

108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

瑞豐國小曾郁熙

瑞豐國小郭靜文

瑞豐國小許雅茹

瑞豐國小陳憶萱

瑞豐國小吳茜雯

大寮國小梁翠媛

九曲國小林季薇

實施期程：自108年12月至109年6月止

【成果報告目錄】

實施計畫

社群實施計畫

社群記錄/桌遊提問單/每次 ORID 回饋

社群記錄-第 1 次

社群記錄-第 2 次

桌遊提問單-個人中心學派

社群記錄-第 3 次

桌遊提問單-現實治療學派

WDEP 練習空白單

社群記錄-第 4 次

桌遊提問單-薩提爾學派

社群記錄-第 5 次

桌遊提問單-焦點解決學派

社群記錄-第 6 次

社群記錄-第 7 次

總回饋/社群討論

社群研習總回饋表

桌遊適用領域分類表

桌遊使用推薦表

桌遊使用推薦彙整版

成果--教學示例

教學示例共 21 份

社群實施計畫

108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群 十二年國民基本教育暨特殊教育課程之 「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」精進實施計畫

壹、緣起：

十二年國民基本教育之課程發展本於全人教育的精神，秉持「自發」、「互動」及「共好」的理念，期許培育學生為具有「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」的「終身學習者」。而特殊需求課綱中的社會技巧課程目標為：「1.(處己)能處理自己的情緒、壓力，並提升自我效能；2.(處人)能處理與他人有關的基本溝通、與人相處、兩性互動、處理衝突技巧；3.(處環境)能處理與環境相關的事務，並具備在教室生存及社區內活動的基本應對進退能力」。此兩者的發展趨勢、關注重點皆不謀而合。

身心障礙學生因為欠缺社會技巧，容易衍伸出情緒、人際、社會適應問題，特殊教育教師為了處理此問題，大多會在自己的課堂開設「社會技巧」課程，並且在有需要時進行入班協助、同儕接納、個別晤談等介入方式。在許多教學與輔導媒材中，本社群選擇符合主題的桌上遊戲做為介入媒材，並邀請專任輔導教師做為講師，帶領大家從認識桌遊、體驗桌遊玩法、累積與擴充遊戲機制、適時以提問方式引導學生，進而讓學生能覺察與處理自身情緒、增進溝通表達能力、提升人際互動品質並表現出適當的行為。

貳、依據：108年10月22日高市教特字第10837320100號函辦理。

叁、目的：

- 一、藉由介紹與體驗符合主題之桌上遊戲素材，提升特教教師運用桌遊融入特殊需求課程設計與進行學生輔導的知能。
- 二、將同類型的桌遊合併介紹，社群教師共備不同桌遊間的異、同玩法，累積並創新擴充各項遊戲機制及教學媒材使用方法，讓教師可快速將素材運用於教室中。
- 三、以桌遊為教學媒材，佐以提問引導的方式，幫助特教教師以此模式協助學生練習覺察與處理自身情緒、增進溝通表達能力、提升人際互動品質並表現出適當的行為，進而減少情緒、人際、社會適應問題。

肆、主辦單位：高雄市政府教育局。

伍、承辦單位：高雄市瑞豐國小。

陸、協辦單位：高雄市特殊教育資源中心。

柒、參加對象：本市有開設社會技巧課程之不分類資源班及情緒障礙巡迴輔導班教師，有意願者皆可報名。

捌、報名方式：參與社群教師應進入「全國特殊教育資訊網-研習報名」登錄報名 (<https://special.moe.gov.tw/study.php>)。

玖、實施期程：自108年12月至109年6月止，週三共七次。第一、七次為14：00~16：00；第二至六次為13：30~16：30。

拾、參加人數：參與研討社群以4~12人為主（以報名先後順序為主）。

拾壹、教師專業成長社群運作之整體規劃說明：

一、運作規劃：

（一）訂定年度運作目標，檢核執行歷程：

教師自主性規劃及擬定各階段運作目標，隨時修正執行目標及策略。

（二）依計畫內容及期程落實執行：

預計從108年12月起實施，每月一至二次研討，利用週三13：30~16：30(或14：00~16：00)的時間進行，如有特殊狀況可調整於假日辦理。

（三）聘請專家諮詢及有經驗教師實務分享：

邀請本市特教輔導團輔導員蒞校指導與提供諮詢，以作為推動過程中社群教師檢核修正運作內涵；並遴聘有輔導專長之教師分享實務經驗，幫助教師深化社會技巧課程設計。

（四）辦理成果發表會：

1. 配合本市教育局召開成果發表會，向全市特教教師分享社群運作的寶貴經驗，為日後蘊育他校專業社群做儲能準備。
2. 產出至少1份教材、教案或教學示例，送至本市教育局集結，進行本市優秀特殊教育教材成果展現。

二、社群名冊：

項次	姓名	職稱	服務學校	備註
1	郭靜文	資源班教師	瑞豐國小	社群召集人
2	陳憶萱	資源班教師	瑞豐國小	支援行政事務
3	許雅茹	資源班教師	瑞豐國小	支援庶務處理
4	吳茜雯	情障巡輔教師	瑞豐國小	
5	梁翠媛	資源班教師	大寮國小	
6	林季薇	資源班教師	九曲國小	

三、運作策略：

(一) 方式：透過講座分享及社群研討等方式，促使社群成員瞭解十二年國教課綱與特殊需求-社會技巧課程概念，於共備與實做歷程中熟悉教學與輔導媒材，相互激盪、進行轉化，以利落實於教學中。

(二) 課程規劃：

1. 聘請專家指導：邀請本市特教輔導團輔導員蒞校指導與提供諮詢，以作為推動過程中社群教師檢核修正運作內涵；並遴聘有輔導專長之教師分享實務經驗，幫助教師深化社會技巧課程設計。

2. 教師社群主題研討：結合提問引導的社會技巧桌遊相關實務探討、問題與解決。

3. 實施進度：(每月一至二次研討，以下暫定時間待確認後公布)

項次	日期/時間	實施內容	實施方式	主講或指導者	地點	人數
1	108.12.25 14:00-16:00	1. 社群夥伴相見歡。 2. 社群目標與進行方式簡介。 3. 輔導員回饋與建議。	活動 講習/簡報 提問/討論	主講： 郭靜文 指導： 劉志文 特教輔導員	瑞豐國小	6
2	109.02.26 (暫定) 13:30-16:30	1. 介紹【情緒覺察】主題桌遊 2. 桌遊分析與應用。 3. 提問技巧 PART-1。	體驗實做 討論/分享 講習/簡報	主講/帶領： 曾郁熙 專任輔導教師	瑞豐國小	6
3	109.03.18 (暫定)	1. 介紹【情緒處理】主題桌遊	體驗實做	主講/帶領： 曾郁熙	瑞豐國小	6

	13:30-16:30	2. 桌遊分析與應用。 3. 提問技巧 PART-2。	討論/分享 講習/簡報	專任輔導教師		
4	109.04.08 (暫定) 13:30-16:30	1. 介紹【溝通表達】主題桌遊 2. 桌遊分析與應用。 3. 提問技巧 PART-3。	體驗實做 討論/分享 講習/簡報	主講/帶領： 曾郁熙 專任輔導教師	瑞豐國小	6
5	109.04.29 (暫定) 13:30-16:30	1. 介紹【人際互動】主題桌遊 2. 桌遊分析與應用。 3. 提問技巧 PART-4。	體驗實做 討論/分享 講習/簡報	主講/帶領： 曾郁熙 專任輔導教師	瑞豐國小	6
6	109.05.20 (暫定) 13:30~16:30	1. 介紹【正向鼓勵】主題桌遊 2. 桌遊分析與應用。 3. 提問技巧 PART-5。	體驗實做 討論/分享 講習/簡報	主講/帶領： 曾郁熙 專任輔導教師	瑞豐國小	6
7	109.06.10 (暫定) 14:00~16:00	1. 成果報告分享。	成果發表	社群教師	瑞豐國小	6

拾貳、經費：2萬5仟元整（詳如經費概算表）。

拾參、參加人員給予公假登記，課務自理，如因時間調整於假日辦理研討活動，參與人員准允一年內補假半日。

拾肆、預期效益：

- 一、提升特教教師運用桌遊融入特殊需求課程設計與進行學生輔導的知能。
- 二、社群教師進行共備，累積並創新擴充各項遊戲機制及教學媒材使用方法，日後可快速將素材運用於教室中。
- 三、以桌遊為教學媒材，佐以提問引導的方式，幫助特教教師以此模式協助學生練習覺察與處理自身情緒、增進溝通表達能力、提升人際互動品質並表現出適當的行為，進而減少情緒、人際、社會適應問題。

拾伍、本計畫工作圓滿達成任務，依高雄市教育人員獎勵辦法相關規定辦理獎勵。

拾陸、本計畫經呈報教育局審核通過，並陳校長核可後實施，修正亦同。

承辦人

教師兼
特教組長 陳憶萱

單位主管

教師兼輔導
室代理主任 梁蕙蘭

會計主任

楊英亭

校長

瑞豐國民小學 曾振興

社群記錄

桌遊提問單

每次 ORID 回饋

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第一次社群

簡報 1

相見歡



感謝輔導員劉志文老師今天參加我們的社群，由我先報告，中間也會穿插一些活動，最後再請志文老師給予我們回饋建議。



今天我們相聚在這裡，付出時間參加每一次社群，都是為了將來可以應用在學生身上。

玩轉社群簽到表

108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特教課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

社群日期：108年12月25日下午2：00-4：00
社群地點：瑞豐國小不分組資源教室

姓名	職稱	服務學校	簽到/簽退
劉志文	特教資源中心輔導員	旗山區中山國小	劉志文
曾昭熙	華語輔導教師	宿霧區瑞豐國小	曾昭熙
郭錦文	資源班教師	宿霧區瑞豐國小	郭錦文
陳懷澄	資源班教師	宿霧區瑞豐國小	陳懷澄
許裕茹	資源班教師	宿霧區瑞豐國小	許裕茹
吳麗雲	特教助理教師	宿霧區瑞豐國小	吳麗雲
謝翠蓮	資源班教師	大寮區大寮國小	謝翠蓮
林孝慈	資源班教師	大樹區九曲國小	林孝慈

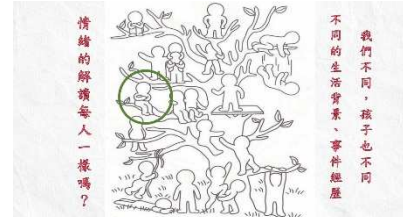
相見歡分為三部份：1.對彼此(夥伴間)；2.對情緒議題(社群主軸)；3.對社群運作模式。



簡單有趣的遊戲機制，也適合改編使用到其他領域。



本社群涵蓋多主題，但情緒是其中重要的一部份。



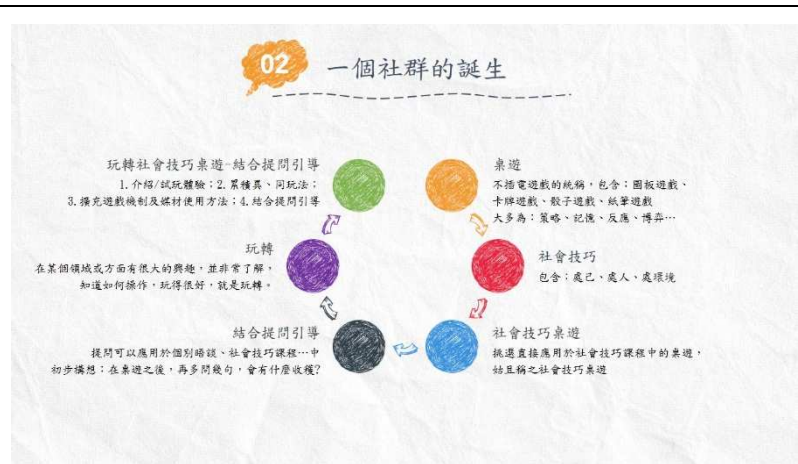
「角色樹」也適合用來了解個別學生的心理狀態。



社群的延續性、互動性較高，雖然有產出成果的壓力，但是，更可以讓大家都充分討論，有更多實做的成份，學以致用的記憶會更深刻。

簡報 2

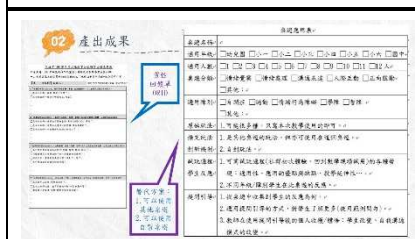
社群簡介



社群菜單：先從暖心的「正向鼓勵類桌遊」開始，搭配多層次的「提問引導」，進入主菜共「情緒覺察、情緒處理、溝通表達、人際互動五類桌遊」，最後希望能將素材「延伸、應用」更廣泛。



我們不是訓練專業的輔導人員，因此走向並非如輔導體系一般的演練對話。社群目標是希望讓成員們了解不同取向的主要精神、重要方法，也提供一些引導問句供大家使用，可以運用在桌遊前、中、後，幫助老師們從不同方向了解學生，也引導學生說更多。



