

# 桌遊運用於提升國中學習障礙學生在國文科 學習動機之探討

呂靜茹

桃園市立自強國中資源班教師

## 一、前言

依據教育部《身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法》（2013），「學習障礙」指神經功能異常而顯現出注意、記憶、理解、知覺、知覺動作及推理等能力有問題，導致聽、說、讀、寫或算等學習上有顯著困難。學業型學習障礙（簡稱學障）在理解與語言表達能力上，如說話、思考、寫作、拼寫時會遇到困難（Schwartz et al, 2021）。學障生在學業成績表現不佳，會產生逃避學習及低自尊之行為（Filippello et al, 2020）。亦有學者提出學障生會認為事情的失敗歸咎於本身能力不足，而出現退縮、被動、學習意願低、不願意接受挑戰等行為（胡永崇，2002）。故重複性的學習失敗會造成學障生不斷地懷疑自我能力，而降低其學習動機。因此，對學障生而言，學習動機的建立尤其重要。陳介宇（2010）提到桌遊具有多樣的情境，當學生參與桌遊時，可應用所學知識與技能，比起單純在課堂聽講所獲得的知識更有真實性，因此，透過多感官教學策略（例如視覺、聽覺及觸覺等方式），來協助學生理解內容，同時促進其學習動機。

桌上型遊戲（簡稱桌遊）種類繁多且易於取得，學生對遊戲的接受度高，並能從中享受競爭與趣味。侯惠澤（2018）認為桌遊能激發情緒感，產生趣味性、新奇、挑戰性、並自我控制，讓學習者從不感興趣，而產生學習的動機。陳介宇（2017）則認為遊戲內容資訊多寡、玩家能自行決定玩法及遊戲結束後判定分數多寡的贏家之主題性桌遊利於學生學習。

綜合上述可知，桌遊具有趣味及自主性之特點，也能融入於課程中，使得學生在學習過程中，產生學習樂趣。故本文旨在探究桌上型遊戲融入國文科以提升國中學障生學習動機之可行性。

## 二、學習障礙特徵與學習動機

許天威、徐享良與張勝成（2012）曾指出學習障礙特徵非常廣泛，包括知覺、動作、社會情緒、後設認知、記憶、理解、推理、表達及注意力等問題。有的學者（孟瑛如，2019）認為這些問題可能導致學業上的聽說讀寫算方面有外顯困難，同時影響學習動機及身心發展。

儘管學習障礙學生智商正常，有的學者（胡永崇，2002）認為學習障礙學生由於生理缺陷，他們可能無法表現出預期的能力水準，常使他們對於自己的能力而感到沮喪，甚至對學習開始失去信心，導致學習動機低落。

在這樣情況下，學習動機變得很重要。張春興（2000）指出讓學習者在學習過程中，保持其學習活動並追隨教師的學習目標，從內心深處持續推動的心理過程。在教育現場，經常看到諸多學習障礙學生因為多次學習，仍無法達到教師所期望的目標，而開始認為自己無法成功，甚至放棄學習，毫無學習意願。朱敬先（2000）指出若學生缺乏學習動機，則無法專注於學業，導致學習上面臨困境，影響學業成就。因此，協助學生培養良好的學習動機則成為教師首要任務，在有學習動機之情形下，才能激發學生學習欲望，在學業上取得好的表現。

總結而言，教師應該掌握學生的學習特質，並運用適當的教學方式來提升學生的學習動機，透過正向鼓勵、提供適度的挑戰、創造支持性的學習環境，可幫助學生建立自信，培養積極的學習態度。這些方式皆能改善學習障礙學生的學習效果，使他們克服困難，發揮潛力並取得成功。

### 三、桌上型遊戲的定義

桌上型遊戲，簡稱「桌遊」，指不需要電力或網路連線即可在桌上進行的遊戲。根據 Gobet 等人（2004）的定義，桌上型遊戲具有以下兩個特點：第一，遊戲規則被明確制定，而且版面上的遊戲配件數量和位置有限制；第二，遊戲是在平板上進行，玩家使用遊戲配件進行操作，配件的移動會影響其他配件的位置和遊戲進行。可以發現英文中的「board」來自德文的「brett」，原指是在硬板上畫上符號的遊戲，因此被稱為圖板遊戲。而陳介宇（2013）對於桌遊的定義，為具有規則且搭配遊戲所需的配件並在平面上進行遊戲，而參與的遊戲者有正負之分。進一步指出，隨著時代的演進，科技及資訊的發達，將遊戲帶入手機、平板及電腦，雖然呈現的媒材與傳統方式不同，亦屬於桌遊稱之。

