

玩遊戲學語文-談桌遊融入特殊教育語文教學

江雅芬

雲林縣鎮南國小
資源班教師

陳振明

國立高雄師範大學
特殊教育學系副教授

摘要

桌遊是一種新興的教學媒材，指的是可以在桌子或其他平面上進行的遊戲，近來年桌遊融入特殊教育課程設計中蔚為一股風潮。本文欲探討桌遊融入特殊教育之語文教學。透過介紹桌遊的意涵與分類，說明桌遊融入教學的特色及在應用時需要注意的事項，聚焦與分享桌遊在語文教學的應用，以期做為特殊教育教師應用之參考。

關鍵詞：桌遊、語文教學、特殊教育

Abstract

A tabletop game is an emerging instructional media, one that can be played on a table or other surfaces. In recent years, tabletop games into the special education curriculum design were all the rage. This thesis aims to discuss and analyse how the tabletop games may be integrated into the language teaching of special education. First, the meaning and classification of tabletop games are introduced. Then, this thesis further explains the characteristics of integrating tabletop games into the teaching and the precautions of using them. Finally, by sharing the use of table top games in the language teaching, the author hopes that this thesis may serve as a useful resource and reference to the colleagues dedicated to special education.

Keywords: tabletop game, Chinese language teaching, special education

壹、前言

遊戲，對孩子來說總是有莫大的吸引力，甚至可以說玩遊戲是孩子的天

性。遊戲能促使幼兒不斷發展，遊戲是所有教育活動中影響最為徹底的一種，因為遊戲影響了幼兒各方面的發展(傅秀媚, 1995)。對孩子來說遊戲是一種學

習、活動、適應、生活或工作，是兒童基於內在的動機主動引發的，並且有益於生理、心理及社會的全面發展(王芯婷，2012)。

因應十二年國教課程改革以「自發、互動、共好」為理念，並強調教師專業成長與自主，加上翻轉教育理念喚起更多教師對於教學本質的省思與覺知，遊戲本位學習融入教學近幾年廣受討論並日漸盛行。隨著教育科技的發展，學習和教學活動不再只侷限於傳統教學，遊戲成為學習工具已經蔚為討論與關注(黃綉雯，2012)。透過遊戲來學習，可以提升學習動機，並強化學習的成效，也因此，遊戲融入教學的相關例子能見度越來越高。

筆者目前服務於雲林縣國小資源班，並曾參與雲林縣特教國小教材編輯小組，近幾年因桌遊融入教學的盛行，編輯小組開始發展自製桌遊教材；同時也在因緣際會之下加入校內教師專業發展社群的桌遊社群，在這些機緣之下筆者開始嘗試將桌遊融入教學活動中，發現桌遊非常適合當作資源班教學的媒材。資源班的小組教學方式有利於桌遊的進行，在進行的過程中，不但可以將學科的學習內容、社會技巧與學習策略教學等融入其中，孩子們對這種遊戲式的學習更是充滿了興趣，因此對學生的學習動機與學習成效都有正向的影響。本文將分別介紹桌遊的意涵與分類、桌遊與特殊教育教學之相關性及桌遊融入特殊教育語文教學之應用。

貳、桌遊的意涵與分類

桌上遊戲(Tabletop Game)，通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲(又包含集換式卡片遊戲)、圖板遊戲(Board Game)、骰牌遊戲(Tile-based Games)，以及其他在桌子或任何多人面對面平面上玩的遊戲的泛稱(維基百科，2017)。黃綉雯(2012)將桌上遊戲定義為可以在桌子或其他平面上進行的遊戲，遊戲有各種規則，且進行可能需要操作其中的配件，如：骰子、棋子、籌碼、卡片……等，玩家們透過互動，彼此合作或競爭以求得勝利。廣義來說，我們所熟知的大富翁、跳棋、象棋、撲克牌等，都可以稱之為桌遊。

桌遊在西方國家已發展並風行許久，以德國出版最多也最為盛行，因此也泛稱為德國桌遊。桌遊的類型包羅萬象，分類的方式也不盡相同，筆者參考全球最大桌上遊戲論壇 BBG(Board Game Geek)的分類，並以融入教學為目的的前提下，將桌遊分為以下八類，分別說明之。

