

桌遊應用於臺灣身心障礙幼兒教學之探討

簡英弘 林曉毅 廖明姝 吳柱龍
國立臺中教育大學 國立臺中教育大學 國立臺中教育大學 國立臺中教育大學

摘要

本研究主旨為探討如何將桌遊（桌上型遊戲）應用於臺灣身心障礙幼兒之學習，因桌遊具有不受場地之限制、不受時間之限制、不受使用者人數之限制等優點，在遊玩操作時相當的方便，且規則簡單不需耗費太多的時間去研究理解，無論哪個年齡層皆容易上手。隨著時代的演進至今桌遊的類型比起以往還要豐富，再加上教育倡導學習多元化，促使許多教師將桌遊應用於教學中，除了引起學生的學習興趣，亦在遊玩的過程中學習新知，教師在結尾後引導學生思考，提升學生習得成就感。鑑於前項所提多項益處，促使我們統整了與桌遊相關的課程應用以及實作成效的文獻進行整理與分析，以期能夠幫助相關領域之研究者及幼兒園教師，在班級經營及教學上，能提升幼兒的學習動力、專注力、上學意願、人際關係等面向，以及在社會技巧學習上能有所幫助，提供給未來嘗試利用桌遊進行幼兒教學的教師參考。

關鍵詞：桌遊、幼兒、身心障礙、社會技巧、教學

Discussion on the application of board games in the teaching of disabled children in Taiwan

Chien, Ying-Hung Lin, Siao-Yi Liao, Ming-Shu Wu, Chu-Lung
National Taichung National Taichung National Taichung National Taichung
University of Education University of Education University of Education University of Education

Abstract

This study aims to explore how board games can be applied to the learning of young children with disabilities in Taiwan. Board games have advantages such as not being limited by space, time, or the number of users, making them convenient to play. With the evolution of time, the types of board games have become more diverse, and the promotion of diversified learning in education has led many teachers to apply board games in teaching. In addition to arousing students' interest in learning, they can also learn new knowledge during the game-playing process. Teachers can guide students to think and enhance their sense of achievement after the game. In view of the benefits mentioned above, we have reviewed and analyzed literature related to the application of board games in teaching and their effectiveness. This review aims to help researchers and kindergarten teachers in improving children's learning motivation, concentration, willingness to go to school, interpersonal relationships, and social skills in classroom management and teaching. It provides a reference for teachers who want to use board games in teaching young children in the future.

Keywords: board games, disabled children, learning, teaching, literature review

壹、緒論

一、研究動機：

桌遊應用在教學上已行之有年，具之各項研究表明，將桌遊應用於特殊學生上成效顯著，不僅不受限於場地、設備、人數、時間彈性等優點，只要在任何平面上皆可進行遊戲。桌遊的種類包含紙卡遊戲、骰子遊戲、棋盤遊戲、紙筆遊戲等，其內容主題多元像是策略遊戲、推理遊戲、幼教遊戲、合作遊戲、益智遊戲、對陣遊戲...等（維基百科 2023）。

張嘉琦（2016）將桌遊應用在自閉症學童社會技巧的教學上，其結果顯示以桌遊融入社會技巧課程，教學「輪流等待行為」、「正向語言表達行為」、「主動與他人互動行為」，皆有立即的成效，並在撤除後，仍保有良好的維持成效。由此研究可知，桌遊除普及於一般大眾，應用於身心障礙學生之教學也尤其合適。

桌遊的遊玩方式十分簡單，沒有複雜的規則，亦沒有固定的玩法，上手容易且能讓遊戲者很快投入遊戲情境，遊戲者能在遊玩的過程中增進人際間的互動、溝通方法、團隊合作、邏輯推理等能力；全美幼教協會（2023）指出遊戲是促進幼兒發展和學習的核心教學實踐，可以培養幼兒的象徵性和想像力思維、同伴關係、語言、身體發展和解決問題的能力。

依 2021 年版幼兒園課程與教學品質評估表中指出「幼兒自主，遊戲為本，全人發展」是國內外幼兒教育學術界共通的理念，對幼兒來說，「遊戲」的過程就是學習，遊戲最能促進幼兒全人發展（林佩蓉，2021）。就研究者在幼兒園服務的過往經驗，從旁觀察到許多的教師大多都以「遊戲」和「引導」的方式進行教學，在與其他教師聊天的過程中，提到比起直接

