

## 桌遊融入教學之省思

詹孟傑

屏東縣恆春鎮僑勇國民小學總務主任

### 一、前言

諸多教師抱持「業精於勤，荒於嬉」的價值觀，兀自採用傳統講述方式來授課，認為孩子上課必須正襟危坐、孜孜矻矻地學習，對遊戲融入教學不值得一哂。然而，Csikszentmihalyi 與 McCormack (1995) 提到唯有當學生開始喜歡學習時，教育才算真正的開始。

葉丙成認為：「教育的遊戲化將會是改變世界教育的一個方式，在未來五年將不是『Nice to have』，而會是『Must to have』。為什麼呢？因為現在的年輕人已經不一樣了！」（李柏鋒，2016）。尤其是時代的進步，十二年國教教育改革，以及多元智慧理論、分組式合作學習、遊戲式學習理論的興起，課堂教學不該只有一種面貌，教師可以翻轉自己的教學，改變課堂的風景。

透過桌上遊戲這項媒介，可以促動孩子愛玩的天性，點燃其學習熱忱，進而培養他們綜合多元的能力。許多課程都可以將桌遊融入教學。筆者近來便嘗試將桌遊融入綜合課之教學，像是語文類桌遊：妙語說書人、估估劃劃；數學類桌遊：拉密、德國心臟病、股票大亨、地產達人；社會類桌遊：三國殺、卡卡頌、瘟疫危機；反應類桌遊：超級犀牛、醜娃娃，學生反應都很熱烈。個人對桌遊概念與融入教學有一些心得，茲分述之：

### 二、桌上遊戲意義、類型與特色

桌上遊戲 (Table Game ; Board Game)，簡稱為桌遊，也稱為不插電遊戲，它是涵蓋不依靠電子設備和電子產品的遊戲，例如卡片遊戲、圖板遊戲、骰牌遊戲，多人面對面於同一空間玩的遊戲的泛稱。廣義來說，吾人小時候喜愛的「大富翁」、象棋、跳棋、撲克牌等皆是桌上遊戲。

根據 2000 年所成立的全球最大桌上遊戲網站 Board Game Geek (BGG) 桌上遊戲玩家網的分類，將桌上遊戲分為八種類型 (吳承翰，2011)：

1. 派對遊戲 (Part Games)：適合多人一起遊戲，規則簡單且互動性高，例如妙語說書人、矮人礦坑。
2. 策略遊戲 (Strategy Game)：需要動腦，思考對方的想法來行動，彼此競爭的程度比較高，大多為配置及分展的遊戲，如農家樂、卡坦島。

3. 主題遊戲 (Thematic Game)：有特定的故事與主題，多半是角色扮演的遊戲，充滿著不同豐富的背景元素，如冰與火之歌。
4. 戰爭遊戲 (War Games)：以「戰爭」為背景，玩家指揮各路人馬進行戰術性或戰略性遊戲，如諾曼地英雄、軸心與同盟。
5. 抽象遊戲 (Abstract Game)：沒有明顯的故事線或背景，簡單直接的設計和遊戲機制，以棋類擺放的遊戲為主，配件不多，如麻將、圍棋。
6. 客製遊戲 (Customizable Game)：玩家可以客製自己的牌組或軍隊，自由搭配遊戲組合然後開始遊戲，如星際大戰：X-Wing。
7. 兒童遊戲 (Children's Games)：給小孩玩的遊戲，通常規則簡單且容易上手，如拔毛運動會、卡卡頌兒童版。
8. 家庭遊戲 (Family Game)：家庭聚會的時間可以闔家大小一起玩的遊戲，遊戲通常競爭不會太激烈，如駱駝大賽、富饒之城。

一款桌遊大抵包含以下四個特性，分別是主題、機制、配件、耐玩性。

1. 主題：一款遊戲背後的故事、背景。例如「三國殺」便是以三國時代作為遊戲背景、「阿瓦隆」是從圓桌武士的故事而來。
2. 機制：也可稱為「遊戲規則」，該款遊戲操作的方式，從規則書發展而來。
3. 配件：遊戲中會使用的物件，例如棋子、紙牌、指示物、圖卡、圖板等。桌遊配件大多精美，充滿創作者許多巧思，畫工也相當細膩，讓玩家愛不釋手。
4. 耐玩性：玩過以後，令玩家回味無窮的程度。一款遊戲讓許多玩家「同場競技」，除了些許的運氣，加上考驗玩家的智力和操作技能，讓人想一玩再玩。

