

桌上遊戲應用在國小身心障礙學生 教學之探討

賴怡君
臺中市立啟聰學校
葉依臻
臺中市吉峰國小

許斯惠
臺中市大德國小
吳柱龍
國立臺中教育大學
特殊教育學系

摘要

本文在探討有關特教老師將桌上遊戲應用在國小身心障礙學生特殊需求領域教學上，相關課程應用及成效之文獻整理與分析，期望本文內容能幫助相關研究者及教學現場的特教老師，提升應用桌遊在指導身心障礙學生的專注力及社會技巧上有所瞭解、幫助及參考。

關鍵詞：桌遊、國小身心障礙學生、特殊需求領域

Integrating the Board Games at the Teaching Site in Primary School Students with Physical and Mental Disabilities

Yi Jun Lai
Municipal Taichung Special Education
School for The Hearing impaired

Yeh, Yi-Chen
Gi-Fong Elementary School

Xu, Si-Hui
DaDe Elementary School

Chu-Lung Wu
National Taichung University of Education
Special Education Development

Abstract

This paper explores the special education teachers in applying tabletop game to students with special needs in primary schools by reviewing the related literature. We hope that the content of this paper will help researchers and special education teachers to improve learning concentration and social skills for students with special needs by using tabletop game.

Keywords: tabletop game, primary school students with special needs, courses in the special needs domain



壹、緒論

一、研究動機

近年興起的桌上遊戲，在台灣引起許多教育人士的重視，相關的學術研究有越來越多的趨勢(林雨亭等人, 2019)。「桌上遊戲」(Tabletop game)簡稱為「桌遊」，又被稱為「不插電遊戲」，指任何在平面上所進行的遊戲，包含卡片遊戲、圖版遊戲(Board Game)、骰牌遊戲(Tile-based Games)等(維基百科, 2017)。桌上遊戲的特色在於玩的人數不受限、遊戲時間有彈性、規則簡單易懂但又不失深度、能提高玩家的參與度並增進溝通、人際互動能力，是一項在生活中能普及的遊戲(林央倫, 2010; 吳承翰, 2011; 陳逸之, 2014)。桌上遊戲不僅適用於一般大眾，對於身心障礙學生也尤為適合，Montenegro 與 Greenhill(2015)指出桌上遊戲作為教學工具是可以增加智能障礙學生認知記憶、解決問題能力、推理、視覺空間技能、互動能力和社交參與。

根據 2021 年 5 月特殊教育通報網人數之統計，安置於資源班或巡迴輔導班中，學習障礙、智能障礙及自閉症為最常見之障礙類別，但根據教育部通報網上近五年資料中統計，可以發現患有注意力缺陷過動症的學生日漸增多，因此在整理文

獻中可以發現主要以前三名人數最多的障礙類型以及注意力缺陷過動症，這四類學生為最多研究對象(教育部特殊教育通報網, 2021)。

為了解國小特殊教育教師，運用桌遊於教學活動中，以提升特殊需求學生學習動機與成效之現況，以研究對象為國小階段的學習障礙、智能障礙、自閉症及注意力缺陷過動症學生，整理桌遊應用在國小特殊需求領域的期刊或論文，提供教學現場老師們作為教學上的參考。

貳、研究方法

本研究使用臺灣博碩士論文網和華藝線上圖書館網站進行相關文獻搜尋。針對本文目的使用關鍵字為桌上遊戲，納入條件為：(1)2013~2020 年間發表的論文和期刊；(2)研究領域為特殊需求領域(學習策略、社會技巧)。由於學習策略及社會技巧是 12 年新課綱才出現(2019, 教育部)，因此以下文獻受到關鍵字影響以及有些尚未出版或公開的緣故，未能完整呈現相關文獻。