一、兒童遊戲：顧名思義就是給幼兒玩的遊戲，通常規則簡單容易上手，可以動手操作，也很適合親子一起進行遊戲；且為了吸引孩子的注意，這類遊戲會較注重美術設計，配件製作精美，因此也可以當成教具來使用。此類桌遊如動物疊疊樂(Animal Upon Animal)、諾亞方舟(Noah's Ark)。

二、派對遊戲：參與者涵蓋年齡層廣泛，藉由簡單能迅速上手的規則來達到炒熱氣氛的目的，互動性高又富含歡樂氣息，較不重視遊戲的勝負，因此適合當作破冰活動，或在需要帶動氣氛時進行。此類桌遊如平衡天使(Bamboleo)、妙筆神猜(Pictomania)。

三、反應遊戲：遊戲的重點就是要快速的做出反應，以翻牌的模式居多，短時間就可以進行。因為特教孩子時常有注意力不足的現象，而在進行此類桌遊時需要極度專注，所以可以運用來訓練孩子的注意力。反應遊戲類桌遊如德國心臟病(Halli Galli)、閃靈快手(Geistesblitz)。

四、記憶遊戲：遊戲的機制就是記憶，藉由記憶力來進行預測或配對，能從過程中培養記憶力、專注力和訓練觀察力。此類桌遊如醜娃娃(Uglydoll)、拔毛運動會(ZickeZacke)。

五、巧手遊戲：強調運用手眼協調、精細動作來完成任務，可以用來訓練手眼協調能力，因此也適合運用於特教孩子的動作機能訓練課程。此類桌遊如超級犀牛(Super Rhino)、平衡天使(Bamboleo)。

六、抽象遊戲：重視遊戲的機制，單純以規則構成的遊戲，通常具有益智的成份，其發展的歷史非常悠久，大部分的棋奕和牌藝都是屬於抽象遊戲類型。此類桌遊如大家所熟

知的拉密數字牌(Rummikub)，可以在遊戲中培養對數字的敏感度，及數字的排列組合、組織規畫的能力。

七、策略遊戲：這類遊戲規則通常較為複雜，需要參與者不停動腦分析，做出決策，除此之外可能還需要預測對手下一步的動作並加以防範，競爭的程度比較高，且因為大量的策略思考，困難度較高，進行的時間也會比較長。此類桌遊可以用來訓練邏輯思考及推理能力，如嘿！我的魚(Hey ! That's My Fish !)、卡坦島(Catan)。

八、合作遊戲：在市面上是比較少見的，與常見的競爭型態不同，合作遊戲是建立在參與者間通力合作，以團隊的方式完成任務，並共同承擔結果。筆者認為以合作概念為主題的桌遊富涵教育意義，在進行的過程中，除了需要思考方法或策略，還需要所有參與者溝通討論並互相配合；從其中可以訓練孩子互助合作，並能幫助孩子交朋友，訓練其社交能力，因此也適合運用在特教孩子的社會技巧課程。此類桌遊如小小貓鷹(Hoot Owl Hoot)、花火(hanabi)、拯救北極熊(Rescue Polar Bears)及瘟疫危機(Pandemic)。

黃心珮(2013)指出較為適合資源班學生的桌遊類別，包括派對遊戲、兒童遊戲，以及少部分抽象遊戲。然對智能障礙學生來說，較無法理解過於複雜的

遊戲機制，並且難以持續專注於抽象的事物過久，因此，可以選擇兒童遊戲、派對遊戲等類型的桌遊(許芷瑋,2017)。兒童遊戲及派對遊戲的規則通常較簡單容易上手，進行的時間短，且配件精美，可以吸引特教學生；而反應遊戲可以用來訓練注意力，記憶遊戲可以用來培養記憶力，因此都非常適合使用於特教的教學。

現代的桌遊主題性多元，種類繁多，除了可以融入教學，也可以嘗試融入各項議題；而且桌遊的分類界限並不明確，分類彼此間也沒有互相排斥，加上同一種遊戲可能會有多種玩法，因此大多的遊戲會兼具兩種甚至多種分類的特性，如平衡天使就可以同時被歸類在派對遊戲及巧手遊戲，教師或家長可以依據學生的需求及教學的目標來做挑選。