吳承翰（2011）依據其參與經驗，提出桌上遊戲有六點特色：

1. 團體實際參與：講求人與人面對面的互動關係。
2. 安全性：比起團康遊戲或運動，比較不易受到傷害。
3. 遊玩的時間、人數具有彈性：可根據玩家不同的性質與需求，選擇適合的遊戲類型。
4. 上手容易：遊戲的入門門檻較低，可以按照玩家的等級選擇適合的遊戲。
5. 便利性高：受到場地、天氣、器材的影響較低，只要有一個平面及一套桌上遊戲即可開始進行。
6. 鼓勵互動：不管是競爭型遊戲或是合作型遊戲，需要利用言語或表情跟他人做溝通與協調，以影響或說服他人改變思考方向或策略。

### 三、桌遊融入教學，可能帶來的學習益處

桌遊最初創造目的只是為了好玩，但是將桌遊融入教學，除了讓學生感到樂趣外，它還有具有哪些學習之實質益處，以下是個人的一些想法：

#### （一）桌遊模擬真實社會的情境，讓孩子學習解決眼前問題

桌遊每一局遊戲賽事都有不同的互動與結局。而且，能提供即時回饋，每一個玩家進行操作後，都可能讓「戰局」風雲變色，考驗學生的智慧去解決這些問題，這也是桌遊的迷人之處。陳介宇（2010）認為桌遊能提供真實的經驗，兒童能根據桌遊的情境主題，運用已知的認知技能來解決問題，所獲得的經驗較為實際且深刻。從學習角度觀之，桌遊強調經驗的學習，無論是堆疊積木、打出紙牌，運用這些桌遊配件，都是在嘗試解決社交上遇到的諸多問題：「我是否該出這張牌？會不會危害別人利益」、「我該謹慎出牌，抑或是大膽求進」。桌遊製造了許多真實且即時的應對機會，讓孩子練習情緒控制，以及自我反思、解決當下問題。

#### （二）提供孩子豐富的學習機會，與自己的生命經驗進行聯結

聯合國教科文組織（UNESCO）在「二十一世紀教育」報告中，提出教育的四大核心目標：學會共處、學會認知、學會做事、學會做人，若能善用桌遊融入課程中，便有機會達成這幾個目標。藉由桌遊這項媒介讓學生學習與他人競爭與合作、學習桌遊之操作機制，在遊戲過程中應用配件，學習社交技巧、情緒智能、自我探索。另外，也從桌遊和生活經驗作聯結，讓學生學習待人處事之道、豐富自己的學習機會。桌遊模擬真實社會的情境，讓孩子學習解決眼前問題。另外，透過桌遊豐富自我的生命。

#### （三）桌遊教孩子學習如何玩，也學習接受輸

體驗桌上遊戲，一定有輸有贏，贏家樂不可支，輸家鬱鬱寡歡。心靈較為脆弱的孩子一時無法接受失敗，可能因此嚎啕大哭。這時便是良好機會教育時機，教師可以先安撫孩子的情緒，同理孩子失敗的心情，但是告訴孩子遊戲本來就有輸贏，重點是遊戲過程中，大家一同歡樂，讓孩子接受輸的事實。透過失敗的過程，大家一同討論如何增加這款桌遊獲勝技巧。桌遊模擬真實社會的情境，讓孩子學習解決眼前問題。

#### 四、桌上遊戲融入教學之潛在問題

沒有一樣教學策略是完美無缺的，能夠適合所有的學生。必須從學生認知基模、學習能力與班級文化而做調整。桌上遊戲融入教學，除了有學習的優點，也出現一些潛在問題，如下所示：

##### （一）桌遊並非萬靈丹，無法解決所有學習上的問題

桌遊一開始的發明，並不是為了達到什麼教育目標或是促進學習成效，單純只是為了好玩，讓玩家在操作桌遊的過程中得到樂趣。因此，教師在課堂上使用桌遊，是無法立馬提升學生的學習能力，促進所有學科的學習遷移，當然也無法解決所有學習的疑難雜症。