教學法，用遊戲的方式引導教學，不僅能讓幼兒在環境中學習新知，更能藉由與同儕的互動增進其社交技巧。但綜合其所有文獻內容，與研究者自身的觀察，認為身心障礙之幼兒，因有著先天的缺陷與不足，致使在學習上遲緩，語言、認知、動作、社會性等能力不佳，從教學的過程中也不難發現，身心障礙之幼兒具有學習成就低落、生活難以自理、情緒表達困難、人際關係不佳、口語表達能力偏弱等行為特徵。綜合幼兒園教師的經驗，為提升身心障礙幼兒學習動機，需先降低其挫敗感，增加成就感，進而增加學習意願，而桌遊因簡單的操作，對於身心障礙的幼兒來說，並不會有太大的負擔。

綜上所述，為能了解幼兒園教師將運用桌遊於教學活動中，藉以提升身心障礙幼兒學習動機與成效，本研究將其目標設定於「將各桌遊應用於臺灣幼兒園階段不限障別之身心障礙學童課程教學之研究期刊或論文，並依其研究內容成果，提出建議與改善，供幼兒園教師在教學現場上之參考。」

貳、研究方法

本研究所蒐集之文獻因僅研究臺灣之身心障礙幼兒學習，故文獻皆以中文為主，其在臺灣碩博士論文網、華藝線上圖書館、國家圖書館期刊文獻資訊網三個網站之資料進行相關文獻搜尋。輸入的關鍵字為「桌遊」、「幼兒」、「身心障礙」、「幼兒園」、「發展遲緩」。設定條件有：（1）不分年份發表之期刊與論文、（2）研究對象須為 3 至 6 歲未滿 7 歲之發展遲緩幼兒（即幼兒園小班至大班）、（3）研究領域無限制。（4）研究者需使用桌遊（桌上遊戲）進行教學。

雖以設定關鍵字的方式搜尋，但找到的文獻仍有些局限性，除了會出現一些國中到大專校院的教學相關論文，還有一些非關鍵字所能搜尋到的隱藏資料，像是在內文有提及一些與該篇有相關連的篇章，所以我們必須長時間的搜尋、篩選與決斷，從中選擇適合的資料，並更進一步

的分析和探討。

下表 1 是由上述設定的關鍵字條件，搜尋整理後所得之 15 篇期刊論文，其面向分別有「社會技巧」、「學習策略」、「遵守規則」、「情緒控制」、「問題解決能力」...等，依其研究面向、研究方法、研究成果整理如表 2 所示，兩表須皆互相對應參照：

表 1
桌遊增進身心障礙幼兒各項能力成效之研究

序號	研究者	年份	研究主題	研究面向	桌遊名稱
1	王雅禎	2019	桌上遊戲融入課程對特殊幼兒的情緒認知與情緒調節能力影響之個案研究	情緒認知能力 情緒調節能力	情緒魔法
2	江景鈺	2021	桌上遊戲結合社會技巧教學對發展遲緩幼兒社會互動行為影響之研究	社會技巧	企鵝敲冰塊、抓鬼大隊
3	沈家蓁	2022	故事創造類桌上遊戲對幼兒口語能力之研究-以發展遲緩幼兒個案研究為例	社會技巧	gokids 玩樂小子桌上遊戲、故事小Q (基本篇與旅行篇)、Janod趣味桌遊故事接龍
4	吳宜庭	2021	偏鄉巡迴輔導教師運用桌遊輔導學前特殊教育需求幼兒情緒行為之行動研究	情緒認知能力 情緒調節能力	快手疊杯、超級犀牛、表情對對碰
5	林季瑩	2021	發展遲緩幼兒參與積木活動的挑戰與因應策略	認知能力 語言表達 社會技巧	積木
6	林佳穗	2022	桌上遊戲對發展遲緩幼兒社會技巧之人際互動影響之個案研究	社會技巧 人際關係	水瓶座
7	周詠茹	2022	桌上遊戲活動提升自閉症幼兒社交技巧之成效	社會技巧	數雞趣、貓頭鷹要回家、採花蜜
8	柯鳳娟	2017	運用桌上遊戲增進特殊教育需求幼兒數概念之行動研究	教學策略數概念	小松鼠的橡果爭奪戰、謝爾比的骨頭、撲克牌