由上述條件搜尋到的文獻，可分為兩個面向，包含學習策略(3 篇研究)及社會技巧(9 篇研究)，整理至表 1。

表 1

桌上遊戲增進身心障礙學生各項能力成效之研究

作者 (年份)	研究主題	研究面向	研究對象	桌遊名稱	研究結果
鍾玉玲 (2013)	桌上遊戲對 國小 ADHD 學生注意力 之影響	學習策略	三名國小 ADHD 學 生	Spot it、閃靈快 手、水果王國、 圖素迷蹤及打 蒼蠅	1. 有效提升選擇性和 持續性注意力。 2. 語言表達能力有進 步。記憶能力有進步。
蔡瑜君 (2015)	「社交技巧 方案結合桌 上遊戲課 程」對增進 ADHD 學童 社交技巧歷 程研究	社會技巧	二名國小 ADHD 學 生	自編大富翁、犀 牛蓋房子、妙語 說書人、水瓶 座、拔毛運動 會、卡坦島、德 國蟑螂及 Smart driver	社會技巧搭配桌上遊 戲介入方案對 ADHD 的學童與他人社交互 動情形有正面提升的 輔導效果。 (續下頁)

作者 (年份)	研究主題	研究面向	研究對象	桌遊名稱	研究結果
謝佩樺 (2015)	桌上遊戲應用在社會技巧訓練課程於國小亞斯伯格症兒童之個案研究	社會技巧	一名國小亞斯伯格症學生	小小貓頭鷹要回家、妖怪先生的寶藏、推倒堤基及矮人礦坑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能察覺自己的社會技巧問題，並運用提示來提升遵守規則的技能。 2. 能察覺自己在回應他人時有困難，進而透過練習與提示達到技巧精熟，最後有自信的與他人談話。 3. 能願意主動開啟與他人互動的歷程。 4. 能不再堅持己見，慢慢練習學會接納別人的意見，並察覺自己的困難，加以修正行為。
陳慧音 (2016)	桌上遊戲對智能障礙兒童注意力之影響	學習策略	三名國小輕度和一名中度智能障礙學生	傳統撲克牌、閃靈快手、德國心臟病、哆寶、醜娃娃、UNO、蟑螂甜湯、摩斯密碼及終極無影手	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對輕中度智能障礙兒童的「集中性」、「選擇性」、「交替性」、「整體性」注意力有成效。 2. 對輕度智能障礙兒童的「持續性」和「分配性」注意力有提升之成效。
郭雅玲 (2016)	桌上遊戲課程對智能障礙兒童社交技巧影響效果之研究	社會技巧	二名國小輕度智能障礙學生	跳跳猴大作戰、德國心臟病及搖滾節奏	有助於改善智能障礙兒童的自我有關行為，例如「接受自己行為的結果」、「抱持正向的態度」、「適時表達自己的感受」。
黃千玳 (2016)	桌上遊戲對國小學習障礙學生注意力成效之研究	學習策略	一名國小學習障礙學生	Spot it	桌上遊戲的介入有助於改善注意力的問題，並提升其自信心及挫折容忍力。

(續下頁)

作者 (年份)	研究主題	研究面向	研究對象	桌遊名稱	研究結果
陳美慧 (2017)	運用桌上遊戲教學促進自閉症兒童社會技巧之行動研究	社會技巧	二名國小自閉症學生	鬼臉任務、綿羊爭牧場及寶藏追追追	<ol style="list-style-type: none"> 1. 增進自閉症兒童社會技巧能力。 2. 應用於社會技巧課程能促進普通班同儕對自閉症兒童的接納與正向互動。
張嘉琦 (2018)	桌上遊戲增進國小自閉症學童社會技巧之成效	社會技巧	一名國小輕度自閉症學生	打蒼蠅、圖騰快手及花火	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升受試者輪流等待的行為及促進團體氣氛和諧。 2. 桌上遊戲具備高頻率的互動，受試者藉由同儕之間的實際互動作為範例，觀察和從錯誤中吸取經驗的學習方式，能有效提升互動的次數。
陳健民 (2018)	以桌上遊戲融入國小自閉症學生社會技巧學習之行動研究	特殊需求 / 社會技巧	一位國小自閉症學生	怪獸面具鳥、伐木達人、超級犀牛及 SEVEN !	行為表現次數的提升不明顯，但個案在遊戲中的互動品質有提升。如：眼神注視的持續時間增加、等待時沒有情緒行為表現，對於決定輪流順序也有自己的想法，能接受同儕給予的建議和決定。
陳瑋婷 (2019)	桌上遊戲結合社會技巧教學提升國小 ADHD 兒童社會適應之成效	特殊需求 / 社會技巧	一名國小 ADHD 學生	卡卡頌	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠輪流等待他人、專注於遊戲、遵守遊戲規範、情緒控制及人際互動皆有進步與明顯改善。 2. 可以透過不同桌遊，提升受試者其他弱勢能力。