##### （二）桌遊融入教學使教室成為遊戲場，造成學習效果打折

一些老師可能認為，學習應是嚴肅謹慎的，學業必須透過勤奮而精通，並非一蹴可幾，但學習卻可能荒廢在嬉笑聲中。將桌遊融入課程，教室不啻成了遊戲園地，學生僅是喜歡玩這些遊戲，對於學習並無實質的幫助，無法反映在量化分數上。再者，花太多時間在桌遊，也可能讓課程的主軸變了調，對桌遊融入教學的方式存疑。

##### （三）教師趕課壓力大，桌遊融入教學時間可能受到限制

以桌遊融入教學活動，相對於一般的教師授課方式來得消耗時間，若在有限的 40 分鐘之內，要將學習與有趣兩個因素達到平衡，非常有挑戰性（王筱妮，2018）。教師普遍有趕課之壓力，以及備課時間不足之困擾（林政逸、吳珮瑩，2016），要在課堂上讓學生既要達到教學目標、又要讓學生完整體驗桌遊，實非一件易事。

##### （四）桌遊融入教學的課程設計不易

桌遊融入教學是否能成功，仰賴教師課程設計之能力，教師不但要考量學生的先備知識，也須思考課程教學目標，以及希望學生達成的能力指標，又要能兼顧學生多元的能力，必須教師具有多元創意能力與巧思。然而，教師備課時間不夠，又要自行設計教案，對於老師有很大的挑戰。

### （五）桌遊融入教學，不容易評量

桌遊融入教學，該如何進行評量，這是許多教師的疑問。因為桌遊設計即是讓玩家體驗其中的樂趣，好玩是最關鍵的因素。因此桌遊本身這項媒材並不具備教育目標，教師必須從學科去思考評量之方式。而且，過度強調利用桌遊來作為評量方式，而忽略桌遊令人愉悅的部分，反而會讓學生反感，達不到寓教於樂之效果。

## 五、桌上遊戲融入教學之建議

根據桌遊融入教學出現的潛在問題，提出有關建議，供未來使用桌遊融入教學的教育工作者參考：

### （一）用「玩」桌遊來學習，讓學生進行反思學習

劉育忠（2015）認為應該是用「玩」桌遊來學習，而非「用」桌遊來學習。質言之，桌遊不該只是教育的「替代物」，它不該只是讓學生精熟學習的一項「學習輔具」罷了！學生在進行桌遊之歷程中，會產生新的經驗，要經過「反思」的歷程，才能轉變為學習。爰此，教師可以引導學生深入分析與探討，解讀自己在桌遊中得到何種經驗與感受，幫助學生學習到新的事物。也可以讓學生分組討論，思考改變遊戲機制，讓遊戲有更多元的方法，以及思索這項桌遊可以運用於何處。

### （二）鼓勵教師嘗試將桌遊融入教學，從中達成教學目標

學生缺乏學習動機，上課自然心不在焉。教師不妨改變既有成見，將桌遊融入課堂教學，增加學生的好奇心與學習動機，從課堂的局外人成為主動學習者，讓教學不再一陳不變。教師可將桌遊作為教學輔助工具與學科的奠基模組，創造學習與挑戰的機會，讓學生從中學習如何操作桌遊配件、進行策略思考與批判性思考，以及在遊戲整個過程中，達成教師希冀達成的教學目標。

### （三）利用下課時間讓學生熟悉桌遊的遊戲機制，降低上課時間不夠的影響

教師會抱怨在課堂上操作桌遊，時間常常不夠用。王筱妮（2018）提到可以讓學生把握下課時間，讓學童自動自發的先行熟練桌遊的遊戲機制，以便在課堂上進行時，學童能夠迅速進入課程，省下在課堂上熟練桌遊的時間，而能在課堂上專注的進行教學概念的活動。另外，教師也可利用彈性課程的時間融入桌遊教學，避免時間不夠用的窘境。

#### (四) 建立桌遊融入教學社群，以及成立資訊共享平台

「教，而後知不足！」，桌遊融入教學的教師除熟悉桌遊的遊戲機制，亦須擁有高度觀察力與創作力。然而，一個人能力畢竟有限，建議在學校可以找到志同道合的夥伴們成立桌遊融入教學的社群，大家彼此討論課程的設計，如何利用桌遊進行統整教學，大家一同研發教材、學習單，以及共備課程。再者，可以成立資訊共享平台，大家彼此交流桌遊教學的心得與相關期刊文章，一同精進桌遊融入教學之能力。

