

參考文獻

「CBETA 電子佛典集成」，中華電子佛典協會，2009。

《佛光大辭典》電子版，佛光山文教基金會，2007。
太虛大師，〈人生佛教開題〉，《太虛大師全書》第2冊，（北京：宗教文化出版，2004）。

侯惠澤，臺灣科大 NTUST MEG 教育桌遊設計小組編著，《寓教於樂：知識主題桌上遊戲設計》，新北：台科大，2018。

吳兆田著，《引導反思的第一本書》（第3版），臺北：五南，2018。

Despain, Wendy 著；肖心怡譯，《遊戲設計的 100 個原理》，北京：人民郵電出版社，2015。

戴廷豫（釋妙曜）撰，〈弘法者應用資訊科技在佛法弘傳上之研究〉，碩士論文，佛光大學學習與數位科技學系，2010。

施政宏撰，〈依據 Bloom 認知教育目標修訂分類表之課程設計：以國小五年級線對稱教學為例〉，碩士論文，國立臺北教育大學數學暨資訊教育學系（含數學教育碩士班），2006。

張春興，〈知的歷程與教的歷程：認知心理學的發展及其在教育上的應用〉，《教育心理學報》，21 期（1988 年 6 月），頁 17-38。

【訊息】

邀請您護持捐款，支持佛教文化志業 助印《佛教圖書館館刊》可採線上信用卡捐款

《佛教圖書館館刊》創刊於民國 84 年，是一份關懷佛教圖書館經營管理的雜誌。旨在發展佛教圖書館事業，提供佛教圖書館經營管理的理論及分享實務作業資訊。

本刊創刊至今已發行 66 期，發行期間長達二十多年，是一份非營利刊物。每期出版後寄贈臺灣地區公共圖書館、大學院校圖書館、佛教圖書館、佛學院所、佛教研究相關單位及人員，並開放海外地區圖書單位申請，邀請您共同為佛教文獻的保存、傳播而努力，支持佛教文化志業的發展。

護持捐款，不限金額，歡迎隨喜贊助。

線上信用卡捐款

<http://www.gaya.org.tw/library/donate/>

郵政劃撥捐款

帳號：19131030 戶名：財團法人伽耶山基金會

