



明愛元朗陳震夏中學
Caritas Yuen Long Chan Chun Ha Secondary School

研究經驗分享： (教育研究獎勵計劃2023/24) 創意教學策略應用在中文閱讀課程的行動研究

吳善揮、陳玉群、黎建文、袁文強

2025年6月14日

定立題目

干預策略

研究方法

創意教學策略應用在中文閱讀課程的行動研究

應用場域

研究背景

說明研究的緣起→由大到小(國際/地區→本地→學校)

背景

國際

- 閱讀素養對學生個人發展至關重要，這是因為他們可通過閱讀的過程獲取知識和資訊 (Abenojar, 2024)。
- 閱讀素養也是發展個體聽、說、寫等語言能力的重要基礎 (Liao, 2011)。
- 現今社會娛樂種類繁多、家長不重視培養子女閱讀興趣、學校未有系統地教導學生閱讀技巧，致使學生閱讀素養薄弱 (Pakistyaningsih et al., 2019)。

背景

國際

- 閱讀能力與閱讀興趣之間具有一定的關係，若個體的閱讀興趣越高，其閱讀能力亦越高(Kirby et al., 2011)。
- 若個體的閱讀興趣越高，他們主動閱讀的次數便會越多，閱讀素養也從中建立出來(Saptarina et al., 2024)。
- 教師只要找對方法，便能激發學生對閱讀學習的興趣及積極性，並使他們能從快樂中學習(Fatmawati & Marlina, 2021)。

背景

國際

- 運用獨創且富有想像力的方法施教，不但能營造課堂裡良好的學習氛圍，提升學生的學習興趣，而且更有助學生改善學習表現並培養創造性思維(Sohrabi et al., 2023)。
- 創意教學跳出固有的思維框架，以真實行動打破傳統界限，讓學生能在創意教學之中有效地獲取所需知識(Žydžiūnaitė & Arce, 2021)。
- 近年來，全球各地都強調培育具創造性思維的人才，以提升在地人才的全球競爭力，故此全球教育機構都大力推動教學於課堂裡實施創意教學(Adom et al., 2021)。

背景

學校

- 在教育現場，研究者同樣面對學生閱讀素養不足的困難。
- 大部分學生都不喜歡閱讀教學，特別是文言文賞析，這造成研究者的教學挑戰。**(教學困難)**
- 為此，研究者嘗試運用創意教學策略，以改善學生的文言文閱讀表現及學習興趣，盼望中文科教師作為實施文言文閱讀教學的參考。**(研究目的)**

文獻回顧

文獻回顧→梳理研究脈絡、回顧前人研究、建構研究架構

文獻回顧：香港學生的閱讀素養表現

教學困難

- 學生未能歸納文章主旨、未能梳理文章前文後理、未能擷取重要信息、未能辨別寫作手法等，可見學生閱讀素養欠佳（香港考試及評核局，2023）。
- 學生文言文閱讀能力普遍薄弱，在字詞認讀及篇章理解兩方面都出現很大的困難（劉潔玲、谷屹欣，2019）。
- 全球學生閱讀能力進展研究發現，由於閱讀興趣及動機低下，所以香港學生不願參與中文閱讀課堂活動，同時他們亦未能從學習中培養出閱讀信心（王聰，2019）。
- 謝雋曄（2020）指出，若要有效培養香港學生的閱讀素養，關鍵在於加強他們的閱讀動機及興趣。

文獻回顧：創意教學策略之意涵

- 創意教學是指教師運用獨特、創新、與眾不同的教學方式，讓課堂活動變得生動有趣、樣式多元化（蕭佳純，2020）。
- 從學生的角度看，創意教學就是出乎意料且與平常不同的教學活動（邱珍琬，2014）。
- 創意教學能令學生有效掌握所需學習的知識並留下深刻且難忘的經歷，這不但有利學生心智發展，而且更能建構他們的創造力及創新能力(Ahmed et al., 2022)。

文獻回顧：創意教學與閱讀素養之關係

- 創意教學的特徵是教師運用嘗試新穎且活潑的教學模式，並輔以與別不同的教材教法，以建構愉快學習的課堂氣氛，使學生樂於學習（洪久賢等，2007）。
- 以教育性遊戲為本的創意教學，不但能讓學習者有學習興趣，而且更能引發他們自發性學習的行為（羅凡晷，2013）。
- 創意教學能引導學生觀察日常生活的片段並發揮創意，進而提升閱讀及寫作的能力（何晨卉，2015）。
- 運用創意繪圖的創新教學方法，能有效加強特教學生認讀詞彙的能力，以及閱讀流暢性（楊雅翔、潘裕豐，2021）。

教學策略如何解決教學困難？

研究方法及計劃進度

研究設計→決定研究的成敗

研究問題

- 1. 創意教學策略應用在中文閱讀課程對初中學生的閱讀素養有何影響？
- 2. 創意教學策略應用在中文閱讀課程如何影響初中學生的閱讀素養？

研究問題→有利讀者理解本次研究的核心焦點

研究對象

- 研究者以32名中三級學生為實驗組研究對象。
- 他們的閱讀能力薄弱、欠缺應有的閱讀興趣。
- 他們普遍存有不同的閱讀困難，如未能歸納主旨、誤解作者意圖、不能判別寫作手法等。而最令人擔憂的是，他們的文言文理解能力薄弱，在考試時甚至放棄作答文言篇章理解的題目。
- 研究者同時以29名學生為控制組研究對象，以探究不同教學法對學生閱讀素養的影響（創意教學、傳統教學）。

