

遊戲本位學習 (game-based learning)
融入特殊教育之應用
- 語文類桌遊

顛覆你的教學思維

遊戲式學習 Game-based Learning

- 業精於勤荒於戲
- 教師對於遊戲的想法



教師對於遊戲本位學習的想法



2012年調查全美各公私立學校的309 K12教師，也就是任教線上數位學習的教師，他們對於**Game based-learning**)的看法。



What Teachers Really Think About Game-Based Learning



67% use traditional AND digital games in the classroom

More than half use games more than once a week



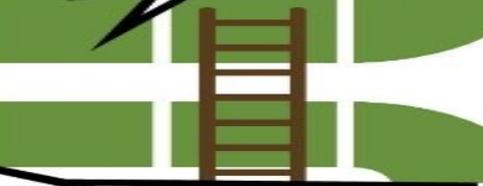
81% feel students are more engaged when playing games

68% say games help students learn social skills like sharing

65% say games help develop problem-solving skills

Just 20% spend more than half their time playing digital games

29% don't have enough time to integrate digital games



56% say they don't have adequate access to computers for digital game time



In Short, Games Work... But We Need More Technology!



教師對於遊戲本位學習的想法

- 僅有**20%**的老師花超過一半的教學時間在數位教學上。
- **67%**的老師於課堂中並用傳統及數位遊戲。
- **81%**的老師覺得學生在遊戲時，有較高的學習參與度。
- 有一半以上的教師一星期使用次數超過一次。



教師對於遊戲本位學習的想法

- 65%的教師覺得遊戲可以發展學生解決問題的能力。
- 29%的教師表示沒有足夠的時間整合數位遊戲。
- 68%的教師認為遊戲可以幫助學生學習社交技巧，如：分享。
- 56%的教師認為沒有足夠的時間獲得關於數位遊戲的訊息。



教師對於遊戲本位學習的想法

- In short, game work...but we need more technology
- 總之，對於遊戲，教師需要更多的技巧



遊戲式學習(Game-based Learning)

- 定義：學習者主動建構學習知識，教師從旁給予引導協助而產生新的學習概念。
- 遊戲式學習的優勢：以吸引人、有趣的方式，創造學習的環境與學習經驗(Whitton,2011)。
- 「沈浸理論(Flow)」：當人們進行活動時，完全投入於情境中，而忽略所有不相關的事物。

遊戲式學習(Game-based Learning)

- 遊戲式學習的設計要素
(Kiili,2005;Smith&Mann,2002)
 1. 操作介面(interface)：很快可以進入遊戲，容易上手。
 2. 互動性(interactivity)：遊戲包含自然的互動與互動程度。
 3. 故事性(storytelling)：需要有背景故事鋪陳才能引人入勝，讓學習者能夠融入其中。
 4. 平衡度(balance)：遊戲時的公平性與一致性，避免學習者利用漏洞得到好處。

桌上遊戲

- 桌遊的定義：

「桌遊」即「桌上遊戲」的簡稱（英語**Tabletop game** 或**Table game**）的發展歷史悠久，從人類文明開始便有桌上遊戲，又稱爲「不插電遊戲」，泛指一切在平整桌面上運用卡片、圖版遊戲（**Board Game**）、骰牌遊戲（**Tile-based games**）或其他道具，在桌子或任何平面上玩的遊戲的泛稱，主要是用來區別必需使用電子儀器的電腦遊戲、電視遊樂器。

桌遊運用於教學

- 運用的範圍：各學科知識領域-數學、語文、歷史、自然科學、運算、解決問題的能力、人際互動、社交技巧、增加學習動機及學習效果。
- 提供應用的機會：桌遊提供機會讓學生可以應用所學習的概念、促進合作、探究和批判性思為，透過遊戲的機會，訓練學生解決衝突、應用策略的能力。
- 市面桌遊的缺失：規則難懂、價格昂貴。

桌遊運用於教學

□ 運用於心理治療：透過遊戲扮演催化或觀察的工具，學生可以經由活動的合作與競爭，發展瞭解規則、有能力和他人玩，防衛機制、焦慮的調整、滿足延宕、存在感及自尊等(Oren, 2008)。