- 本社群的產出成果有四：
1. 桌遊應用表：成員們回到教學現場後的實際應用/教學記錄。
 2. 桌遊使用推薦表：針對介紹的桌遊依推薦程度給予評分，供大家參考。
 3. 回饋單：運用 ORID 焦點討論法設計質性回饋問題，並引導出更多決定/行動層次。
 4. 網路平台 Classting：供社群成員隨時查閱資料，並有討論分享的功能。

簡報 3

對應課綱

對應課綱

108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

先問問自己

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？

先問問自己，再看看夥伴的回應，會激發更多思考喔！

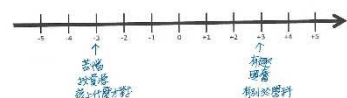
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

① 培養生活能力 (生活技能、團隊合作)
② 培養學生思考、溝通能力 → 提升學習滿意度
③ 老師輕鬆、學生開心、班上氣氛好

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

① 自我控制與情緒管理
② 能在各場合 (家庭、工作、社會) 表現適當行為
③ 自我認同 (看到自己的長處、有自信)
④ 主動、勇敢與人互動
⑤ 問題解決能力

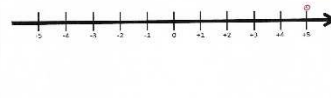
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

① 教育過程
② 學習內容
③ 教學環境

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

① 自我控制與情緒管理
② 能在各場合 (家庭、工作、社會) 表現適當行為
③ 自我認同 (看到自己的長處、有自信)
④ 主動、勇敢與人互動
⑤ 問題解決能力

108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 了解學生學習的困難 (也幫助理解)
2. 一起解決問題
3. 幫助學生學習生活

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制能力
2. 建立積極正向的學習
3. 能建立良好人際關係、解決問題

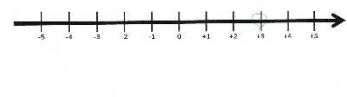
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制 (情緒管理)
2. 自我控制 (情緒管理)
3. 自我控制 (情緒管理)

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

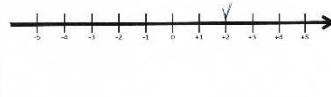
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 幫助學生建立良好人際關係
2. 幫助學生學習生活技能
3. 幫助學生學習生活技能

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

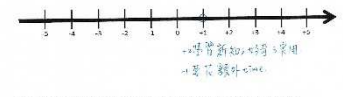
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

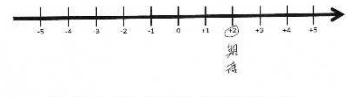
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

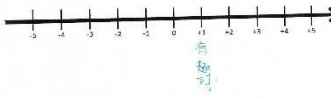
108 學年度國民小學課程綱要
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

★請試著回答以下問題：

Q1: 想到要上社會技巧領域課程的心裡指數是什麼？有多強烈呢？

【說明】想像自己心裡有個溫度計，從 0 到 10，0 代表「完全不強烈」，10 代表「非常強烈」。

負面情緒 正面情緒



Q2: 你對社會技巧領域課程的期待是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

Q3: 透過社會技巧領域課程的實施，30 年後，你認為學生還能運用在生活中的概念是什麼？請試著寫出 3 項。

1. 自我控制
2. 自我控制
3. 自我控制

苦思中的兩組夥伴→



任何教材或教學方式都要回歸到是否符合課綱精神及學生特殊需求。因此，透過分組討論的方式，經歷從「一段文字+八字摘要→四字摘要→歸類放入學習表現→用一句話來說明兩者關聯性」的活動，幫助夥伴感受課綱精神，以及回頭思考想帶給學生的東西(先問問自己的問題)，這些內涵都可以體現到社群未來進行的桌遊及提問中。



換個角度看素養-社會技巧課綱摘要表

至	核心素養	項目說明	核心素養具體內涵	摘要提出	摘要最重要的
至	A1 身心素養	具備身心健全發展的能力，擁有正面的人格與自信，同時透過學習、分析與應用知識，有效規劃生涯發展，積極生命意義，並不斷自我反思、修正態度。	將社-E-A1-1 具備知識、態度與處理正向情緒的能力，促進身心健全發展。	表達、處理 正負情緒。	
至	A2 系統思考與解決問題	具備系統理解、思辨分析、推理批判的系統思考與解決問題，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。	將社-E-A2-1 具備觀察與問題力與留得各種情緒壓力方式，能法處理問題。	持續壓力、 解決問題。	
至	A3 規劃執行與創新發展	具備規劃及執行計畫的能力，並透過發展多元資源與策略，克服生涯困境，發揮創新精神，以回應社會變遷、增進個人的彈性能力。	將社-E-A3-1 具備認識自我、接納自己，以及利用優勢能力，擬定與執行問題解決計畫，充實多元的生活經驗。	了解自我、 執行計畫。	
至	B1 符號運用與溝通表達	具備理解及使用語言、文字、數理、軟體及藝術等各種符號進行溝通、溝通及互動，並能了解與同理他人，應用在日常生活工作上。	將社-E-B1-1 具備運用語言的「聽、說、讀、寫、作」的語言技巧，對非語言的語言進行溝通。	運用語言、 進行溝通。	
至	B2 科技資訊與媒體素養	具備運用科技、資訊與媒體的能力，積極參與數位學習與網路生活，能分辨、選擇、批判人與科技、資訊及媒體之關係。	將社-E-B2-1 具備運用科技資訊的基本素養，感知科技對個人的影響。	運用、感知 科技資訊。	
至	B3 藝術涵養與美感素養	具備藝術鑑賞、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活與藝術的應用，豐富美感體驗，培養對藝術的人事物，進行賞析、鑑賞與分享的過程與能力。	將社-E-B3-1 具備欣賞藝術創作，從多元感官發展與藝術體驗的能力，培養對生活力與心靈的能力。	體驗美感、 轉換心情。	
至	C1 道德實踐與公民意識	具備道德實踐能力，以個人、小組到社會公民、青年團體、學校社會責任及公民意識，主動關心公共議題並積極參與社會活動，積極參與社會公益活動，展現積極、負責、與行動的品德。	將社-E-C1-1 具備理解道德與是非判斷的能力，並遵守學校基本規範與法律的約束。	判斷是非、 遵守規範。	
至	C2 人際關係與團隊合作	具備及善於與人建立良好的人際關係與團隊合作，並發展個人、團體、社會責任與公民意識，積極參與社會公益活動，展現積極、負責、與行動的品德。	將社-E-C2-1 具備理解他人感受並樂於與人互動的態度。	理解他人、 團隊互動。	
至	C3 多元文化與國際理解	具備目標文化認同與自信，並尊重與欣賞多元文化，積極參與全球議題及國際關係，且能積極參與社會公益活動，展現積極、負責、與行動的品德。	將社-E-C3-1 具備理解本土與不同文化的態度，提升自我文化的認同。	理解、認同 多元文化。	

分組討論
抽情緒卡

核心素養與學習表現的關聯性：把摘要的核心素養依學習表現分類

向度	特社1 處己	特社2 處人	特社3 處環境
說明	處理情緒與壓力、自我效能	訊息辨識、溝通/人際互動/處理衝突/多元性別互動之技巧	學校/家庭/社區基本適應技巧
對應之核心素養	A1 表達情緒 A2 抒解壓力 A3 了解執行 B3 美感轉換	B1 溝通應用 B2 運用資訊 C2 同理互動 C1 是非規範 C3 文化認同	B2 運用資訊 B3 美感轉換 C1 是非規範 C2 同理互動 C3 文化認同

★請用一句話表達核心素養與學習表現的關聯性：

學習表現是核心素養的具體實踐

核心素養與學習表現的關聯性：把摘要的核心素養依學習表現分類

向度	特社1 處己	特社2 處人	特社3 處環境
說明	處理情緒與壓力、自我效能	訊息辨識、溝通/人際互動/處理衝突/多元性別互動之技巧	學校/家庭/社區基本適應技巧
對應之核心素養	處理情緒 抒解 自我執行 教授心術 運用科技	語言溝通 同理互動 多元認同 運用科技	遵守規範 運用科技

★請用一句話表達核心素養與學習表現的關聯性：

核心素養與學習表現的關聯性：把摘要的核心素養依學習表現分類

向度	特社1 處己	特社2 處人	特社3 處環境
說明	處理情緒與壓力、自我效能	訊息辨識、溝通/人際互動/處理衝突/多元性別互動之技巧	學校/家庭/社區基本適應技巧
對應之核心素養	處理情緒 抒解壓力 自我執行 教授心術 運用科技	語言溝通 同理互動 理解多元 遵守規範	運用科技 遵守規範 理解多元

★請用一句話表達核心素養與學習表現的關聯性：

將核心素養摘要結果依學習表現分類

處己	處人	處環境
A1 處理情緒	B1 應用語言	C1 遵守規範
A2 抒解壓力	B2 運用科技	C3 認同多元
A3 執行計畫	C2 同理他人	
B3 體驗美感		

請用一句話表達關聯性。

核心素養與學習表現的關聯性：

學習表現是核心素養的具體實踐

- 1.所有的摘要、歸類皆非唯一正解，每個人心中都有自己的答案。
- 2.在討論過程中，彼此說服的過程也幫助釐清自己的想法，和瞭解他人的觀點。

簡報 4

桌遊活動



是交換禮物，也是一場融合了情緒元素的桌遊活動。(用一個情緒+兩三句短語來描述自己的禮物)



簡報 5

回饋建議



感謝志文老師的回饋建議，提到素養包含了知識、能力和態度，在會後也傳給我們關於核心素養的檔案，幫助我們更理解何謂「核心素養」。

2018.02面向未來的能力-素養導... 6.7 MB

素養參考.pptx

774.5 kB

國中小課綱公播版審議0926調整... 10.7 MB



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧素遊-結合提問引導」

【第一次社群】回饋人：劉文文

現在 ORID 回饋單請至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直接的，可以直接找到客觀的問題。

- ☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？以學研聯合研習應用在特殊階段的
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？以學研聯合研習應用在特殊階段的
社群的議題及方向令人期待。

R「反應性問題 Reflective」：重溫內在感受、反應，自己的想法與對自己的看法，以及與過去的連結。

- ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？老師們組成社群，研習
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？研習內容豐富，研習過程

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的價值連結。

- ☐ 為什麼會帶給我的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？研習內容豐富，研習過程
☐ 引發我思考了什麼經驗？有什麼重要的價值嗎？研習內容豐富，研習過程
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？研習內容豐富，研習過程

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動、在研習最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

- ☐ 未來我可以改變/應用的地方？研習內容豐富，研習過程
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？研習內容豐富，研習過程

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧素遊-結合提問引導」

【第一次社群】回饋人：林季璇

現在 ORID 回饋單請至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直接的，可以直接找到客觀的問題。

- ☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？各種不同的主題應用在教學中學生會有
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？研習內容豐富，研習過程
豐富。

R「反應性問題 Reflective」：重溫內在感受、反應，自己的想法與對自己的看法，以及與過去的連結。

- ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？研習內容豐富，研習過程

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的價值連結。

- ☐ 為什麼會帶給我的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？研習內容豐富，研習過程
☐ 引發我思考了什麼經驗？有什麼重要的價值嗎？研習內容豐富，研習過程
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？研習內容豐富，研習過程

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動、在研習最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

- ☐ 未來我可以改變/應用的地方？研習內容豐富，研習過程
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？研習內容豐富，研習過程

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧素遊-結合提問引導」

【第一次社群】回饋人：吳若雯

現在 ORID 回饋單請至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直接的，可以直接找到客觀的問題。

- ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？研習內容豐富，研習過程
研習過程，研習內容豐富，研習過程

R「反應性問題 Reflective」：重溫內在感受、反應，自己的想法與對自己的看法，以及與過去的連結。

- ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？研習內容豐富，研習過程
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？研習內容豐富，研習過程

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的價值連結。

- ☐ 為什麼會帶給我的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？研習內容豐富，研習過程
☐ 引發我思考了什麼經驗？有什麼重要的價值嗎？研習內容豐富，研習過程
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？研習內容豐富，研習過程

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動、在研習最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

- ☐ 未來我可以改變/應用的地方？研習內容豐富，研習過程
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？研習內容豐富，研習過程

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧素遊-結合提問引導」

【第一次社群】回饋人：曾靜熙

現在 ORID 回饋單請至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直接的，可以直接找到客觀的問題。

- ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？研習內容豐富，研習過程
研習內容豐富，研習過程

R「反應性問題 Reflective」：重溫內在感受、反應，自己的想法與對自己的看法，以及與過去的連結。

- ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？研習內容豐富，研習過程
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？研習內容豐富，研習過程

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的價值連結。

- ☐ 為什麼會帶給我的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？研習內容豐富，研習過程
☐ 引發我思考了什麼經驗？有什麼重要的價值嗎？研習內容豐富，研習過程
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？研習內容豐富，研習過程

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動、在研習最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

- ☐ 未來我可以改變/應用的地方？研習內容豐富，研習過程
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？研習內容豐富，研習過程
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？研習內容豐富，研習過程

