蹈教室生活律動教師運用遊戲教學之探究, 臺北藝術大學舞蹈理論研究所學位論文, 1-114。袁玉宇、張暘暘(2006), 電子商務軟件易用性, 計算機應用研究, 10, 60-64。張新仁、邱上真、張酒雄、方吉正、莊麗娟、簡妙娟、鄭博真、吳慧珠、潘世尊、李長燦(2003), 學習與教學新趨勢, 台北:心理。張琦、毛宇騰(2008), 會計與你:第一次親密接觸-對會計啟蒙教育的幾點思考, 會計之友, 7, 62-63。張惠芳(2008), 現代社會對會計教育的挑戰, 會計之友, 7, 81-82。張小蘭(2009, June), 中職會計專業教育應當關注職業判斷能力, 柳州師專學報, 24(3), 66-68。張麗容(2010), 高職院校會計專業校內實踐模式的探討, 經濟師, 10, 132-133。常輝、焦莉(2009), 淺談會計教育目標的重建, 經濟師, 11, 132-133。常國良、于珍(2009), 中國會計教育的近代緣起與演進, 山西師大學報(社會科學

板), 36(3), 123-127。康松、余朝暉(2008), 新會計準則與會計教學改革的研討, 宜春學院學報, 30(5), 51-53。邵瑞慶、劉睿潔、姚津(2008), 我國本科會計人才素質培養的相關問題研究, 會計之友, 10, 91-93。馮光波(2008), 中等專業學校會計專業實踐性教學改革出探, 會計之友, 4, 70-71。楊坤堂(1992), 合作學習在班級教學中的應用, 輔導通訊, 57, 6-9。楊詠婷(2010), 數位遊戲式英語教學之學習成效與學習滿意度研究-以國小二年級學生為例, 開南大學資訊傳播學系碩士論文。郁英(2009), 淺談禮儀教學中的情境模擬教學, 四川教育學院學報, 25, 68-69。曾珍(2008), 運用WebQuest 教學設計對高職學生學習動機與學習成就之影響 - 以會計學投資單元為例, 國立臺灣師範大學教育學系碩士論文, 52-55。梁文麗、陳沁、楊玉南(2009), 高端智能模擬教學在兒科護理實踐教學中的應用, 4, 66-68。潘靖瑛(2009), 社會情境、學習動機、學習策略、學習成就之關係:高中生英語學習歷程模式之建構及驗證, 慈濟大學教育研究所碩士論文。趙志揚(1995), 全面品質管理與教育品質的提昇, 交通大學第一屆全國品質管理研討會論文。郭均英(2005), 知識經濟時代會計教學觀念與實踐的創新, 武漢理工大學學報-信息與管理工程版, 27(6), 165-168。郭秀珍(2008), 當代高校會計教育改革的思考, 會計之友, 4, 79-80。劉政宏、張景媛、許鼎延、張瓊文(2005), 國小學生學習動機成分之分析及其對學習行為之影響, 教育心理學報, 37(2), 173-196。劉?梅、萬曉文(2006), 面對知識經濟時代的我國(大陸)會計教育改革, 山東經濟, 4, 158-160。劉承鑫(2008), 國內大學會計系課程設計與業界需求之研究, 大葉大學會計資訊學系碩士論文。陳麗羽(2008), 當前高校會計電算化存在的問題及對策, 會計之友, 9, 61-62。賴昀成(2009), 即時聊天室網站架設研究, 嶺東科技大學數位媒體設計研究所碩士論文。謝愛萍、游明忠(2005), 會計實踐教學中的多維誠信教育, 上饒師範學院學報, 25(3), 96-99。蔣曉風(2004), 關於會計教育的思考, 廣西財政高等專科學校學報, 17(6), 84-89。蔡宗宏、蔡長書、蔡裕美(2006), 運用自我決定理論探討中學生英文學習動機之研究, 慈濟技術學院學報, 8, 305-316。薛白(2010), 基於成人學習動機性別差異的教育思考, 山東行政學院山東省經濟管理幹部學院學報, 106(4), 129-131。鄭月嬌(1994), 小組探究式合作學習法對國小資優生專題研究成果、問題解決能力及合作技巧的影響, 台北市立師範學院初等教育研究所碩士論文。鐘樹櫟、江玄宏、林秋斌(2009), 行動合作學習對國小學童等值分數解題表現與表徵能力之研究, 理工研究學報, 1, 55-70。鐘樹櫟(1996), 性別與能力混和分組在電腦合作學習成就和態度上之研究, 國民教育研究學報, 2, 81-105。