□ 結論：桌上遊戲需要與人互動、且需要專注力、表達能力、專注力、記憶力、邏輯及推理能力、同理心的能力多元的體驗，讓遊戲者透過活動感受與體驗不同狀況的互動與感受。

桌上遊戲運用於教學的特點

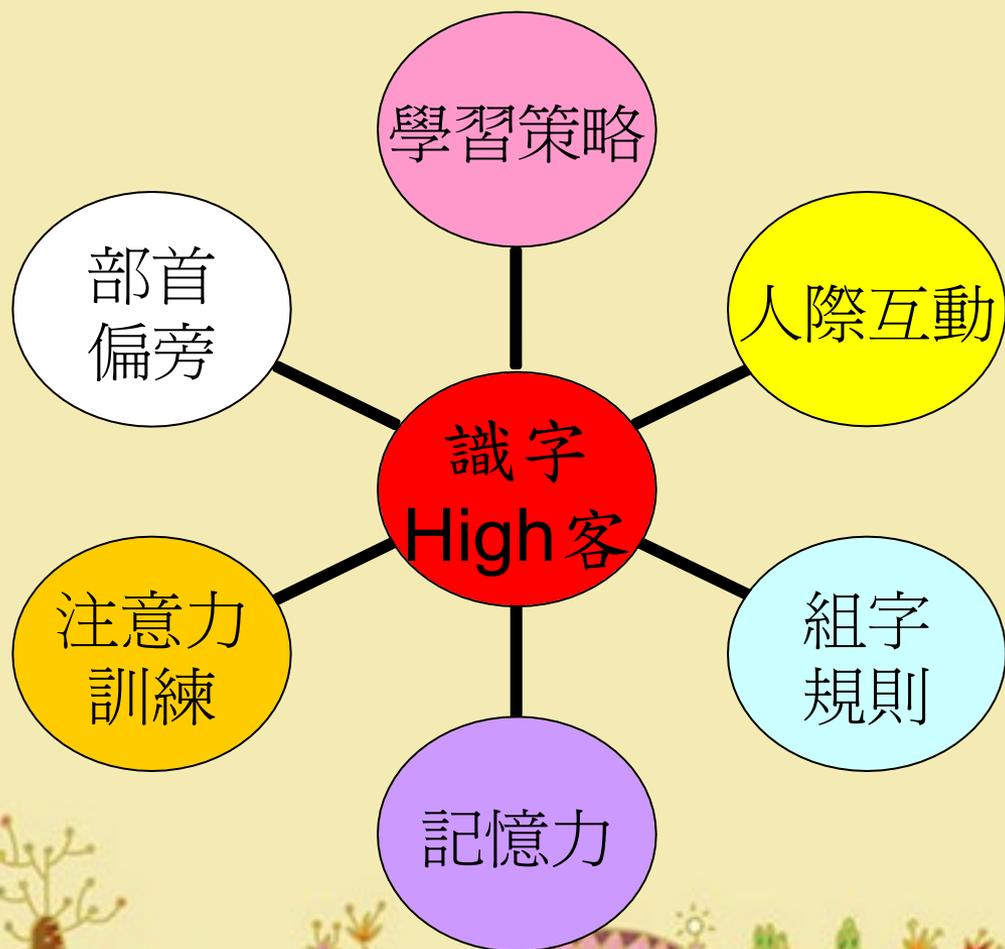
- 最適合融入於教學的遊戲：結合課程、教材教具使用、**10至15**分鐘內可結束。
- 可以不必擔心多媒體及**3C**載具所衍伸的問題：上癮、視力問題、專注力問題.....。
- 提高專注力
- 做為獎勵，提升學習動機。
- 桌遊亦可以為師，學生學習參與度提高。
- 提高人際互動機會：同儕、師生、親子。

桌遊運用於資源班語文教學

- 資源班的學生特質
 1. 注意力、專注力問題
 2. 學習動機問題
 3. 記憶力問題
 4. 學業問題
 5. 情緒、人際處理、社交技巧問題

桌遊運用於資源班語文教學

- 以識字High客為例

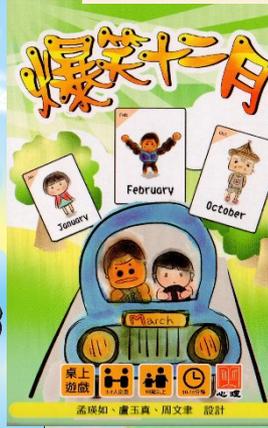


桌遊應用於語文教學

1. 如何挑選桌遊
2. 設定教學目標
3. 把桌遊當教具，把教具當桌遊，讓學生習慣遊戲的思維。
4. 遊戲的過程，教師可扮演帶領著或遊戲者的角色，等學生熟悉遊戲後再逐漸退出。
5. 遊戲的勝負無須影響人際關係與情緒，並讓勝負留在遊戲中。

