

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

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

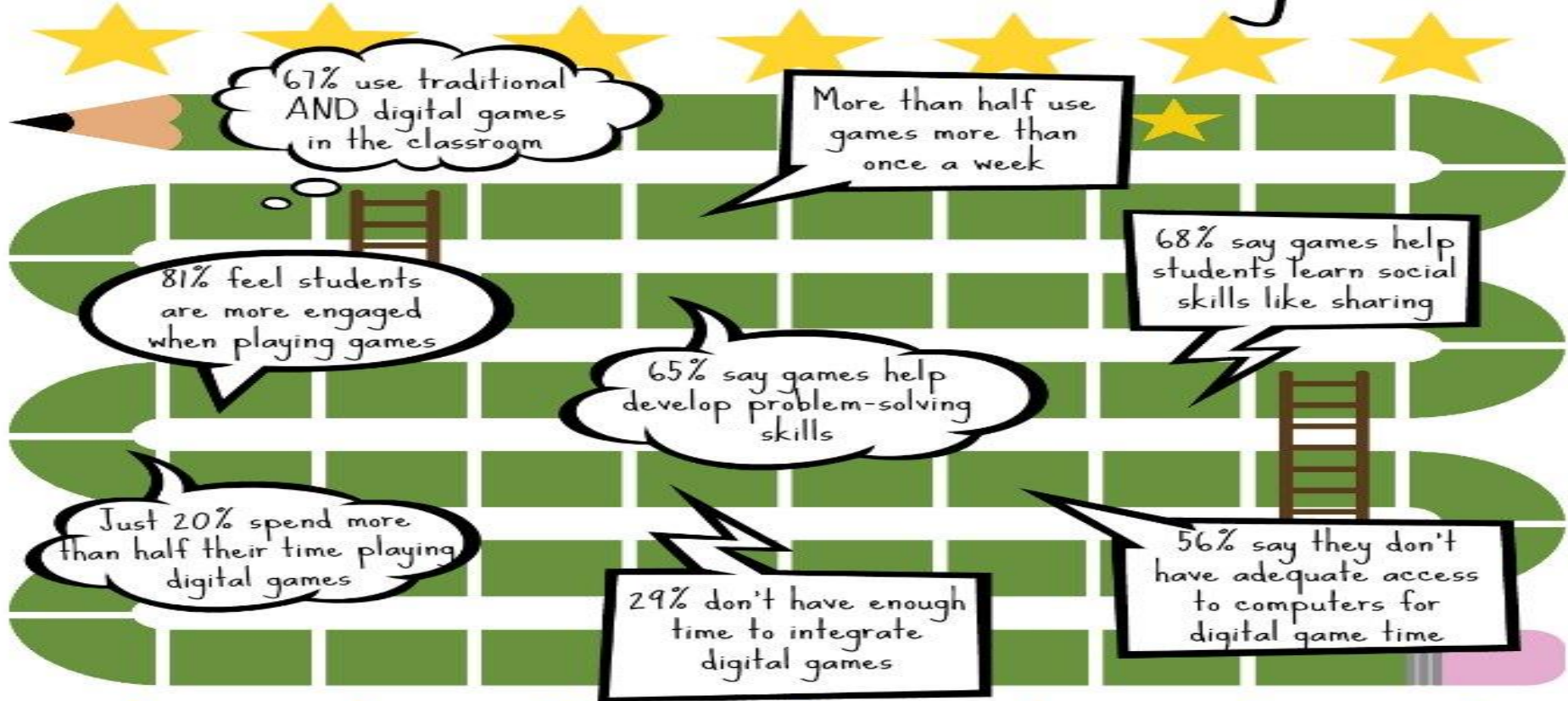


教師對於遊戲本位學習的想法



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



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，又稱為「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