### 四、桌遊對學習障礙生之學習動機的效益

桌遊是一種有趣且具有挑戰性的遊戲，而遊戲性質則成為激發學童好奇心與動機的學習方式，透過桌遊，學童可在玩樂過程中，獲得豐富的學習經驗，從中培養自主學習的能力。洪仲俞與陳介宇（2019）指出遊戲本身的趣味性是吸引學生參與的關鍵因素，才能引起學童遊玩的動機。桌遊提供情境，讓學童運用已有的能力來解決問題，使得學習感官經驗更為真實且深刻，同時激發學生的思考能力。研究者發現，桌遊的設計與選擇對於激發學習動機和增強學童注意力也蠻重要的。研究顯示，從資源班教師訪談結果，所挑選的十套桌遊，都以學習動機、

提升專注力及人際互動的分數最高（洪仲俞與陳介宇，2019）。意味著桌遊對於學童來說，具有吸引力，能夠自發性的學習，也可以是激勵學習動機的媒介。桌遊除了增強學習動機，也能在情境中進行真實體驗與參與，有助於提升社會互動與生活適應技能，引發批判性思考，對於學習是有效益的（Mayer&Harris, 2010）。

綜合上述，這種激發學習動機的特性，對於解決學習障礙學生的問題尤為重要，教師能善用桌遊的性質來增強學習障礙學生的的學習動機，增加學習成功的經驗，建立其自信心，使得學業成就上有良好的表現。同時教師也要重視桌遊的設計及選擇，確保在教學過程中能發揮最大的功用。

## 五、桌遊融入特殊生於國文科之實證研究

桌遊融入教學的應用的運用相當廣泛，但並非所有的桌遊適用於國文科，故研究者發現與國文科搭配的桌遊類型有：(1)具有多人、互動性及合作性質的家庭遊戲及聚會遊戲，如：語文桌遊自造課、獨家暗語、與破天機。(2)具有主題性驅使遊戲體驗，劇情創造且故事性的遊戲，如：【新天鵝堡桌遊】故事骰冒險篇、【新天鵝堡桌遊】妙語說書人。(3)使用遊戲牌進行的卡牌遊戲，如：文字小廚師、句型 High 客。可知，對於國文類型的桌遊不多，更是要切合教學者的教學內容也不太容易，但能作為提升學習者的學習動機媒材之一。

桌遊運用於國文科來提升學習動機的例子，在國內外文獻研究中發現。黃美霖（2017）的研究，藉由【新天鵝堡桌遊】妙語說書人及故事骰的桌遊來教導國小四年級兩位學障生及國小五年級輕度智能障礙的口語表達能力、統整能力及語詞理解與應用，使課程教學有趣味性地吸引學生學習，讓學生在課堂運用所學的詞彙來說，明顯提升學生的專注力及學習動機。江雅芬與陳振明（2018）則依據國文能力來選擇不同類型的桌遊來教導輕度智能障礙及學習障礙學生，如運用「識字 high 客」，讓學生了解文字組合與字義；「七巧接龍」與「聚一句」則讓學生學會語詞分類及造句；【新天鵝堡桌遊】故事骰來進行說故事與故事接龍，來提升學生之口語表達能力。Zare et al.（2019）以單詞遊戲卡來教導閱讀障礙學生的語音與詞彙，提高其拼字能力。從研究中可以發現，就研究對象而言，適用於輕度智能障礙及學習障礙之口語表達、識字及拼音能力較弱的學生，並針對國文科所需的語文能力來選擇適合之桌遊作為學習媒材，能提升其國文能力及學習動機；以教師而言，則運用現有的桌遊來搭配其國文科之學習內容，讓學生學習識字、語詞理解與分類，並運用所學會之字詞來造句及說故事，來達到教學目標；以學生而言，在學習經驗過程中，能感受到課程的趣味性，也增加學習成功的經驗，自然對學習產生興趣，其學習能力就會有所提升。

綜觀來看，可發現以桌遊為媒材的教學方法，對於特殊學生來說具有吸引力與實用性，透過遊戲形式，讓學習變得更加輕鬆，讓學生充滿愉悅的氛圍中學習，從而增加學習動機。特別對於學習障礙學生來說，桌遊提供真實的感官經驗，讓他們在情境中運用已知的技能來解決問題，並專注於學習過程，提升其自信心與學習動機。