心理出版社桌遊(有愛無礙團隊設計)

可洽心理出版社、博客來等購買



彩虹變形蟲

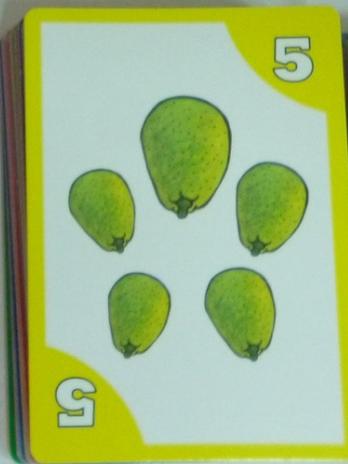
- 孟瑛如、陳慧音 設計;葉子萃 繪圖
- 本遊戲運用一年四季所包含的節慶概念設計多層次得六合一桌遊，除了認識節慶外，結合學習策略、社會技巧、溝通訓練等，提升玩家多元學習能力。
- 遊戲人數：2~7人
- 適用年齡：6歲以上(國小以上至成人)
- 遊戲時間：10~30分鐘



RAINBOW AMEOBA 彩虹變形蟲



孟瑛如、陳慧音 設計 葉子萃 繪圖

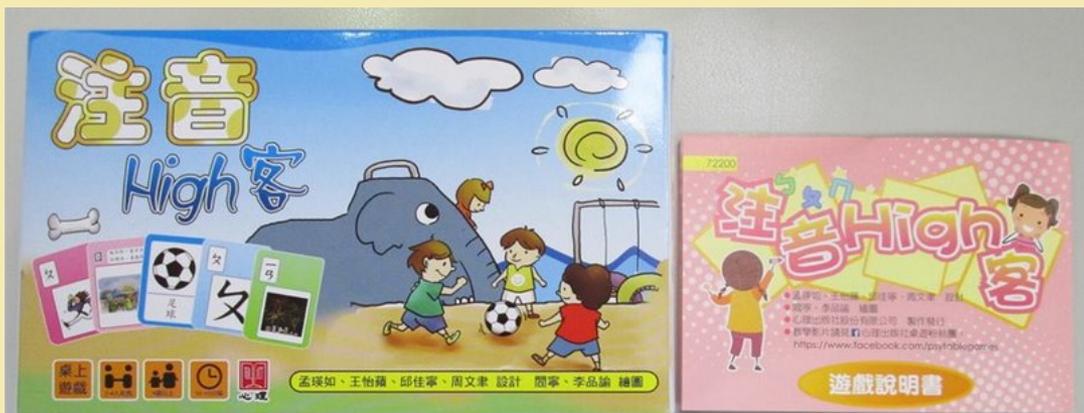


注音High客

- 孟瑛如、王怡蘋、邱佳寧、周文聿 設計
閻寧、李品諭 繪圖
- 本遊戲設計採**具體的圖像**和遊戲方式進行教學，圖像設計均結合注音符號學習，並**有形、音、義三者同時呈現**的原則做規劃，以協助孩子奠定良好的語文基礎。藉由遊戲活動，可增進孩子在注音符號學習的聽知覺、視知覺與後設認知能力。