#### (五) 不以遊戲勝負作為單一評量標準，採取多元評量的方式

個人認為不該以遊戲的勝負作為唯一評判學生能力的標準，而是思考教學目標為何。思考融入教學的桌遊式要評量學生哪方面能力，例如認知思考能力、口語表達能力、藝術鑑賞能力、人際相處能力等。教師不妨設計學習單，讓學童寫下進行這款桌遊獲得的心得，或是自己如何改變這款遊戲之機制，讓它變得更容易操作。也可讓學生分組進行討論，分享彼此心得，學生切磋桌遊的玩法。另外，可以鼓勵學生創意思考與小組合作，合力創作出校本與鄉土之特色桌遊

#### (六) 桌遊延伸至不同領域與不同單元，進行統整思考能力

桌遊融入教學需具備延續性，能夠與多個單元或不同學科整合，加強學童統整合理的能力，能夠提升教學效果與學習成效（王筱妮、梁淑坤，2018）。以數學課為例，可以利用桌遊「法老密碼」，讓學生學習四則運算與邏輯思考能力；「股票大亨」可以練習數學加法和乘法，以及學習資產配置與運用；「璀璨寶石」則是可以進行目標管理的探討，透過拿寶石了解自己的短期、中期與長期目標，如何用最用效率的方式蒐集分數卡。這些桌上遊戲可以整合不同的領域，端視教師的教育目標與統整學科而定，透過操作這些桌遊，加強學生統整合理能力。

## 六、結語

邇來，桌遊引起普羅大眾熱烈討論，桌遊教學研習也如雨後春筍般冒出來，桌遊像把火炬點燃眾多教師之熱忱。然而，使用桌遊這項教學媒介仍需注意是否符合教育意義，從中來達到教育或學習的目標，若僅把桌遊視為一種遊戲，那就太小覷桌遊。

桌遊不但可以玩得有趣，讓學生玩的興致盎然，桌遊也可玩的深度與多元，豐富學生的生命經驗，端視教師如何運用。教師可以嘗試將桌遊帶入課程中，透過桌遊讓學生進行知識學習、批判思考、情緒覺察與人際互動，提供學生不一樣

的視野。然而，桌遊融入教學並非完美無缺，仍會出現一些潛在問題，教師在使用上必須格外注意，仔細思考欲達成的教學目標以及希冀學生完成的學習目標，挑選一套適合學生程度以及能配合課程的桌遊，依據課堂教學去設計合適的教案。如此，教師方能降低桌遊融入教學帶來的問題，讓桌遊對學生學習有所裨益。在實際操作桌遊的過程中，讓學生有機會學習到高層次的思考能力，進而達到學習遷移的行為和態度，以及樹立學生樂在學習的態度，提升學習的效果。

### 參考文獻

- 王筱妮（2018）。桌遊的設計及融入國小三年級數與計算課程之研究（未出版碩士論文）。國立中山大學，高雄市。
- 王筱妮、梁淑坤（2018）。桌遊融入國小三年級數與計算課程之設計與反思。*臺灣數學教師*，39(2)，23-49。
- 吳承翰（2011）。桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究-以台北地區桌上遊戲專賣店顧客為例（未出版碩士論文）。國立台灣師範大學，台北市。
- 林政逸、吳珮瑩（2016）。學習共同體前導學校實施情形、困境與因應策略之研究。*師資培育與教師專業發展期刊*，9(2)，59-88。
- 陳介宇（2010）。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習可行性。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習可行性。*國教新知*，57(4)，40-45。
- 李柏鋒（2016）。葉丙成談借調創業：遊戲化在五年後將成教育難以或缺的趨勢。取自<https://www.inside.com.tw/2016/08/09/benson-pagamo>
- 劉育忠（2015）。淺談桌遊學習的療癒功能：找回世界的童心。*慧炬*，595，20-23。
- Csikszentmihalyi, M. & McCormack, J. (1995). The Influence of Teachers. *Phi Delta Kappan*, 67, p415-419.

