高雄市美濃國小108學年特教教師專業社群

桌遊融入十二年國教教學



目錄

高雄市美濃國小特教教師專業社群實施計畫……………………………………………1

高雄市美濃國小特教教師專業社群第一次會議紀錄……………………………………6

高雄市美濃國小特教教師專業社群第二次會議紀錄……………………………………14

高雄市美濃國小特教教師專業社群第三次會議紀錄……………………………………22

高雄市美濃國小特教教師專業社群研習簽到表…………………………………………29

高雄市美濃國小專業社群教學成果照片…………………………………………………36

高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教學與心得(社會技巧)……………………………41

高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教學與心得(客語融入綜合)………………………43

高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教學與心得(專任輔導)……………………………44

高雄市108學年度特殊教育教師專業成長社群第一次會議記錄

|  |
| --- |
| 一、 社群名稱: 桌遊應用特殊教育教學實務分享  二、 研習日期時間:108 年11 月 29 日 13:30~15:30  三、 主題:討論不同類型桌遊融入教學  四、 出席人員:如簽到表  五、 主持人: 江旻樺  六、 紀錄 : 江旻樺 |
| 七、 會議內容:討論桌遊與課程融入的相關性:組員分享自己熟悉的桌遊給夥伴教師,教師討論如何融入不同領域:語文、數學、學習策略、社交技巧等等。  本次介紹三個桌遊,依序如下:  一、搶尾刀  遊戲人數：2-5人  適合年齡：7歲以上  遊戲時間：約15分  玩法: 玩家依序出一、二或三張牌以湊成一排，當一排中有三張「３」、四張「４」、五張「５」、六張「６」或七張「７」時，這排便完成了！可以獲得你所完成的那排中所有的紙牌。遊戲結束時，擁有最多排的玩家獲勝。    二、迴轉壽司  遊戲人數:2-5人  適合年齡:8歲以上  遊戲時間:10-15分鐘。  玩法:1.從手牌中選一張放到自己面前。2.把剩下的牌傳給自己左手邊的玩家。遊戲總共進行3輪，最後分數最多的玩家獲勝。  卡牌功能介紹  Sushi go規則簡單，但是規則中最重要的是壽司的搭配跟組合，說明卡牌及組合功能。  2017_0709_23372600    2017_0709_23370600  哇沙米：放在哇沙米上面的握壽司分數x3，一張哇沙米只能搭配1張握壽司卡。但是如果只有哇沙米而沒有握壽司搭配的話，可是沒有分數的。  握壽司：握壽司分成3種，烏賊握壽司得3分、鮭魚握壽司得2分、蛋皮握壽司得1分，若有哇沙米搭配的話分數x3喔。  2017_0709_23355400  壽司捲：卡牌上的壽司捲符號數量相加，最多的玩家可以獲得6分，次高的獲得3分。  2017_0709_23391000  炸蝦：每有2張炸蝦可以獲得5分。但是只有1張炸蝦則沒有分數。    生魚片：每有3張生魚片可以獲得10分。只有1張或2張生魚片則沒有分數。  2017_0709_23383400  餃子：每張都有分數，收集越多張餃子，分數越多。  2017_0709_23430600   2017_0709_23345600 2017_0709_23374900  筷子：如果玩家有筷子置於面前，玩家可以在一回合選2張牌。  醬油：如果玩家有醬油置於面前，又拿到最多種顏色，則可以獲得4分。  布丁：遊戲進行3輪後才計分，最多布丁的玩家得6分，最少布丁的玩家扣6分，如果有多位招數相同，則平分得分(無條件捨去)，若全部的玩家布丁數量都一樣，沒有人會被扣分或加分。  三、 矮人礦坑  遊戲人數:3-10人  適合年齡:8歲以上  遊戲時間:30分鐘  玩法:  1.將卡片依照路徑卡、行動卡、矮人卡及金礦卡各自分開。 2.矮人卡會依照人數拿出的張數如下：   |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 玩家人數 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | 好矮人 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 7 | | 壞矮人 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 |   3.將拿出的矮人卡洗牌後一人發一張不讓其他玩家看到。其他的矮人卡面朝下放置一旁。  小密_矮人礦坑1.JPG  4.將一張起點卡及三張終點卡（一張金塊及二張石塊）放在桌面中央空出七張牌寬度的  間。每張終點卡相距一張牌長度的空間。  小密_矮人礦坑2.JPG  小密_矮人礦坑3.JPG    按照此方式擺放，終點卡面朝下  5.將路徑卡與行動卡一起洗牌發給每位玩家的張數依下表：   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 玩家人數 | 3~5人 | 6~7人 | 8~10人 | | 張數 | 6 | 5 | 4 |   6.將剩下的牌疊面朝下放在終點卡旁。 7.查看自已的身份牌    好矮人目標：想辦法製造路徑找到金礦即可獲得金塊。   壞矮人目標：在牌庫抽完及所有玩家手牌出玩時好矮人未找到金礦時可獲得金塊。  **遊戲目標** 三回合後獲得最多金塊的玩家獲勝  教學運用:  1.搶尾刀屬於反應型的桌遊，可提升特教學生的觀察力、注意力，對於情緒行為有問題的孩子，也可以培養挫折容忍以及加強對環境的察覺，是一個簡易型的小遊戲，刺激有趣。  2.迴轉壽司有結合數學的加法及乘法概念，同時也可提升注意力及記憶力，對於數學學習障礙的孩子來說，可以帶入四則運算以及倍數概念。  3.矮人礦坑的難度稍高一點，可以提升學生的判斷力以及空間方向，要具備完型概念的孩子才能順利把路鋪完，同時也考驗著臨場的判斷能力。  省思與回饋:  把桌遊帶入教學後，可激發孩子的學習動機，提升課堂樂趣：特教的孩子有需多都有缺乏成就感、學習成就低落的問題，當孩子知道這節課要玩桌遊時，課堂參與度明顯提升，玩桌遊也可以當成是很好的活動增強物，提升學習的興趣。  照片分享:  C:\Users\user\Downloads\桌遊\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0006.jpg  C:\Users\user\Downloads\桌遊\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0004.jpg  C:\Users\user\Downloads\桌遊\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0001.jpg  C:\Users\user\Downloads\桌遊\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0012.jpg |