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 1 次社群】回饋人：許雅茹

請在 ORID 內回答至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是事實性的，可以直接找到客觀的問題。

☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

R「反應性問題 Receptive」：實際內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的關係。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？玩桌遊，玩桌遊，很有趣

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 ORID 之後產生的價值觀，並做出自己的關係連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？因為加溫社群，桌遊是孩子喜歡玩，認識更多桌遊，希望可運用更多

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在關係過後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☒ 未來我可以改變/應用的地方？希望可以推廣桌遊帶入社會技巧課
☐ 在未來社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

梁幸如

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 1 次社群】回饋人：

請在 ORID 內回答至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是事實性的，可以直接找到客觀的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？用遊戲(桌遊卡片)認識夥伴(人數約 4 位)
熟悉知識：團體活動

R「反應性問題 Receptive」：實際內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的關係。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？
困難：將國內內容變成英文行動，和臺灣轉換成學習情境，這兩者概念間的實際做法是老師需要討論試做提出。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 ORID 之後產生的價值觀，並做出自己的關係連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？從認知到實踐需要「人的行動」，社群就是一種「人的行動」。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在關係過後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☐ 在未來社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？
慢慢開始認識桌遊的種類、玩法，把這個題材做為可選工具之一。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 1 次社群】回饋人：陳懷遠

請在 ORID 內回答至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是事實性的，可以直接找到客觀的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

R「反應性問題 Receptive」：實際內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的關係。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？認識 3 個不同的桌遊。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 ORID 之後產生的價值觀，並做出自己的關係連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？學到對新的桌遊可以跟學生一起。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在關係過後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☒ 在未來社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？臺灣和學生一起玩桌遊。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 1 次社群】回饋人：靜文

請在 ORID 內回答至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是事實性的，可以直接找到客觀的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？△ 角色卡的應用：即使是同一個角色，由於不同人的想法、背景、經歷不同，因以在解讀情緒時，也要產生差異。

R「反應性問題 Receptive」：實際內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的關係。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？常用「摘要的方式來處理對於核心意義和學習者，現好像更能理解了。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 ORID 之後產生的價值觀，並做出自己的關係連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？
① 從認知到實踐需要「人的行動」，社群就是一種「人的行動」。
② 在日後社群中會學到「結合提問引導」，希望可以重新研習自己的溝通模式，幫助師生對話。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在關係過後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☒ 在未來社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？
① 整理手邊的資源，把符合社群進行方向的教材找出來，方便取用。
② 思考自己在師生對話時常用問題有哪些。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第二次社群

桌遊 1

傻笑鱷魚正向語言卡

10代共600張圖文不同



3



正向小卡：共十款，含 60 張正向小卡

- New 1 好友派對
- 2 給你正面能量
- 3 遇上勇氣 Y 星人
- 4 快樂面對自己的人生
- 5 肯定自己我很棒
- 6 用樂觀擁抱世界
- 7 歡樂日常
- 8 當你最好的朋友
- 9 快樂生活
- 10 學會喜歡自己



注音小卡：共四款，含正向小卡、留言小卡、語錄貼紙、留言貼紙各 20 張

- 1.勇敢向前
- 2.充滿勇氣
- 3.自信滿滿
- 4.自信讓你閃閃發光

桌遊 2

百變情緒卡



包含：56 張情緒卡片、47 種玩法。以猴子為圖像，呈現各種情緒的表情與動作。



提問

個人中心學派



桌遊 3

勇闖 EQ 神秘島



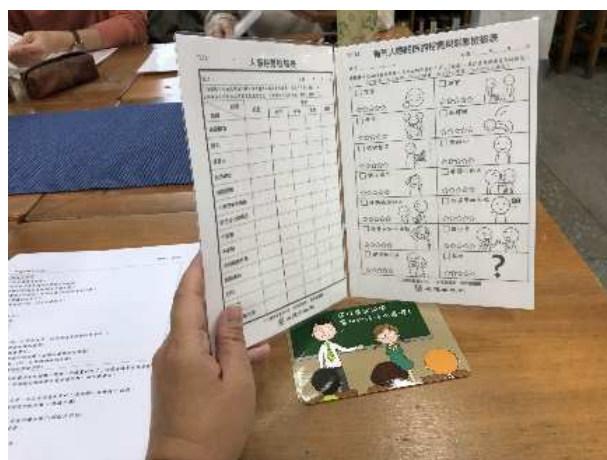
桌遊設計者在 YOUTUBE 上的影片介紹【在玩桌遊時，孩子易出現六種狀況】

1. 我不知道孩子說「我不會，我不知道」時，要教導：問題解決。
2. 怕輸孩子說「我會輸，我不要玩」時，要教導：情緒控制。
3. 過度在乎公平孩子說「不公平，你們都…」時，要教導：同理心。
4. 很急不能等孩子說「快點…」時，要教導：情緒控制。
5. 愛挑戰規則孩子說「不是這樣，應該…」時，要教導：團隊合作。
6. 生氣別人取笑孩子說「最討厭輸了」時，要教導：情緒控制。



桌遊 4

人際特質覺知卡



共 14 組圖片，每組 4 張，呈現了 14 種會影響人際關係的行為，定義為人際絆腳石。



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：梁翠媛 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 3 套社交技巧的卡片 10 自覺情緒、10 自覺EQ神祕島、10 人際特質圖卡
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 有媒材、讓抽象的情感(情緒)能被具體的說出來進而討論、依此
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述連結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 雖然沒有課本也不需要考試，但並非不重要，可以透過桌遊卡、game、情境卡、討論、扮演來得到學習。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 使用媒材、讓孩子試試。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：曾淑慧 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 學習EQ與社交技巧的紙張，以及人際特質圖卡 曾淑慧的談話技巧表格與清單
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 透過「人」的設定，排演情境，並指出問題，結合情緒圖表，曾淑慧可以促進思考，幫助學生練習問題解決。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述連結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 透過「人」的設定，排演情境，並指出問題，結合情緒圖表，曾淑慧可以促進思考，幫助學生練習問題解決。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 曾淑慧，可以在個別及團體中使用。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：吳品潔 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 自覺情緒的圖卡及傾聽態度。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☒ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 有許多實用的桌遊，能結合生活情境和教學策略，讓學習內容更有系統且容易理解，好感謝呀！
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述連結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 情緒處理和回應的流程，可以有策略和策略，同樣地我們也可以學習從這些了解自身情緒和事件關係，由來這有趣，具挑戰性的方式可達到學習的目標。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 實際運用和分享。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：陳懷萱 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 認識了個人中心圈、學生對談時利用「專任傾聽」開啟式問句「重述」情感反映、4 個技巧來重述學生對情緒和情緒事情發生的經過。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 認識了多套桌遊，規畫學習這些桌遊更了解如何運用。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述連結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 藉由桌遊學生會更有遊戲動機，使用說明書更有用。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。 ☒ 未來我可以改變/應用的地方？ ☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 會運用在課堂中。

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 1 次社群】回饋人：許雅茹 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

提問技巧
實際進行桌遊
人際關係覺知卡

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

對認知功能不佳的孩子
如何引導較為困難

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

可使用人際關係覺知卡
進行社會技巧課程，與學生討論

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☒ 未來我可以改變/應用的地方？

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

在與學生討論過程中
加入情緒白線卡，增加
學生對情緒的認知

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：蔡文 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

個人中口語版是語言技巧中的基本，
影響「態度」的養成。
成員們皆熱切討論，提出在現
場遇到的問題，思考解決方案。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

雙邊溝通模式-如
何在慣用模式加上
符合態度的溝通，
需要再多練習。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

「改變」對我來說
做正確的事，持之以恆，
一定會看到成效。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

閱讀帶領者推薦的書
籍，強化溝通技巧。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 2 次社群】回饋人：林季薇 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

各種桌遊的使用、遊戲方法、與在現場的操作方法。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

情緒桌遊可以直接點出學生的困境，藉由遊戲指導學生更好的人際互
動技巧。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

可讓學生從另一個角度發現自己失控或不合理的表現，同時又可以
想替代方案，能有效做出改善。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☒ 未來我可以改變/應用的地方？

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☒ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

給學生練習、操作、增進能力。
需要相關的桌遊。

第二次社群簽到表

玩轉社群簽到表

108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

社群日期：109 年 01 月 18 日 上午 9：00-12：00

社群地點：瑞豐國小不分類資源班教室

姓名	職稱	服務學校	簽到/簽退
曾郁熙	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾郁熙
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳憶萱	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳憶萱
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳哲安	情緒巡輔教師	前鎮區瑞豐國小	吳哲安
梁翠媛	資源班教師	大寮區大寮國小	梁翠媛
林季薇	資源班教師	大樹區九曲國小	林季薇

玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導 提問單

★提問理論-個人中心學派基礎簡介：

個人中心是由 Carl Rogers 創立，強調人擁有自我了解及自我解決問題的潛能，當提供促進成長的適當條件，學生就會發展出朝向建設性成長的能力。學生有改變自己的能力，只要助人者能在晤談過程中傳達出他們的真誠、關懷、無評價的理解，而學生也有感受到，學生自身就會產生改變。

★個人中心基本態度/諮商技巧：

個人中心學派並沒有專屬的技術，但強調助人者應具備的基本態度是**真誠**(助人者接近自己的情感，並讓它們自然浮現)、**無條件積極關注/接納**(無條件的尊重，對學生的狀態感到好奇，嘗試去了解接納他)、**同理心**(進入另一個人的世界之中，不受自己的觀點及價值觀影響)。

助人者是非指導性的，不會建議學生怎麼做，只是與學生同在，將自己當作是影響學生的工具。所以本次會佐以基本諮商技巧，來練習個人中心的理論實作：

1. **專注與傾聽**：專注是指身體上的傾向學生，傾聽是指抓住並了解學生的訊息。(可以從眼神、放鬆的肢體、點頭或簡單的聲音回應)
2. **開放式問句**：目標是讓學生可以說再多一些，對學生的提問應該短而簡單、避免一次問好幾個問題，可以先從最重要或最明顯的議題來聚焦，並且少問為什麼。
3. **重述**：用較少的字句來摘要學生剛才說的內容或意義。
4. **情感反映**：重複或重述學生所說的，重點在於學生此時此刻的感覺。這感覺可能是學生已經說過的，或是助人者從學生的非口語行為或訊息內容中推論到的感覺，而這個感覺是學生呈現最強烈明顯的。(但絕對不是助人者自己投射在學生身上的感覺)

★參考用書：

林美珠、田秀蘭(譯)(民 102)。《**助人技巧：探索、洞察與行動的催化(第三版)**》(原作者：C. E. Hill)。臺北市：學富文化。

修慧蘭、鄭玄藏、余振民、王淳弘(譯)(民 102)。《**諮商與心理治療：理論與實務(三版)**》(原作者：G. Corey)。台北市：新加坡商聖智學習。

★提問例句介紹：

開放式問句

- 1.你的意思是什麼？
- 2.你可以多告訴我這件事發生的經過。
- 3.你對同學(做的這件事)有什麼感覺？
- 4.舉個例子告訴我，當你生氣的時候你會做什麼？
- 5.是什麼讓你生氣了？
- 6.當同學對你大吼，你有什麼想法？

重述

- 1.我聽到你說...
- 2.聽起來像是...
- 3.我想是不是...
- 4.所以...

情感反映

- 1.你覺得...因為...(例：你覺得失望，因為你沒有得到你想要的。)
- 2.你看起來...(例：你看起來很疲憊)
- 3.如果我是你，我可能會覺得...
- 4.我聽到你說...(例：我聽到你說輸了這場比賽讓你很沮喪)
- 5.你是...；你對...；你很...(例：你對媽媽感到生氣)
- 6.心煩意亂。(或其他最適合的情緒字眼)

Tip：如果學生在確認自己的感覺方面有困難，問他「你感覺如何？」時是會讓學生容易感到焦慮不安的，甚至引起防備，而情感反映對學生更有催化性、減少威脅感。

★實例參考：

背景狀況：小明在社會技巧課上分享，自己月考沒有考好，並選擇一張情緒卡-沮喪。

老師：你覺得沮喪，因為你想要得到更好的分數。(情感反應)

小明：(沒有說話，點頭)

老師：你可以多告訴我拿到考卷時，你有什麼反應？(開放式問句)

小明：我嚇了一跳，想說有沒有拿錯考卷。

老師：不敢相信。(情感反應)

小明：對阿，我本來以為我至少會有 80 分。

老師：所以不應該是這個分數。(重述)

小明：嗯，我這次真的很努力。

老師：你很失望。(情感反應)

小明：對，覺得我的努力都放水流了。

老師：舉個例子告訴我，當你沮喪的時候你會做什麼？(開放式問句)

小明：我不知道。

老師：那你能告訴我，發下考卷之後你做了些什麼？(開放式問句)

小明：.....