(續下頁)

作者 (年份)	研究主題	研究面向	研究對象	桌遊名稱	研究結果
吳筱萱 (2019)	桌上遊戲對 提升國小智 能障礙學生 社會技巧之 行動研究	特殊需求 / 社會技 巧	一名國小 輕度和一 名中度智 能障礙學 生	德國心臟病、寶 藏競逐、堆高高 及抓鬼大隊	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提升受試者在「輪流等待」的次數，知道玩遊戲要用輪流的方式進行並等待。但輪流對中度障礙受試者則需要提醒。 2. 能主動問老師問題，並表達自己的意見，課堂活動的參與也較之前積極。 3. 對於遊戲結果的接受度有提升。 4. 比起過去呆著等待協助，現在會主動尋求協助。
卓詩婷 (2020)	桌上遊戲對 提升國小 ADHD 學生 社會技巧之 研究	特殊需求 / 社會技 巧	三名國小 ADHD 學 生	醜娃娃及超級 犀牛	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對國小 ADHD 學生社會技巧具有立即成效及維持成效

註：研究者整理

參、現況與建議

整理論文與期刊得到以下幾個現況與建議，依研究對象及領域、研究結果之分述如下。

一、研究對象及領域

(一)研究對象

統整十二篇論文、期刊中，以 ADHD 學生及自閉症為研究對象最多，各有四篇。而智能障礙學生為研究對象，共三篇；其中學習障礙學生最少，只有一篇。

(二)研究領域

以學習策略及社會技巧研究領域次項目之探討。

二、研究結果

(一)桌上遊戲應用在教學對學生注意力有正面影響

綜合結論，桌上遊戲介入對學習障礙及 ADHD 學生在選擇性注意力、持續性注意力、整體性注意力上具有立即與維持效果。學生不專注的行為減少，在不同向度的注意力表現也有提升，對學生學習表現及社會適應能力有正面影響（陳慧音，2016；黃千玳，2016；鍾玉玲，2013）。

(二)桌上遊戲應用在教學對學生社會技巧能力有明顯提升

桌上遊戲融入社會技巧學習活動，自閉症及 ADHD 學生在「輪流等

待」目標有明顯提升。學生能與同儕共同決定輪流方法、記得輪流順序和等待他人完成任務。

另外，研究者也觀察到學生有正向語言表達、主動與他人互動等行為的表現(吳筱萱, 2019; 卓詩婷, 2020; 郭雅玲, 2016; 張嘉琦, 2018; 陳美慧, 2017; 陳健民, 2018; 陳瑋婷, 2019; 蔡瑜君, 2015; 謝佩樺, 2015)。

(三)其他面向影響

以桌上遊戲為媒介，激發其學習動機及表現良好行為的動機，增進主動參與活動的意願，促進學生建立自信、提升挫折容忍力、情緒穩定、肯定自我價值。

在遊戲中與同儕互動，幫助特殊生被同儕接納，特殊生也展現與同儕互動的意願與動機(陳美慧, 2017; 陳健民, 2018; 謝佩樺, 2015)。

肆、結語

特教老師利用桌遊融入課程教學確實可以提升身心障礙學生的學習動機，且能觀察到學生在學習上的進步，幫助身心障礙學生在社會技巧或專注力上，都能有所成長。

雖然桌遊應用在教學上有一定成效，但並非每個身心障礙學生都能在此策略介入下達到明顯的成效，分析研究結果可知，有些甚至無法達成或維持成效，故建議特教老師在進行桌遊融入教學時，需注意不同障礙類別學生，以及在教導不同教學領域時，依據情境、學生特質或支持環境等等，給予個別化調整，以提升學生學習能力。