說明研究對象背景→有利讀者理解本次研究設計的適切性

研究方法

- 行動研究 (Action research) 是指個體把行動及研究相互結合，一方面以實際行動補充理論的不足之處，另一方面盼望藉此解決現實問題 (李易駿、劉承憲，2013) 。
- 研究者運用行動研究法，兼採問卷調查、課業分析、紙筆測試、教師觀察、學生訪談，以理解創意教學策略如何影響學生的閱讀素養 (文言文) 發展。
- 行動研究需實施至少兩個循環階段，並包含五個步驟：確認問題、設計方案、實施方案、收集數據、評估成效、反思成果，持續優化行動直至成功 (Lufungulo et al., 2021) 。

說明研究方法→有利讀者理解本次研究設計的適切性

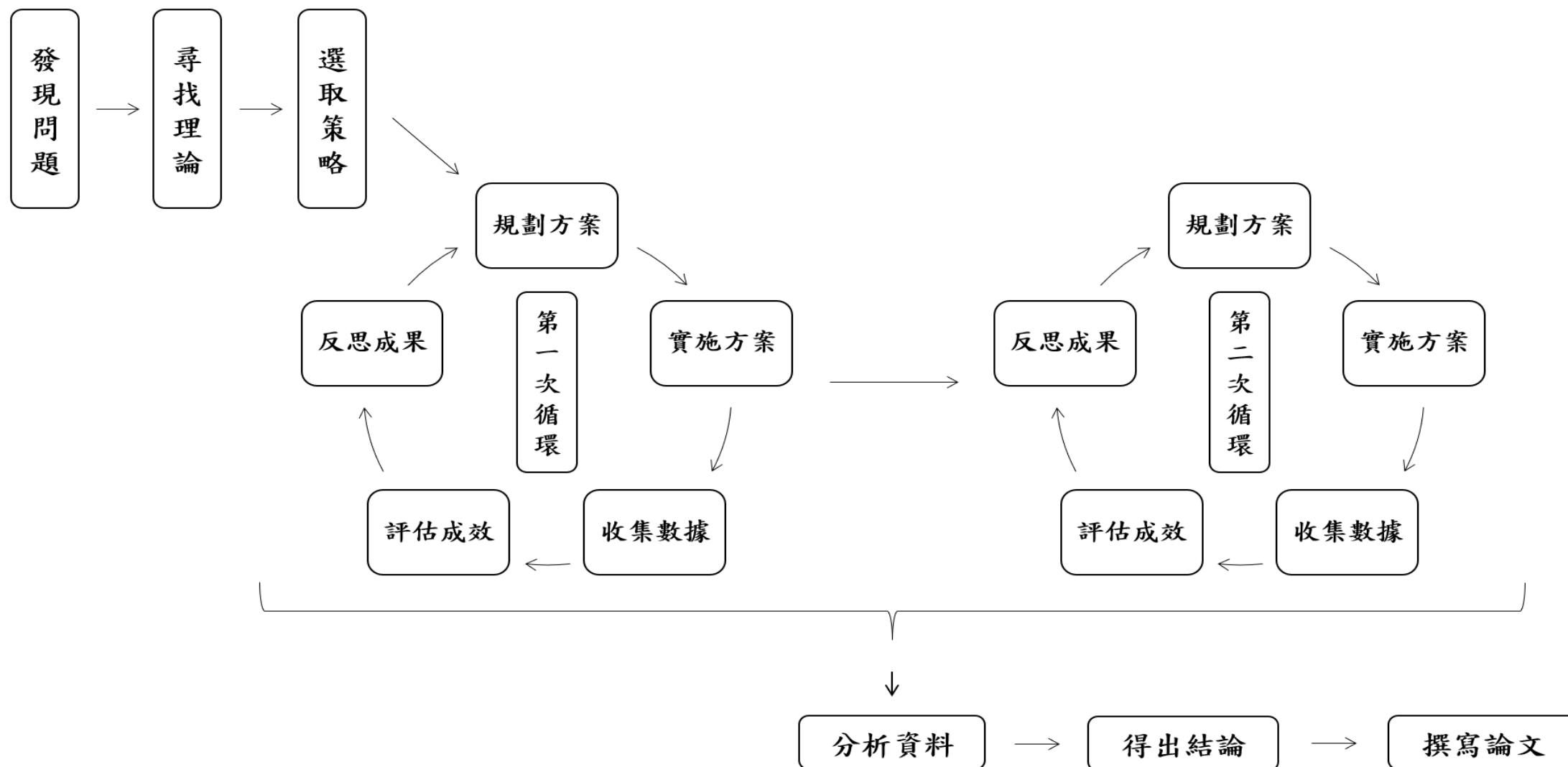
研究方法

研究方法→決定研究流程及課程設計

- 在本研究中，研究者實施兩次循環階段，即在第一階段教學計劃結束後，再按實施成效修訂第二階段教學的行動方案，以更有效地建構學生的閱讀素養。
- 實驗組及控制組都同時接受文言文教學（兩篇文言篇章），惟實驗組主要採取創意教學活動，而控制組則以教師直接講授為主。

研究實施流程圖

圖表→讓讀者更清楚掌握所實施的研究之概念



研究工具

- 問卷調查：學生**閱讀興趣及信心**的變化。
- 課業分析：學生**閱讀表現**的變化。
- 紙筆評估：學生**閱讀表現**的變化。
- 教師觀察：學生閱讀能力的**發展歷程**。
- 學生訪談：學生**對本次教學課程的評價**，以及學習歷程。

