

生存遊戲射擊課程滿意度之研究-以國立臺中科技大學為例

莊哲偉、劉記帆、謝沛蓁*

國立台中科技大學體育室

摘要

目的：本研究之目的為瞭解不同背景變項學生在生存遊戲射擊課程中滿意度之情形，以作為筆者未來教學改進之依據。**方法：**以陳瑞辰 (2018) 體育課程滿意度問卷作為研究工具，於生存遊戲射擊課程，發放 200 份問卷，回收有效問卷 190 份，所得資料以 IBM SPSS 20.0 中文版進行獨立樣本 t 考驗、單因子變異數分析，檢定不同背景變項的學生在體育課程滿意度各因素中的差異情形。**結果：**一、生存遊戲射擊課程整體滿意度平均分數為 4.57。二、不同性別學生在「硬體設施」與「教學行政」因素，男生顯著優於女生。三、不同年級學生及不同經驗學生間皆未達顯著差異。四、不同學院學生在「硬體設施」因素，資訊流通學院顯著優於商學院。**結論：**一、參與生存遊戲射擊課程同學，對於本課程是給予高度肯定的。二、男生對於本課程中「硬體設施」及「教學行政」有較高的滿意度。三、不同年級學生與不同經驗學生，對於生存遊戲射擊課程的滿意度，並無差異。四、資訊流通學院學生在「硬體設施」的滿意度情形，顯著優於商學院學生。

關鍵詞：生存遊戲、射擊運動、課程滿意度

壹、緒論

我國大專校院體育課程，在民國 83 年教育部修訂大學法後有了重大的轉變，各校可自主規劃體育課程認為必修或選修，並可依據校方自身特色開設不同體育項目（蕭玉琴、黃怡仁、李建毅，2018），近年來許多大專校院體育課程除了傳統的球類運動、田徑、游泳、舞蹈外，更增加了許多休閒性質的體育課程，如：高爾夫球、保齡球、攀岩及飛鏢等，藉此提升體育課程的多元化。因此在體育課程的規劃上要考量到學生的需求與喜好，來滿足學生的選課需求，期望透過體育課程的學習，進而達成學生能夠養成規律參與休閒運動的目標（陳春安，2006）。

因此，如何創造一個能滿足學生需求、並能吸引學生主動學習的體育課程環境，是身為體育教師所必須思考的任務（李志峰、楊慶南，2003）。過去許多研究結果指出，當學生的學習滿意度愈高時，學生的學習成效也會相對提高；反之學習滿意度愈低時，學生的學習成效也呈下降趨勢（林麗惠，2000；許富淑，2010；陳瑞辰，2014），由此可知，學習滿意度亦是改進教學品質依據與直接影響學習效果因素之一。從相關文獻中可得知，過去關於體育課程滿意度之構面由兩個至八個構面不等，且對於個構面之間的定義也不盡相同，（鍾志強，1997；鄧正忠，2000；劉義群、季力康、劉嘉倫，2003；李建霖，2013；Pan，2014；陳瑞辰，2014；劉雅文、潘義祥、周宏室，2015；陳瑞辰，2018），本研究參考過去相關實證研究結果，為了能以更多面向及角度來探究體育課程滿意度變相內涵，將以陳瑞辰（2018）所提出之八個構面，來作為本研究體育課程滿意度問卷的構面，分別為：教師能力、課程內容、教學策略、同儕關係、硬體設施、教學行政、課程評量以及學習效果。