高雄市108學年度特殊教育教師專業成長社群第二次會議紀錄

|  |
| --- |
| 一、 社群名稱: 桌遊應用特殊教育教學實務分享  二、 研習日期時間:109 年3 月 27 日 13:30~15:30  三、 主題:討論不同類型桌遊融入教學  四、 出席人員:如簽到表  五、 主持人: 江旻樺  六、 紀錄 : 江旻樺 |
| 七、 會議內容:討論桌遊與課程融入的相關性:組員分享自己熟悉的桌遊給夥伴教師,教師討論如何融入不同領域:語文、數學、學習策略、社交技巧等等。  本次介紹三個桌遊,依序如下:  一、全面通緝  遊戲人數：3-5人  適合年齡：7歲以上  遊戲時間：約10分  玩法: 當牌上的人物在做稱職的工作（ 法官在判決，或是警察在執法等）時，玩家必須立刻模仿這個角色的動作， 最慢的人會獲得桌上所有的牌。最先將全部的牌脫手的玩家獲得勝利！    二、火柴在說話  遊戲人數:3-8人  遊戲時間：約30分  玩法:  一開始先把所有透明牌擺在桌上，圍成兩個大圈（如果覺得太麻煩也可以疊起來放旁邊就好），接著把計分指示物放在一邊，題目牌洗好放旁邊作為抽牌堆。完成後像這樣。  [5.jpg](http://phantasia0021.pixnet.net/album/photo/62786522)   遊戲流程：  ．起始玩家抽一張題目牌，一位其他玩家講一個1~8之間的數字，題目卡上該數字的詞語，即為這回合的題目。  [6.jpg](http://phantasia0021.pixnet.net/album/photo/62786561)  其他人指定6號，那我的題目就是斷頭台。   ．將題目上的「提示」念給大家聽。例如我的題目是斷頭台，提示就是「物件」。  （小編自己玩的時候也會提示大家題目是幾個字。）  ．利用不限數量的透明牌，想辦法給其他玩家提示，讓他們猜中題目是什麼。  ．要怎麼給提示呢？可以任意擺放、移動、重疊、組合、遮掩透明牌，拼湊出題目的樣子、場景，任何能讓其他玩家理解你的意思的形狀。  ．注意：出題者不能說話，不能拼出數字或是文字，不能打手勢。（但可以用手指遮牌或是移動牌）  ．什麼意思呢？我們做個示範！   第一張圖  [8.jpg](http://phantasia0021.pixnet.net/album/photo/62786573)   第二張圖  [9.jpg](http://phantasia0021.pixnet.net/album/photo/62786588)  第三張圖  [10.jpg](http://phantasia0021.pixnet.net/album/photo/62786597)     三、 閃靈快手  遊戲人數：2-5人  適合年齡：8歲以上  遊戲時間：約20分  玩法:  １.將照片卡置於桌面，所有牌卡正面朝下洗勻，形成牌堆。五個道具(白幽靈、紅沙發、藍皮書、綠酒瓶、灰老鼠)放置於牌堆旁桌面中央處圍成一圈。玩家們坐在桌子四周，將手放在靠近道具的位置。選一玩家為起始翻牌玩家，負責將牌堆最上方的牌翻面放置在道具中央處。   ２.當牌被翻至正面時，所有玩家根據照片卡上兩物品的圖案及顏色進行判斷。若照片卡上兩樣物品中，其中一樣物品的圖案及顏色皆與其中一個道具完全相同，則玩家們須以最快的速度將此與卡片上物品圖案及顏色皆相同的道具握在手中。若照片卡上兩樣物品中，其圖案及顏色皆未與任何一個道具完全相同，則玩家們須以最快的速度將此與卡片上物品圖案及顏色皆無關的道具握在手中。   ３.最先握到正確道具的玩家，可取得該張照片卡正面朝下置於自家面前。同時成為下一輪的翻牌玩家，負責將目前牌堆最上方的牌翻面至道具中央。至  於握到錯誤道具的玩家，則須將自家面前的1張照片卡拿給握到正確道具的玩家。若該玩家面前無任何照片卡，則無須進行移轉照片卡的動作。   ４.當牌堆上所有的牌卡皆被翻完後，遊戲即告結束。玩家們統計各自所獲得的牌卡，數量最多者即為遊戲贏家。  **遊戲主題與機制**  03-04  閃靈快手(Geistesblitz)遊戲測試玩家們的圖像辨識力、推理判斷力及行動反應力，屬於社會類的紙牌遊戲。遊戲中所運用的機制包括「圖案識別」等，相當適合在聯誼、派對及家庭場合中進行。   省思與回饋:  教學加入桌遊後，孩子的專注力提升了，學習興趣也增進不少，對於遊戲的規  照片分享: |