參、桌遊與特殊教育教學

桌遊在國外發展已久，台灣近十年來也開始慢慢盛行，越來越多教師將桌遊融入課堂進行教學。桌遊能提供學生真實的體驗，給予學生參與的機會，提升社交和生活技能，也能激發高層次的思考，因此對於學習是有助益的(Mayer & Harris,2010)。呂美玲、邱佳寧、張淑蘋和簡吟文(2014)更指出桌上遊戲是一個需要與人互動的遊戲，在遊戲中可增進學生之間的人際關係，並培養學生的專注力、記憶力、表達能力、邏輯推理能力以及同理心等，不只適用於一般學

生，對特殊教育學生更是有幫助。

綜合多位研究者(陳介宇,2010；陳秋伶,2014；陳頤馨,2017)的研究，桌遊融入教學受到學生喜愛有諸多原因，桌遊有利於在特教教學上的應用之重點歸納有下列數點：

一、能激發學習動機：桌遊的美術設計感強，且色彩豐富，可以引起孩子們的興趣。鍾玉玲(2013)指出遊戲本身就具有令人歡樂、感到有趣的特質，使得兒童在遊戲過程中是放鬆的，且願意主動參與。而資源班的孩子容易因長期的學習挫折感導致學習動機低落，也多缺乏成就感，藉由桌遊融入教學的方式，可以提升特教學生的學習動機、專注力與課堂參與度，及主動學習的精神。且桌遊可以重新開始或多次進行的特性，適合特教學生進行單一技巧的訓練，也能視學生的情況給予練習的機會，精進孩子的能力。透過遊戲方式提升學生的學習動機以輔助學習目標的達成，是可以將桌遊應用於資源班教學的原因(黃心玟，2013)。

二、能提高專注力：鍾玉玲(2013)採用桌遊介入探討其對國小 ADHD 的學生注意力的影響，發現對國小 ADHD 學生的選擇性注意力及持續性注意力皆有良好成效，且家長及導師對桌上遊戲有正面支持及肯定，認為透過桌遊介入改善了國小 ADHD 學生的選擇性及持續性

注意力，也讓該生的自信心、主動參與相對提升。曾中品(2015)表示桌上遊戲對國小注意力不足學習障礙學生注意力具有立即效果及維持效果，且能有效提升學生在多向度注意力測驗的表現。

三、能促進溝通能力：因為桌遊有強調交流互動的特性，在遊戲過程中會不停與有人對話的機會，因此能增進人際溝通，發展口語表達能力。陳秀菱(2016)使用桌上遊戲結合語言鷹架，對三位輕度智能障礙學生進行教學，研究指出三位智能障礙學生的口語表達都有顯著的提升。吳聖璇(2017)運用桌上遊戲促進國小資源班智能障礙學生人際溝通能力，發現能提升該生主動溝通的意願，學會主動提問的技巧，改善回應他人的技巧，並學會表達想法，增進共同決定的機會。

四、能學習社會技巧：桌遊提供了社交的真實情境，在進行的過程中，要遵守遊戲的規則，也因為要輪流進行所以要學習耐心等待，從其中可以培養社會互動的技巧。且每個人都會參與其中，不會有人被隔絕於團體之外。陳介宇(2005)表示玩遊戲總是有輸有贏，可以藉此培養孩子對勝敗的正面積極看法，也能充分教導孩子耐心等待及自己做選擇。因此孩子在面對輸、贏、失敗或成功的情境時，能培養挫折的忍耐力，發展情緒控管的能力。蔡佩

芬(2015)也表示桌上遊戲具互動性、趣味性、高度社會性的特色，若能利用桌上遊戲特性設計一套適合情緒行為障礙學生社會技巧訓練課程，邀請其普通班同班同學一起參與，不但能使社會技巧訓練課程更有趣，亦同時解決習得技巧無法應用及類化的問題，同時達成互動成效的目的。