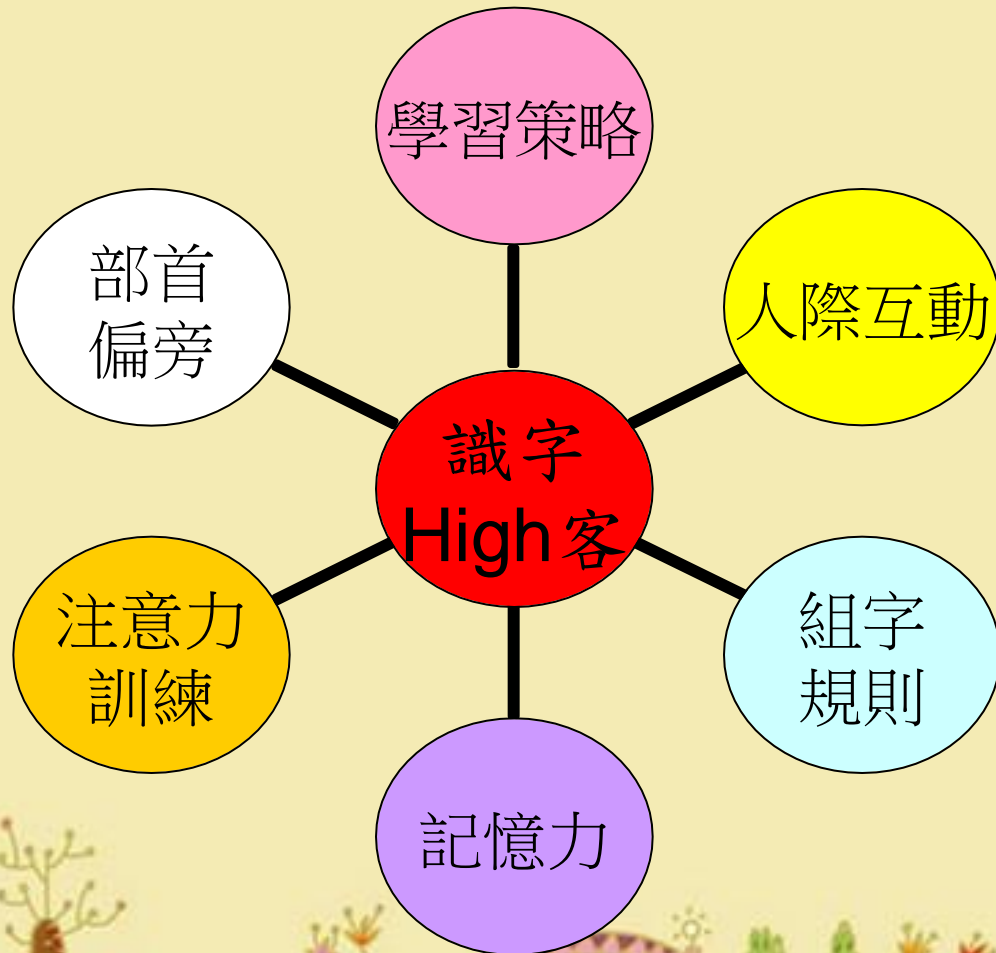
4. 學業問題

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



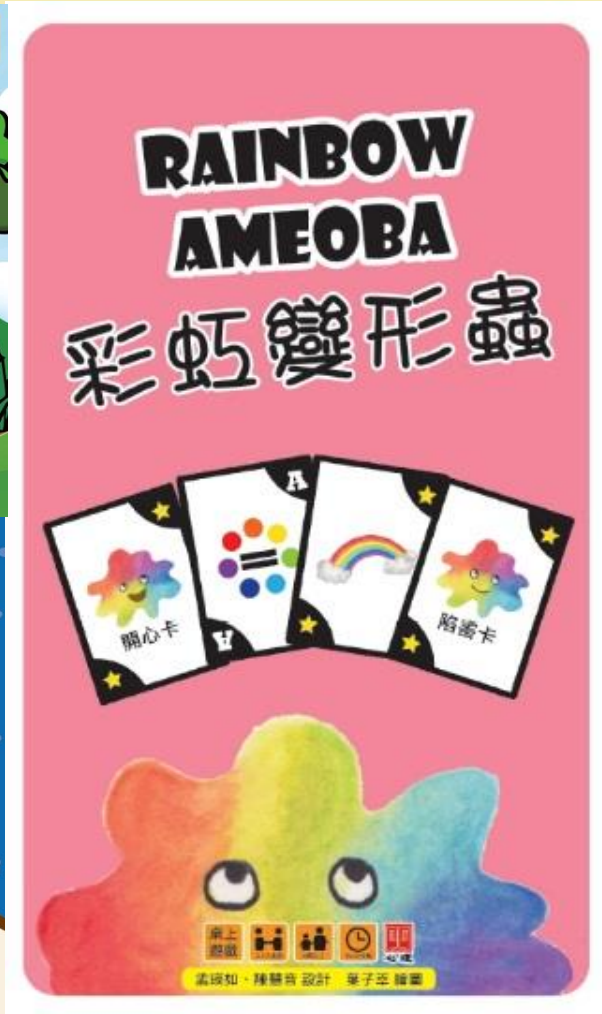
桌遊應用於語文、數學教學

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



語文類桌遊

拼音	注音high客
識字	識字high客、文字小廚師、蟲蟲危機
閱讀	心情特攻隊
句型	句型high客、聚一句
詩詞	春夏秋冬
成語	十二生肖
英文	爆笑十二月、爆笑星期天

注音High客、遊戲書(第二版)

- 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。

<https://www.youtube.com/watch?v=ROXN6Vs5Euo>

注音High客、遊戲書(第二版)

- 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

二版新增：

1. 操作貼紙增強學習意願
2. 肢體動覺融入聲調學習
3. 著色畫練習增進學生手部精細動作與提升學習專注力



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

<https://www.youtube.com/watch?v=zvbPNMNjmKo>