三角檢證法：提升信效度

量性工具→ 能否/是否
質性工具→ 如何/為何

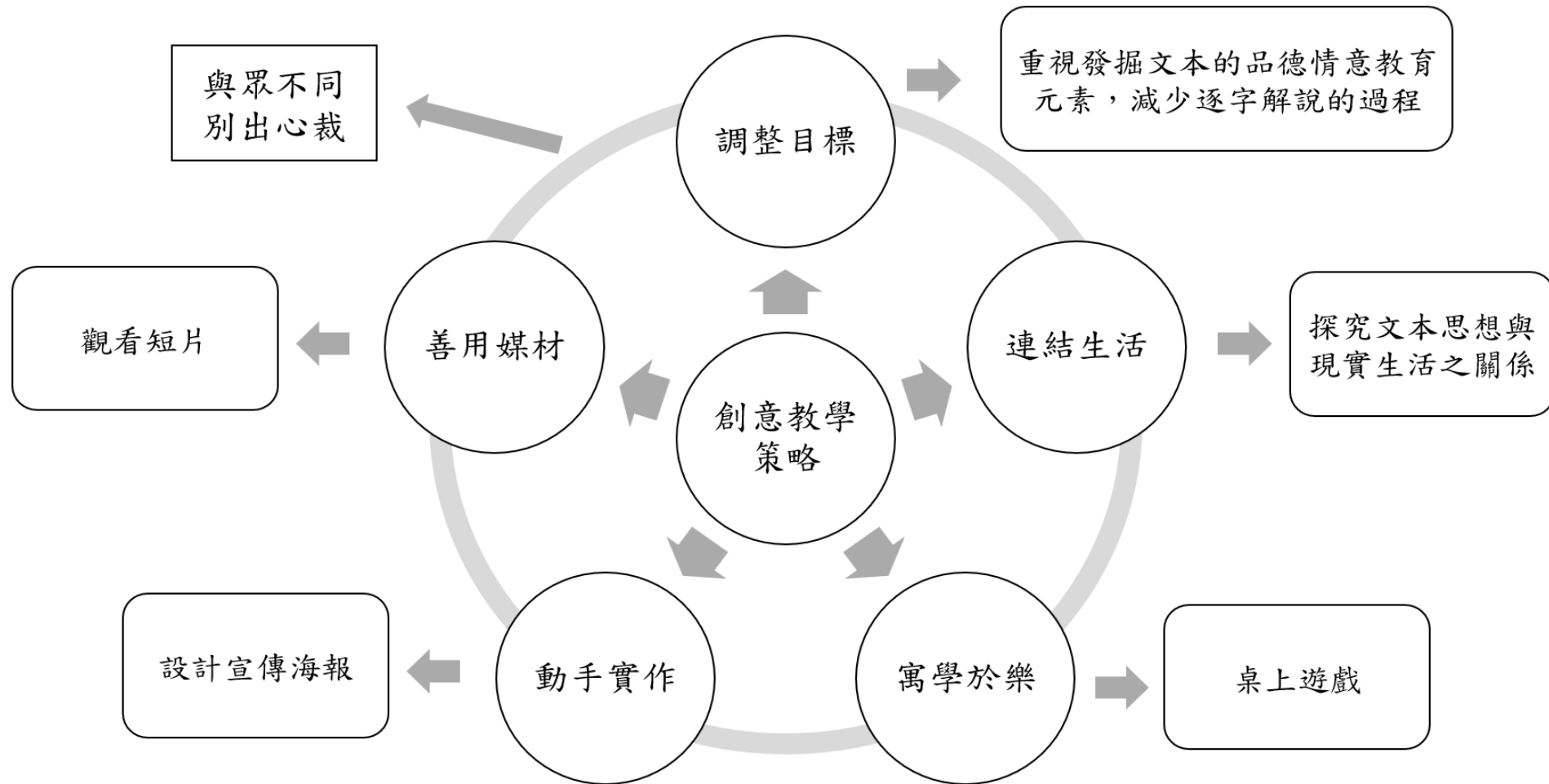
須思考研究工具是否能回答研究問題

教學流程及策略

- 是次教學包含兩個單元，分別圍繞《論四端》及《大同與小康》兩篇文言篇章而設計，其中的教學流程如下：
 1. 引入活動；
 2. 文本賞析；
 3. 創意教學活動；
 4. 教學反思。
- 實驗組教學採用創意教學策略，而第二個單元所實施之創意教學活動則會按照首個單元的教學實況而作調整，以持續提升教學成效。

說明不同研究階段之內容→讓讀者更易理解

創意教學策略應用圖

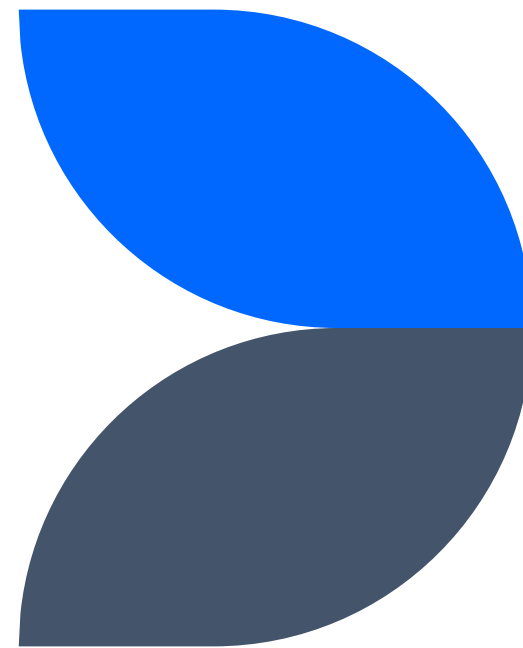


圖表→讓讀者更清楚掌握所實施的研究之概念

教學流程分析與檢討修正

研究結果分析→說明本次研究不斷改進的過程

第一階段 (單元一)