9	張鈺琪	2018	桌上遊戲方案教學對聽損多重障礙幼兒社會技巧之介入成效	社會技巧	自製圖卡、彈跳松鼠
10	莊淨雯	2022	桌上遊戲教學對提升特殊需求幼兒社會技巧之研究	特殊需求（遵守遊戲規則、容忍挫折） 社會技巧	灌籃高手、捉迷藏
11	黃惠凰	2022	桌上遊戲課程對提升自閉症幼兒社會技巧成效之行動研究	社會技巧	伐木達人、快手疊杯、兔子越野賽
12	溫靜宜	2022	以家庭為中心之桌上遊戲對發展遲緩兒童認知能力影響之研究	學習策略	粉紅豬小妹、撲通撲通心臟病、哆寶就是你、冰雪世界數字圖板、眼明口快、新翻滾路易、德國心臟病、諾亞方舟、魚樂無窮、波利配對玩接龍、南極小企鵝、拔毛運動會、蚊子丁丁、快手疊杯、醜娃娃、終極無影手、小小兵大挑戰、數獨入門、鈕鈕相釘、搖搖蘋果樹
13	葉芷均	2017	運用桌上遊戲教學方案對發展遲緩幼兒在問題解決能力之探究	問題解決能力	髒小豬
14	劉黃佩姍	2017	運用桌上遊戲增進退縮幼兒社交能力之方案	社會技巧 人際關係	Arbos Apfel Count your chickens Buzz Race to the treasure 黏土猜謎 小小貓頭鷹要回家 石頭湯 魔法高塔
15	賴怡玲	2016	桌上遊戲應用於提升特殊需求幼兒社會互動技巧之行動研究	社會技巧 遵守規則 情緒調節（控制）	快手疊杯、超級犀牛、閃靈快手、哆寶就是你

表 2
使用桌遊介入教學後之成效

序號	研究者	對 象	研究方法	研究結果
1	王雅禎	個案 A 年級：中大班 障礙別：發展遲緩合併過動、情緒異常	行動研究法	1.提升特殊幼兒的情緒認知能力。 2.提升特殊幼兒的情緒調節能力。 3.增進特殊幼兒情緒之學習意願。
2	江景鈺	個案 A 年級：大班 障礙別：發展遲緩	行動研究法	遊戲結合社會技巧教學介入後，受試者在專注行為有成效，但是合作行為沒有成效。社會互動行為有良好成效。
3	沈家蓁	個案 A 年級：中班 障礙別：輕度語言障礙	個案研究法 質性研究法	1.巡迴輔導老師的觀察紀錄顯示個案說話、構音異常的狀況改善很多，分享能力也提升許多，除此之外，更能回應繪本的故事情節。 2.IEP 會議紀錄中提到，認知方面問題改善，且模仿句子的能力提升。 3.在語言治療師的觀察與建議中提到：個案口與清晰度、溝通的主動性皆有提升，噪音問題也相對減少。
4	吳宜庭	個案 A 年級：大班 障礙別：發展遲緩、輕微自閉特質	行動研究法	1.利用小組的模式，以「情緒的引發、覺察、表達」的螺旋式策略進行桌遊活動，有助於改善幼兒的情緒行為。 2.在方案中加入一般生做為鷹架及社會楷模，使本研究介入輔導成效良好。 3.運用情緒卡牌桌遊介入輔導，提升了特殊需求幼兒的情緒認知。 4.運用桌遊介入輔導，降低了特殊需求幼兒情緒行為發生的頻率。 5.運用桌遊介入輔導，改善了特殊需求幼兒覺察及表達自己與他人的情緒。 6.運用桌遊介入輔導，在教師引導下改善了特殊需求幼兒在情緒發生時表達需求及解決問題的能力進而調適情緒。