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。

<https://www.youtube.com/watch?v=Wbrofb9a9WU>

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



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

<https://www.youtube.com/watch?v=QXbt9fpY1A0>



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		

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：若玩家將牌放錯位置，則須拿回所出的牌，並蓋牌。



蠅



蟞

注意！

每個區最多只能放5張牌。

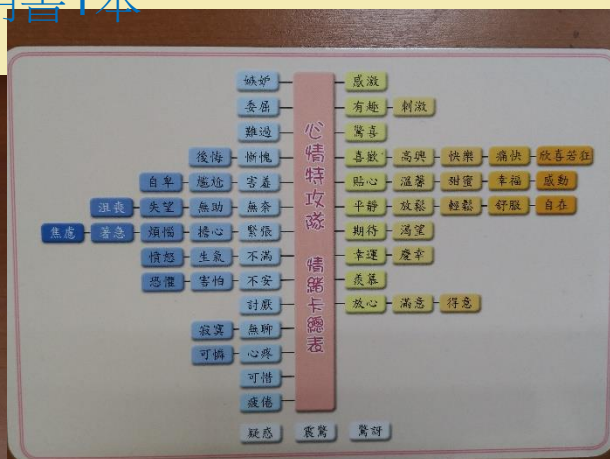
心情特攻隊

- 孟瑛如、郭興昌、黃小華、陳昱昇、陳品儒、張麗琴 設計；鄭雅婷 繪圖
- 本遊戲內含**60張情緒卡**以及**處己、處人、處環境、兩難**共**100張情緒卡**，讓孩子能從遊戲中**認識情緒、辨識情緒**，並增進孩子在各種情境中的**情緒處理行為**。
- 遊戲人數：**3~6人**
- 適用年齡：**8歲以上**
- 遊戲時間：**30分鐘以上**