教學實施後的發現

初步說明第一階段的優良之處

- 大部分學生都非常投入桌遊的過程，他們都很認真地思考如何才能保命，而遊戲結束後，教師也能引導他們思考「人人都只顧保住自己的利益，世界會變成怎麼樣？」學生也能明白桌上遊戲的用意：「桌遊過程讓我們明白到人人都自私自利，為求自保而出盡陰險招數，實非君子所為，而且自己最終也被自己的惡意所吞噬。」（學生E）可見，**桌上遊戲能讓學生理解保有善性的重要性**。
- 學生認為教師不再一字一句、鉅細無遺地教授，而是重點教授他們相關文言文所帶出的品德情意主題，能**使他們更有興趣和動機理解並掌握篇章的要旨**。
- 教師**結合電影片段施教，有助學生將所學連結現實生活，深化他們對文言篇章所載道理之思考**，如「影片內容較生活化，像是一個生活例子，使我更明白所學內容。」（學生C）

教學實施後的發現

初步說明第一階段的不足之處

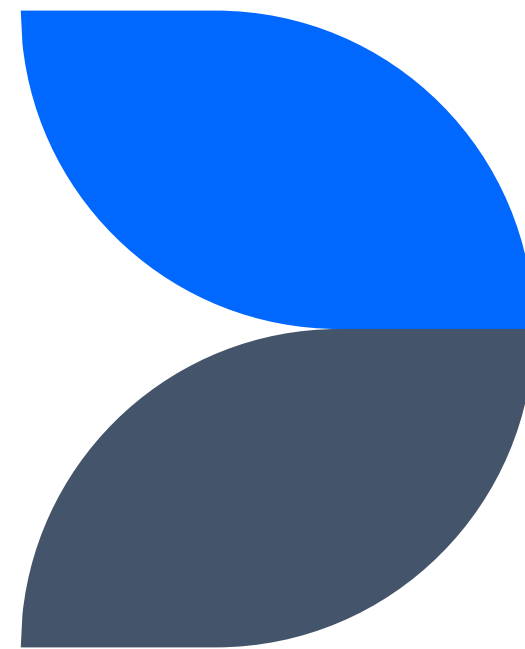
- 部分學生認為**學習活動較多**，而且亦需書寫不同的學習單，使他們感到吃力。
- 根據教師觀察，很多學生都很積極參與桌上遊戲，並向研究者表示**桌上遊戲時間不足**，希望可再作延長，以使他們能有更深刻的感受。
- 雖然教師於課堂裡運用例子說明文言篇章的道理，可是**例子並非源自於香港，學生未必能充分理解**。

教學實施後的修正

說明如何因應實施情況而作修正

- 研究者把「書寫反思」改為「**海報設計**」，以減少學生的書寫壓力。
- 研究者**修訂桌上遊戲的玩法**，讓學生可在第二階段繼續玩桌上遊戲，以使他們更能對課堂產生深刻感受。
- 為加強學生對文言篇章所帶出的道理之理解，研究者**改以香港為例子**並設計相關教學活動。

第二階段 (單元二)



教學實施後的發現

初步說明第二階段的優良之處

- 研究者**反轉桌上遊戲玩法**，要求每組學生都要保存彼此的性命，而非只顧自己，以獲取最高的分數，盼望讓他們明白要實現大同世界的理想，我們便需互相愛護大家。根據觀察，**大部分學生都能認真參與，而且明白雙贏是最好局面，進而理解彼此愛護的意義。**
- 研究者**運用香港政府施政報告為例子**，要求學生深究哪些政策能有助香港成為大同世界，研究者發現此舉能**促進學生思考並應用文言篇章的道理。**
- 在以「**海報設計**」取代「書寫反思」後，學生都表示贊同，並認為這**有助他們掌握文言篇章的思想**：「以『海報設計』代替『書寫反思』能減少我們的書寫壓力，同時也能讓我們應用所學，分析香港政府如何透過不同政策來達到『人不獨親其親』的理想社會。」（學生D）

教學實施後的發現

初步說明第二階段的不足之處

- 部分學生認為**學習活動較多**，而且亦需書寫不同的學習單，使他們感到吃力。
- 根據教師觀察，很多學生都很積極參與桌上遊戲，並向研究者表示**桌上遊戲時間不足**，希望可再作延長，以使他們能有更深刻的感受。
- 雖然教師於課堂裡運用例子說明文言篇章的道理，可是**例子並非源自於香港，學生未必能充分理解**。

教學實施後的發現

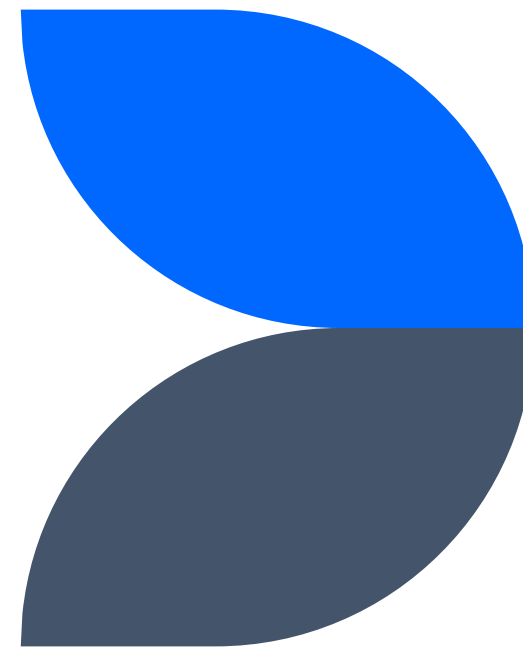
初步說明第二階段的教學實施後的修正建議

- 建議**採取多元評量**，讓學生自由地透過多種形式來呈現對篇章的反思，如戲劇、繪畫、拍攝短片、撰寫短文等，以照顧不同的學習需要。
- 為發揮學生創意，教師可**讓學生嘗試設計桌上遊戲**，相信此舉更能加深他們對文言篇章所載道理的理解。
- 在教授文言篇章時，教師宜持守「經世致用」的原則，**引導學生明白篇章所載道理直至現在也能適用**，以讓他們明白文言篇章之意義及價值。