注音High客

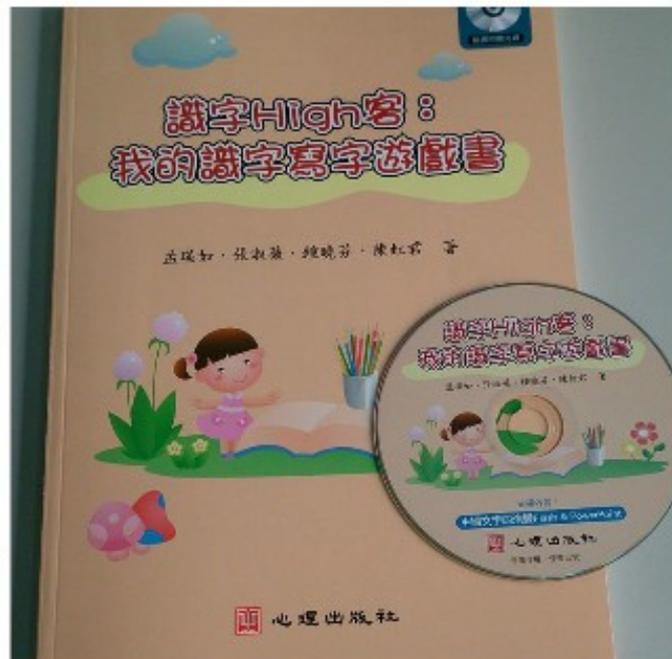
- 遊戲人數：2~4人
- 遊戲時間：10~15分鐘
- 遊戲內含：聲調卡4張、注音符號卡37張、注音圖片卡37張、結合韻卡22張、國字圖片卡74張、功能卡6張、遊戲說明書1份



識字high客-基礎版/進階版、遊戲書

- 孟瑛如、張淑蘋、設計
- 本遊戲運用部首與偏旁的組成，在遊戲中學習文字的組合方式，同時學習辨別真字與假字的區別，對文字的組合更有概念。
- 遊戲人數：3~6人
- 適用年齡：7歲以上
- 遊戲時間：15~20分鐘





句型High客(二版)

- 孟瑛如、范姜雅菁、邱佳寧、簡吟文、楊佩蓁 設計；張瓊瑤 繪圖
- 本遊戲分爲「**押寶樂**」、「**尋寶樂**」、「**抽寶樂**」三種，利用**情境板**指導玩家搜尋圖片中的生活語詞，輔以**九大句型與十五種修辭**，增進句子的豐富性，希望能提升玩家的口語表達能力、圖片細節觀察能力、注意力、記憶力等。教學的主要概念爲組織語詞成句、心智圖腦力激盪，期能激發玩家潛在的**閱讀與寫作能力**。

句型High客(二版)

- 遊戲人數：2~4人
- 遊戲年齡：7歲以上
- 遊戲時間：10分鐘

二版新增：

- 1.修辭卡15張，
- 2.牌卡均加上注音



文字小廚師

- 孟瑛如、張淑蘋、陳虹君、楊佩蓁 設計
黃伶儷 繪圖
- 本遊戲運用**中國文字的組合方式**，**結合食物圖像**的點餐遊戲，運用日常熟悉的食物相貌，呈現中國文字的不同組合，讓玩家看見美味的食物圖像即容易引發學習動機，再透過遊戲來**認識中國文字部件的組合**，**以建立文字的組字概念**，進而擴展識字的能力與識字量。

文字小廚師

- 遊戲人數：2~6人
- 遊戲時間：20分鐘
- 遊戲內含：文字卡90張、食物卡14張、文字組合卡12張、任意卡4張、骰子1個、遊戲說明書1份



聚一句

- 孟瑛如、郭興昌、鄭雅婷、吳登凱、張麗琴 設計 鄭雅婷 繪圖
- 玩家利用語詞卡或句型功能卡造出一個完整且通順的句子即得分。本遊戲選用的句型均可搭配品格教育學習單使用，讓孩子能主動積極的在角色扮演中練習各種造句，自然融入品格教育的境教，兼顧教育性與趣味性原則。

聚一句

- 遊戲人數：2~6人
- 遊戲時間：30~60分鐘
- 遊戲內含：語詞卡80張、句型功能卡34張、合作卡3張、交換卡3張、句型地圖1張、跳棋6個



十二生肖

- 孟瑛如、張淑蘋、陳虹君 設計；張瓊瑤、朱惠甄 繪圖
- 本遊戲運用十二生肖結合相關成語，讓玩家在遊戲中透過文字與圖像認識十二生肖，並能學會成語的使用。
- 遊戲人數：1~5人
- 遊戲年齡：9歲以上
- 遊戲時間：15分鐘