五、能增進融合效果：桌遊輕便好攜帶的特性，能增進孩子與同儕間共同交流的機會。資源班的孩子學會桌遊的規則與進行方式後，可以帶回原班與同儕一起互動，無形中增進融合的功效。陳逸之(2014)以桌上遊戲為教學媒介，增進國小特教班與融合普通班之同儕互動，發現普通班同與智能障礙學生互動與接納有正向的改變，智能障礙兒童在社交技巧也有改善。舉例來說，UNO 牌好取得且規則簡單，國小的孩子通常都很喜愛這個遊戲，而孩子學會玩法後，就可以在下課時與普通班同儕一起進行遊戲，增進融合的效果。

六、能發展學習策略：桌遊進行的機制和搭配的策略會與學習內涵有關，如許多遊戲在進行時需要維持專注才能及時做反應，記憶遊戲可以培養記憶力，策略遊戲可以訓練邏輯性、思考及推理能力。因此進行的過程，無形中會透過各種方式的歷程來發展學生的學習策略，可以

對其他學習面項有所幫助。

由以上六點可以發現，使用桌遊作為媒材非常適合應用於特殊教育教學，然而需要特殊教育需求的學習者在心理特質、學習能力等方面，顯著異於一般學習者，因此，教學者在課程與教學上仍須加以調整才能運用於特教生(引自洪鳳瑛, 2017)。而筆者也認為在運用桌遊融入特殊教育教學時有幾點需要特別注意的地方，筆者歸納出下列五點提供給老師們參考。

一、明確的教學目標：在挑選合適的桌遊時，需依學生的學習需求為主軸，並考量學生的年齡與程度來進行選擇。最重要的是進行時需有明確的教學目標，避免淪為單純的遊戲。

二、參與人數：依筆者的教學經驗而言，3-6人是最適合的，人數太少時互動性不佳且難度通常會降低，而人數過多時，學生輪流等待的時間過長也不適宜。

三、強調過程而不是輸贏：孩子大多會非常在意遊戲結果的輸或贏，但重點應該在於孩子從過程中學習到了什麼，而不是單一結果的輸或贏。因此老師可以在進行的過程中鼓勵稱讚孩子的認真與努力，盡量淡化輸贏或分數的結果。也建議可以融入社會技巧策略的教學。

四、彈性更改規則：許芷瑋(2016)表示對於智能障礙學生而言，桌上遊戲時間彈性的特質，可讓教師選擇遊

戲時間較短的桌遊，以維持智能障礙學生的專注力，且在規則部分，教師除了可優先挑選簡單好上手的桌上遊戲外，對於機制稍微複雜的遊戲，教師也可彈性地進行「簡化」，只保留基本的遊戲機制，等學生逐漸上手後，再慢慢加入其他規則。太複雜的規則對特殊教育學生而言可能會太過困難，因此教師可以視情況彈性的更改規則或許分方式，以更適合特殊教學生來使用。

五、自製教具搭配：除了彈性更改規則之外，也可以自製教具或牌卡來搭配使用，如使用較厚紙張列印裁切，並裝入牌卡套即為自製牌卡。

駱羿奴(2016)指出教師若能配合課程目標，適當設計或改編遊戲的機制與內容，桌遊即是進行遊戲教學的良好媒介與素材，且比數位遊戲更能達到學習的目的。所以桌遊規則的彈性調整及自製教具、牌卡的搭配，可以使桌遊融入特殊教育教學的應用更符合學生的學習需求。

肆、桌遊融入特殊教育語文教學之應用

特殊教育需求學生在語文領域的學習上，常有識字的困難，語詞認識、應用及造句句型的困難，也常有溝通表達力不佳的情形。高敏翠(2015)使用桌遊融入圖解識字教學應用於國小輕度

智能障礙學生，發現學生整體的國語文學習表現，包含學習動機、閱讀能力、評量表現、以及課程參與度等皆有進步。鄭佳鈺(2015)設計結合國字學習的桌遊，發現識字桌遊能提升識字困難學生的識字量。而桌遊的種類雖然非常繁多，但其中語文類卻較少量，有感於此，筆者依教材編輯及現場教學的經驗，列舉以下在國小資源班的語文教學中可以使用的五種桌遊來分別進行介紹，提供給特教老師參考。