高雄市美濃國小特殊教育教師專業成長社群第三次會議紀錄

|  |
| --- |
| 一、 社群名稱: 桌遊應用特殊教育教學實務分享  二、 研習日期時間:109 年5月 29 日 13:30~16:30  三、 主題:討論不同類型桌遊融入教學  四、 出席人員:如簽到表  五、 主持人: 江旻樺  六、 紀錄 : 吳宥翰 |
| 七、 會議內容:討論桌遊與課程融入的相關性:組員分享自己熟悉的桌遊給夥伴教師,教師討論如何融入不同領域:語文、數學、學習策略、社交技巧等等。  本次介紹三個桌遊,依序如下:  一、迷途小火車 適合年齡：8歲 遊戲人數：2-4人 遊戲時間：30分鐘  遊戲配件：88張卡牌（4張火車頭、84張車廂）  **遊戲目標：**  開始時，每位玩家面前皆有一組列車，包括：1張火車頭、7張數字由大至小排列的車廂。在玩家的回合，他可以抽1張新的車廂牌，取代他已有的其中1張車廂，玩家也可以使用車廂牌的功能，改變車廂的次序，甚至移除其他玩家的車廂，第一位玩家成功將車廂的數字排成由小至大的序列，便成為勝利者。    **遊戲準備：**  1.每位玩家拿取1張火車頭牌（不用的火車頭排放回合內）。  2.將84張車廂牌洗勻，然後發給每位玩家7張。將餘下的車廂牌放在桌面中央，牌面朝下成為牌庫。  3.每位玩家將車廂牌由左至右，數字由大至小排成一行，然後將火車頭放在最左面。  4.隨機決定起始玩家。  5.由起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家從排庫抽一定數的牌：起始玩家1張，第二位玩家2張，第三位玩家3張，第四位玩家4張。  6.由起始玩家開始，按順時針方向，每位玩家從剛抽到的牌中選1張（把其他的牌面朝下放進氣牌堆），並將該牌放進他的列車，取代其中1張已存在的車廂牌，該牌被取代的牌則面鈔上放到牌庫旁。  7.在任何時候，假如有2張功能（一共有8種功能）相同的牌放在牌庫旁，將它們都放進棄牌堆。  行遊戲：  由起始玩家開始按順時針方向，輪流進行回合。在自己的回合，玩家必須從兩個行動中選擇一個執行。當玩家完成行動，下一位玩家亦從兩個行動中選擇一個執行，如此類推。    行動一：抽1張牌  從牌庫抽取頂牌，你需要將這張牌放進你的列車，取代其中1張你已有的車廂牌，把被取代的牌放在牌庫的旁邊，現在該牌的功能可供任何玩家選用。  行動二：使用1張牌的功能  選擇1張在牌庫旁的牌，將之放進棄牌堆，並使用其功能，一共有8種功能，會於後面詳述。  其他規則：  1.在任何時候，有兩張功能完全一樣的牌放在牌庫的旁邊，便要將它們棄掉。  2.在棄牌堆中的牌，全都要面朝下，玩家不得查看。  3.假如牌庫沒有牌，將棄牌堆洗勻，組成新的牌庫。  4.假如牌庫旁邊沒有功能牌供行動二使用，則玩家只能執行行動一（抽1張牌）。  5.火車頭只是提醒玩家，在遊戲結束時，號碼最小的車廂該放在那裡，這張牌不像是車廂牌，因此當玩家使用行動二時，任何影響卡牌位置的功能，都不會把火車頭牌列入考慮之列。  遊戲結束與勝利：  當一位玩家把列車的所有車廂牌，數字由小至大，由左至右排好，遊戲立即結束，該玩家成為勝利者。  