成語卡 成語卡 成語卡

成語解釋卡 或 成語解釋卡 或 成語解釋卡

十二生肖

桌上遊戲 2-4人 心理

孟瑛如、張淑蘋、陳虹君 設計 張瓊瑤、朱惠甄 繪圖

72180

十二生肖

遊戲說明書

玩法一：實景遊戲

遊戲人數：2人

膽小如鼠

膽子像老鼠一樣小，形容個性非常膽小。

成語卡

成語卡

蟲蟲危機

- 孟瑛如、張淑蘋、楊佩蓁 設計
- 本遊戲結合了語文字形與形聲字等的分類，以及昆蟲特徵的分類標準等兩大元素，玩家能在遊戲的過程中，學習到語文及昆蟲的相關知識。
- 遊戲人數：2~5人
- 適用年齡：9歲以上
- 遊戲時間：10~30分鐘



蟲蟲危機



分類方式 1

昆蟲 vs. 不是昆蟲

規則一：屬於昆蟲的牌放入昆蟲區，屬於不是昆蟲的牌放入不是昆蟲區。

例如：蝴蝶是昆蟲，所以 、 都可以放入昆蟲區。

蚯蚓不是昆蟲，所以 、 都可以放入不是昆蟲區。

昆蟲			不是昆蟲		
蝴	螳	蚱	蚯	蝸	螞

規則二：如上圖的情況，如果玩家手牌中有 ，就可以和 配成「蝴蝶」，此時玩家可以將 和 一起取走。

規則三：若玩家将牌放錯位置，則須拿回所出的牌，並蓋牌。



蠅



蟆

注意！

每個區最多只能放5張牌。

爆笑十二月

- 孟瑛如、盧玉真、周文聿 設計
- 玩家能以圖像記憶法和首音提示的方式，快速記住十二個月的英文發音和意義。圖像是依據一到十二月的順序來安排，透過圖像檢索以及單字首音的提示，玩家便能夠很容易記住每個單字的唸法。
- 遊戲人數：3~8人
- 適用年齡：10歲以上
- 遊戲時間：10~15分鐘

爆笑十二月故事海報

72001

爆笑十二月

孟瑛如、盧玉真、周文章 設計
心理出版社股份有限公司 製作發行
教學影片請向 心理出版社查詢詳情
<https://www.facebook.com/psytalgame/>

遊戲說明書



爆笑十二月



孟瑛如、盧玉真、周文章 設計



May



May
May

爆笑星期天

- 孟瑛如、盧玉真、楊淑伶、楊佩蓁 設計
- 對於星期一到星期日的英文唸法，本遊戲採用諧音法以及故事法，讓玩家能夠快速記住英文讀音，以及讀音與中文意義的順序配對。
- 遊戲人數：3~8人
- 適用年齡：10歲以上
- 遊戲時間：10~15分鐘

爆笑

星期天

爆笑 星期天

72002
● 孟瑛如、盧玉真、楊淑伶、楊佩蓉 設計
● 心理出版社股份有限公司 製作發行
● 教學影片請見 <https://www.facebook.com/psyltablegames>

遊戲說明書

故事海報

爆笑星期天



桌上遊戲 心理

孟瑛如、盧玉真、楊淑伶、楊佩蓉 設計

Wednseday



已死

Thu Thursday



受死 day

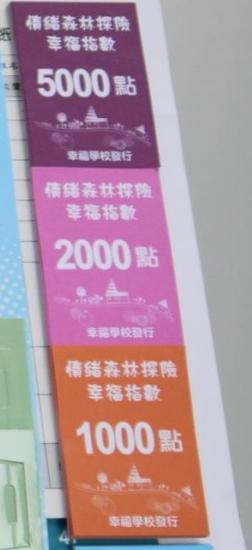
春夏秋冬

- 孟瑛如、盧玉真、周文聿、許婉容 設計
- 玩家能於歡樂的氣氛中，了解大中華地區在一年四季中，幾個重要的自然景觀與人文風俗，且能熟悉在國文詩篇與文章中，用以判斷季節的幾個重要元素。
- 遊戲人數：2~4人
- 適用年齡：5歲以上
- 遊戲時間：10~15分鐘



情緒森林探險(修訂版)