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第三次社群

桌遊 1

療心卡+聊心話大冒險

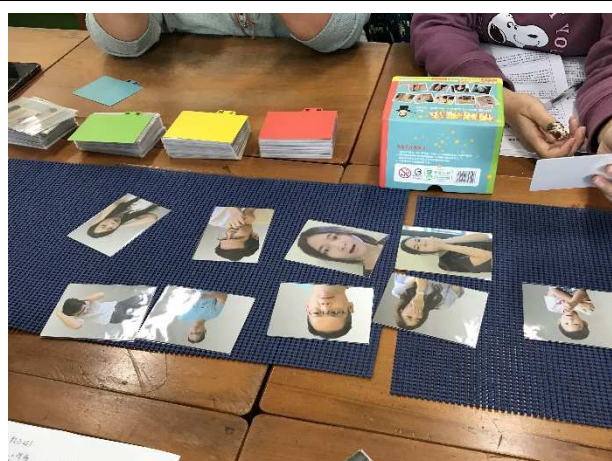


療心卡：滋養組、陰影組共 42 張。 聊心話大冒險：冒險卡、探索卡、遊戲棋盤。



桌遊 2

情緒魔法



- 4 種情緒：開心、難過、害怕、生氣。
- 40 張情緒特寫卡、200 張情境順序卡。
- 6 種方式：辨識情緒、事件順序、描述情境、因果關係、預測事件、解決方法。



提問

現實治療學派



桌遊 3

臉臉看 facelook



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第3次社群】回饋人：林季薇

請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 「斯門諾大冒險」桌遊可促進學生自我探索，並藉由遊戲過程中說出來，是個表現自己，讓他人更認識你的方法。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 現實治療法的操作方式可幫助學生分析事件的問題，並計劃真實可行的解決辦法。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 現實治療法云云協助學生看清事實，找出逃避問題的藉口。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 可同來解決學生的困難，協助學生增能，提升表現，期待學生們經過練習後能轉化在不同的情境中。

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第3次社群】回饋人：曾靜甄

請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 開心卡，FACEBOOK，現實治療，溝通療法
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 情緒的變遷，並透過情緒變遷分辨，學生練習時容易出錯，透過溝通或解題方式與客觀，但學生在班級實踐生活轉化不易。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 情緒的變遷，並透過情緒變遷分辨，學生練習時容易出錯，透過溝通或解題方式與客觀，但學生在班級實踐生活轉化不易。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 溝通、小組團體、這些器材的使用更順暢

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第1次社群】回饋人：許雅茹

請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 現實治療的歷程：需求、行動、評估、計畫
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 設立目標，我出學生的需求，較為困難 老師及學生需求可能不同
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 思考如何將學生與老師的目標一致
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ ☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 找出學生需求，協助其設立目標

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第1次社群】回饋人：吳瑞雲

請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。 ☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ ☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 情緒變遷，現實治療
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。 ☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ ☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ ☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 討論，體驗，讓學生了解他的心理，發現自己有改變的可能。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。 ☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ ☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ ☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ ☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 學生討論的過程可以具體化，如「workup」，所以我自己覺得對學生討論的改變，外化成分，幫助學生自我覺察的意義，因此對學生從經驗中，給予了鼓勵及肯定與支持。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。 ☐ 未來我可以改變/應用的地方？ ☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ ☒ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 需要有關書籍(或是書籍)，就讀在課程前，給一點時間計劃，做更完整的引導。

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第三次社群】回饋人：梁翠媛 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

1. 寒心卡、寒心語大冒險
2. 情馬魔法(問心、生氣、委屈、難過)
3. 現實治療 WDEP
4. 臉臉看 FACEBOOK (預防可能發生情境，事前討論可lower情緒起伏)

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

現實治療提供很清晰的步驟(WDEP)讓協助者有跡可循去help被協助者，已有時計畫訂好了，但很容易不按照計畫走，可能導致反覆檢視並把改變的點訂在當下。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

1. 人是會選擇的，做出不同選擇，有可能改變現況。(困難)
2. 團體才能認同做出行動或改變是「利己」，說要才能行動。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

有知能應用在課上，可以拉近與人之間的距離。

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第三次社群】回饋人：陳憶萱 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

討論及试玩3款桌遊。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

平常較少接觸情緒相關的桌遊，經由夥伴介紹後，很感謝學生試用了解學生想法。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

平常提問3個學生時很容易只問取簡單的問題，藉由桌遊問題可以問到更深入，更多面向的問題。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

實際使用今日介紹的桌遊，更進一步讓學生練習說出心中想法。

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第三次社群】回饋人：郭靜文 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

現實治療 WDEP 可以落實在生活中
分析自己的需求，團體成員需求滿足(確認)

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的看法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

WDEP 逐步往前(一點點)，討論確實，並導出成功經驗。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

實際行動比較有效，做自己能做好的部份，有進度、有成就感，也是一種自我激勵。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。

☒ 未來我可以改變/應用的地方？

運用 WDEP 來面對自己的目標，也在教學歷程中協助孩子培養自我增能的自信。

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

第三次社群簽到表

玩轉社群簽到表

108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

社群日期：109年09月02日上午9:00-12:00
社群地點：瑞豐國小不分組資源班教室

姓名	職稱	服務學校	簽到/簽退
曾郁熙	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾郁熙
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳憶萱	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳憶萱
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳富安	情緒巡輔教師	前鎮區瑞豐國小	吳富安
梁翠媛	資源班教師	大寮區大寮國小	梁翠媛
林季薇	資源班教師	大樹區九曲國小	林季薇

玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導 提問單

★提問理論-現實治療學派基礎簡介：

現實治療是由 William Glasser 創立，其核心是藉由此理論的介入幫助個人學習如何做一個更好及更有效的選擇，以讓生活更滿足自己的需要。Glasser 強調每個人都有選擇的權利，並藉著選擇來滿足自己的需求，除非個人願意，沒有人會被他人或事物所控制，也不會被過去或現在困住。正因為選擇是權利、是個人主動做出的行為，因此也必須由個人學習為自己的選擇負責，才能有效的控制個人的生活。

關係：助人者與當事人之間要維持著友善、溫暖、給予支持的關係。

五大需求：生存(survival)、愛與歸屬感(love & belonging)、權力(power)、自由(freedom)、樂趣(fun)。

整體行為車(如下圖)：行動、思考、感覺、生理反應。

治療歷程 WDEP 模式：需求(want)、行動(do)、評量式問句評估(evaluation)、計畫(plan)



★現實治療技巧/例句(可應用在自己，也可應用在學生身上)：

W 需求

我想要的是？(想要的目標是屬於哪一種需求？動機強度如何？)

練習把外控轉成內控。(要讓可以努力的主角變成自己而不是別人)

D 行動

為了達到目標，我做了什麼？(用整體行為車來檢視我目前的整體狀態)

E 評量式問句

我的行動能夠達到這個目標嗎？如果不行，做什麼改變能夠讓我達到目標？

ex：做這件事能達到我的目標嗎？

繼續這麼做的結果會是我想要的嗎？

我這麼做會有什麼優點？會有什麼缺點？

P 設定計畫

1.計畫要是具體可行的。

2.分割每一個小步驟，讓計畫更清楚具體。

★參考用書：

譚智華、李瑞玲(譯)(民 85)。你在做什麼？成功改變自我、婚姻、親情的真實故事(原作者：W. Glasser)。台北市：張老師文化。

修慧蘭、鄭玄藏、余振民、王淳弘(譯)(民 102)。諮商與心理治療：理論與實務(三版)(原作者：G. Corey)。台北市：新加坡商聖智學習。

現實治療 WDEP 練習單

	自己/回饋者	
Want <u>我想要的是</u> 想要與五大需求 想要與內外控 動機強度	事件： want： 需求： 動機強度：	
Doing <u>目前我做的是</u> 目前的整體狀態 （整體行為車）	想法	
	行動	
	情感	
	生理	
Evaluation <u>我問的評量問題是</u>		
Plan <u>我的計畫是</u> 計畫的特質 滿足需求的可能性		

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第四次社群

桌遊 1

漣漪卡

共兩套，各 48 張。

綠：幫助您成為一個更積極正面的人。

(自尊、信心、抉擇、表現)

(自我改變而快樂)

橘：幫助您學習如何帶出人最好的一面。

(關注他人，幫助他人成長)



提問

薩提爾學派



桌遊 2

心情特攻隊



1. 情緒卡 60 張：正向(黃底)27 張、負向(藍底)30 張、中性(白底)3 張。
2. 情境卡 100 張：處己(紅框)60 張、處人(綠框)18 張、處環境(紫框)10 張、兩難問題(黑框)12 張。
3. 其他卡：仲裁卡、給分卡。
4. 情緒卡總表 6 張。
5. 愛心骰、魔王骰。



桌遊 3

探索心遊戲盤



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：林李薇

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	桌遊的卡牌有設計許多跟教學現場相符的情境，透過牌可以很自然的練習，讓學生可以在練習中轉換思考。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	練習時讓學生可以思考日常生活中遇到的情境，藉由討論可以有效引導進行反思、反省，與同學一起討論解決方法，有助學生未來遇到狀況時可使用。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	持教主的彈性較少，反應較慢。
☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	如果能透過提早練習，反應敏捷，就能有效幫助學生在面對事件時找出最適當的處理方法。
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？	大量、有結構的練習可以幫助學生學習的技巧，可有助幫助學生面對狀況時能找到最適當的處理、面對態度。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：曾郁熙

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	透過主、客觀，心情時放鬆，讓學生可以思考。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	對「心情時放鬆，讓學生可以思考」。
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	解決，原來它還挺多使用。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	這一年，沒有實際使用過。
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	原來裡面有情緒卡有情緒卡，可以讓學生在面對生活的情境，幫助學生思考處理問題的能力。
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？	覺得可以使用「心情時放鬆」來設計一些情境讓學生思考。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：吳慶棠

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	表格版面設計好，如果教學有文，那麼教學好，不煩瑣、簡單。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	持教主的彈性較少，反應較慢。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	持教主的彈性較少，反應較慢。
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	持教主的彈性較少，反應較慢。
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	持教主的彈性較少，反應較慢。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？	
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：許雅茹

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	持教時，不能建議，不引導目標。
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	提問的方式和平常與孩子說話方式非常不同。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	平常都是直接與孩子交流及建議，要改變方式，感覺還需要一點努力。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？	
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：梁孝媛 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

1. 薩提爾
a. 情緒特攻隊 (情緒卡、情緒卡、影印圖)
b. 通關卡二套
c. 探索心遊戲盤

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

身心的內容是其他豐富
(以前覺得是 game)

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的關連連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☒ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

今天聽到「薩提爾」的治療內容，想起了曾經上課時的情景，老師好像用了這個課程的試卷來說，團體中每個人或團體成員都有一種有被治療到的感覺。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第四次社群】回饋人：陳憶萱 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

認識了薩提爾的理論。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

從薩提爾的理論中分享了六種提問方式可以依據這些提問內容來詢問、核對、瞭解孩子的想法。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的關連連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☒ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

想要更了解孩子可以利用這樣的方式和孩子討論，瞭解孩子的想法，不會像以前和孩子討論時會想直接給孩子一些做法什麼。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

可以尋找適合的時間和孩子多聊一聊利用多次會談的時間，更瞭解孩子的想法。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 4 次社群】回饋人：郭靜文 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

薩提爾的傳統理論及思達老師的應用，是一個理解內心、與學生連結的好提問方式。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

以前，不喜歡薩提爾，因為感覺要搞好多在浮誇的東西出來，但透過思達老師們的詮釋後，發現了耐用之處。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的關連連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？
☐ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

跟孩子，也可使更關係，前提是時間足夠更能充份討論師生。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？
☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

想要繼續了解，先多做「提問練習」也看書上案例幫助自己理解。

第四次社群簽到表

玩轉社群簽到表

108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

社群日期：109 年 3 月 14 日 09:00 - 12:00
社群地點：瑞豐國小不分層資源班教室

姓名	職稱	服務學校	簽到/簽退
曾郁熙	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾郁熙
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳憶萱	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳憶萱
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳茵雲	情緒巡迴教師	前鎮區瑞豐國小	吳茵雲
梁翠璇	資源班教師	大寮區大寮國小	梁翠璇
林孝媛	資源班教師	大樹區九曲國小	林孝媛

玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導 提問單

★提問理論-薩提爾/聯合家庭治療：

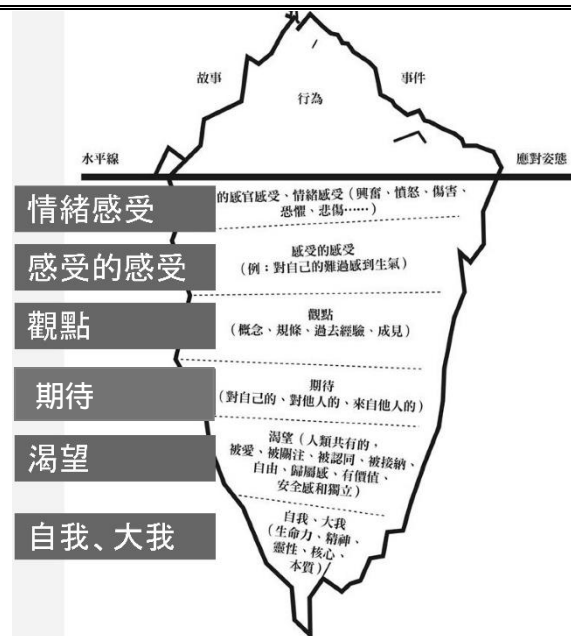
聯合家庭治療是由 Virginia Satir 創立，這個取向強調溝通與情緒的體驗，她認為治療者和家庭建立關係的能力比治療者的技術來得重要，治療者能投入家庭是促成改變的要素。