二、小農夫  遊戲年齡:6歲以上  遊戲人數:3-6人  遊戲時間:15分鐘  [https://1.bp.blogspot.com/-8Ru_FDMsRX0/XiF99_b_58I/AAAAAAAAGCk/CUSEvxAC6qMlYZrkrzNRLibAbuG3IorLgCNcBGAsYHQ/s400/82391308_3270695472947367_3535431544069947392_n.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-8Ru_FDMsRX0/XiF99_b_58I/AAAAAAAAGCk/CUSEvxAC6qMlYZrkrzNRLibAbuG3IorLgCNcBGAsYHQ/s1600/82391308_3270695472947367_3535431544069947392_n.jpg)  **起始設置**  1、將5張菜價卡擺放在桌面上。  2、將5種蔬菜，依隨機順序擺放在菜價卡上，並分別標示於價格1、2、3、4、5。  3、決定一位起始玩家。  [https://1.bp.blogspot.com/-JLzvINlXTmE/XiHd9uj20fI/AAAAAAAAGEQ/ELeTdhg1iZcnzY8bbFugkNT9t30_g9jgACNcBGAsYHQ/s400/82182489_3271415449542036_1935839960439455744_n.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-JLzvINlXTmE/XiHd9uj20fI/AAAAAAAAGEQ/ELeTdhg1iZcnzY8bbFugkNT9t30_g9jgACNcBGAsYHQ/s1600/82182489_3271415449542036_1935839960439455744_n.jpg)  遊戲進行:  1、每一輪會打開玩家人數＋1張作物卡放置於場上。  2、從起始玩家依序選擇一張作物卡帶走，帶走的作物卡為隱藏資訊。  3、剩下的最後一張，上面每個蔬菜使對應的蔬菜價格＋1，如果超過6會導致崩盤回到1  4、由起始玩家的下一位玩家為新的起始玩家。  [https://1.bp.blogspot.com/-TW4kRtKz-vM/XiHd9v2CqNI/AAAAAAAAGEM/pvcwuWp_OQYkUuaC0QskSojoaFord4E0gCNcBGAsYHQ/s400/83056133_3271415432875371_3748064641771634688_n.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-TW4kRtKz-vM/XiHd9v2CqNI/AAAAAAAAGEM/pvcwuWp_OQYkUuaC0QskSojoaFord4E0gCNcBGAsYHQ/s1600/83056133_3271415432875371_3748064641771634688_n.jpg)  **遊戲結束** 玩家6張作物卡依照當時的蔬菜價格進行總和，最高玩家獲勝，平手則共同勝利。  三、彩珠人  遊戲人數：2-6人  適合年齡：6歲以上  遊戲時間：約15分  **遊戲步驟：** 1.拿取同色珍珠牌 2.或打出同色珍珠牌 3.盡可能獲得最高分數    照片分享: |