心情特攻隊

遊戲內含：情緒卡60張、處己情緒卡60張、處人情緒卡18張、處環境情緒卡10張、兩難情境卡12張、仲裁卡4張、給分卡12張、空白卡4張、情緒卡總表6張、骰子2顆、骰子貼紙1張、遊戲地圖1張、跳棋6顆、遊戲說明書1本



情緒卡總表



句型High客(桌遊第二版)

- 孟瑛如、范姜雅菁、邱佳寧、簡吟文、楊佩蓁 設計；張瓊瑤 繪圖
- 本遊戲分為「**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。教學的主要概念為組織語詞成句、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(桌遊二版)

- 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



句型High客(遊戲書第三版)



九大句型關聯詞分類表

條件句	因果句	假設句	並列句	選擇句	遞進句	目的句	轉折句	承接句
只要...就...	因為...所以...	假如...就...	一...一... 又...又...	是...還是...	不但...更...	為了...所以...	...卻...	一...就...
唯有...才能...	由於...因此...	如果...就...	又...又...	不是...就是...	除了...還...	以免...	不過...	先...再...
每當...總...	能...都是...	假使...就...	另一方面...	或者...或... 或者...或...	不僅也...	以便...	然而...	首先...然後...
無論...都...	有...才...	要是...就...	有時...有時...	與其...不如...	既...又...	免得...	雖然...但是...	起先...後來...
不管...總...	因此...	即使...也...	不是...而是...	寧可...也不...	甚至...	省得...	儘管...還是...	一開始...最後...

心理出版社

- ▶ 本書包含語詞、童詩、成語、量詞、標點符號、九大句型、句型口訣、句型日記、修辭教學，以及句型與修辭法綜合練習等內容。
- ▶ 適合於語文課程、語言治療課程、華語文教學課程，以及十二年國教課綱特殊需求課程使用。
- ▶ 增進學習者的造句能力與口語表達能力。

本書另附句型海報1張，可作為自我學習、授課或是學習環境的布置之用

聚一句(第二版)

- 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(第二版)

- 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



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



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
或

十二生肖

桌上遊戲
2-4人
心理
設計

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：賽車遊戲

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

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、周文華 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

January February October

孟瑛如、盧玉真、周文華 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



孟瑛如、盧玉真、楊淑伶、楊佩蓉 設計

Wednseday



已死

Thu Thursday



受死 day

數學類桌遊

顏色數量	拍案叫答
邏輯	挑三撿四
乘法	乘虛而入、乘龍快婿、吹牛與接龍
時間管理	時間軍團大進擊
加減乘除運算	時間軍團大進擊、加減乘除大進擊
幾何圖形	得意 FUN 形、樂在形中



拍案叫答

- 孟瑛如、呂美玲 設計
- 玩家可以利用遊戲卡上的**形狀、數量、顏色**以及數量組合，訓練自己的手眼協調、圖像直覺，以及邏輯順序的能力。
- 遊戲人數：2~6人
- 適用年齡：6歲以上
- 遊戲時間：5~10分鐘

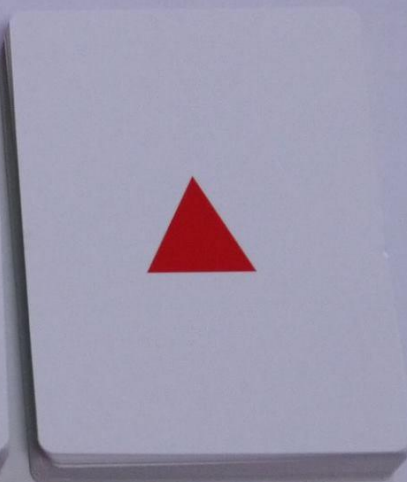
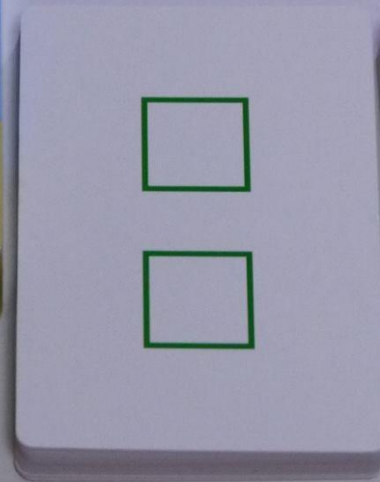