★薩提爾基本態度/諮商技巧：

一、冰山理論：人就像一座冰山，能被人看見的，只是表面很少的一部份。行為、事件或者故事，亦即水平面以上的部分，但更大一部份，卻藏在更深層次，那是人的內在。

1. 感受：最容易影響水平面上「行為」的改變。
2. 感受的感受：對於感受的評價。多元、複雜、互為影響的情緒。
3. 觀點：代表「你之所以成為你」的看法、想法與思想的運作。是經年累月形成，源自原生家庭影響、成長經驗的堆疊。
4. 期待：是「向上的動力」，也接納「期待後的失落」。
5. 渴望：最基礎的渴望是「愛」。

如果教養有方，那麼唯愛可行。



二、應對姿態(面對壓力時的防衛或因應模式)：

1. 討好型：忽略/犧牲自己來取悅他人，由於害怕被拒絕/被討厭，因此過度地努力，為太多的重要他人做事情。
2. 指責型：藉著忽略/犧牲他人來維持自我，當指責他人時，其實逃避了自己錯誤行為的責任。
3. 超理智型：生活得很有原則，致力於控制自己、別人和環境，為了避免蒙羞和受挫，把情緒鎖得很緊，付出的代價是孤立、疏離。
4. 打岔型：做出不相干的行為/淨說題外話，以為這樣傷害、痛苦和壓力就會自然消失，避免採取明確的立場，以免觸怒他人。不說話也是一種打岔行為(逃避)。
5. 一致型：真誠一致，以自信和勇氣來面對壓力，自由選擇自己的姿態，並做下明智的抉擇，後果由自己負責。

★參考用書：

修慧蘭、鄭玄藏、余振民、王淳弘(譯)(民 102)。《諮商與心理治療：理論與實務(三版)》(原作者：G. Corey)。台北市：新加坡商聖智學習。

李儀婷(民 108)。《薩提爾的親子對話》。台北市：遠見天下。

李崇建(民 106)。《薩提爾的對話練習》。台北市：親子天下。

近來，薩提爾的部份治療元素也被學思達老師們廣大應用於課堂、學生輔導...

★聽話≠對話。對話=傾聽+表達(抱持好奇的姿態，對方也會被療癒)，對話原則如下：

- 1.不給答案：不先給建議，不把自己的觀點套用在別人身上。
- 2.不講道理：不用經驗之談去說服他人。
- 3.沒有目標導向：好奇對方，不引導至自己期待的目標。
- 4.沒有為什麼：質疑/不信任/找藉口...

★提問例句介紹：

1. 事件/行為/故事 1. 發生什麼事啦？ 2. 怎麼啦？ 3. 什麼時候發生的？ 4. 以前曾經發生過嗎？ 5. 你做了什麼呢？ 6. 你要問的是什麼？	4. 觀點 1. 你怎麼看待自己/這件事？ 2. 怎麼會不想吃(某行為)呢？ 3. 怎麼會感到悲傷(某情緒)呢？ 4. 這種想法是何時有的？
2. 感受 1. 有什麼感覺？ 2. 你會生氣/難過...嗎？ 3. 你生自己/爸媽/同學...的氣嗎？	5. 期待 1. 你的期待是什麼？ 2. 你喜歡這樣子嗎？ 3. 你希望的是...(確認)？
3. 感受的感受 1. 能不能說說你的生氣？ 2. 你覺得自己的難過是...？ 3. 你哭了，那個眼淚是什麼？ 4. 你接受自己的生氣嗎？	6. 渴望 1. 你希望有人愛你嗎？ 2. 你是怎麼辦到的？ 3. 你欣賞自己嗎？

★新對話精神：【聽核心】

聽：傾聽	包含表情、聲音、姿態等任何能散發訊息的動作，都需呈現誠懇傾聽的樣子，不可敷衍。孩子會有被注意、被尊重、被接納的感覺。
核：核對	為了確保對象陳述的故事，是你耳朵聽到，並且是你理解的那樣，而做出的進一步詢問。運用兩個小工具： 1. 複誦：重複述誦，也就是聽到什麼，就重複說一次。 【例】孩子：「媽，姊姊打我。」母親：「姊姊打你？」 2. 換句話說：以大人的理解，重新詮釋孩子的意思。 【例】孩子：「媽，我不想吃飯」 母親：「你的意思是現在肚子不餓，所以不想吃？」
心：欣賞	欣賞是一段對話最好的結束語。誠摯欣賞孩子，孩子將因成人的肯定，培養自我價值與自信。有助於孩子發展「成長型思維」，如：努力。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第五次社群

桌遊 1

改變卡



- 以焦點解決短期諮商學派為基礎。
- 包含改變卡 52 張、情境卡 40 張，可單獨使用，亦可搭配使用。



桌遊 2

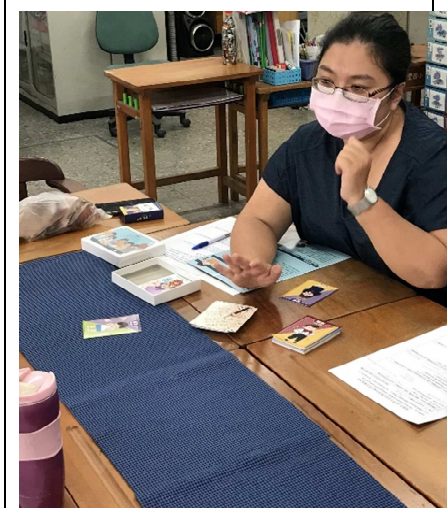
情緒 mix&match



基本情緒認知卡 31 張

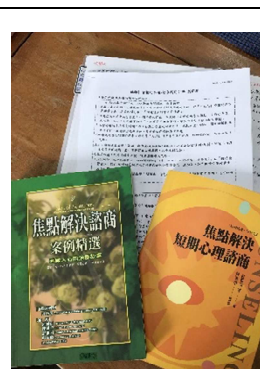
意思卡 31 張

生活例子卡 31 張



提問

焦點解決短期諮商學派

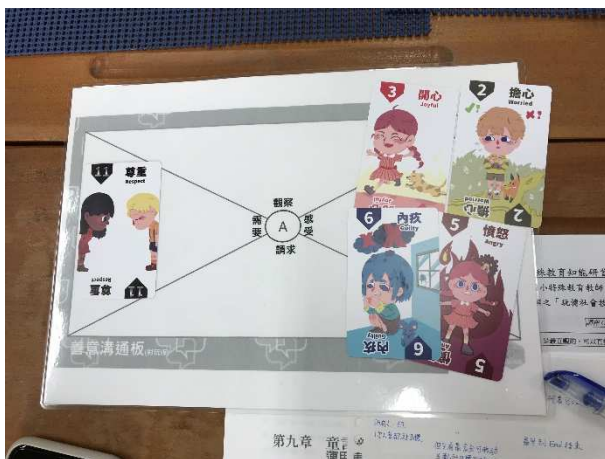


桌遊 3

善意溝通卡



- 亦即「感受需要卡」。
- 包含：感受卡 36 張、需要卡 25 張。
- 引導四步驟：
 1. 觀察。
 2. 感受。
 3. 需要。
 4. 請求。



桌遊 4

天生絕配



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：曾靜熙

請在 ORID 四向度各至少選擇一個給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	焦點解決短期諮詢，改變卡，善惡溝通卡
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	溝通卡
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	如何練習使用焦點解決的 引導式問句，水品味問句等？
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	正向的態度，學過處理現在遇到 的問題，對於處理教學現場學生 生調制的狀況，感覺很實用。
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	可參考，多練習及反思， 相關問題才能靈活使用。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：吳萬慶

請在 ORID 四向度各至少選擇一個給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	焦點解決短期諮詢，改變卡，善惡溝通卡 引導卡，以及 11 個人改變的可能性。 個案故事
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☒ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	看到問題在方向上，是正向 成功經驗談話，這也是我 自己教學中曾遇到過，有 思考的，讓他們感受到的能力。
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	正向積極的提問方式，原來的提問，是比較有 余餘的提問，對學生而言是有趣的提問。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	多利用提問協助學生思考 積極找到改變與機會。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：許雅茹

請在 ORID 四向度各至少選擇一個給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	善惡溝通卡實際演練。
☒ 我今天社群，我記得哪些段落/內容？	焦點解決 -> 正向，成功經驗，可能性
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	提問與桌遊結合，感覺較困難。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	目前外來講：可以從另一角度提問 探索更多的可能性
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	下次提問時，可放力一角度 OK：什麼時候/情況，可以讓專業心上升？又很難

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：梁翠晴

請在 ORID 四向度各至少選擇一個給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	三：情境卡及改變卡
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	三：情境卡及改變卡 三：情境卡及改變卡 三：情境卡及改變卡
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	將各學派提問方式應用於桌遊活動流程。 問得好的有實效，可以進行下去；問不好的卡卡，需要演練！
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☒ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	天生絕配讓人印象深刻，在惡運行是議題的看表中 看到彼此的共同點不同。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何施行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	將提問的桌遊運用課堂，每週至少 1 次。

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：陳憶萱 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	
☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	介紹了 3 組桌遊，共同討論，研習了玩法
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	要先了解遊戲的玩法才能帶領學生玩在遊戲過程中需要引導學生。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☒ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	使用桌遊前要先找同事一起玩，研究一下。
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。	
☐ 未來我可以改變/應用的地方？	
☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	在完作了 3 組桌遊後，再帶領學生一起玩。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 5 次社群】回饋人：郭靜文 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。	
☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？	郭靜文「善意溝通」的解決衝突過程，從觀察→感受→需求→請求，老師可引導，讓學生去和解，重點是：練習表達的能力
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？	
R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。	
☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？	
☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？	
☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？	天生聰明，題目自選，探討方式不同，會讓學生從不同的角度思考，這也是題目我和郭靜文設計時老師要思考的問題。
I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。	
☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？	
☒ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？	現在最流行的素養評量，也是這樣，強調觀察及表達，桌遊是一種刺激/強化思維材料，但溝通還是要回歸素養精神
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？	
☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？	
D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。	
☒ 未來我可以改變/應用的地方？	將適合特教學生的表格
☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？	流程整理出來。
☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？	

第五次社群簽到表

玩轉社群簽到表			
108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群 十二年國民基本教育暨特殊教育課程之 「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」			
社群日期：109 年 3 月 18 日 13:00-16:00			
社群地點：瑞豐國小不分類資源班教室			
姓名	職務	服務學校	簽到/簽退
曾郁熙	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾郁熙
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳憶萱	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳憶萱
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳若雯	情緒巡輔教師	前鎮區瑞豐國小	吳若雯
梁翠璇	資源班教師	大寮區大寮國小	梁翠璇
林季薇	資源班教師	大樹區九曲國小	林季薇

玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導 提問單

★提問理論-焦點解決短期心理諮商：

由 Steve de Shazer 及 Insoo Berg 夫婦創立，基本精神：

1. 事出並非定有因：因果很難確定，反而癱瘓了解決問題的可能。以「可以做什麼讓問題不再繼續下去」這樣的問句取代「問題發生的原因是什麼」。
2. 問題症狀有時也具有功能：一個問題的存在，不見得只呈現出病態或弱點，有時也存在正向功能。例如：打架滋事的孩子，其實是因為出事時，離異的父母才會一起來學校。
3. 不當的解決方法常是問題所在：發展出合宜的解決方法，克服困境。例如：開車司機因為精神不好，服用安非他命提神，反而面臨成癮和法律問題。
4. 個案是他自己問題的專家：諮商員只是引發個案運用自己能力、經驗來改變，而不是製造改變。
5. 從正向的意義出發：強調正向力量/成功經驗/可能性，而不是缺陷/失敗/限制。發現正向力量是改變的契機，若一直停留在失敗原因，只會感到沮喪。
6. 雪球效應：只要持續小改變，就會累積成大改變。
7. 找到例外，解決就在其中：任何問題都有例外，例如：「何時憂鬱不會發生？」或「何時憂鬱會少一點？」透過研究個案做了什麼而使例外情境發生，並加強、加多例外情境的發生，成為改變的開始。
8. 重新建構個案的問題，創造改變：問個案「你想要什麼？」而非討論個案不要的，這可以幫助個案停止抱怨。