研究結果及分析

研究結果分析→說明本次研究所取得之成果

學生的閱讀表現



紙筆評估

分項說明學生的學習表現變化

	組別	前測		後測		平均值變化
		平均值	標準差	平均值	標準差	
紙筆評估（前後測） 成績比較	實驗組	8.45	2.54	11.23	2.97	+2.77
	控制組	8.03	2.64	8.43	2.54	+0.4

課業分析

分項說明學生的學習表現變化

- 在完成《論四端》教學後，學生需結合《論四端》及桌上遊戲內容（遊戲玩法請參看附件二），設計一張海報，吸引他人參與其中。
- 學生A指出在極端困難中，人類往往會展現出其內在的真實人性，然而其未有具體指出處於道德兩難時，人們應如何抉擇，以及《論四端》對此有何啟示。



分析學生作品做到什麼或做不到什麼

課業分析

分項說明學生的學習表現變化

- 在完成《大同與小康》教學後，學生需設計一張海報，宣傳一項香港政府現正實行的政策（有助達成《大同與小康》所描述的理想社會）。
- 學生B所設計的海報，能以香港兩項公共政策（孩子出生補助、新生孩子家庭優先上公共房屋計劃）為例，說明其如何達至「（人）不獨子其子」的理想（整個香港社會的納稅人都付出己力照顧新生兒童，讓政府運用公帑扶持幼童茁壯成長）。

不獨子其子

新生嬰兒獎勵金
如何利用這兩萬元？

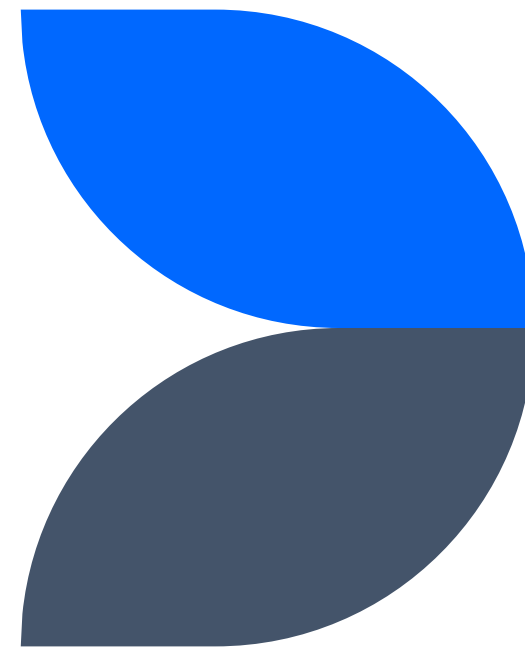
- 購置嬰兒用品
- 選擇更好月子中心
- 替孩子的未來做準備

什麼兩萬元？
向每名於今日起在香港出身而其父或母為香港永久性居民的新生嬰兒發放2萬元為期兩年

資助出售單位優先安排
什麼來的呢？
房委會將推出「家有初生優先選樓計劃」
讓有嬰兒的家庭抽籤及優先選樓

心動不如行動！

學生的學習興趣



問卷調查：閱讀興趣

分項說明學生的學習表現變化

		前測		後測		
	組別	平均值	標準差	平均值	標準差	平均值變化
前測、後測成績比較 (Q.1-Q.5)	實驗組	2.45	0.99	3.15	0.97	+0.71
	控制組	2.21	0.57	2.54	0.6	+0.33

問卷調查：閱讀信心

分項說明學生的學習表現變化

		前測		後測			
		組別	平均值	標準差	平均值	標準差	平均值變化
前測、後測成績比較 (Q.6-Q.10)	實驗組		2.31	0.92	3.27	0.80	+0.96
	控制組		2.32	0.50	2.81	0.59	+0.49

質性資料

分項說明學生的學習表現變化

- 「在桌遊開始時，學生都非常投入和興奮，歡呼聲此起彼落，每人都希望能爭勝，成為唯一生存的人，我相信他們都能從中明白人性在危難之中是會受到很大的考驗.....這有助學生理解《論四端》作者所提出的觀點：人人皆有仁、義、禮、智四種善性，我們要將之發揮才能成為真正的人。」（教師A觀察）
- 「我覺得桌遊能讓我更明白文言文的内容，因為老師教課文前會讓我們先開展桌遊活動，讓我們在過程中明白人性或大同世界的核心思想，之後學習文言文時便會更易理解。」（學生C訪談）

總結

總結本次研究成果→讓讀者更容易掌握全文內容

總結

根據研究結果提出結論→須回應研究問題

- 本課程的創意教學活動能培養學生對文言篇章的閱讀興趣及自信心。
- 是次教學能提升學生的文言文閱讀能力，加深他們對文言篇章所載道理的理解。
- 教學設計（海報設計、桌上遊戲、短片觀賞）能減少學生的學習壓力，讓他們寓學於樂。

建議

提出建議供後續研究者作參考→避免重複不足之處

建議

分項說明學生的學習表現變化

- 後續研究者可嘗試讓學生設計桌上遊戲，或許能讓他們更全面深入地掌握篇章寄寓的道理。
- 桌上遊戲種類眾多，教師可嘗試將之融入於不同文言篇章之教學之中。
- 教師可實施多元評量，讓學生自由地展示自己的學習成果，這或許更能提升學生對文言文的學習興趣。