挑三揀四之動動腦、玩組合

- 孟瑛如、呂美玲 設計
- 玩家在尋找符合「組合規則」的牌時，能夠同時訓練左右腦的圖像直覺能力，以及邏輯思考的判斷能力，能迅速找到最多組牌的玩家就是大贏家！
- 遊戲人數：1~10人
- 適用年齡：6歲以上
- 遊戲時間：15~20分鐘







心想是 { 乘 }

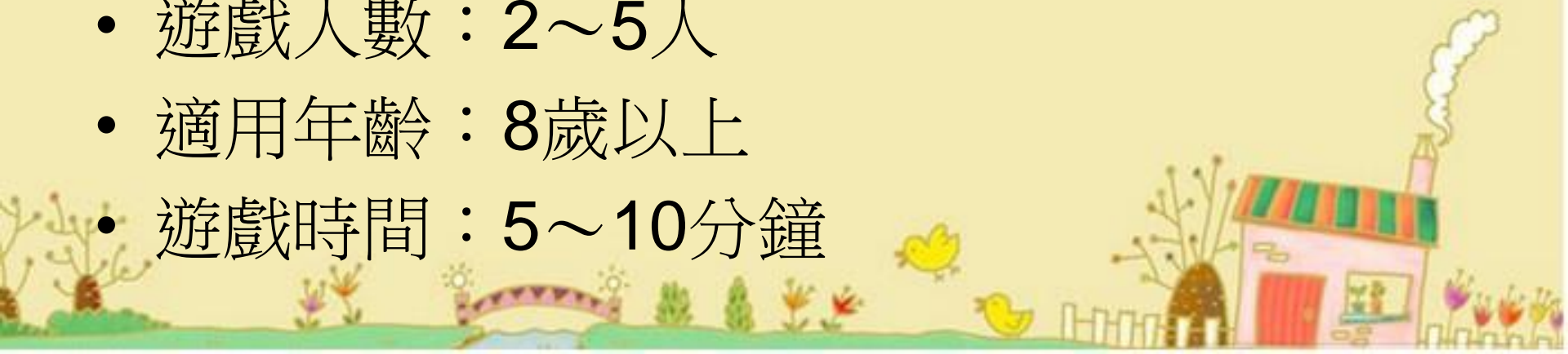
— 乘虛而入

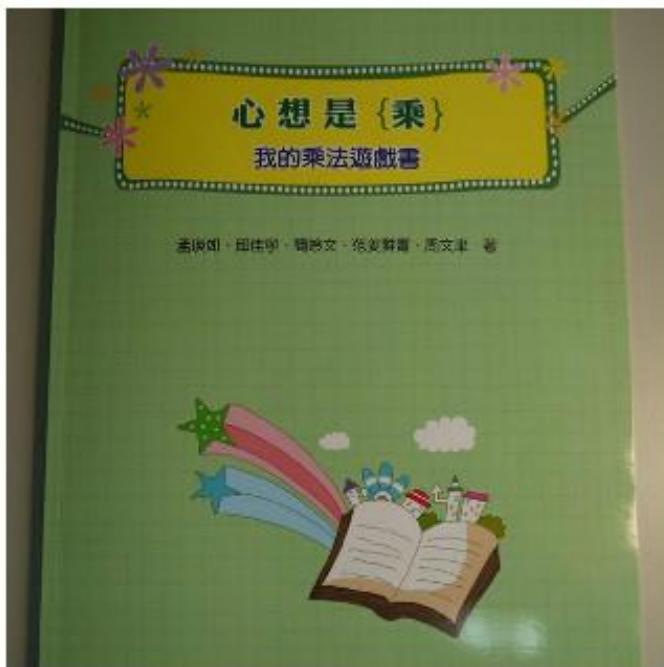
— 乘龍快婿

— 接龍與吹牛

— 遊戲書

- 孟瑛如、邱佳寧、簡吟文、林幸宜、陳虹君、楊佩蓁 設計
- 在遊戲中學習乘法、因數和倍數、公因數和公倍數等數學概念。
- 遊戲人數：2~5人
- 適用年齡：8歲以上
- 遊戲時間：5~10分鐘





時間軍團大進擊

- 孟瑛如、黃欣儀、陳虹君 設計；
謝芝萱、朱惠甄 繪圖
- 本遊戲以**時間概念**設計日帝國、時軍團、分大隊、秒小兵等軍隊卡，依規則從國家自由軍團增減兵力，讓玩家能從遊戲中學會時間的概念。
- 遊戲人數：2~4人
- 遊戲年齡：10歲以上
- 遊戲時間：20~30分鐘