				<p>7.將特殊需求幼兒真實的情緒反應及原因融入桌遊規則或情境中，有助於幼兒對於情緒的認知及理解。</p> <p>8.巡輔教師運用桌遊介入輔導特殊需求幼兒，提升偏鄉班級老師將桌遊融入班級作息活動中之意願。</p>
5	林季瑩	<p>個案 A 年級：小班 障礙別：發展遲緩（語言、動作）</p> <p>個案 B 年級：中班 障礙別：發展遲緩（語言、知覺動作）</p> <p>個案 C 年級：小班 障礙別：發展遲緩（語言）</p>	行動研究法	<p>在透過教師引導及同儕的示範協助下，發展遲緩之幼兒於積木創作參與度、遊戲規則理解、同儕互動及社會性的語言表達均有所提升。</p>
6	林佳穗	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：混和性發展遲緩（社會性）</p>	行動研究法	<p>1.影響發展遲緩幼兒的人際關係狀況。</p> <p>2.影響發展遲緩幼兒的溝通表達能力。</p> <p>3.影響發展遲緩幼兒的合作同理行為。</p>
7	周詠茹	<p>個案 A 年級：中大混齡班 障礙別：亞斯伯格症</p>	<p>單一受試研究法 (single subject research) 跨行為多基線設計 (multiple baseline design across behaviors)</p>	<p>經過桌上遊戲社交技巧教學後，研究對象在「輪流等待」、「正向方式開啟互動」、「減少負向語言」的社會技巧具有立即和維持成效，但社會效度不一。</p>
8	柯鳳娟	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：發展遲緩（認知、語言）、精細動作、社會情緒發展邊緣遲緩</p>	行動研究法	<p>1.有助於提升特殊需求幼兒數學概念的整體表現，但發展速度不如同儕。</p> <p>2.有助於提升特殊需求十以內的合成分解能力。</p>

				<ol style="list-style-type: none"> 3.有助於提升特殊需求幼兒十以內的加減法能力 4.有助於提升特殊需求幼兒在加減法解題的學習成效。 5.除此之外，反應速度和解題策略皆有提升現象。
9	張鈺琪	<p>個案 A 年級：四歲（特殊學校幼兒部） 障礙別：聽損、發展遲緩、輕度自閉症、ADHD，無配戴電子耳，無口語能力</p>	<p>單一受試研究法 (single subject research) 倒反撤回設計 (A-B-A 設計)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.對聽損多重障礙幼兒輪流等待、眼神接觸、主動翻牌與正確翻車率、參與活動具中等介入效果和維持效果。 2.家長和教師對學習目標、程序和結果感到非常滿意。
10	莊淨雯	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：社會情緒發展遲緩，構音異常</p>	<p>單一受試研究法 (single subject research) 跨行為多探 試設計 (multiple baseline design across behaviors)</p>	<p>遵守遊戲規則和容忍挫折的行為具有立即和維持成效。</p>
11	黃惠凰	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：自閉症中度</p> <p>個案 B 年級：大班 障礙別：自閉症輕度</p>	<p>行動研究</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.桌上遊戲課程方案實施對提升自閉症幼兒社會技巧之能力有成效。 2.會等待或輪流、能遵守遊戲規則、能主動說『換你』、『謝謝』等社會技巧能力有明顯的提升。 3.研究者在「深入瞭解桌上遊戲相關知識」與「課程設計的規劃與教學」能力提升。
12	溫靜宜	<p>13 位 4-6 歲認知發展遲緩兒童（10 位男童、3 位女童），分為實驗組A（8位）與控制組B（5位） A1→接受PT、OT 和 ST A2→接受PT、OT、ST 以及學前特教。 A3→接受 OT和 ST</p>	<p>準實驗研究法 非隨機實驗 組控制組前 後側設計</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.實驗組兒童在接受家庭為中心桌上遊戲課程後，結果顯示能提升兒童的認知能力，尤其在一班語文知識、日常收活嘗試、注意力持續度、溝通與創作能力達顯著成效。 2.控制組兒童在接受以兒童為中心之桌上遊戲課程後，後側結