根據研究結果提出建議→須具體可行

研究限制

讓讀者理解本研究可否應用於其他場景

研究限制

- 本研究的研究對象數量較少；
- 只實施了兩個階段；
- 研究結果未必能應用於其他香港學生身上。

附件

讓讀者深入理解研究者是如何施教

第一階段行動研究

階段	教學時間	教學目標	教學內容及活動
一	10 節	1. 知識：理解儒家對人性的體會。 2. 技能：應用儒家思想分析及解決社會問題。 3. 態度：培養學生建構儒者胸懷：擇善固執、以德為先。	1. 引入活動：人生拍賣會 老師擔當拍賣官，讓學生競投各種物質或非物質拍賣品，引導學生思考其價值觀，反思今日社會的價值觀為他們帶來什麼影響，由此引入單元教學內容，引導同學發現古今價值觀的差異。 2. 桌上遊戲 ● 教師運用桌上遊戲「駭浪求生」，深化學生對《論四端》主題思想的掌握。 ● 教師要求學生代入海難的處境，模擬需在怒海中掙扎求存，其中的過程需作人性的抉擇。（引發學生對「不忍人之心」的思考） ● 過程中學生需按照遊戲規則，為獲勝而爭取最高個人分數。 3. 文本賞析 透過師生問答，教師引導學生掌握《論四端》的內容思想重點。 4. 海報設計 結合《論四端》及桌上遊戲內容，學生需設計一張海報，吸引他人參與其中。 5. 解決社會問題應用 配合電影短片欣賞和探討新聞議題，應用儒家思想分析及解決問題。 6. 學習反思 重新檢視課堂中面對過的種種處境，深化對「不忍人之心」的理解，反思一般人對「四端」的「自賊」與「擴充」該如何自處。

第二階段行動研究

階段	教學時間	教學目標	教學內容及活動
二	8 節	1. 知識：理解儒家對理想世界的追求。 2. 技能：應用儒家思想分析及解決社會問題。 3. 態度：培養學生建構儒者胸懷：擇善固執、推己及人。	1. 師生分享 ● 以《駭浪求生》的遇難船情境，引導學生跳出遊戲規則的框限，思考如何能獲取最高的分數——不計個人分數，盡力保存各玩家的性命，從而總計得出最大的分數。 ● 由此，以遇難船類比家國，引導學生思考為政者（君子）對理想社會的追求，導入另一篇章《大同與小康》。 2. 文本賞析 透過師生問答，教師引導學生掌握《大同與小康》的內容思想重點。 3. 解決社會問題應用 參考 2023 年度施政報告的宣傳單張，分析政府推行的政策與《大同與小康》所述的理想社會有無相同之處。 4. 學習反思 設計一頁海報，宣傳一項能體現《大同與小康》所述的理想社會的政策。

桌遊「駭浪求生」玩法說明

遊戲故事背景

在愛德華型救生船上，你是漂流在海上的落難者之一。船上有你喜愛的朋友、憎恨的敵人和幾位機靈的人。

遊戲目標

玩家需要在救生船上生存並收集最多的財寶，直至救生船到達陸地時進行結算，得分最高的玩家獲勝。

遊戲設置

1. **角色分配：**每位玩家隨機抽取一張角色牌代表自己，角色牌上會顯示角色的名字、力量值、特殊能力和座位次序。
2. **愛恨情仇：**每位玩家抽取愛戀卡和憎恨卡，每名玩家各有一個愛人和一個仇人，愛人存活或仇人死亡時會額外獲得分數。
3. **物資分配：**每位玩家會獲得一些初始物資，包括食物、水、武器和財物等。每回合從牌庫抽取與玩家數目相同的物資卡，各玩家依座位順序一張物資卡。物資卡有限，玩家須慎重選擇自行使用物資、搶奪他人物資或給予他人物資。
4. **合作與背叛：**玩家在遊戲進行時可隨時協商，選擇互相合作或背叛他人，配合愛恨情仇的機制爭取最高得分。

遊戲流程

1. 回合開始：

- ✧ 每位玩家可依照座位先後，選擇一次行動，行動包括划船、換座位、搶奪物資、不做事或使用特殊能力。

2. 行動解說：

- ✧ **划船：**推進遊戲進程，玩家抽取航海牌，航海牌中有機會出現海鷗牌，當出現第四張海鷗牌時，即代表救生船到達陸地，遊戲結束。玩家每次可抽取兩張航海牌，選擇其中一張航海牌，留待航海階段使用。

桌上遊戲玩法

- ✧ **換座位：**與任何一位玩家交換位置，該名玩家可接受或拒絕，惟該名玩家若處於昏迷狀態則不可拒絕。若玩家拒絕換位則雙方進入戰鬥。
- ✧ **搶奪物資：**選擇一名玩家進行搶奪，被搶奪方可交出物資或拒絕並發生戰鬥。
- ✧ **不做事：**保留行動機會，等待更好的時機。
- ✧ **特殊行動：**根據角色或物資卡的特殊能力進行行動，例如治療、偷竊等。

3. 戰鬥：

- ✧ 發起戰鬥的玩家稱為「攻擊者」，被攻擊的玩家稱為「防禦者」。「攻擊者」獲勝可以選擇搶奪防禦者的一張物資卡或改變位置，「防禦者」獲勝則可以保留自己的位置或物資卡。無論輸贏，攻擊者均視為耗費一次行動機會。
- ✧ 戰鬥結果取決於攻擊者和防禦者的力量值，力量值高者獲勝。每個角色都有一個力量值，這個值在角色卡上標示，玩家可以使用物資卡（如武器）來增加自己的力量值。
- ✧ 玩家可以選擇與其他玩家合作進行戰鬥，從而增加總力量值，但要注意在合作時仍有被背叛的可能，從而影響戰鬥結果。