一、識字 high 客

遊戲性質：學習文字的組合方式。

適用對象：輕度智能障礙、學習障礙；有識字困難的學生。

教學應用：

中文字的部首大多由象形文字演變而來，而且部首有表達意義的功能，可以用來幫助了解字義。

「識字 high 客」是以部首結合象形文字圖像的方式，運用部首和偏旁部件的組成，在遊戲中學習文字的組合方式，在過程中同時可以增進學生對字義的掌握。目前有分為基礎版及進階版，並提供「我的識字寫字遊戲書」可以讓孩子來練習使用。

「識字 high 客」進行的機制是部首圖像和偏旁部件的配對，如圖 1；可以以撲克牌「心臟病」或是「撿紅點」的方式來進行。若學

生能以圖像了解部首的含義後，教師可以使用自製牌卡搭配牌卡套的方式，將部首文字化再來進行遊戲，如圖 2。



圖 1 部首圖像和偏旁部件的配對



圖 2 自製牌卡搭配牌卡套

二、七巧接龍

遊戲性質：語詞分類、造句。

適用對象：智能障礙、學習障礙；對語詞認識及造詞造句有困難的學生。

教學應用：

「七巧接龍」為雲林縣特教國小教材編輯小組於 103 年所編製發表，以使用常用語詞及句型牌卡的方式，讓孩子認識常用語詞，了解各種語詞的詞性並做分類。因牌卡使用圖片搭配的方式繪製，並以不同的顏色作為底色，適合識字能力較弱的孩子，可以在遊戲中提升造句的能力。「七巧接龍」也包含教材一冊，分為語詞學習單和句型學習單，學習單以由簡入深、單項少量、多元練習、圖文聯結等原則來進行編製，老師們可以視學生需求選取利用，或進行改編使用。

「七巧接龍」進行的方式有兩種，第一種是語詞的分類，以撲克牌「排七」的方式來進行語詞的接龍，讓學生了解語詞的詞性，如圖 3。第二種則是造句的練習，同時可以搭配句型牌卡來增加難度，使用牌卡接龍，或是輪流出牌等方式來進行，如圖 4。另外也建議老師們可以將課文中的語詞挑選出來，以自製牌卡的方式融入這個桌遊的內容，如圖 5，來讓學生更熟練課文語詞的應用及造句。



圖 3 使用牌卡進行語詞分類活動



圖 4 使用牌卡來進行造句



圖 5 使用自製牌卡融入教學內容

三、心情爬爬造

遊戲性質：認識情緒相關語詞，利用語詞造句及說故事。

適用對象：情緒行為障礙、ADHD、亞斯伯格症；對語詞認識及表達有困難的學生，和社交技巧較欠缺的學生。

教學應用：

「心情爬爬造」為雲林縣特教國小教材編輯小組於 104 年所編製發表，將常用語詞(一般語詞、情緒語詞)及社交情境問題繪製成牌卡，讓孩子能利用牌卡的語詞說故事，或回答社交情境之相關問題。

該桌遊的進行方式有兩種，第一種為情緒語詞玩法，如圖 6，其使用的情緒語詞牌卡，可以讓學生練習各種情緒語詞的用法，如憤怒、滿足、失望、害怕等，經由遊戲的方式學生較不會有防備心，因此老師能透過學生表達的內容了解他心理真正的想法，以此來幫助他分析或排解負向的情緒困擾。第二種為社交功能玩法，而社交牌卡的設計，則是希望孩子能從遊戲中學會各種生活情境中的社交技巧，如圖 7。除此之外進行方式搭配投擲骰子可以取得功能卡，增加遊戲的趣味性，如圖 8。另外也提供情緒語詞學習單及社交技巧學習單供老師們來使用。