高雄市美濃國小特殊教育教師專業成長社群 教學成果照片

|  |  |
| --- | --- |
| D:\108專業社群\桌遊社群照片\5E3D029F-9495-42AB-B823-4043FAB7306D.jpg | D:\108專業社群\桌遊社群照片\109DF014-B772-40D4-9072-2B3030EE4114.jpg |
| 桌遊融入英語教學-形狀排序 108.11.25 | 桌遊融入英語教學-形狀排序 108.11.25 |
| D:\108專業社群\桌遊社群照片\2019123色卡加入體育課_200311_0005.jpg | D:\108專業社群\桌遊社群照片\2019123色卡加入體育課_200311_0002.jpg |
| 桌遊融入體育教學-顏色配對 108.12.23 | 桌遊融入體育教學-顏色配對 108.12.23 |
| D:\108專業社群\桌遊社群照片\72C6C246-DD4D-4C77-897D-7A23E08ACBF2.jpg |  |
| 寒假桌遊冬令營 109.01.21 | 寒假桌遊冬令營 109.01.21 |
|  |  |
| 特教班數學領域教學-快手疊杯 109.02.27 | 特教班數學領域教學-快手疊杯 109.02.27 |
|  |  |
| 資源班社會技巧教學-全面通緝 109.03.05 | 資源班教學-全面通緝 109.03.05 |
|  |  |
| 資源班社會技巧教學-小農夫 109.03.20 | 資源班社會技巧教學-小農夫 109.03.20 |
|  |  |
| 專業社群交流照片 109.04.08 | 專業社群交流照片 109.04.20 |
|  |  |
| 專業社群交流照片 109.05.10 | 專業社群交流照片 109.04.08 |
| D:\108專業社群\桌遊社群照片\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0001.jpg | D:\108專業社群\桌遊社群照片\20191129 搶尾刀、迴轉壽司、矮人礦坑_200311_0012_0.jpg |
| 專業社群交流照片 108.11.27 | 專業社群交流照片 108.11.27 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
| 身障課照班教學-Spot it 109.04.15 | 身障課照班教學-Spot it 109.04.15 | |
|  |  | |
| 身障課照班教學-疊疊樂 109.04.22 | 身障課照班教學-母雞下蛋 109.06.19 | |
|  |  | |
| 資源班社會技巧教學-伐木人 109.05.14 | 資源班社會技巧教學-企鵝打冰磚 109.06.10 | |
|  | |  | |
| 特教研習-Spot it 108.12.18 | | 特教研習-Spot it 108.12.18 | |
|  | |  | |
| 特教研習-數字急轉彎 108.12.18 | | 特教研習-數字急轉彎 108.12.18 | |
|  | |  | |
| 特教研習-快手疊杯進階版 108.12.18 | | 特教研習-快手疊杯進階版 108.12.18 | |