生存遊戲是透過模擬實戰軍事行動而衍生出一項仿真性射擊運動，大多使用殺傷力較弱的瓦斯槍、空氣槍及電動槍作為武器，而這些殺傷力較低的槍枝都侷限在有效的射擊範圍內。生存遊戲在 1980 年之前網路尚未普及的時代，推廣較為緩慢，初期由日本地區慢慢擴散到鄰近的亞洲國家，但隨著網際網路的流傳與時間的推移，生存遊戲在 90 年代初開始在美國和歐洲流行（林文彥、薛光博、巴白山，2016），發展至今，生存遊戲已廣為人知同時也更受歡迎。生存遊戲玩法與漆彈相似，都是透過武器搭配子彈來擊斃對手，藉此獲得勝利。而生存遊戲與漆彈的區別主要是武器與子彈的差異，漆彈係透過漆彈槍填裝漆彈來進行射擊，當漆彈擊中目標物時，彈內的漆會附著在目標物的表層，藉此來判斷是否有擊中目標物。而本課程中生存遊戲射擊課程係指透過瓦斯槍、空氣槍搭配塑料製子彈（俗稱 BB 彈）來射擊目標物，但受限於學校場地及授課學生安全上考量，本課程以樂趣化體育教學設計之精神，規劃不同射擊活動競賽取代真人實彈對戰，因此本研究旨在瞭解不同背景變項學生在生存遊戲射擊課程中滿意度之情形，以作為筆者未來教學改進之依據。

貳、方法

一、研究對象

生存遊戲射擊課程目前本校僅有筆者一人開課，107 學年度上下學期僅開設 2 班，於 108 學年度起增加至 4 班課程，因此本研究對象採 107 學年度第一及第二學期各 2 班、108 學年度第一學期 4 班，生存遊戲射擊課程學生作為研究對象，共 8 個班級，發放 200 份問卷，回收有效問卷 190 份，有效樣本率為 95%，本研究結果無法過度推論至其他項目。

二、研究工具

本研究以陳瑞辰 (2018) 自編之體育課程滿意度問卷作為本研究之工具，該問卷之信度 Cronbach's α 係數為.97，此問卷經項目分析，CR 值皆達顯著水準，因數分析累積解釋變異量 70.03%，KMO 值為.974。此問卷包含兩個部份：第一部份為「個人基本資料」包含研究對象之性別、年齡、身高、體重、年級、學院、系科及有無接觸過生存遊戲射擊課程；第二個部分「課程滿意度」分成八個構面，「教師能力」、「課程內容」、「教學策略」、「同儕關係」、「硬體設備」、「教學行政」、「課程評量」及「學習效果」共計 60 個題項，採李克特(Likert Scale) 五點量表方式評分，從「非常滿意」、「滿意」、「普通」、「不滿意」、「非常不滿意」分別給予 5、4、3、2、1 的分數，得分愈高分者表示對課程滿意度愈高，反之得分愈低者則表示滿意度愈低。

三、資料處理

本研究問卷調查所得各項資料以 IBM SPSS 20.0 中文版統計套裝軟體處理進行分析，所使用之統計之方法包括：

- (一) 描述性統計：採用次數分配、百分比、平均數、標準差瞭解生存遊戲射擊課程滿意度情形。
- (二) 獨立樣本 t 考驗、單因子變異數分析：檢定不同背景變項的學生在體育課程滿意度各因素中的差異情形，若有達到顯著差異，則進一步以雪費(Scheffe) 事後檢定，檢定各群組間的差異。
- (三) 本研究所有統計考驗的顯著水準均訂為 $\alpha = .05$ 。

參、結果與討論

一、生存遊戲射擊課程樣本特性描述

本研究描述性統計資料如表 1，說明如下：

- (一) 性別：本研究問卷調查結果顯示，男生共 52 人，佔 27.4%；女生共 138 人，佔 72.6%，性別以女生居多。
- (二) 年級：本研究問卷調查結果顯示，三年級共 100 人，佔 52.6%；四年級共 90 人，佔 47.4%，以三年級居多。

(三) 是否接觸過生存遊戲射擊課程：本研究問卷調查結果顯示，有接觸過生存遊戲射擊課程人數共 58 人，佔 30.5%；沒有接觸過生存遊戲射擊課程共 132 人，佔 69.5%，以沒有接觸過生存遊戲射擊課程者居多。

(四) 學院：本研究問卷調查結果顯示，商學院共 105 人，佔 55.3%；語文學院共 29 人，佔 15.3%；資訊流通學院共 23 人，佔 12.1%；設計學院共 33 人，佔 17.4%，以商學院學生居多。