4. 航海階段：

- ✧ 每回合結束時，由船尾的玩家選擇一張航海牌，牌上可能出現海鷗或失去海鷗的標記，此外也會出現不同的特殊情況，例如讓玩家落海、口渴或遇到海怪等，玩家合作與否將影響遊戲能否完滿結束。
- ✧ 航海階段有機會觸發角色落海的情況，落海的角色會受到 1 枚傷害指示物，除非該角色是「法國佬」或擁有救生圈。若有其他玩家願意拋出救生圈，落海的角色可免受傷害。相反，若有人使用「一桶誘餌」，則所有落海的角色會被鯊魚咬傷，受到額外的傷害。
- ✧ 航海階段會結算「口渴」狀態，根據航海牌上顯示該回合曾划

桌上遊戲玩法

船、戰鬥或指定角色會處於口渴狀態。

- ✧ 每位口渴的玩家需要使用一張「水」物資卡來止渴，其他玩家也可為口渴的玩家使用「水」物資卡。如果玩家沒有足夠的「水」物資卡，每缺少一張「水」物資卡，玩家會因脫水受到一枚傷害指示物。

5. 昏迷與死亡：

- ✧ **昏迷狀態**：若角色的傷害指示物數量等於其體力值，該角色會進入昏迷狀態，無法執行任何行動。
- ✧ **死亡**：若角色牌上的傷害指示物數量超過角色的體力值時，該角色立即死亡。

6. 得分

- ✧ **生存分數**：角色存活到遊戲結束時獲得。
- ✧ **財寶分數**：持有的財寶越多，得分越高。
- ✧ **愛人分數**：愛人存活時獲得。
- ✧ **仇人分數**：仇人死亡時獲得。

遊戲結束

當第四張海鷗牌出現時，救生船到達陸地，遊戲結束。計算所有玩家的總分，得分最高者獲勝。

呈交計劃書的注意事項

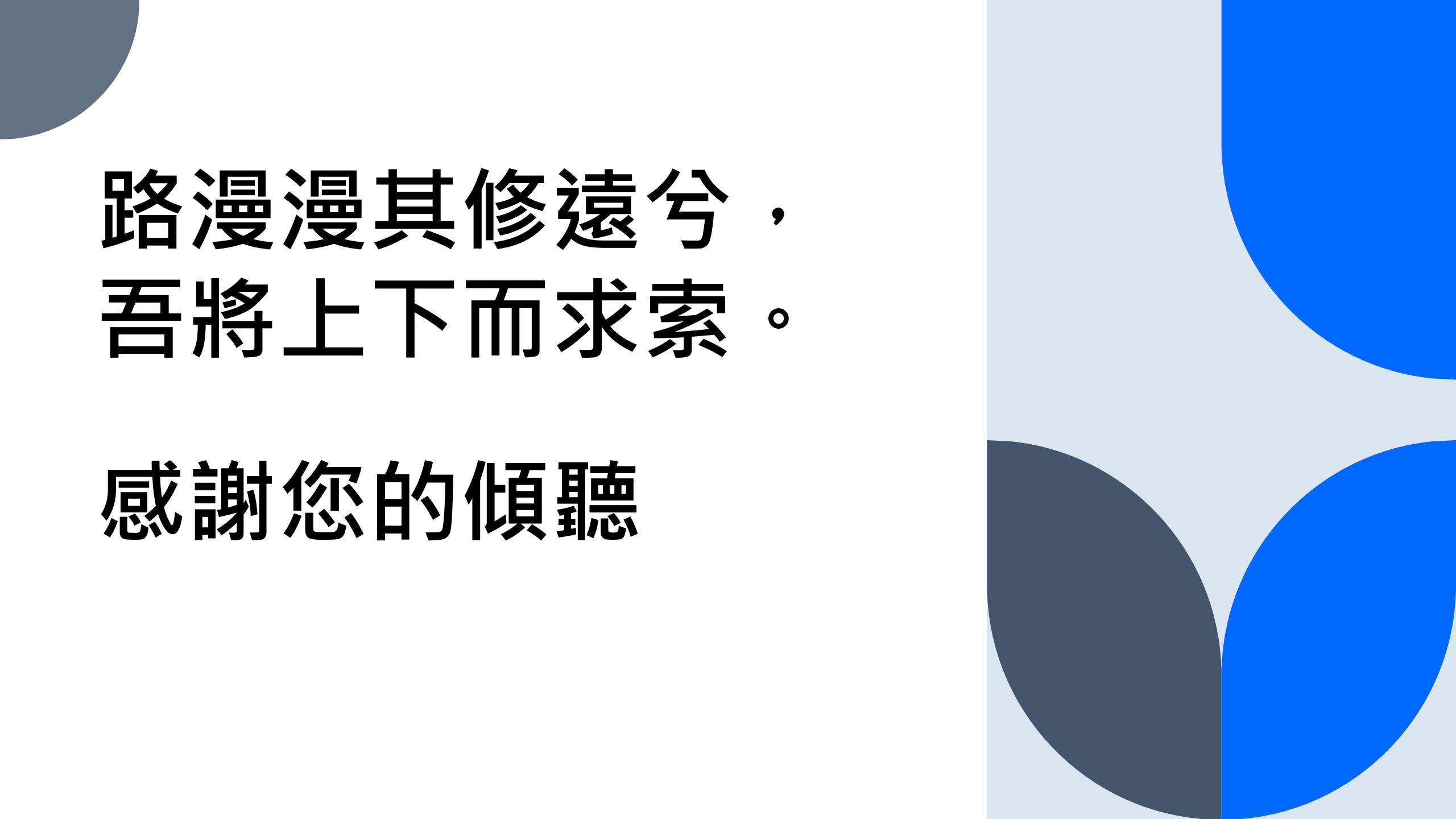
- 配合學校發展及科組需要→因利成便
- 選定教學策略及研究方法
- 掌握文獻脈絡→方便構思及參考前人做法
- 流程清晰→可行度高
- 校長支持，同事配合，學生需要，個人熱誠→成功