伍、文獻參考

一、中文部分

吳筱萱(2019)。桌上遊戲對提升國小智

能障礙學生社會技巧之行動研究〔未出版之碩士論文〕。國立臺中教育大學特殊教育學系碩士班。

林雨亭、孫君蕙和楊足滿(2019)。國內研究運用桌上遊戲提升智能障礙學生能力之現況。台東特教, 49, 27-33。

吳筱萱(2019)。桌上遊戲堆提升國小智能障礙學生社會技巧之行動研究〔未出版之碩士論文〕。國立台中教育大學特殊教育學系碩士班。

卓詩婷(2020)。桌上遊戲對提升國小ADHD學生社會技巧之研究〔未出版之碩士論文〕。國立台東大學特殊教育學系碩士在職專班。

紀麗芷(2019)。桌上遊戲融入圖解識字教學對學習障礙學生識字成效之個案研究〔未出版之碩士論文〕。中臺科技大學文教委事業經營研究所。

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博士班。

郭雅玲(2016)。桌上遊戲課程對智能障礙兒童社交技巧影響效果之研究〔未出版之碩士論文〕。國立新竹教育大學幼兒教育學系碩士在職專班。

張嘉琦(2018)。桌上遊戲增進國小自閉症學童社會技巧之成效〔未出版之碩士論文〕。國立臺灣師範大學特殊教育學系碩士班。

陳慧音(2016)。桌上遊戲對智能障礙兒童注意力之影響〔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學位班。

陳健民(2018)。以桌上遊戲融入國小自閉症學生社會技巧學習之行動研究〔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。

陳美惠(2017)。運用桌上遊戲教學促進自閉症兒童社會技巧之行動研究〔未出

- 版之碩士論文]。臺北市立大學身心障礙者轉銜及休閒教育碩士班。
- 陳瑋婷 (2019)。桌上遊戲結合社會技巧教學提升國小 ADHD 兒童社會適應之成效 [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。
- 陳怡靜 (2019)。句型教學結合桌上遊戲對國小學習障礙學生句型表達之成效 [未出版之碩士論文]。國立高雄師範大學特殊教育學系碩士班。
- 教育部特殊教育通報網(2021)。109 學年度國小各縣市特教類別學生數統計(身障)【年度特教統計】。取自 https://www.set.edu.tw/Stastic_Spc/sta2/doc/stuA_city_All_spckind_B/stuA_city_All_spckind_B_20210320.pdf
- 黃千玳 (2016)。桌上遊戲對國小學習障礙學生注意力成效之研究 [未出版之碩士論文]。國立臺東大學進修部暑期特教碩士班。
- 蔡瑜君(2015)。「社交技巧方案結合桌上遊戲課程」對增進 ADHD 學童社交技巧力成研究 [未出版之碩士論文]。國立東華大學身心障礙與輔助科技碩士班。
- 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學系在職進修碩士班。
- 謝佩樺 (2015)。桌上遊戲應用在社會技巧訓練課程於國小亞斯伯格症兒童之個案研究 [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。
- Thomas, A. (2002)。注意力缺陷症兒童的迷思:改善行為和注意力的 50 招(劉瓊英譯)。台北:教育列車。(原著出版於 1997)
- 二、英文部分
- Montenegro, M. & Greenhill, B. (2015). Evaluating 'FREDA Challenge': A Coproduced Human Rights Board Game in Services for People With Intellectual Disabilities. *Journal of Applied Research in Intectual Disabilities*, 28, 223-237.
- Lantz, J. F., Nelson, J M, & Lonftin, R L. (2004). Guiding Children With Autism in Play: Appling the Integrated Play Group Model in School Settings. *Teaching Exception Children*, 37, 8-14.
- Wolfberg, P. J. (1999). *Play and Imagination in children with Autism*(2nd ed.). *Journal of Autism as a Developmental Disability*.