表 1

樣本特性摘要表

變項名稱	類別	人數	百分比
性別	男	52	27.4%
	女	138	72.6%
年級	三年級	100	52.6%
	四年級	90	47.4%
是否有接觸過生存遊戲射擊課程	有	58	30.5%
	沒有	132	69.5%
學院	商學院	105	55.3%
	語文學院	29	15.3%
	資訊流通學院	23	12.1%
	設計學院	33	17.4%
合計		190	100%

二、生存遊戲射擊課程滿意度分析

生存遊戲射擊課程滿意度分析結果如表 2 所示，生存遊戲射擊課程整體滿意度 (M=4.57)，各因素之滿意度依序為教師能力 (M=4.79)、教學策略 (M=4.71)、課程評量 (M=4.69)、課程內容 (M=4.67)、同儕關係 (M=4.64)、學習效果 (M=4.53)、教學行政 (M=4.34) 及硬體設備 (M=4.17)。綜整國內課程滿意度相關研究結果發現，相關研究總量表滿意度皆在 4.15 內 (王美珍、王建興，2006；呂寶澎、張育璋、翁叔森，2009；李亭儀、楊仁仁、張育璋，2012；陳瑞辰，2014；謝豐宇，2016)，而生存遊戲射擊課程整體滿意度平均分數高達 4.57，顯示參與生存遊戲射擊課程同學應該是給予肯定的。

表 2

生存遊戲射擊課程滿意度摘要表

因素名稱	平均數	標準差	排序
教師能力	4.79	.42	1
教學策略	4.71	.47	2
課程評量	4.69	.48	3
課程內容	4.67	.48	4
同儕關係	4.64	.53	5
學習效果	4.53	.54	6
教學行政	4.34	.34	7
硬體設備	4.17	.58	8
整體滿意度	4.57		

三、不同背景變項之學生與生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析

(一) 不同性別學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析

不同性別學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析，詳如表 3，在「教師能力」、「課程內容」、「教學策略」、「同儕關係」、「課程評量」及「學習效果」等因素，皆未達顯著差異；但在「硬體設施」($t=4.337, p<.05$) 與「教學行政」($t=2.868, p<.05$) 因素，男生顯著優於女生。王明月與許吉越 (2006) 針對桌球課程動機信念與學習滿意度間相關性的研究結果指出，不同性別學生在「教師教學」、「學習成就感」、「教學效果」及「學習效果」等因素皆未達顯著差異。李亭儀、楊仁仁與張育璋 (2012) 針對大專生有氧舞蹈課程滿意度的研究結果也指出，不同性別學生對有氧舞蹈課程滿意度，在「體育教學行政」、「教師專業能力」、「同儕關係」、「學習效果」與「場地、設備、器材」等因素，皆未達顯著差異。許富淑 (2010) 針對大專學生選修游泳課之學習動機、學習滿意度與學習成效的相關研究亦指出，男女學生對於游泳課程的學習滿意度並無差別。謝豐宇 (2016) 針對大學生運動參與情形與體育課程滿意度研究結果指出，不同性別之大學生在體育課程滿意度得分差異分析，無顯著差異存在。由上述相關研究結果可發現，與本研究結果並不一致，在「硬體設施」因素，不同性別有所差異，造成這樣結果可能是因為，瓦斯槍動力來源為瓦斯，在連續射擊時，容易因為熱漲冷縮造成槍機零件損壞，且由於女同學對於槍體結構不熟悉，在進行瓦斯槍的保養拆卸時，容易造成槍體零件遺失，導致瓦斯槍需要經常性的送修，導致女學生對於使用的器材品質滿意度偏低，未來將會建議學校逐年編列預算，購買足夠的槍枝數量，並選購槍體內部結構複雜性較低且耐用度較高的槍種，以避免學生在拆裝槍體及高密度連續射擊下所造成的損壞。而在「教學行政」因素，不同性別也是有所差異，