		<p>A4→OT 以及學前特教 A5→接受PT、OT、ST、學前特教、社交、認知以及心理治療 A6→接受PT、OT 和 ST A7→接受OT、學前特教以及心理治療 A8→接受OT、ST、學前特教以及心理治療 A9→接受OT A10→接受OT、PT、ST、學前特教以及心理治療 B1→接受OT、PT、ST、學前特教 B2→接受OT、PT、ST、學前特教以及心理治療 B3→接受 OT以及心理治療 註：A為實驗組，B為控制組，A1代表實驗組第一位，B1代表控制組第一位，以此類推</p>		<p>果雖然普遍高於前測結果，但卻未達統計上的顯著性。可推論以家庭為中心之介入模式比已兒童為中心介入模式更能提升發展遲緩兒童的認知能力。</p>
13	葉芷均	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：發展遲緩（認知）</p> <p>個案 B~D 年級：大班 障礙別：無（一般幼兒）</p>	行動研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1. 桌遊作為教學媒介運用在發展遲緩幼兒之課程教學是可行的。 2. 教師運用「髒小豬」教學方案，可以提升發展遲緩幼兒主動學習的動機。 3. 在「髒小豬」教學方案中，發展遲緩幼兒能夠學習有目標性的思考。 4. 發展遲緩幼兒在「髒小豬」教學方案下，學習做出合適性的決策。 5. 研究者運用「髒小豬」教學方案實施教學，有助於發展遲緩幼兒在問題解決中的認知、情意及技能之提升。 6. 研究者運用「髒小豬」教學方案進行行動研究，有助於職場的自我提升。

14	劉黃佩珊	<p>個案 A 年級：學前幼兒 在遊戲時會有退縮和被他人忽略的狀況</p> <p>個案 B 年級：學前幼兒 很少主動關懷他人或是與他人合作的經驗，行為多屬於被動行為如遵守規範以及他人的指示。</p>	質性研究法	退縮幼兒的退縮行為減少，社會互動行為增加。
15	賴怡玲	<p>個案 A 年級：大班 障礙別：自閉症、中度發展遲緩（語言、社會互動）</p>	行動研究法	<ol style="list-style-type: none"> 1.能增加特殊需求幼兒等待行為，減少衝動行為。 2.對於遊戲規則的理解及遵守有其成效。 3.對於情緒調節有其成效。 4.容易受到外在不同的模式及情緒所影響，在類化到不同情境、指令及不同指導者時，還需要較多的提醒及練習。

註：研究者整理

參、文獻整理與結果歸納

研究者統整十五篇期刊與論文（如表一、表二），其依兒童發展遲緩之原因，統計研究對象為退縮幼兒、聽損多重障礙幼兒，各為一篇；關於自閉症幼兒的對象共有二篇；為特殊需求幼兒的對象共四篇；最多的是學習能力遲緩幼兒的對象，共有八篇。依其整理結果可知，每位發展遲緩幼兒的行為樣態種類繁多，而桌遊的種類樣式五花八門，不同主題配合發展遲緩幼兒的不同障礙狀況，除補足了學習上的弱勢能力，更能藉由活動的互助合作精神，促進與一般生的交流，也能使身心障

礙兒童在情緒的出口上減低焦慮，情緒也較能舒緩，更能引導孩子技巧性表達出內心想法，進一步調整自我言行（吳佩諭，2012），促使發展遲緩幼兒快速融入班級。

另外也發現近年來使用桌遊進行教學的教師也越來越多；尤其自 2013 年以後有關桌上型遊戲結合課程教學的相關研究也越來越多，依徐靜婷（2019）的文獻分類結果，與教育相關的文獻資料約佔全部 450 筆資料的 69%，位居第一。其次是社會性相關的文獻約佔全部 101 筆資料的 16%、與桌遊本身及設計相關的文獻則約佔全部 96 筆資料的 15%。若單從教育

相關研究來看，共有 81 筆是與特殊教育有關連，與徐靜婷（2019）所整理到的 51 筆相較起來，足足多了 30 筆資料，由此可證桌遊應用在特殊教育課程教學的研究有逐漸增加的趨勢（方雪鳳，2022）。