★焦點解決諮商技巧：

1. 目標架構-正向開場，設定目標：不聚焦在問題行為上，而是以問句引導出可以實施的目標，開發改變的可能性。
2. 例外架構-尋找生命的閃亮：區分「問題發生時」以及「未發生問題時」，更注意後者的意義，並探索「目前的可能性」。
 - (1) 當個案說了一個目標，問個案：什麼時候你做過一些你想要它(目標)發生的事？【例】「你希望你可以向媽媽說出你的想法。你什麼時候曾經向媽媽說過一點點你的需要或想法？」
 - (2) 當個案述說問題時，問個案：什麼時候問題不會發生？【例】「你說你考試時都會很緊張、害怕，有沒有一些時候是你考試比較不緊張、不害怕的時候？」
 - (3) 當個案提到有些事情比較好轉或情況有所不同的時候，問個案：事情是怎樣可以比較好、比較不一樣？【例】「你說你跟同學的相處比較好一些了，是發生了什麼事或你做了什麼，可以讓你和同學的相處比較好一些了？」
3. 假設解決架構-水晶球的生命啟示：引發個案想像問題不再存在，進而創造出料想不到的解決方法。

注意：個案很可能會回答「我不知道，事情就發生了」。諮商員有時須堅持的問「我想你一定做了什麼讓這件事情提早發生或是影響它發生，你想一想或猜一猜可能你做了些什麼？」這樣可以讓個案打破「我不可能改變」的自我設限。

★提問例句介紹：

目標架構

- 你想要獲得什麼？
- 你覺得我可以幫你什麼忙？
- 你想要改變什麼？
- 當這個問題對你不再是個問題時，你的行為/生活會有什麼不同？

例外架構

1. 當個案處於目標描述時的回應：

- 什麼時候你也做過一些你想做到的事？

2. 當個案處於問題描述時：

- 什麼時候這個問題不會發生？

3. 引發成功經驗的思考：

- 以前有沒有遇過類似的困難？你那時是怎麼處理的？
- 你想你需要做些什麼，可以讓你能再次做到過去能做到的事？
- 過去的處理方法中，有沒有什麼可以用在解決現在這個困境的？

4. 引導個案思考脈絡與情境的改變差異時：

- 在那些成功的時候，你有什麼不同？
- 在那些成功的時候，你的想法/作法/生活有些什麼不同？

5. 由個案以外的角度來看：

- 在那些時候(有成功表現時)，你看到別人對待你的方式有什麼不一樣？
- 如果別人認為你不一樣了，你猜別人可能會認為你有那些不一樣？

6. 連結例外和目標：

- 如果你繼續做這些事，你會不會開始覺得自己已經往來談目標(成功表現)的方向邁進了？

7. 追蹤例外的繼續發生：

- 你是如何保持這樣繼續做下去的？
- 你如何讓這樣美好/棒的事情再次發生？
- 這個星期以來，跟上星期你處理這件事有什麼不同？
- 你覺得/預期你會如何繼續保持下去？
- 你如何避免這種困境再度發生？
- 當別人看到你在發生改變，你會想要別人繼續看到你還有哪些改變發生？
- 如果邀請你向目前和你有一樣困擾的人，說一些對他們有幫助的話，你會對他們說些什麼？

8. 振奮性引導：用喜悅的聲調、動作、表情來散發支持與鼓勵的氣息。

- 你當時是怎麼決定要去做(某行動)的？
- 你是怎麼告訴自己去跨出這一大步的？
- 你是怎麼計畫去克服這個很困難的一關的？
- 你是怎麼想到這個主意的？
- 你是如何使這個情況發生的？
- 你如何解釋這個改變的發生？
- 那太棒了！

假設解決架構

1. 奇蹟式問句：

- 如果有一天，你睡覺醒來後有一個奇蹟發生了，問題解決了/你看到問題正在解決中，你如何知道？是否會有什麼事情變得不一樣？那時，你會做些什麼？
- 有這種新的、很棒的感覺後，你會做些什麼？你會有什麼不同？

2. 水晶球問句：

- 如果在你的面前有一顆水晶球，可以看到你的美好未來，你猜你可能會看到什麼？
- 如果在你的面前有一顆水晶球，可以看到某人的改變，他會有什麼不同？還會有什麼事情發生？

3. 擬人化問句：

- 當問題已經解決時，如果我是牆上的一隻蒼蠅/時鐘，正在看著你，我會看到你做些什麼不同的事？

4. 結局式問句：

- 當問題已經解決時，你如何知道？
- 當你來上課時，你的問題已經解決了，你想教室會有什麼不一樣？同學對你會有什麼不一樣？你們的關係會有什麼改變？

5. 轉化問句：強調現在/近來/一點點/一小部份，會比全部讓個案比較不排斥。

- 現在有沒有一些時候，會有一點點類似這種情況發生過？那是什麼情形？
- 可不可以告訴我，你近來什麼時候會想到其他一些些你也想做到的事？
- 如果你想要的改變可能已經發生一點點徵兆，猜猜看那會是什麼？

6. 個案說不知道時，要相信他是「有可能」知道的：

- 如果你知道，你可能會怎麼說？

★參考用書：

陳秉華、許維素等(民 77)。焦點解決短期心理諮商。台北市：張老師文化。

黃漢耀譯(民 91)。焦點解決諮商：案例精選 (原作者：Insoo Kim Berg)。台北市：張老師文化。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第六次社群

桌遊 1

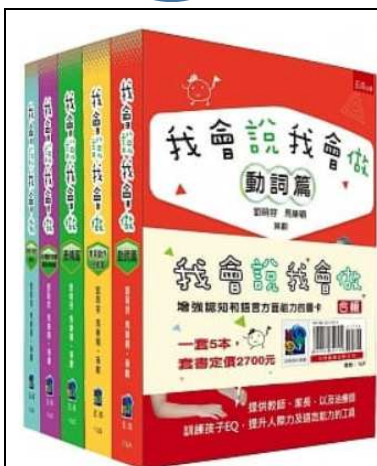
陪著你玩媒材套組

- 包含：
- 1.遊戲治療叢書
 - 2.繪本
 - 3.媒材套組：
 - (1)家庭遊戲卡
 - (2)行動語句卡
 - (3)能量語句卡
 - (4)能量圖卡
 - (5)親密關係卡



桌遊 2

我會說我會做系列

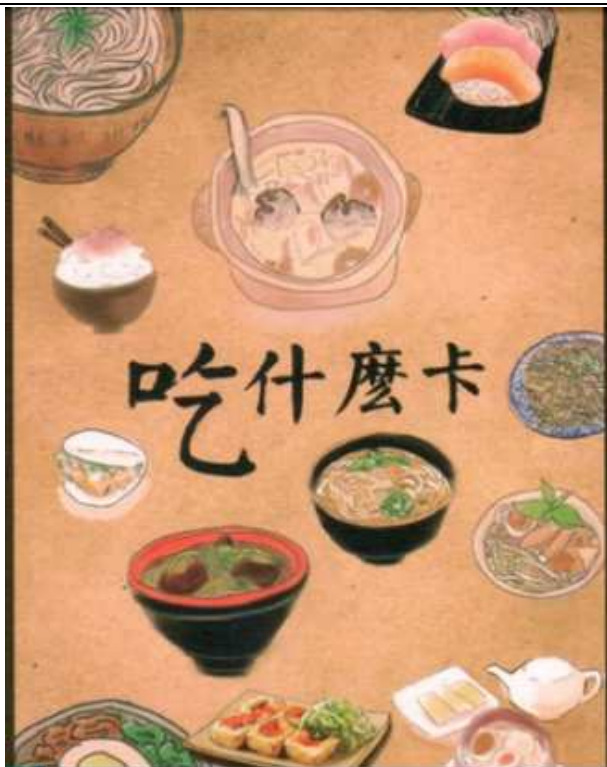


- 1.動詞篇
- 2.常見動作分解篇
- 3.表情篇
- 4.以肢體動作理解意圖和情緒篇
- 5.情境所引發的情緒篇



桌遊 3

吃什麼卡



每種食材都有其意義，反映內心的想法，省思人生。以食材為出發點，貼近每個人的生活，十分有趣。



桌遊 4

妙語說書人



桌遊 5

故事骰



故事骰：有很多種類可選擇。



回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」
【第 6 次社群】回饋人：林季薇

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？
吃什麼卡：非常有趣、精緻的卡片，透過對食物的心情來敘述自身的故事，從中找到改變的契機。

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？
吃什麼卡用途：口從食物出發，找尋我的線索
◎ 謝安：邀請生命中重要的人來吃一餐
◎ 孫安：創新玩法

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？
從食物中找出記憶的線索，引發對人、事物的情感、很新奇的想法。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☒ 未來我可以改變/應用的地方？

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？
應用在我學生內向的社交問題，及改善學生行為表現、情緒表達。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 6 次社群】回饋人：曾郁熙

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？
消暑你玩，我發現我好像，吃什麼卡，妙搭與客人。(字體調整)
吃什麼卡分享

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？
我這桌遊好像有 5 星，可以依據不同需要來做區隔的選擇，也很適合進行「一餐卡就一個故事」。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？
以前有礙於讓學生可以掌握，情境式討論，可以和生活結合。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☐ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？
若能用，會使用此桌遊，反應能會情緒表達，有些情境很生活化，可以跟孩子如何表達自己的情緒及問題解決。

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」
【第 6 次社群】回饋人：吳苗雯

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？
結構式遊戲治療：有次跟到「看書跟吃什麼卡」
☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？
透過桌遊，有次跟到「看書跟吃什麼卡」
☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？
需求是養成孩子學習與思考的能力。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☒ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？
覺得桌遊很有趣，針對桌遊結構，有次跟到「看書跟吃什麼卡」
☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？
他對於桌遊的興趣，或為分心時，或許能產生興趣。

☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？
參考結構式遊戲治療，與
的資料，做更有系統的教學設計。

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

高雄市 108 學年度特殊教育知能研習回饋意見表
研習主題：108 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第 6 次社群】回饋人：許雅茹

請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？
陪著你玩：結構式遊戲治療(限定次數)
吃什麼卡：很吸引人的卡片

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？
字母拼圖：考驗聯想力和記憶力的遊戲

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗，思考 O&R 之後產生的價值觀，並做出自己的闡述/總結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？
對資深班導生來說，可訓練觀察力、聯想力、記憶力、表達能力

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動，在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？
完成桌遊應用作業。

回饋單

ORID 焦點討論法

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第6次社群】回饋人：梁翠霞 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☐ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ 二 我會說我會做(法金) 五 寫得能

☒ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 一 陪著你玩(給構式遊戲治療) 三 吃什麼卡(給事以應) 用合詞來記自己的故事 愉快正向結尾(使用簡單語句) 四(合)就喜人

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 食社可以成為輔導的媒介 透過食社的記憶 帶出食社背後的故事 我(合) 進而能(合) 陳年佳。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的關連/連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 看到珍貴的圖片 想起自己喝哈呢時頑皮回憶。 可自食其力 能將過往帶到眼前。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 把手邊買好的桌遊拿出來 試著用在不同組別的課上。 關於「提問」的技巧 可能要回去翻翻講義。

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第6次社群】回饋人：陳懷堂 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ 認識了「吃什麼卡」桌遊。

☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☐ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？

☒ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 各種食物卡圖4讓人非常感興趣。 若在學生面前拿出來討論度一定很高。

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的關連/連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☒ 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 各種食物卡背面有相應的介紹。 可描述時 別富有特殊涵義 可讓人無限想像。

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ 這套圖卡卻能延伸許多。 玩法 很像是臺灣使用著。

高雄市108學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

【第6次社群】回饋人：郭靜文 請在ORID四向度各至少選擇一題給予回饋

O「客觀性問題 Objective」：觀察外在客觀、事實，是最直觀的，可以直接找到答案的問題。

☒ 在今天社群，我看/聽到了什麼？ 吃什麼卡好用教學治療設計取巧。

☐ 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 內容貼近生活(從小到大吃什麼食物) 容易引發共鳴

R「反應性問題 Reflective」：重視內在感受、反應，自己的想法與對自己的意義，以及與過去的連結。

☐ 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？

☒ 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ 喜歡吃什麼卡，但特教生在聯結內在及表達自我較有困難，需要改編才能運用

☐ 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？

I「詮釋性問題 Interpretive」：詮釋意義、價值、經驗。思考O&R之後產生的價值觀，並做出自己的關連/連結。

☐ 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？

☐ 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ 新課程需要時精神亦是 與生活聯結，吃什麼卡可 體現這個部份

☐ 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

☐ 為什麼這些部份讓我印象深刻？

D「決定性問題 Decisional」：找出決定、行動。在提問最後，自己做出的改變與決定，及下一步如何進行。

☐ 未來我可以改變/應用的地方？

☒ 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ 改編「吃什麼卡」降低 難度，又保有教育目標。

☐ 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

第六次社群簽到表

玩轉社群簽到表

108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育暨特殊教育課程之
「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」

社群日期：109年4月17日 12:00-16:00
社群地點：瑞豐國小不分班資源班教室

姓名	職務	服務學校	簽到/簽退
曾郁熙	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾郁熙
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳懷堂	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳懷堂
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳若萱	特教巡迴輔導教師	前鎮區瑞豐國小	吳若萱
梁翠霞	資源班教師	大寮區大寮國小	梁翠霞
林幸薇	資源班教師	大樹區九龜國小	林幸薇

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」第七次社群

成果 1 總回饋表 研習滿意度統計與建議

成果 2 ORID 焦點討論回饋 在每次社群記錄中

成果 3 桌遊適用領域分類表

成果 4 桌遊使用推薦彙整

成果 5 教學示例 共 21 份

感謝我們自己

全心的投入.....