分析其原因可能是，男同學對於生存遊戲射擊課程，先備知識及參與動機可能較女同學來的高，且在每班修課人數僅有 25 位時，能否選擇到自己喜歡的課程及上課時段，是男同學所關心的，而在此條件獲得滿足時，對於其他教學行政面向上也會偏向支持。同時因為生存遊戲射擊課程，上課器材不論是槍還是瓦斯或是子彈，都非常沉重，如果需要搬運上課器材，還是會以力量較大的男同學來協助，但本課程中所有上課器材均在教室內，並不需要再到器材室去搬借器材，男同學對此覺得非常便利，滿意度情形也因此較高。

表3

不同性別學生對生存遊戲射擊課程滿意度 *t* 檢定摘要表

因素	性別	個數	平均數	標準差	<i>t</i> 值	<i>p</i> 值
教師能力	男生	52	4.827	.341	.698	.486
	女生	138	4.780	.441		
課程內容	男生	52	4.727	.423	1.036	.302
	女生	138	4.646	.498		
教學策略	男生	52	4.664	.488	-.735	.463
	女生	138	4.721	.465		
同儕關係	男生	52	4.651	.571	.249	.804
	女生	138	4.629	.512		
硬體設施	男生	52	4.456	.559	4.337*	.000
	女生	138	4.064	.554		
教學行政	男生	52	4.450	.323	2.868*	.005
	女生	138	4.296	.332		
課程評量	男生	52	4.704	.426	.254	.800
	女生	138	4.684	.496		
學習效果	男生	52	4.547	.508	.314	.754
	女生	138	4.519	.548		

$p < .05$

(三) 不同年級學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析

不同年級學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析，結果如表 4 所示，在「教師能力」、「課程內容」、「教學策略」、「同儕關係」、「硬體設施」、「教學行政」、「課程評量」及「學習效果」等因素，不同年級間皆未達顯著差異。本研究結果與蕭玉琴、黃怡仁與李建毅 (2018) 研究結果相似，該研究指出本校以大二、大三、大四學生對總體教學措施滿意度高於大一學生，但在大二、大三及大四間並無顯著之差異，而本研究中結果亦指出在生存遊戲射擊課程中，在三

年級及四年級學生對於生存遊戲射擊課程各因素的滿意度情形並無差異。而謝豐宇 (2016) 針對大學生運動參與情形與體育課程滿意度研究結果指出，不同年級之大學生在體育課程滿意度得分差異分析，無顯著差異存在，也與本研究結果相同。由此可見，本課程不論是三年級或者是四年級學生，對於課程的內容均給予肯定，未來授課教師應持續強化自身專業素養，以滿足學生需求。

表 4

不同年級學生對生存遊戲射擊課程滿意度 *t* 檢定摘要表

因素	年級	個數	平均數	標準差	<i>t</i> 值	<i>p</i> 值
教師能力	三年級	100	4.768	.444	-.861	.390
	四年級	90	4.820	.382		
課程內容	三年級	100	4.624	.501	-1.360	.175
	四年級	90	4.718	.450		
教學策略	三年級	100	4.677	.508	-.872	.384
	四年級	90	4.737	.427		
同儕關係	三年級	100	4.592	.575	-1.193	.234
	四年級	90	4.683	.468		
硬體設施	三年級	100	4.188	.597	.403	.687
	四年級	90	4.154	.566		
教學行政	三年級	100	4.326	.344	-.517	.606
	四年級	90	4.352	.327		
課程評量	三年級	100	4.626	.525	-1.948	.053
	四年級	90	4.760	.408		
學習效果	三年級	100	4.483	.540	-1.200	.232
	四年級	90	4.576	.530		

$p < .05$

(四) 不同經驗學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析

不同經驗學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析，結果如表 5 所示，在「教師能力」、「課程內容」、「教學策略」、「同儕關係」、「硬體設施」、「教學行政」、「課程評量」及「學習效果」等因素，不同經驗間皆未達顯著差異。本研究結果與許富淑 (2010) 相似，該研究指出，過去游泳經驗對於游泳課程的學習滿意度並無顯著差異。林忠程、陳建勳、張弘文與陳智明 (2016) 針對大學生太極拳運動參與動機與滿意度研究結果指出，不同參與太極拳運動年數之受試者在滿意度量表上，皆未達到顯著差異，此結果也與本研究結果相似。造成不同經驗間皆未達顯著