桌遊教學應用與心得

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 桌遊名稱 | 滿腦子蕃茄 | 教學者 | 江旻樺 |
| 教學對象 | 資源班學生-4人 | 教學日期 | 109.06.05 |
| 桌遊功能介紹 | | | |
| ★遊戲人數：2-8人   ★適合年齡：6歲以上   ★遊戲時間：約15-20分鐘。  ★遊戲配件：七張大蕃茄分類圖卡，每大類下各7張底色相同的小蕃茄圖卡共49張小蕃茄卡。  ★遊戲規則：  1.依學生程度選擇要玩幾類大蕃茄圖卡，則要挑出該大類下各7張與大蕃茄卡相同底色  　的小蕃茄卡進行遊戲。若選五張大蕃茄卡，則要挑出該五大類下35張小蕃茄圖卡。  2.將大蕃茄卡圖朝上排成一橫排，依序介紹其各7種物品並統一命名。挑出配對大蕃茄    卡各1張小蕃茄卡放在下面，請大家看後依序唱名後蓋起來。其餘整疊小蕃茄卡放桌    上，每次翻1張依底色放該類蓋著的小蕃茄卡上面，最先說出該類前一張蓋著的小蕃    茄卡物品名稱者，即可獲得前一張卡，再將翻出的牌蓋起來放該類大蕃茄卡下方。  3.整疊小蕃茄卡翻完後，搶答中得到最多張小蕃茄卡者為優勝。  ★遊戲功能：  1.  分類的功能：7張大蕃茄卡依顏色各配對7張同類別屬性物品的小蕃茄卡，分別為動物類、水果類、蔬菜類、食物類、工具類、家俱類、建物類。  2.  命名的功能：遊戲的玩法是翻牌後，最先說出同類別前一張蓋起來小蕃茄牌的物品名稱贏得該張牌，所以玩之前要先確認各張牌物品的命名而且記起來。  3. 視、聽覺記憶的功能：由於翻牌後說出該類別前一張蓋起來的牌，該張牌就要蓋起來，下次翻到該類別牌時要記得此張牌物品為何並說出。若玩時7大類牌全用，則至少同時要記得每類各1種物品共7種物品名稱。 | | | |
| 教學目標及應用 | | | |
| 教學目標:  1.簡單好玩的遊戲規則，二人以上即可進行，以搶答方式進行，可以訓練學生迅速反應的能力。  2.各類生活情境物品的卡片交替出現，能訓練且提高學生的專注力。  3.運用各類生活物品圖片，提升學生認識物品名稱的詞彙量，增進口語表達能力。  4.學生在遊戲中看圖卡並專心聆聽該物品名稱後記下蓋起來，待翻到同類牌後說出來，可訓練  　其視覺及聽覺記憶能力。  教學應用:  1.  由於資源班有不同障礙類別的孩子，同樣的教材內容依孩子的不同能力有不同的教學目標，同樣的桌上遊戲對不同障礙的孩子也有不同的功能。例如，此次遊戲中有學障和輕度智障的學生，輕度智障的學生合併有語言發展較弱的問題，因此看圖命名是一種增進口語及詞彙量的很好方式，而對學習障礙的學生容易有分心的問題，此遊戲用搶答的方式必須集中注意力才能搶得先機，因此可以增進專注力。且學習障礙學生常會把物品全部混成一團不太會整理房間或書包，而該遊戲將生活用品分類，則可增進學生判別分類的能力。  2.  由於此次遊戲對象為二年級學生，其語文能力稍弱及社會經驗較少，故開始遊戲時只挑選七大類中比較簡單的四大類先進行，待學生熟悉遊戲方式後，再逐漸加入一類成為五大類。 | | | |
| 心得省思 | | | |
| 優勢:  1.學生對遊戲興趣濃厚，對於課程的投入度及專注力非常高。  2.結合桌遊遊戲和命名練習，且圖片色彩鮮明辨識度高，學生不知不覺多學習了許多詞彙，一  　開始記得該物品但說不出名稱只能用手指的輕度智障學生，多練習幾次後，能口語說出正確  　物品名稱的次數大幅提高，可見效果良好。  3.  除了練習口說能力以外，更能提升視覺與聽覺記憶的能力，原先表現不佳的學生在第二次第  三次的遊戲中可以看出進步。  4.遊戲規則簡單、易了解，即使是低年級的孩子也能馬上上手，當作課程延伸的活動也不會佔    用太多的時間。  5.  除了國語以外，能力比較強的普通班學生也可針對物品進行其他語言的教學，利如客語或英  語教學。  困境:  1.  由於是國外的遊戲產品，該遊戲以農莊為主，所以會有一些物品學生較少機會認識或沒有見過，例如：水車、暖爐、穀倉、耕耘機等。對高年級或一般程度較好的學生可能學起來很快沒有問題，但對於低年級或資源班學生認識物品到記得詞彙名稱需要較長時間，甚至可能記不起來，相對會減少遊戲的樂趣。因此對程度較弱的學生能玩到五大類就是極限了。 | | | |