從課程目標與學習表現來看，可發現其課程教學目標不外乎為「社會技巧」及「特殊需求」（例如：遵守規則、情緒探制、挫折容忍...等）這二大項為主，其成效也顯著可見。在深入瞭解老師們帶領的過程，據其經驗與觀察，認為人類的大腦本身就具有極大的可塑性，特殊生通過桌上遊戲簡單的規則訓練，其大腦內的認知能力是有可能會隨之提升（方雪鳳，2022）。但社會技巧能力對於特殊幼兒來說較為複雜，雖然有助改善特殊生的行為，但社會效度依障別之不同，而有不同的結果，像是自閉症幼兒學會了「輪流等待」，但在「正向方式開啟互動」及「減少負向語言」家長覺得無明顯的改善，但協同教師卻認為皆有改善（周詠茹，2022）。智能障礙的學生在「遵守遊戲規則」上有進步的表現，但在「主動向他人打招呼的」表現卻未能展現，需他人主動提醒（郭雅玲，2016）。發展遲緩的幼兒進步最多的是「社會人際互動表現」之能力，「粗大動作領域發展」則是進步幅度較少（莊庭滋，2022）。綜上所述，桌遊能夠改善的教學目標仍然有限，但卻也證明在面對不同的目標及不同障別的幼兒來說，桌上遊戲是個能夠符應全部教學的一種新興媒介，而同一種的桌上型遊戲依其授課教師的教學目標也會有不同的課程內容；例如：『哆寶就是你』這款桌遊，在賴怡玲（2016）的課程運用上是針對情緒調節、遵守規則來做課程實行，而溫靜宜（2022）則是以學習策略的介入，提升遲緩兒童的認知能力。

肆、桌上遊戲介入教學後產生之效益

就上述結果，我們可以統整出桌上遊戲在教學上具有「玩中學」的優勢，因桌上遊戲的類型可配合教學目標（目的）做使用，以下綜合所有研究並歸納出使用桌上遊戲介入教學後產生之效益：

一、桌上遊戲對幼兒認知能力能有所提升

桌上遊戲的教學能夠對發展遲緩幼兒、特殊需求幼兒在問題解決能力、一般語文知識、日常生活嘗試、注意力持續度、溝通、情意、技能與創作能力達顯著。增加數學概念的整體表現，但發展速度不如同儕。融入課程也能提升特殊幼兒的情緒認知能力與情緒調節能力（王雅禎，2019；柯鳳娟，2017；葉芷均，2017；溫靜宜，2022）。

二、桌上遊戲能提升幼兒的社會技巧能力

桌上遊戲可以提升特殊需求幼兒、自閉症幼兒及聽損多重障礙幼兒增加輪流等待行為，減少衝動行為。退縮幼兒退縮行為減少，社會互動行為增加（張鈺嫻，2018；賴怡玲，2016；劉黃佩嫻，2017）。

三、使用策略性桌遊強化解決問題的能力

配合發展遲緩幼兒簡化遊戲內容，以有目標性的遊戲，進行課程活動，都是讓學齡前階段的幼兒，包括身心障礙幼兒，學習的更容易。為了解決遊戲的情境問題，目標性的思考可以藉由桌上遊戲來教學及訓練。此一舉動帶起遲緩幼兒的學習動機，更因為「遊戲」而能融入其中，雖然初期因抓不到要點而不容易做出合適的決策，甚至會擔心輸局受挫而不想繼續，但從後期的研究中，個案能漸漸主動，並從獲勝中得到喜悅，不僅在過程中

能表現出主動思考，且有目標的提出解決方法並做出合適的決策，在班級觀察上也發現確實讓遲緩幼兒在問題解決能力有所提升（葉芷均，2017）。

四、提升情緒幼兒的學習動機及情緒認知與調節能力

在課程實施中透過桌遊的融入，從「假設情境」中習得的知識與技能和自己的生活經驗相結合，提升其孩子的學習意願，而實施期間可以觀察到幼兒越在「行為」出現之前能覺察自己與他人的情緒反應，亦能辨識情緒產生的類別，也能理解情緒產生的原委，也漸漸會主動尋求老師的協助，並在老師的帶領下，使用合宜地方式去調整、安撫自己的情緒，亦能承擔他人給予的負面感覺，降低情緒行為發生的頻率（王雅禎，2019，吳宜庭，2021）。