軍隊人數計算紙

軍隊卡	數量
秒小兵 ×1	
秒小兵 ×5	
秒小兵 ×10	
分大隊 ×1	
分大隊 ×5	
分大隊 ×10	
時軍團 ×1	
時軍團 ×6	
日帝國 ×1	

註：1個「日帝國」= 2
 1個「時軍團」= 6
 1個「分大隊」= 6

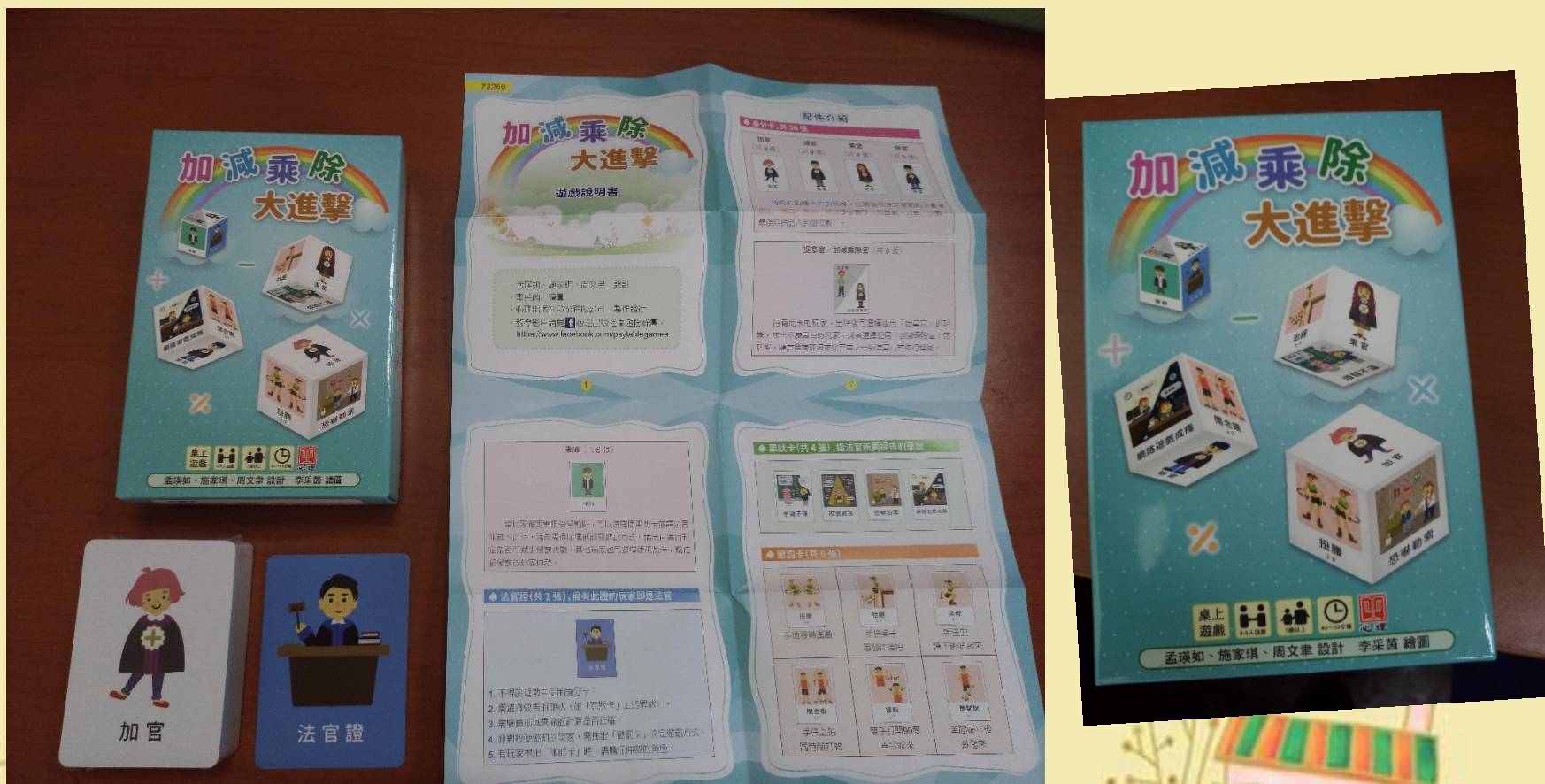


加減乘除大進擊

- 孟瑛如、陳禹君、周文聿 設計；李采茵 繪圖
- 本遊戲以校園法庭為背景，將法庭中會出現的角色融入數學的加減乘除運算遊戲中，玩家須猜測、隱藏、謀略，且在過程中以加減乘除的方式策劃對自己有利的審判結果。本遊戲可訓練數學的加減乘除能力，也能做概數的練習，並將審判結果的懲罰結合功能性動作訓練及生活常規之矯治。
- 遊戲人數：4~6人
- 遊戲年齡：7歲以上
- 遊戲時間：40~50分鐘

加減乘除大進擊

- 遊戲內含：身分卡50張、罪狀卡4張、懲罰卡6張、法官證1張、遊戲說明書1份



得意FUN形

- 孟瑛如、郭興昌、黃小華、鄭雅婷、張麗琴、陳品儒、林孟潔 設計；鄭雅婷 繪圖
- 本遊戲利用牌卡介紹國小階段數學領域常見的十二種幾何圖形，讓玩家認識每一種圖形的元素（例如：邊、角、頂點、對角線等）。
- 遊戲人數：3~6人
遊戲年齡：8歲以上
遊戲時間：30分鐘以上

得意FUN形

- 遊戲內含：60張形狀卡、84張元素卡、30張挑戰卡、6張魔法卡、1張形狀元素表、1本遊戲說明書



樂在形中、遊戲書

- 孟瑛如、郭興昌、黃小華、鄭雅婷、張麗琴、陳品儒、林孟潔 設計；鄭雅婷 繪圖
- 本遊戲利用牌卡介紹常見的十種形狀，以及這些形狀的相關物品。讓玩家認識形狀的基本元素（如邊、角、頂點等），幫助玩家銜接數學幾何形狀知能。
- 遊戲人數：2~6人
遊戲年齡：3歲以上
遊戲時間：30分鐘以上