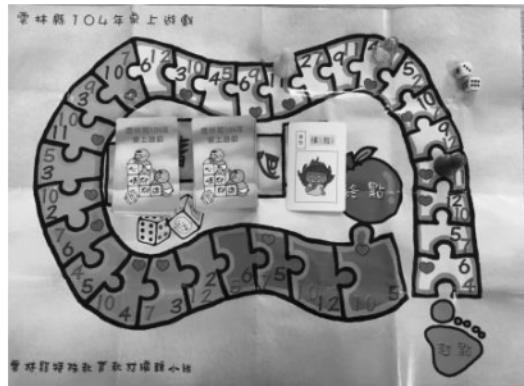


圖 6 搭配底圖的情緒語詞玩法

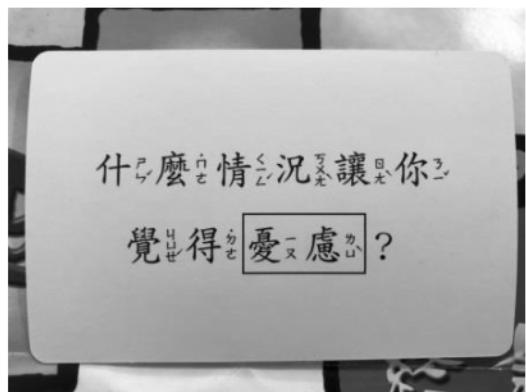


圖 7 社交功能玩法的牌卡問題



圖 8 「心情爬爬造」功能卡

四、聚一句

遊戲性質：造句練習。

適用對象：智能障礙、學習障礙；
造句及表達有困難的學生。

教學應用：

「聚一句」目前有第一版和第二版，是以句型地圖為底圖，使用跳棋代表每人的身份，進行方式主要是使用語詞卡或句型功能卡來造出一個完整且通順的句子，即能在地圖上前進，讓孩子能主動積極的在角色扮演中練習各種造句，如圖 9。

因句型功能卡結合句型與功能的作用，孩子利用句型造句可以額外使用不同的功能，如可以指定任一玩家暫停一次或指定任一玩家後退一步等，如圖 10，藉此希望能增加孩子利用句型造句的機會。而語詞卡分為人物、地點、動作、其他四類，可以用來做創意造句的應用，如圖 11。另外更可以以自製牌卡的方式增加課文語詞及句型來讓學生練習，除此之外，「聚一句」也有搭配出版「我的造句遊戲書」學習單可以使用。



圖 9 使用語詞卡或句型功能卡來練習造句



圖 10 牌卡結合句型與功能的作用



圖 11 利用牌卡玩創意造句

五、故事骰(Rory's Story Cubes)

遊戲性質：故事敘述

適用對象：智能障礙、學習障礙；
表達有困難的學生。

教學應用：

「故事骰」非常輕巧好攜帶，而且有一系列的主題擴充版本，可以視需求和難易度來挑選合適的版本。故事骰的每顆骰子都有六面不同的圖案，進行規則非常彈性，重點就是要把骰子擲出來的圖案應用在自己所說的故事中，如圖12。簡單來說，就是以看圖說故事的方式來進行。活動一開始要先投擲骰子，然後依骰面上的圖案來編造一個有趣且合理故事，在過程中，可以由一個人單獨訴說一個故事，也可以故事接龍的方式合力完成。在遊戲的進行中，需要發揮想像力來辨識骰面上的圖案，同時也訓練溝通表達的能力，更能激發靈感，發揮創意。故事骰官方的遊戲說明書也建議可以搭配另一款說故事的遊戲「從前從前」一起玩。另外故事骰也有發展付費APP，可以參考利用。

因故事骰的骰面是以圖案來呈現，因此也可以用來訓練孩子的觀察力、圖形辨識力，或是做聯想力的活動；另外使用小紙杯就可以來進行記憶遊戲，並搭配不同顏色的底色來做難度的變化，如圖13。



圖 12 使用「故事骰」來說故事或進行故事接龍



圖 13 利用小紙杯來進行記憶遊戲

伍、結語

臺灣從代理國外桌遊開始，到現在已有許多團體致力於推行推廣，更開始發展設計自創的桌遊，是一股創意展現的軟實力。桌上遊戲在國外行之有年，此種創意媒介亦被認為可廣泛運用於各學科知識的教學(王芯婷，2012)。Gee(2003)也指出，桌遊包含了各種類型、玩法和主題，若能有效掌握遊戲的

內容與玩法，將可以擴展學生的視野與能力；若能熟悉遊戲的策略和設計方法，緊扣教師所設定的教學目標，並針對學生的程度與能力，適度調整遊戲規則與玩法，將能有效到達性教學的目標。以桌遊為媒材進行教學，可以讓學生透過遊戲來學習，老師們更可以將桌遊的機制或內容進行改編，以融入學科的課程內容，讓學生在有趣的過程中不斷練習穩固所學，可以說是一種有效而有意義的學習。最後，期待如此有趣的工具能被更多老師看見並利用，更期待孩子們能在您我的努力之下，一日日成長茁壯。