差異情形，應與本課程之內容安排有關，課程中共有三項團體競賽及三項個人競賽，分組方式以隨機分組，團體競賽中需要互相合作及溝通來取得好成績，提供了同學之間相互交流及互動的機會，並從競賽當中，觀察隊友或對手，藉此改善自身射擊技巧；而在個人競賽中，能力好的同學可以藉此得到展現自身技能的機會，並爭取最佳的競賽成績，替自己學習成績來加分。本課程中不論是團體競賽或是個人競賽皆是以樂趣化體育教學精神來設計，透過不同遊戲方式及規則限制，來進行競賽活動，因此課程內容對於不同經驗之學生來說都是新的體驗；且關於課程耗材（瓦斯、子彈）目前皆由校方提供，對於有參與過生存遊戲的學生來說，也會覺得可以藉此獲得免費練習射擊技巧的機會，同時又能夠展現自我能力，因此不論是否有接觸過相關生存遊戲之經驗學生，對於本課程內容還是給予正向肯定的。

表 5

不同經驗學生對生存遊戲射擊課程滿意度 t 檢定摘要表

因素	年級	個數	平均數	標準差	t 值	p 值
教師能力	有經驗	58	4.800	.448	.162	.872
	沒經驗	132	4.789	.402		
課程內容	有經驗	58	4.638	.494	-.569	.570
	沒經驗	132	4.681	.473		
教學策略	有經驗	58	4.676	.554	-.575	.566
	沒經驗	132	4.718	.431		
同儕關係	有經驗	58	4.612	.636	-.394	.694
	沒經驗	132	4.645	.474		
硬體設施	有經驗	58	4.145	.601	-.421	.674
	沒經驗	132	4.183	.574		
教學行政	有經驗	58	4.340	.320	.054	.957
	沒經驗	132	4.338	.343		
課程評量	有經驗	58	4.652	.549	-.722	.471
	沒經驗	132	4.706	.443		
學習效果	有經驗	58	4.495	.614	-.550	.583
	沒經驗	132	4.541	.499		

$p < .05$

(五) 不同學院對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析

不同學院學生對生存遊戲射擊課程滿意度之差異分析，結果如表 6 所示，在「教師能力」、「課程內容」、「教學策略」、「同儕關係」、「教學行政」、「課程評量」及「學習效果」等因素，不同學院間皆未達顯著差異。但在「硬體設施」 $F(3,186) = 6.047, p < .05$ 因素，不同學院間達顯著差異，進一步以雪費法進行事後檢定發現，資訊流通學院顯著優於商學院。綜觀過去相關研究，在不同學院間對於滿意度結果不盡相同，部分研究結果顯示，不同學院在各因素滿意度情形並無差異（王明月、許吉越，2006；李亭儀、楊仁仁、張育璋，2012）；而部分研究結果則顯示，不同學院在因素滿意度情形存在顯著差異情形，在謝豐宇（2016）針對大學生運動參與情形與體育課程滿意度研究結果指出，「運動設施與空間」和「學生自我實現」有顯著差異存在，其中文學院學生在體育課程參與滿意度上顯著高於教育學院學生。李亭儀、楊仁仁與楊欽城（2014）針對體育課程期望與滿意度研究結果指出，不同學院學生對「教師教學層面」、「教學行政層面」、「學習效果層面」、「同儕關係層面」與「場地設備層面」皆達顯著差異存在。造成研究結果有不一致情形，推估可能與各校體育課程規劃、學生特性及運動風氣不同而造成結果的差異。而本研究在「硬體設備」因素中，資訊流通學院學生顯著優於商學院學生，分析其原因，可能為資訊流通學院學生以男學生占多數，而商學院學生則以女學生較多，由前述不同性別學生在「硬體設備」因素分析結果可得知，女同學對於槍體結構不熟悉，在進行瓦斯槍的保養拆卸時，容易造成槍體零件遺失，導致瓦斯槍需要經常性的送修，造成女學生對於使用的器材品質滿意度偏低；而生存遊戲射擊課程，儘管使用的是殺傷力較弱的瓦斯槍，但仍然有其危險性，因此女學生對於場地安全的考量及器材的安全性還是比較在意的，而本課程授課場地於靶架後方及側面架設大面積安全布幕，防止子彈反彈，並於燈具上加裝透明防護燈罩，防止子彈反彈造成燈管破裂，暢通緊急避難安全通道及全程配戴護目鏡等一系列安全防護措施，藉此提高授課場地的安全性。