樂在形中、遊戲書

- 遊戲內含：60張形狀卡、50張物品卡、25張圖形卡、27張元素卡、6張魔法卡、1張形狀元素表、1本遊戲說明書





社會技巧類桌遊

處己 情緒森林探險、最佳策略王

處人 情緒森林探險、最佳策略王、生命寶盒大進擊

處環境 情緒森林探險、最佳策略王



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。



最佳策略王

- 孟瑛如、陳禹君、周文聿 設計；李采茵 繪圖
- 本遊戲希望藉由討論日常生活情境中各種**難題**及**同儕評分**的方式，培養玩家思考在遇到**衝突**或是**兩難情境**時，自己和大家都能接受的**雙贏**解決方式。
- 遊戲人數：3~5人
- 適用年齡：8歲以上
- 遊戲時間：20分鐘



最佳策略王

遊戲內含：情緒卡42張、身分卡6張、功能卡12張、仲裁者勳章1張、評分板1張、計分地圖1張、跳棋10顆、遊戲說明書1份



生命寶盒大進擊

- 孟瑛如、陳志平 設計；李采茵、李品諭 繪圖
- 本遊戲的四個生命寶盒代表人人都希望擁有健康、財富、情感、事業或成就，玩家可運用智慧進行預防或解除危機，結合生命教育與飲食教育，提升玩家人生智慧和人際關係。
- 遊戲人數：3~4人
- 適用年齡：10歲以上(國小以上至成人)
- 遊戲時間：10~30分鐘

生命寶盒大進擊



出牌區

生命寶盒大進擊 遊戲版

得分區



學習策略類桌遊

注意力

彩虹變形蟲、我的注意力遊戲書

時間管理

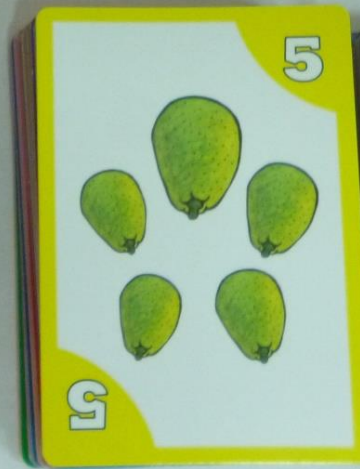
時間軍團大進擊



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



我的注意力遊戲書

- 孟瑛如、簡吟文 著
- 本書是根據注意力訓練理論所編製的相關教材與遊戲，這些教材與遊戲不單只是訓練，而是希望能在訓練過程中，幫助孩子發展出自我指導的注意力策略能力，進而提升學業成就的學習效能。



本書內容

超過 **230** 種注意力訓練故事教材
超過 **100** 種注意力訓練電腦遊戲
圖則標充滿趣味，讓學習充滿樂趣



孩子可以比你 想得更專心

孟瑛如·簡吟文

我的注意力遊戲書

第二版

心理出版社



時間軍團大進擊

- 孟瑛如、黃欣儀、陳虹君 設計；
謝芝萱、朱惠甄 繪圖
- 本遊戲以**時間概念**設計日帝國、時軍團、分大隊、秒小兵等軍隊卡，依規則從國家自由軍團增減兵力，讓玩家能從遊戲中學會時間的概念。
- 遊戲人數：2~4人
- 遊戲年齡：10歲以上
- 遊戲時間：20~30分鐘



軍隊人數計算紙

軍隊卡	數量
秒小兵	1
秒小兵	5
秒小兵	10
分大隊	1
分大隊	5
分大隊	10
時軍團	1
時軍團	6
日帝國	1

註：1個「日帝國」= 2
1個「時軍團」= 6
1個「分大隊」= 6





生命教育及飲食教育

生命寶盒大進擊



生命寶盒大進擊

- 孟瑛如、陳志平 設計；李采茵、李品諭 繪圖
- 本遊戲的四個生命寶盒代表人人都希望擁有健康、財富、情感、事業或成就，玩家可運用智慧進行預防或解除危機，結合生命教育與飲食教育，提升玩家人生智慧和人際關係。
- 遊戲人數：3~4人
- 適用年齡：10歲以上(國小以上至成人)
- 遊戲時間：10~30分鐘

生命寶盒大進擊



- 
- 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/psytablegames>



謝謝聆聽
敬請指教