## 六、結語

現代科技日新月異，教育領域也積極以電腦媒體來結合教學，突破傳統的教學模式。桌遊是一種廣泛運用在教學的工具，適用於各種領域。透過結合領域知識與桌遊的遊戲規則設計，讓學生從遊戲中學習知識並應用，同時享受學習的樂趣。對於國文科中，桌遊能提供學生語文溝通的機會、閱讀遊戲說明書或策略計畫書寫及參與故事編撰等內容，無論在遊戲規則理解及遊戲過程的討論或互動，可透過桌遊的方式來強化學生的表達能力、閱讀理解及書寫技能。另具有文學作品題材或特定文化背景的主題性桌遊，則能讓學生深入了解文學作品的情節或文化的價值觀背景與歷史，可培養學生的文學鑑賞力及欣賞多元文化的能力。

然而，將學科知識融入桌遊設計中，並使其符合課程要求，是一項具有挑戰性的任務，需要教師具備較高的教材設計能力及想像力來研發教材，並實際運用於課堂中。這過程需要不斷地修改與調整，才能確保教材的適當性與遊戲的教學成效。因此，若能以萬用遊戲的概念做發想，其設計概念如下：第一，多元性主題。教師可以將依據不同主題，隨時更換遊戲卡，使遊戲內容與學習主題結合，讓學生在遊戲過程中，不斷激發多元思考能力。第二，遊戲難易度分級，可以分成初級、中級與高級的遊戲機制。學生可以依據自己的能力選擇遊戲難易度進行挑戰，從中獲得成就感。第三，互動或競爭性的遊戲規則，如計分機制或排行榜等競爭的元素，增加遊戲的樂趣及參與度。最後，將學習目標融入遊戲內容，設計適當的活動，以利培養特定技能或知識，如語文能力、問題解決等。如：教師設計遊戲題目時，也要將目標融入，從中評估學生的能力。

總結來說，桌遊在教學上具有潛力的工具，特別對於提升國中學習障礙學生在國文科學習動機方面具有很大的助益。上述遊戲設計概念可幫助教師廣泛應用於各學科領域，且能直接將學科內容融入其中，也依據學生的需求進行適當調整，透過有趣與挑戰性的遊戲環境，鼓勵學生投入學習，使學生在遊戲過程中得到真實的學習經驗。同時，教師可觀察使用遊戲後帶來的實際成效，從中不斷修正與調整，確保遊戲的有效性與適切性。用此教學方法有助於培養學習障礙學生在國文科的興趣，提高他們的學習動機，進而提升學習成效。

## 參考文獻

- 身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法（2013）。中華民國一百零二年九月二日教育部臺教學（四）字第 1020125519B 號令修正。
- 江雅芬、陳振明（2018）。玩遊戲學語文-談桌遊融入特殊教育語文教學。雲嘉特教，27，56-68。
- 朱敬先（2000）。《教育心理學》。臺北：五南。
- 孟瑛如（2019）。學習障礙與補救教學（4版）：教師及家長實用手冊。五南。
- 洪仲俞、陳介宇（2019）。教師評選適用於國小資源班教學之桌上遊戲。雲嘉特教期刊，30，46-57。
- 胡永崇（2022）。學習障礙者之教育。載於王文科主編，特殊教育導論（頁 345-390）。台北：心理。
- 侯惠澤（2018）。寓教於樂-知識主題桌上遊戲設計。臺北市：臺科大。
- 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，57(4)，40-45。
- 陳介宇（2013）。從早期桌上遊戲看臺灣。師友月刊，547，77-82。
- 許天威、徐享良、張勝成（2012）。新特殊教育通論（二版）。臺北：五南。
- 張春興（2000）。教育心理學：三化取向的理論與實踐。臺北市：臺灣東華書局。
- 黃美霖（2017）。「學習好好玩」—桌上遊戲融入資源班學科教學經驗分享。雲嘉特教，25，39-53。
- Gobet, F., Voogt, A. D., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. New York: Psychology Press.
- Filippello, P., Buzzai, C., Messina, G., Mafodda, A. V., & Sorrenti, L. (2020). School refusal in students with low academic performances and specific learning

disorder. The role of self-esteem and perceived parental psychological control. *International Journal of Disability, Development and Education*, 67(6), 592-607.

■ Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game: Aligned learning through modern board games*. Chicago: American Library Association.

■ Schwartz, A. E. Hopkins, B. G., & Stiefel, L. (2021). The Effects of special education on the academic performance of students with learning disabilities. *Journal of Policy Analysis and Management*, 40(2), 480-520.

■ Zare, M., Amani, M., & Sadoughi, M. (2019). The role of Persian-language word exercise games in improving spelling of students with dyslexia: Word exercise games in improving spelling. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(3), 315-322.