表6

不同學院學生對生存遊戲射擊課程滿意度變異數分析摘要表

因素		SS	df	MS	F	p	事後比較
教師能力	組間	.278	3	.093	.534	.659	
	組內	32.311	186	.174			
	總和	32.590	189				
課程內容	組間	.827	3	.276	1.206	.309	
	組內	42.502	186	.229			
	總和	43.328	189				

	組間	.189	3	.063	.281	.839	
教學策略	組內	41.675	186	.224			
	總和	41.864	189				
	組間	1.265	3	.422	1.530	.208	
同儕關係	組內	51.273	186	.276			
	總和	52.538	189				
	組間	5.675	3	1.892	6.047*	.001	資訊流通學院>
硬體設備	組內	58.182	186	.313			商學院
	總和	63.857	189				
	組間	.713	3	.238	2.149	.096	
教學行政	組內	20.578	186	.111			
	總和	21.291	189				
	組間	.537	3	.179	.785	.504	
課程評量	組內	42.462	186	.228			
	總和	42.999	189				
	組間	1.164	3	.388	1.359	.257	
學習效果	組內	53.097	186	.285			
	總和	54.260	189				

$p < .05$

肆、結論

一、結論

根據上述研究結果可得以下結論：

(一) 生存遊戲射擊課程整體滿意度平均分數高達 4.57，顯示參與生存遊戲射擊課程同學，對於課程內容是給予高度肯定的。

(二) 不同性別學生在「硬體設施」與「教學行政」因素，男生顯著優於女生，顯示男生學對於本課程中「硬體設施」及「教學行政」有較高的滿意度。

(三) 不同年級學生與不同經驗學生，對於生存遊戲射擊課程的滿意度，並無差異。

(四) 資訊流通學院學生在「硬體設施」因素的滿意度情形，顯著優於商學院學生。

二、建議

根據本研究結果提出以下建議：

建議校方未來應持續推動生存遊戲射擊課程，並針對開課對象，進一步延伸至大一、大二及五

專學生，並瞭解不同學制學生對於課程內容之滿意度情形是否有所差異。

建議後續相關研究可探討，修課後學生持續參與生存遊戲之情形，釐清本課程能否影響學生將其作為終身運動的意願。另外亦可探討休閒運動態度對於學習動機和課程滿意度之影響。

建議學方逐年編列預算，對於硬體設備及環境安全持續強化，以保證學生修課之安全性，並選購足夠的槍枝數量，保障學生學習品質及權益。

建議未來授課教師可規劃增加體能訓練結合射擊的相關課程內容，藉此提升學生體能及健康狀態。

參考文獻

- 王明月、許吉越 (2006)。桌球課程動機信念與學習滿意度間相關性之研究-興趣選項桌球組朝陽科大學生之實証發現。《朝陽學報》，11，293-310。
- 王美珍、王建興 (2006)。靜宜大學體育課程滿意度之調查研究。《彰化師大體育學報》，6，244-261。
- 呂寶澎、張育璋、翁叔焱 (2009)。苗栗縣高中職學生體育課學習滿意度之研究。《島嶼觀光研究》，2 (1)，29-43。
- 李志峰、楊慶南 (2003)。大葉大學大四學生選修體育課程考量因素與教學滿意程度之研究。《大葉學報》，12 (1)，19-28。
- 李亭儀、楊仁仁、張育璋 (2012)。有氧舞蹈課程滿意度之研究-以朝陽科技大學為例。《嶺東體育暨休閒學刊》，10，1-10。
- 李亭儀、楊仁仁、楊欽城 (2014)。體育課程期望與滿意度之研究。《朝陽人文社會學刊》，12 (1)，29-62。
- 李建霖 (2013)。大專羽球體育課程學習動機和學習滿意度關係之研究-以休閒效益為中介變項。《高應科大體育》，12，50-73。
- 林文彥、薛光博、巴白山 (2016)。生存遊戲離線行動通訊軟體之開發-以桃園縣復興鄉為例。《國際數位媒體設計學刊》，8 (1)，43-55。
- 林忠程、陳建勳、張弘文、陳智明 (2016)。大學生太極拳運動參與動機與滿意度。《嘉大體育健康休閒期刊》，15 (2)，27-40。
- 林麗惠 (2000)。成人學習評量面觀。《北縣成教輔導季刊》，17，4-13。
- 許富淑 (2010)。大專學生選修游泳課之學習動機、學習滿意度與學習成效之研究。《輔仁大學體育學刊》，9，66-83。
- 陳春安 (2006)。體育課滿意度量表編製研究-以南台科技大學為例。《輔仁大學體育學刊》，5，45-59。
- 陳瑞辰 (2014)。體育課程滿意度、休閒運動態度對休閒運動參與之研究-以淡江大學為例。《運動

休閒管理學報，11 (3)，46-70。

陳瑞辰 (2018)。臺灣師範校院學生體育課程滿意度、休閒運動態度與休閒運動參與之研究 (未出版博士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。

劉雅文、潘義祥、周宏室 (2015)。大專校院體育教學品質量表編製與驗證。大專體育學刊，17 (1)，18-29。

劉義群、季力康、劉嘉倫 (2003)。影響大學生參與體育課的滿意度因素之研究。大專體育學術專刊，167-174。