參考文獻

- 王芯婷(2012)。桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探。*社區發展季刊*, 140, 94-106。
- 吳聖璇(2017)。桌上遊戲活動促進國小資源班智能障礙學生人際溝通之行動研究。未出版之碩士論文，國立彰化師範大學特殊教育學系輕度障礙教育碩士班，彰化。
- 呂美玲、邱佳寧、張淑蘋、簡吟文(2014)。遊戲本位學習。遊戲本位學習融入特殊教育之應用研討會，台灣：新竹教育大學，2014年10月。
- 洪鳳瑛(2017)。字母拼讀教學結合桌上遊戲對國中特教生英語字彙學習之個案研究。未出版之碩士論文，國立臺南大學教育學系課程與教學碩士班，臺南。
- 高敏翠(2015)。桌上遊戲融入圖解識字教學對輕度智能障礙學生識字能力影響之個案研究。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學數位科技設計學系碩士班，臺北。
- 陳介宇(2005)。寓教於樂的桌上遊戲。*師友月刊*, 458, 69-71。
- 陳介宇(2010)。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性。*國教新知*, 54 (4), 40-45。
- 陳秀菱(2016)。桌上遊戲結合語言鷹架對國小智能障礙學生口語表達影響之研究。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學特殊教育學系碩士班，臺北。
- 陳秋伶(2014)。桌上的遨遊與想像：台灣桌遊的發展現況。未出版之碩士論文，國立高雄應用科技大學觀光與餐旅管理研究所，高雄。
- 陳逸之(2014)。以桌上遊戲課程促進國小智能障礙學生與普通班同儕融合之行動研究。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學特殊教育學系碩士班，臺北。
- 陳頤馨(2017)。應用桌上遊戲策略融入獎懲制度於班級常規之行動研究。未出版之碩士論文，國立臺南大學教育學系課程與教學碩士班，臺南。
- 許芷瑋(2016)。自製桌上遊戲教學對國小智能障礙學生功能性詞彙之學習成效。未出版之碩士論文，國立臺南大學特殊教育學系碩士班，臺南。
- 傅秀媚(1995)。遊戲本位課程對特殊幼

- 兒社會能力的影響。幼兒教育年刊，8，21-31。
- 黃心玟(2013)。桌上遊戲在國小資源班的教學應用。桃竹區特殊教育，22，28-41。
- 黃綉雯(2012)。國小學生對桌上遊戲接受度之相關分析-以大富翁遊戲為例。未出版之碩士論文，國立中央大學學習與教學研究所，桃園。
- 曾中品(2015)。桌上遊戲提升國小注意力不足學習障礙學生注意力之研究。未出版之碩士論文，國立新竹教育大學特殊教育學系碩士班，新竹。
- 維基百科(2017)。桌上遊戲。線上檢索日期：2017 年 8 月 14 日。網址：<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%A1%8C%E4%B8%8A%E9%81%8A%E6%88%B2>
- 蔡佩芬(2015)。「Let's play」課程對提升國小情緒行為障礙學生同儕互動之研究。未出版之碩士論文，國立屏東大學特殊教育學系碩士班，屏東。
- 鄭佳鈺(2015)。設計桌上遊戲以改善識字困難學生學習表現之行動研究。未出版之碩士論文，臺北市立大學學習與媒材設計學系課程與教學碩士班，臺北。
- 駱羿紋(2016)。桌上遊戲教學對國小六年級學童英語字彙能力之影響。未出版之碩士論文，臺北市立大學學習與媒材設計學系課程與教學碩士班，臺北。
- 鍾玉玲(2013)。桌上遊戲對國小 ADHD 學生注意力之影響。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學特殊教育研究所，臺北。
- Board Game Geek(2017).Retrieved December 14,2017,from the World Wide Web :
<https://boardgamegeek.com/>
- Gee, P.J.(2003). *What video games have to teach us about learning and literacy?* New York: Palgrave.
- Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games.* Chicago: American Library Association.