從以上歸納可得出，因桌上遊戲之屬性主調還是遊戲，對於幼兒來說接受度非常大，藉由老師目的性的引導教學，促使幼兒學習特定的技能或是改善特定的行為，讓幼兒在不知不覺當中，將在遊戲裡所獲得的感受內化成自己的經驗，並從經驗裡習得成長的養份，不僅導正幼兒的行為，更強化幼兒的社會技能，為幼兒的未來提供足夠的學習歷程。

伍、研究限制

自研究者的整理，發現大部分的研究結果皆顯示，在桌遊介入後，幼兒的行為、技能都獲得正向回饋，但因研究者僅整理書面資料，未參與其過程，只能從文字上了解，故在撰寫其研究時感到有些限制，因此我們歸結出以下幾項研究限制：

一、期刊與論文範圍限制

對於文獻搜尋設定的條件有：(1)不分年份發表之期刊與論文、(2)研究對象須為3至6歲未滿7歲之發展遲緩之幼兒（即幼兒園小班至大班）、(3)研究領域無限制。(4)研究者需使用桌遊（桌上遊戲）進行教學。只可得出共15篇之期刊論文，期刊論文篇數不多，針對各篇研究者容易以主觀的意見進行評斷而不夠客觀。

二、研究對象的限制

各篇期刊與論文的研究都是針對特定的身心障礙類別對象，例如：只針對一名特殊需求幼兒進行研究，研究結果僅作為教學實施的參考，不宜推論至其他特殊需求幼兒，所以各篇的研究結果雖具有獨特性但缺乏普遍性，無法類推到其他障礙類別的研究對象。

三、研究資料的限制

各篇研究收集的資料是以研究者設定的情境、設定的時間、參與協助觀察的協同教師和學前特教老師提供的資料回饋進行研究，無法延伸至其他的情境、時間和協同觀察者的資料進行分析，獲得的資料就會受到限制，例如：個案來自各班，資料收集時只能在研究者設定的班級和時間獲得，因為資料收集未延伸至回到各自的班級，所以只能分析收集到的資料，與同儕團體互動的資料則無法獲得。

陸、結語

幼兒的學習是一段不間斷的歷程，特別是有特殊需求之幼兒，透過玩遊戲的方式，可以增加特殊幼兒的發展與技能，在遊戲中學習，除了可以促進各項領域發展之外，更能提升特殊需求幼兒的學習動機，增加主動性，在潛移默化的過程中改

變特殊幼兒行為與態度。研究顯示，教師選擇適合之桌上遊戲融入主要課程中，對於提升特殊需求幼兒之「認知」、「數概念」、「表達能力」、「建構能力」、都有顯著的成長，除此之外，由於桌遊有規則、輸贏、輪流的特性，連帶在「社會技巧」、「學習策略」、「遵守規則」、「情緒控制」、「問題解決能力」等利社會行為之能力也相對有正向成效。

儘管桌上遊戲對於教師教學結果有許多正面的成效，但在教學前，老師仍需事先預備遊戲環境，並熟悉遊戲規則，將桌上遊戲設計由簡易到困難的玩法，除此之外，更須留意物理教材的挑選，針對不同的障礙類別需要選擇適當的桌遊，以及針對不同特質的特殊幼兒給予個別化的活動調整，教師需有效的利用引導策略幫助特殊需求幼兒，方能提升特殊需求幼兒的行為與發展。

柒、文獻參考

一、中文部分

- 王雅禎（2019）。桌上遊戲融入課程對特殊幼兒的情緒認知與情緒調節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玩具與遊戲設計碩士班。
- 吳宜庭（2021）。偏鄉巡迴輔導教師運用桌遊輔導學前特殊教育需求幼兒情緒行為之行動研究 [未出版之碩士論文]。臺北市立大學學習與媒材設計學系。
- 吳佩諭（2012）。藝術治療團體活動運用於國小身心障兒童自我概念之研究 [未出版之碩士論文]。台中教育大學諮商與應用心理學系。
- 林雅雪（2022）。運用桌上遊戲增進學齡