鄧正忠 (2000)。國立宜蘭技術學院學生對體育課興趣選項分組教學滿意度之研究。宜蘭技術學報，4，127-133。

蕭玉琴、黃怡仁、李建毅 (2018)。大學生對體育課程滿意度及學習成效調查研究-以靜宜大學為例。交大體育學刊，14，22-33。

謝豐宇 (2016)。大學生運動參與情形與體育課程滿意度之研究-以北部一所綜合大學為例。臺灣運動教育學報，11 (2)，21-37。

鍾志強 (1997)。雲林科技大學學生選修體育運動相關課程動機及滿意度之研究。體育學報，24，73-84。

Pan, Y. H. (2014). Relationships among teachers' self-efficacy and students' motivation, atmosphere, and satisfaction in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 33 (1), 68-92.

The Satisfaction of Airsoft Games Course: A Case Study of National Taichung University of Science and Technology.

Che-Wei Chuang, Chi-Fan Liu and Pei-Chen Hsieh*

Office of Physical Education, National Taichung University Of Science And Technology

Abstract

Purpose: The purpose of the study is to understand the satisfaction of airsoft games course by students with different backgrounds. The result can help improve the future instruction. **Method:** Based on Chen's (2018) questionnaire of satisfaction in the physical education course as study tools, 200 questionnaires were given in the airsoft games course with 190 valid questionnaires analyzed. The obtained data was analyzed by IBM SPSS 20.0 with Independent Sample t test and Analysis of Variance. The satisfaction degree of students with different background variables in the physical education course were tested. **Results:** 1. The average score of satisfaction in the airsoft games course is 4.57. 2. Male students score much higher than females in the hardware facilities and teaching affairs. 3. There is no obvious difference between students of different grades and backgrounds. 4. For students from different colleges in the factor of, College of Information and Distribution Science score much higher than College of Business. **Conclusion:** 1. Students taking airsoft games course are highly satisfied with the course. 2. Male students are highly satisfied with hardware facilities and teaching affairs. 3. There is no difference in terms of satisfaction in the airsoft games course for students of different grades and different backgrounds. 4. Students in the College of Information and Distribution Science are more satisfied than students in the College of Business.

Key words: airsoft games, shooting sport, course satisfaction,

NCHU