- 孟瑛如、陳志平設計；朱惠甄 繪圖
- 本遊戲透過在情緒森林地圖上探險，並依各種條件換取或執行卡片任務，遊戲結束時再以幸福指數結算，達到追求幸福的目的，及學習情緒辨識。
- **修訂版:新增「其他玩法」與「遊戲規則簡易說明」**
- 遊戲人數：2~6人
- 遊戲年齡：9歲以上
- 遊戲時間：40~100分鐘



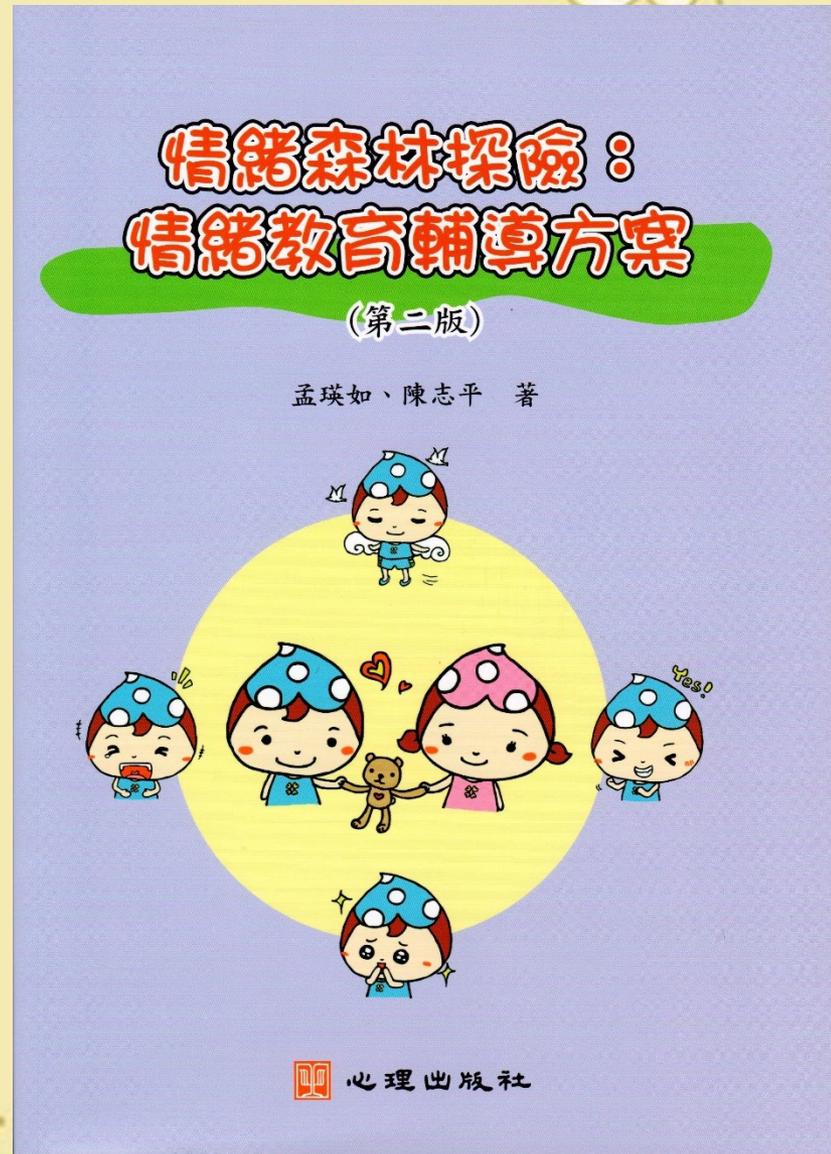
情緒森林探險-補充包

可讓玩家自行設定各種卡片的條件與執行任務。
可部分或全部替換掉原本的卡片，以增加遊戲樂趣。



情緒森林探險：情緒教育輔導方案

- 可在進行「情緒森林探險」的遊戲之後使用，依據學生的情緒需求進行相關的輔導活動，待活動結束後再依據教學目標，讓參與團體的成員完成學習單，達到更佳的學習效果。



- 
- Youtube:[**心理出版社桌遊影片**]，觀看桌遊教學影片

<https://www.youtube.com/channel/UCpItxBkpAeyF6W1XjmwuYYA>

- FB:[**心理出版社桌遊粉絲團**]，觀看詳細桌遊簡介/購買資訊

<https://www.facebook.com/pshtablegames>



謝謝聆聽
敬請指教