參考文獻

- 王聰 (2019) 。〈基於PIRLS 2016的香港小學生閱讀素養分析與啟示〉。《教育理論與實踐學刊》，第39期，1-20。
- 何晨卉 (2015) 。〈「創意閱讀與寫作教學社團」教學研究與實作 - 以「多采多姿的生活」主題為例〉。《中等教育》，第66卷第3期，157-179。
- 李易駿、劉承憲 (2013) 。〈透過社區方案進行社區培力的行動研究〉。《台灣社區工作與社區研究學刊》，第3卷第3期，59-98。
- 邱珍琬 (2014) 。〈大學生眼中的創意教學〉。《教育學誌》，第32期，153-184。
- 洪久賢、洪榮昭、林麗娟、蔡長艷 (2007) 。〈影響教師創意教學因素之研究-以綜合活動領域為例〉。《師大學報：教育類》，第52卷第2期，49-71。
- 香港考試及評核局 (2023) 。〈2023年全港性系統評估第一至第三學習階段中國語文科、英國語文科、數學科學生基本能力報告〉。
https://www.bca.hkeaa.edu.hk/web/TSA/zh/2023tsaReport/chi/Ch6c_S3_Chinese_TSA2023C.pdf
- 陳淑儀、潘裕豐 (2024) 。〈STEM取向創意教學方案對幼兒創造力之影響〉。《創造學刊》，第14卷第2期，1-22。
- 楊雅翔、潘裕豐 (2021) 。〈創意繪圖融入閱讀理解課程對國小學習障礙學生閱讀表現之成效研究〉。《創造學刊》，第11卷第2期，65-97。
- 劉潔玲、谷屹欣 (2019) 。〈香港高中學生閱讀文言文的表現與困難〉。《教育學報》，第45卷第2期，161-181。
- 蕭佳純 (2020) 。〈創意教學信念與創意教學行為關聯之研究：以參與專業學習社群的動機與情形為中介變項〉。《當代教育研究季刊》，第28卷第1期，1-37。
- 謝雋曄 (2018) 。〈淺談香港各界近年推動閱讀之新法〉。《臺灣出版與閱讀》，第4期，38-44。
- 謝雋曄 (2020) 。〈淺談香港近年親子共讀風氣：從香港出版學會兩份2019年閱讀調查報告說起〉。《臺灣出版與閱讀》，第9期，114-123。
- 羅凡晷 (2013) 。〈教育雲端九年一貫國語文創意教學研究 - 以古典詩歌為例〉。《中等教育》，第64卷第3期，67-85。

參考文獻

- Abenojar, M. B. (2024). Effectiveness of Directed Reading Thinking Activity (DRTA) in Improving the Reading Comprehension of Grade Three Pupils. *International Journal of Open-access, Interdisciplinary and New Educational Discoveries of ETCOR Educational Research Center*, 3(2), 435-446.
- Adom, D., Sharma, E., Sharma, S., & Agyei, I. K. (2021). Teaching strategies, school environment, and culture: Drivers of creative pedagogy in Ghanaian schools. *Studies in Learning and Teaching*, 2(2), 12-25. <https://doi.org/10.46627/silet.v2i2.68>
- Ahmed, E. S. A. H., Alharbi, S. M., & Elfeky, A. I. (2022). Effectiveness of a proposed training program in developing twenty-first century skills and creative teaching skills among female student teachers, specializing in early childhood. *Journal of Positive School Psychology*, 6(6), 4316-4330.
- Fatmawati, F., & Marlina, M. (2021). Increasing Basic Reading Skill for Children with Learning Difficulties through SILABA Method. *Journal of ICSAR*, 5(2), 84-88.
- Gu, H., Yao, J., Bai, P., Zhou, L., Cheung, A. C., & Abrami, P. C. (2021). Does Abracadabra help improve the English reading ability of Chinese elementary school students? A quasi-natural experimental study. *Science Insights Education Frontiers*, 9(2), 1221-1240. <https://doi.org/10.15354/sief.21.or041>
- Kirby, J. R., Ball, A., Geier, B. K., Parrila, R., & Wade-Woolley, L. (2011). The development of reading interest and its relation to reading ability. *Journal of Research in Reading*, 34(3), 263-280. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9817.2010.01439.x>
- Liao, G. (2011). On the development of reading ability. *Theory and Practice in Language Studies*, 1(3), 302-305. <https://doi.org/10.4304/tpis.1.3.302-305>
- Lufungulo, E. S., Mambwe, R., & Kalinde, B. (2021). The meaning and role of action research in education. *Multidisciplinary Journal of Language and Social Sciences Education*, 4(2), 115-128.
- Pakistyaningsih, A., Nurdyansyah, N., Arifin, M. B. U. B., Rudyanto, H. E., & Rais, P. (2019). School library utilization technology model to improve reading interest and reading ability in elementary education. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9), 1945-1955. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070914>
- Saptarina, E., Sartika, D., & Amelia, K. R. (2024). The effect of bumper stickers strategy to improve students' reading comprehension viewed from students' reading interest. *Journal of English Education Program*, 5(1), 34-47.
- Sohrabi, Z., Zazoly, A. Z., Ramezani, G., Norouzi, A., Keshavarzi, M. H., Pourbairamian, G., ... & Saravani, S. (2023). The status of creative teaching in medical classes and solutions for its promotion. *Shiraz E-Medical Journal*, 24(9), e138760. <https://doi.org/10.5812/semj-138760>
- Žydžiūnaitė, V., & Arce, A. (2021). Being an innovative and creative teacher: Passion-driven professional duty. *Creativity Studies*, 14(1), 125-144. <https://doi.org/10.3846/cs.2021.14087>



路漫漫其修遠兮，
吾將上下而求索。

感謝您的傾聽