二、英文部分

Accounting Education Change Commission (AECC)(1990). Objectives of education for accountants: position statement number one. *Accounting Education*, 5(2), pp.307 – 312. American Accounting Association (1986). *Accounting Education*, 1, pp.168 – 195. Abrams, C. (2007). Three ways that Second Life can add real benefits for Web business, despite the negative hype. Gartner Inc., Stamford, CT. Bradshaw, D. (2006). *New Practices in Flexible Learning: Virtual Worlds – Real Learning! Pedagogical Reflections*. from http://virtualworlds.flexiblelearning.net.au/reports/VWRL_pedagog_reflect.pdf Biggs, J. (1996) Enhancing teaching through constructive alignment, *Higher Education*, 32, pp.347 – 364. Bartle, R. (2004). *Designing virtual worlds*. Indianapolis, IN: New Riders Publishing. Castronova, E. (2004). *Synthetic Worlds*. The University of Chicago Press, Chicago. Fetscherin, M. and Lattemann, C. (2007). User acceptance of virtual worlds: An explorative study about Second Life. FL: Rollins College. Retrieved November 10, 2007 from <http://www.fetscherin.com/useracceptancevirtualworlds.htm> Graham, S. and Weiner, B. (1996). Theories and principles of motivation. In D. Berliner Ghaith, G. (2003). Effects of the learning together model of cooperative learning on English as a foreign language reading achievement, academic self-esteem, and feelings of school alienation. *Bilingual Research Journal*, 27(3), 451-474. Heinssen, R. K., Glass, C. R. and Knight, L. A. (1987). Assessing computer anxiety: development and validation of the Computer Anxiety Rating Scale. *Computers in Human Behaviour*, 3, 49 – 59. Hooper, S. (1992). Cooperative learning and computer-based instruction. *Educational Technology Research and Development*, 40(3), 21-38. Hayakawa, H. (1999). International usability, design guidelines and effectiveness of a world wide web-based instructional program for high school students in a cross-culture learning environment. A Dissertation Submitted to the Graduate Faculty of the Nova Southeastern University in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of Doctor of Philosophy. Hammond, N. V. and Trapp, A. L. (2001). How can the web support the learning of Psychology? In C. R. Wolfe (Ed.), *Learning and teaching on the World Wide Web* (pp. 153 – 169). New York: Academic Press. Johnson, R. T., Johnson, D. W., and Stanne, M. B. (1986). Comparison of computer-assisted cooperative, competitive, and individualistic learning. *American Educational Research Journal*, 23, 382-392. Johnson, D.W., and Johnson, R.T. (1994). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. (4th ed.). Needham Heights, Massachusetts: Allyn and Bacon. Kozma, R. B. (1991). Learning with media. *Review of Educational Research*, 179?211. Lucas, U. and Meyer, J. H. F. (2005). 'Towards a mapping of the student world': the identification of variation in students' conceptions of, and motivations to learn, introductory accounting. *The British Accounting Review*, 37,177-204. Miura, I. T. (1987). The relationship of computer self efficacy expectations to computer interest and course enrolment in college. *Sex Roles*, 16, 303 – 311. Mladenovic, R. (2000). An investigation into ways of challenging introductory accounting students' negative perceptions of accounting. *Accounting Education*, 9 (2), 135 – 154. Reis, R. Escudeiro P. and Escudeiro, N. Portugal (2004). 3D Virtual Worlds: The new Virtual Learning Environments in Instituto Superior de Engenharia do Porto. Stephenson, S. D. (1994). The use of small groups in computer-based training: A review of recent literature. *Computer in Human Behavior*, 10(3), 243-259. Sherman, R. C. (1998). Using the World Wide Web to teach everyday applications of social psychology. *Teaching of Psychology*, 25, 212 – 216. Tepper, N. C. (1997). Literacy development: teacher-student interaction in a whole language classroom. A Dissertation Submitted to the Graduate Faculty of the University of North Dakota in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of Doctor of Philosophy. Wighton, D. J. (1991). Simulation debriefing: applying Kolb's model of experiential learning to improve classroom practices. A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for the Degree of Doctor of Philosophy in the Department of Psychological Foundations in Education in University of Victoria. Ward, M. and Newlands, D. (1998). Use of the Web in undergraduate teaching. *Computers and Education*, 31, 171 – 184. Whitehouse, P. (2006). Online teacher professional development: A MUVE toward the future? Zheng, D. (2006). Affordances of 3D virtual environments for English language learning: An ecological psychological analysis. *Dissertation Abstracts*