用心的回饋.....

努力的體驗.....

認真的實做.....

第七次社群簽到表

玩轉社群簽到表			
108學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群 十二年國民基本教育暨特殊教育課程之 「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」			
社群日期：109年5月16日 09:00-12:00			
社群地點：瑞豐國小不分組資源班教室			
姓名	職務	服務學校	簽到/簽退
曾靜惠	專任輔導教師	前鎮區瑞豐國小	曾靜惠
郭靜文	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	郭靜文
陳德堡	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	陳德堡
許雅茹	資源班教師	前鎮區瑞豐國小	許雅茹
吳若雯	特教巡迴教師	前鎮區瑞豐國小	吳若雯
葉翠嬌	資源班教師	大寮區大寮國小	葉翠嬌
林孝庭	資源班教師	大樹區九曲國小	林孝庭

總回饋

社群討論

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」社群研習

~~總回饋表：研習滿意度統計 vs 建議~~

一、研習滿意度統計(7人×7次社群=49人次)

項目		非常滿意	很滿意	滿意	不滿意	非常不滿意	總計人次
研習課程	❶ 能增進自我專業知識提升。	49					49
	❷ 研習主題兼顧理論與實務。	49					49
	❸ 主題與內容相符，難易適中。	49					49
	百分比(%)	100%					
課程內容	❶ 講師授課能以實務經驗驗證理論。	49					49
	❷ 講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	49					49
	❸ 講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。	49					49
	❹ 課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	49					49
	百分比(%)	100%					
自我成長	❶ 我能從該研習掌握特教專業新知。	49					49
	❷ 願意花時間對該研習主題加深加廣成長。	49					49
	百分比(%)	100%					
場地安排	❶ 研習訂定之時間恰當，方便參加。	49					49
	❷ 研習地點交通方便。	49					49
	❸ 講師安排適當。	49					49
	❹ 研習場地規劃及座位安排恰當。	49					49
	❺ 承辦單位服務良好。	49					49
	百分比(%)	100%					

二、研習回饋與建議

項目		回饋與建議
研習課程	❶ 能增進自我專業知識提升。	①之前買桌遊都是反應、策略類居多，經過介紹之後才知道有那麼多不太一樣的桌遊。 ②認識了很多可以用在社會技巧領域的桌遊，對於日後的課程規劃幫助很多。
	❷ 研習主題兼顧理論與實務。	①複習了一些諮商學派的理論、精神與提問的範例，講師也分享在教學現場運作的方式，可做為日後參考。 ②透過試玩桌遊的過程，更能體會每套桌遊的優、缺點及適用性，方便日後就學生狀況選擇最適當的教學媒材。
	❸ 主題與內容相符，難易適中。	①諮商學派雖多，但講師在社群中介紹的這幾個學派都是方便實際運用的，也各有擁護者，可以依成員的個人風格做選擇。 ②主題為社會技巧桌遊，講師選擇了「情緒覺察、情緒處理、溝通表達、人際互動、正向鼓勵」這幾類能符應主題的桌遊，切合課程設計需要。
課程內容	❶ 講師授課能以實務經驗驗證理論。	①講師在分享諮商學派理論後，會提供不只一個的運作實例，讓成員們更容易理解這些理論如何落實到教學現場中。 ②講師在介紹桌遊時，除了介紹桌遊自身的玩法外，也分享在過往實際操作時可能遇到的問題為何，並提供解決方案或是改編玩法供大家參考。
	❷ 講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	①搭配自編的諮商學派講義，講師將每種學派的重點都清楚呈現，透過講師講述，成員也瞭解到講義的內容雖無法包括學派中的所有細節，但提供給大家的，都是方便在教學現場操作的。 ②桌遊本身就是有趣的媒材，老師、學生都喜歡。
	❸ 講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。	㊟透過共同試玩的過程，大家彼此分享，融為一體，在開心、歡樂的氣氛中，也能夠認真的討論，很棒。 ②不只講師樂於分享自己的實做經驗，其他成員也能就自己有做的部份來分享，這樣的分享過程是一種良性循環。
	❹ 課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	①扣除第一次的相見歡與簡介報告，及最後一次的成果分享，我們用了五次的時間介紹了四種諮商學派及操作了十九種社會技巧桌遊，每一次的社群都十分充實且燒腦，收穫滿滿。 ㊟社群以桌遊為主題，十分吸睛，很榮幸可以成為這個社群的一份子。

自我成長	① 我能從該研習掌握特教專業新知。	① 諮商學派雖已存在許久，但透過閱讀書籍及講師分享，可以瞭解到學派精神在目前、在教學現場的運作方式，很不錯。 ② 從桌遊的設計理念及牌卡題目設計，可以瞭解到設計者對於情緒理論或人際互動狀態的想法為何，每套桌遊奠基的理論背景並不完全一樣，但都同樣值得參考與學習。
	② 願意花時間對該研習主題加深加廣成長。	① 想要針對自己有興趣的諮商學派做更深入的涉獵，先以閱讀相關主題的書籍為主。 ② 在研習後，根據試玩過程選擇了一些桌遊來購買，可以在自己的班級使用，累積自己的試玩心得。
場地安排	① 研習訂定之時間恰當，方便參加。	① 適逢疫情階段，為了讓成員們能夠全程出席，感謝承辦單位盡力喬了很多時間，包括平日週三、平日週五、假日時間，讓成員們都能參與。 ② 保持彈性，讓成員不錯過參加社群的機會，感謝。
	② 研習地點交通方便。	① 地點選擇在承辦單位學校，對於大多數成員都很方便。 ② 在假日舉辦時，由於門口管制關係，承辦單位也製作了詳細的位置圖，方便外校成員按圖索驥，找到研習地點。
	③ 講師安排適當。	① 講師為本校專任輔導老師，在諮商理論的介紹與實務部份給予十分實用的分享，十分感謝。 ② 在桌遊部份，除了主要介紹的講師外，其他有使用過的夥伴也都能提供自己的使用想法，喜歡這樣充份討論的氛圍。
	④ 研習場地規劃及座位安排恰當。	① 地點安排在承辦學校的資源班教室，也能看到情緒牌卡在教室布置中的運用。 ② 運用學生課桌椅排成適合介紹與操作桌遊的空間，桌面寬廣，也能保持彈性使用，很不錯。
	⑤ 承辦單位服務良好。	① 在每次社群前，能夠提醒夥伴們社群日期與時間，十分貼心。 ② 幫忙大家處理購買桌遊與主題書籍的瑣事，辛苦了。謝謝。 ③ 在社群結束後，整理當天活動照片及記錄，上傳至 CLASSTING，讓成員們能夠方便並隨時查閱，謝謝。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」社群研習

桌遊適用領域分類表

	情緒 覺察	情緒 處理	人際 互動	溝通 表達	正向 鼓勵	問題 解決	備註 (其他應用領域)
臉臉看 facelook	★	★	★	★		★	衝動與注意力控制
探索心遊戲盤			★	★	★	★	自我探索
勇闖 EQ 神秘島	★	★	★	★		★	
人際特質覺知卡	★		★	★		★	
心情特攻隊	★	★	★	★		★	
傻笑鱷魚正向語言卡			★		★		藝文領域
療心卡					★		
聊心話大冒險			★	★			自我探索
陪著你玩	★	★	★	★	★		
吃什麼卡			★	★	★		健體領域-飲食教育
天生絕配			★	★			
百變情緒卡	★	★	★	★		★	
故事骰	★		★	★			國語文領域
改變卡+情境卡			★	★	★	★	
我會說我會做	★	★		★			動作訓練
情緒 mix&match	★	★	★	★		★	
情緒魔法	★	★		★		★	
妙語說書人			★	★			
漣漪卡 2 套					★		藝文領域
善意溝通卡	★	★	★	★		★	

◎說明：

- (1)★代表進行本桌遊的所有活動時能具備的領域，並無主要、次要之分，端視老師如何選擇與使用。
- (2)備註欄中所列並非本社群之主要探討內容，只是將討論時有提到的部份列出來，歡迎老師們自行探討，在此不另外增列。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊使用推薦表~~

填寫方式：

1.依「想要購買/推薦使用」的程度，給予不同星等(在星星內塗色，顏色不拘)。

★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★★
非常不值得推薦	不值得推薦	可以用用看	值得推薦	非常值得推薦
絕對不會買	不想買	有需要再買	想購買	非常想購買

2.給予一句話短評(有則寫)。

3.所有成員評分完畢後，計算平均分數即為推薦星等。

【桌遊名稱】

評分者：郁熙 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：	評分者：雅茹 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：
評分者：靜文 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：	評分者：憶萱 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：
評分者：茜雯 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：	評分者：翠媛 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：
評分者：季薇 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：	評分者： 推薦星等：☆☆☆☆☆ 短評：
平均分數：()÷()=()分；總推薦星等：☆☆☆☆☆	

~~桌遊使用推薦彙整~~

★ ★ ★ ★ ★ 五星上將組 ★ ★ ★ ★ ★

得到五顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
臉臉看 facelook (推薦星等：5) 	● 有多種玩法，具教育意義又有趣。 ● 玩法多元，應用廣泛。 ● 牌卡質感佳，介面簡單易明瞭，玩法多元。 ● 有豐富的玩法，各種不同遊戲規則創造出許多不同的練習。 ● 玩法多種，卡片質感很好，很適合收藏、使用。 ● 玩法有趣，可以發揮創意編故事，認識情緒。
探索心遊戲盤 (推薦星等：5) 	● 實用又有理論背景。可以玩得深且廣。 ● 適合用來擴展聊天的話題，沒有輸贏，只有瞭解。 ● 討論面向廣，問題也容易回答。版面設計獨特吸引人。 ● 使用範圍、面向很廣，配件精美，遊戲的規則簡單易懂。 ● 適合團體進行，讓成員增進對彼此的了解。 ● 遊戲玩法簡單，可以藉遊戲讓孩子多思考和找解決方法。 ● 有趣，面向廣，快速了解彼此的想法。
勇闖 EQ 神秘島 (推薦星等：5) 	● 裡面有 8 種問題解決的策略及冷靜卡，幫助學生找到合宜的處理方式。 ● 各種情境的討論很有趣，也貼近生活事件。 ● 很多實用的策略，從遊戲中學習會很容易接受，且學生彼此有良性互動，很棒！ ● 有趣，學生玩起來可以很投入。 ● 配件生動有趣，進行桌遊時，學生能投入其中。 ● 藉由桌遊，邊玩邊想，想各種情境的解決方法，很實用。 ● 在遊戲中討論可行做法，輕鬆氣氛學社交技巧！

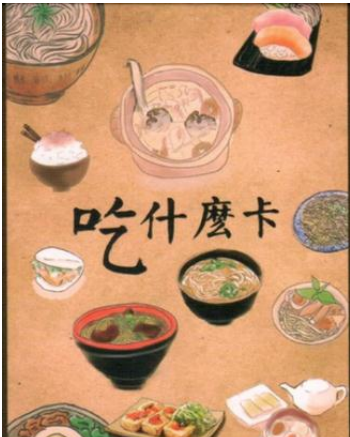
~~桌遊使用推薦彙整~~

☆☆☆☆ 四星中校組 ☆☆☆☆

得到四顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
人際特質覺知卡 (推薦星等：4.86) 	● 情境符合學生生活，實用度高。 ● 少部份情境很類似，且非最困擾的經典場景。 ● 主題明確、多元，切合實際情境，有搭配自我覺察，能了解人格特質正反面。 ● 將教學現場、學校可能會出現的情境展現出來，可讓學生更明確的練習。 ● 圖畫內容清楚，容易理解。 ● 圖卡情境都是學生常會出現的狀況，很適合讓學生認清自己的行為。 ● 很貼近孩子在校會產生的困擾情境，練習時容易得到自我回饋。
心情特攻隊 (推薦星等：4.57) 	● 原來「心情特攻隊」可以這麼活用，實用度高。 ● 情境很多，很實用。當做跟孩子討論素材的話，可以使用好久。 ● 情緒種類、等級完整，情境豐富且可對應特需課綱，可做事前的教學。 ● 卡牌中有許多貼近教學現場的情境設計，很實用。 ● 情境卡很多元，可以挑接近學生生活的來使用。 ● 情境卡很多樣，情緒卡明確，感覺很好使用。 ● 情境卡是很棒的提問，開啟話題與表達，有情緒名稱種類，可應用於各式活動。
傻笑鱷魚正向語言卡 (推薦星等：4.43) 10代共600張圖文不同 	● 可做為給予孩子祝服的禮物，有延續改變動機的效果。 ● 畫風可愛，小孩會喜歡，有不同主題(人際、勇氣、自我肯定)。 ● 語句簡短溫暖，使用上方便，老師不用自己想破頭! ● 使用簡單，但留給學生發揮的空間大，感覺靈活。 ● 可引導學生正向的想法。 ● 可愛的小卡，學生拿到後，也能時常看著小卡，提醒自己。 ● 正向語言，溫暖人心。