前幼兒專注力之行動研究 [未出版之碩士論文]。國立臺北教育大學數位科技設計學系。

- 林佩蓉（2021）。幼兒園課程與教學品質評估表。教育部國民及學前教育署。
- 林季瑩（2021）。發展遲緩幼兒參與積木活動的挑戰與因應策略 [未出版之碩士論文]。國立清華大學學前特殊教育碩士在職學位班。
- 林佳穗（2022）。桌上遊戲對發展遲緩幼兒社會技巧之人際互動影響之個案研究 [未出版之碩士論文]。國立臺北教育大學理學院數位科技設計學系玩具與遊戲設計碩士班。
- 江景鈺（2021）。桌上遊戲結合社會技巧教學對發展遲緩幼兒社會互動行為影響之研究 [未出版之碩士論文]。國立臺北教育大學教育學院特殊教育學系碩士班。
- 周詠茹（2022）。桌上遊戲活動提升自閉症幼兒社交技巧之成效 [未出版之碩士論文]。國立臺北教育大學教育學院幼兒與家庭教育學系碩士論文。
- 劉黃佩姍（2017）。運用桌上遊戲增進退縮幼兒社交能力之方案。幼兒教育年刊。
- 柯鳳娟（2017）。運用桌上遊戲增進特殊需求幼兒數概念之行動研究 [未出版之碩士論文]。國立臺中教育大學特殊教育學系碩士在職專班碩士論文。
- 張鈺嫻（2018）。桌上遊戲方案教學對聽損多重障礙幼兒社會技巧之介入成效。台灣遊戲治療學報，7，85-111。
- 賴怡玲（2016）。桌上遊戲應用於提升特殊需求幼兒社會互動技巧之行動研究 [未出版之碩士論文]。國立屏東大學教育學系課程與教學碩士學位碩

士論文。

葉芷均（2017）。運用桌上遊戲教學方案對發展遲緩幼兒在問題解決能力之探究[未出版之碩士論文]。國立屏東大學特殊教育學系碩士在職專班。

黃惠鳳（2022）。桌上遊戲課程對提升自閉症幼兒社會技巧成效之行動研究[未出版之碩士論文]。國立屏東大學教育學系課程與教學在職專班。

楊淑惠（2022）。策略性桌遊教學對大班幼兒問題解決能力影響之研究－以臺北市一所公立國小附設幼兒園為例[未出版之碩士論文]。銘傳大學教育研究所碩士在職專班。

莊淨雯（2022）。桌上遊戲教學對提升特殊需求幼兒社會技巧之研究[未出版之碩士論文]。國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班。

溫靜宜（2022）。以家庭為中心之桌上遊戲對發展遲緩兒童認知能力影響之研究[未出版之碩士論文]。國立清華大學學前特殊教育學系。

沈家蓁（2022）。故事創造類桌上遊戲對幼兒口語能力之研究－以發展遲緩幼兒個案研究為例[未出版之碩士論文]。國立虎尾科技大學休閒遊憩系碩士班。

NAEYC（2023, October 2）.Principles of Child Development and Learning and Implications That Inform Practice. Developmentally Appropriate Practice (DAP)

<https://www.naeyc.org/resources/position-statements/dap/principles>

特殊教育與輔助科技 029

Journal of Special Education & Assistive Technology 029

發行人：郭伯臣

經費來源：教育部委辦經費

發行單位：國立臺中教育大學

地址：臺中市民生路 140 號

網址：<http://spc.ntcu.edu.tw>

論文作者：陳祐葳、李思璇、劉庭奴、許修瑀、吳欣蓓
吳柱龍、簡英弘、林曉毅、廖明妹

總編輯：王淑娟

審查委員：朱經明、吳訓生、曾亮
(依姓氏筆畫順序排列)

編輯：黃郁茗

封面設計：琪美資訊有限公司

出版：國立臺中教育大學

電話：(04) 2218-3393

承印：琪美資訊有限公司

地址：臺中市文心路三段510號

電話：(04) 23173836

定價：350 元

刊期頻率：半年刊

本刊同時登載於國立臺中教育大學
特教中心網站 <http://spc.ntcu.edu.tw/>

中華民國 97 年 10 月創刊

中華民國 112 年 12 月出版

GPN 2009704371

ISSN 2074-5575