桌遊教學應用與心得

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 桌遊名稱 | 閃靈快手第一代 | 教學者 | 吳采筠 |
| 教學對象 | 二年忠班-18人 | 教學日期 | 108.3.07 |
| 桌遊功能介紹 | | | |
| 1. 利用閃靈快手圖卡訓練學生觀察力與分辨力，說出正確物件名稱。 2. 前置作業：製作物件及圖卡照片電子檔。 3. 活動進行： 4. 物件名稱以客語教學。 5. 男女各派5名代表，進行搶答對抗賽。 6. 每次顯示一張圖卡，兩隊各派一人，搶先拿到正確物件，並以客語說出正確的物件名稱的，得一分。在一定時間內，累積分數較高的組別獲勝。 | | | |
| 教學目標及應用 | | | |
| 1. 觀察物件，能以客語說出物件的名稱(含顏色) 2. 觀察圖卡，能以客語說出物件的名稱(含顏色) 3. 分辨物件在圖與實物的異同後，能以客語說出正確物件名稱。 4. 藉由分組競賽激發團隊精神與積極學習的態度。 | | | |
| 教學心得與省思 | | | |
| 1. 進行物件名稱教學，大多數的學生均能掌握正確的發音。 2. 學生雖然可以快速判斷出正確物件答案，但有時無法立刻精準以客語說出正 確答案，而錯失得分機會。所以可再加強學生客語說的能力。 3. 活動進行雖以代表制，非以原遊戲小卡顯示題目，而以單槍顯示事先製作的圖檔來顯示題目，讓其他學生也有參與感，同步思考正確答案。 4. 全體學生參與度極高，並提高說客語的動機與學習興趣 | | | |

桌遊教學應用與心得

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 桌遊名稱 | 矮人礦坑 | 教學者 | 張惠寧 |
| 教學對象 | 中年級學生8人 | 教學日期 | 109.04.28 |
| 桌遊功能介紹 | | | |
| * **遊戲人數**：3-10人。 * **適合年齡：**8歲以上。 * **遊戲時間：**約30分鐘。 * **遊戲配件：** 44 張礦道卡、 27 張道具卡、28 張金塊卡、11 張身分卡。 * **遊戲規則：**   玩家抽牌決定身分是好矮人或壞矮人，好矮人要鋪路找到終點的金塊，壞矮人要堵路，不讓路接通，最後牌出盡時，如果好矮人沒有成功找到金塊，則壞矮人獲勝。   * **遊戲功能：**   溝通合作：玩家需在遊戲過程中，辨別與自己同陣營的玩家，並與其合作找到金礦或是聯手阻撓對手陣營的玩家。 | | | |
| 教學目標及應用 | | | |
| 1. **催化團體氛圍**：依抽到好、壞矮人分為兩陣營，打散原來的小組，和其他成員有溝通互動的機會。 2. **在自然情境中，觀察學生和同儕互動的模樣：**在遊戲過程中，學生為了達成目的需要說服別人、和他人合作，可藉此觀察學生如何滿足自己的需要、如何達成目的，在過程中是較為主動、被動或是指揮、聽從的角色，並依此進行討論。 3. **扮演不同的自己：**學生可以依據自己的角色選擇幫助別人、禁止別人或是搗蛋，在遊戲中突破固有的行為模式，讓學生有機會扮演不同的模樣。 | | | |
| 心得省思 | | | |
| 1. 將桌遊運用在輔導活動中，除了能引起學生興趣、卸下學生的防衛，還能活絡團體的氛圍，讓學生自然而然的產生互動，在遊戲中看見學生原本的模樣。 2. 因為學生對遊戲的投入，所以在遊戲後的討論較能產生共鳴，並延伸連結到學生平日生活中和同學的互動、相處，以遊戲為媒介讓學生能較安心的進行分享，降低學生對於袒露的抗拒與防備。 3. 學生的行動會局限於拿到的手牌，如果沒有合適的手牌，學生只能棄牌；或是被他人禁止行動後，一直無法解除，會讓學生較沒有參與感，顯得意興闌珊。 | | | |