~~桌遊使用推薦彙整~~

☆☆☆☆ 四星中校組 ☆☆☆☆

得到四顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
療心卡+聊心話大冒險 (推薦星等：4.43) 	● 適用於大人和小孩，可以做深度的自我探索，但主持人(老師)的功力很重要！ ● 帶領者很忙，用在中年級的學生需改變問法(問句)，低年級則不適合。 ● 畫風優美吸引人，主題多元，討論的深度具彈性。較適合中年級以上到成人使用。 ● 內容實用，可自我探索，但遊戲規則小複雜。 ● 遊戲規則較複雜，較適合程度較好的孩子。 ● 遊戲規則稍多，可以再自行簡化，可以藉由遊戲多讓孩子說說心裡話。 ● 可討論的主題廣泛，規則略繁，可讓孩子多多說話，但不知是否會難聚焦。
陪著你玩 (推薦星等：4.43) 	● 喜歡家庭遊戲卡，可以跟其他媒材結合使用。 ● 媒材多，性質各異，可搭配學生狀況使用。 ● 媒材豐富、實用，有指引和範例可參考，易上手。 ● 可以針對孩子的狀況來使用不同的卡片。 ● 卡片種類多元，可和不同媒材結合，或單獨使用。 ● 卡片語句正向可以給孩子鼓勵，也有讓孩子消氣的卡片可供選擇。 ● 有理論，說明和使用媒材時有脈絡。
吃什麼卡 (推薦星等：4.43) 	● 在地台灣美食，充滿回憶。 ● 美食與生活的聯結，令人感到喜悅。 ● 有趣，符合大眾口味，能引起孩子動機。 ● 精緻的卡片，創新的治療法。 ● 可愛、貼近生活的圖卡。 ● 圖卡非常可愛，一出現一定討論度高，很容易引起共鳴。 ● 用食物給祝福，用食物帶出生命故事，熱鬧可親。

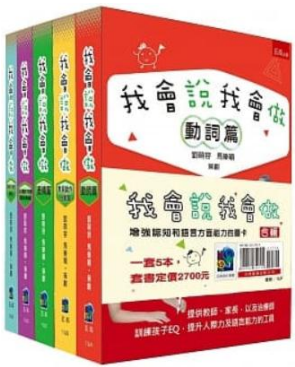
~~桌遊使用推薦彙整~~

☆☆☆☆ 四星中校組 ☆☆☆☆

得到四顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
天生絕配 (推薦星等：4.17) 	● 有趣的遊戲，可以自製題目更好玩。 ● 很有趣，也適合拉近關係(相見歡階段)。 ● 分享過程有趣，易上手。 ● 有趣好玩的牌卡遊戲，可以知道他人不同的想法。 ● 遊戲有趣，可以知道和對方的默契，和了解對方想法。 ● 有趣，但某些題目好抽象。
百變情緒卡 (推薦星等：4.14) 	● 圖案是一整隻猴子，有肢體語言可以幫助學生辨別情緒。 ● 猴子很可愛，適合低年級學生。 ● 使用簡單方便，有說明(指導)手冊，教學者好上手。 ● 很可愛，使用方便。 ● 圖卡很有趣，是小朋友喜歡的風格。 ● 圖卡可愛，有指導說明，好使用。 ● 有指導卡，使用時容易上手。
故事骰 (推薦星等：4.14) 	● 有多種變化組合，學生會很喜歡也有趣。 ● 孩子都喜歡擲骰子。 ● 玩法創新且具動態，能吸引人，教學主題可彈性結合情緒、語文和合作學習。 ● 趣味性十足，學生會很喜歡丟骰子及想故事的過程。 ● 可訓練學生語文表達及聯想的能力。 ● 丟骰子很能引起學生興趣並訓練語文能力。 ● 丟骰子說故事的做法易吸引學生興趣。

~~桌遊使用推薦彙整~~

☆☆★★★ 三星少尉組 ★★★★★

得到三顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
改變卡+情境卡 (推薦星等：3.83) 	● 搭配情境卡，可以達到更好的效果。 ● 對於中年級以下的學生需給予語句解釋。 ● 情境卡寫實，情境符合學生現況，改變卡的正向語句多元，能提升正向思考。 ● 可以讓學生抽，給自己的鼓勵、暗示。 ● 改變卡的內容很正向，能給學生好的想法和建議。 ● 正向語言給自己內在的問題，指引一個方向。
我會說我會做 (推薦星等：3.71) 	● 喜歡「以肢體動作理解意圖和情緒篇」及「情境所引發的情緒篇」，有情境且可自由發揮。 ● 適合特殊學生，情境很生活化。 ● 表情、情境真實，但教學指引和範例、教案等較缺乏，考驗教學者的功力。 ● 圖卡大張清晰。 ● 有些卡片與情境有關，較適合資源班學生。 ● 卡片表情真實，可以讓學生看圖說話或想想自己是否也有同樣狀況。 ● 情境情緒卡片情境有趣。
情緒 mix&match (推薦星等：3.67) 	● 喜歡可愛的畫風，抽鬼牌的玩法(玩法二)也可以有有趣的變化。 ● 適合角色扮演(圖上包含表情和動作)。 ● 將情緒、文字、情境一一配對，情境多元，教學上能有系統地進行，可惜文句語法是針對香港，我們閱讀稍有困難。 ● 情緒卡和意思卡可讓學生有較明確的了解。 ● 卡片畫風可愛，情緒卡有文字說明，但若是要做配對，有點困難。 ● 略複雜，可能需事先選出目標情緒來操作。
妙語說書人 (推薦星等：3.43) 	● 非常喜歡這套卡片，但適合大一點的孩子使用。 ● 較抽象，特教生的表達能力恐無法負荷。 ● 畫風精美吸引人，情境可有很多變化，彈性大。 ● 畫風精美，但較適合年紀大一點的孩子。 ● 畫風很美，但對學生來說，聯想較困難。 ● 牌卡畫風特別，但需要很多聯想力。 ● 適合程度或語文能力較好的孩子。

~~桌遊使用推薦彙整~~

☆☆★★★ 三星少尉組 ★★★☆☆

得到三顆星評價的桌遊	成員給予此桌遊的短評
情緒魔法 (推薦星等：3.43) 	● 用真實的照片做的卡片，在辨別上其實有一定的難度。 ● 圖卡的順序較不明顯。 ● 情境多元，真實圖片可增進特殊生類化，唯呈現的故事脈絡順序不易察覺，教學者可能需要多一點事前準備。 ● 卡片可有不同的使用方法，變化較多，但有些卡片的表情不太明顯。 ● 情境多樣，但有些情境較不是孩子會遇到的。 ● 適合讓學生看每張照片說說看，但若排先後發生的順序會有困難。 ● 提供「真實的」照片，真人呈現，減少類化困難。
連漪卡-共 2 套 (推薦星等：3.29) 	● 適合自己個人使用，有暗示、祝福自己的功能。 ● 用語較成人，小孩可能不懂。但畫風可愛，可單用圖畫那面。 ● 畫風有特色，能做有深度的省思和探討，惟較適合青少年或成人。 ● 卡牌精美，但上面的敘述較抽象，適合程度較好的學生使用。 ● 文字對特殊孩子較困難，較適合認知程度較好的孩子。 ● 畫風可愛，適合年紀較大的孩子或成人。 ● 有點難度，對於表達能力有限的小學特殊生。但應適合國、高中或資優學生。
善意溝通卡 (推薦星等：3) 	● 適合學生學習表達及妥協，但思考程度需要老師大量引導。 ● 配合底板使用，適合解決衝突用，但需要大量表達能力。 ● 溝通板具結構性，能具體分析事件經過和感受，但較耗時，也需老師的引導。 ● 適合表達能力較好的孩子。 ● 學生的表達能力要很好，才能具體說出感受和需求。 ● 需他人引導，較能順暢流程。

成果——

教

學

示

例

~~教學示例：提問引導/桌遊應用~~

提問理論	個人中心學派→現實治療學派
桌遊名稱	心情特攻隊

T：我們來玩一個小遊戲，這裡有一張紙，上面要你造八個句子，有四個是「我的缺點是…」，有四個是「我的優點是…」，不要想太多，請憑直覺寫下來。(先以活動開場，讓學生放鬆心情)

S：好。

S 活動結果：

我的缺點是功課不好；我的缺點是不會唱歌；我的缺點是很醜；我的缺點是不會說話

我的優點是跑步很快；我的優點是畫的圖很漂亮；我的優點是上課不會吵；我的優點是儀容乾淨、整齊

T：好，讓我看看，(唸一遍他寫的東西)，你確定是這些嗎？

S：是。

T：當你在寫缺點時，有什麼感覺？

S：很不好的感覺。

T：你說「很不好的感覺」，那是什麼樣的感覺？(開放式問句，並且拿出心情特攻隊桌遊中的情緒卡總表讓學生選擇)

S：煩惱(S 手指著煩惱)。

T：你覺得煩惱，因為你覺得自己在一些事情上表現不好，比如功課、唱歌、說話…。(情感反映)

S：對呀。

T：那麼，當你在寫優點時，有什麼感覺？(開放式問句)

S：覺得很棒。

T：嗯，你說你在寫缺點時會很煩惱，寫優點時就感覺很棒。(重述)

S：寫優點時覺得自己會不少事情，還不錯(S 露出微笑)。

T：(T 跟著微笑)每個人都有一些表現得還不錯跟需要再加油的地方，今天老師想跟你談談關於學習的部份，因為你提到在學習上感到很煩惱，你可以多說一些嗎？(開放式問句)

S：老師，我也想好好用功，作大人心中乖孩子，可是我不知道為什麼無法專心，也不知道為什麼老是考不好。

T：這樣聽起來，你在學習方面感到相當大的壓力，但是你也想要有好成績。(同理)

S：……(無語，點頭)。

T：我們可以想想看，在面對學習壓力這件事情上，你想要什麼是現在的你可以做到的?(確認需求)

S：先把功課寫完吧!這樣就不會被罵了。

T：嗯，除了不會被罵外，寫功課其實也是幫助你複習上課內容的一種方式。所以，你想要的是完成作業、功課嗎?(確認需求)

S：是。

T：那我們一起來想辦法，可以怎麼解決這個狀況?(確認行動)

S：我可以問同學。

T：嗯，除了問同學外，一般同學還會選擇上安親班或是用自修來幫助自己，你覺得這些方法適合你嗎?

S：爸爸叫我不要去安親班，我也不知道為什麼。

T：嗯，如果你想選這個方法的話，可能要跟你爸爸討論看看，你可以跟爸爸說說為什麼你想去安親班，也了解為什麼爸爸不讓你去安親班。但這個方法好像需要一點時間，沒辦法現在用。

S：嗯，我現在沒有自修，不過大部份作業都可以自己完成。

T：那我們剩下問同學這個方法，你覺得這個方法可以让你完成功課嗎?(評量性問句)

S：應該可以。(停頓，想了一下)我可以用早自修時間問同學。

T：嗯，不過早自修時間還要做打掃工作，這個時間大概可以問幾個題目呢?(計畫)

S：如果我早到一點的話，可以問個三題數學吧。

T：好，那麼你每天晚上要完成大部份功課，隔天早上利用早點到校的時間，問同學你不會的問題，但是不可以超過三題喔!可以做到嗎?(承諾)

S：好。

T：加油，下星期我們再一起討論喔。

S：(點頭)

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~導師回饋~~

【導師聯絡事項】 導師簽名:  希望  的訂正作業能用心，寫過後需再次檢查	【導師聯絡事項】 導師簽名:  家長簽名:   無法在家自行完成作業，需家長協助，因在校時間老師 【親師交流道】 及同學教導時間有限
【一】 在跟學生討論之前，導師反映學生作業完成度不高，雖然都有寫，可是需要訂正的部份不少，導師覺得他並非不能完成，但就是態度不積極。	【二】 第一次跟學生討論時，使用較傳統的討論方式，例如：寫作業是學生基本的任務，希望他好好完成…等。但之後作業完成問題仍存在。
【導師聯絡事項】 導師簽名:  學習態度有些許進步，作業完成度有成長，但仍需繼續加油！	【導師聯絡事項】 導師簽名:   能腳踏實地的學習 很棒
【三】 在運用個人中心與現實治療學派方法跟學生討論過後，導師回饋狀況有改善。 老師自己在經歷兩次不同討論方式過後的感覺：傳統式讓學生比較緊張，覺得是被老師指責；但是運用社群中學到的方式與學生對談，感覺與學生處在平等立場，學生比較願意多說一些，面對問題的態度比較積極。	【四】 每週持續關心學生的作業完成狀況，也持續注意執行問題解決方法的狀況，雖然不是百分百完成，但是有進步，且學生的態度讓班級導師有感，有助於師生關係更融洽。

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	情緒魔法
適用年級	☒ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☐ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☒ 9 ☒ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☐ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☒ 其他：問題解決
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☒ 其他：語障…不限障別
教學者	郭靜文老師
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①原始玩法 有六種方式：1. 辨識情緒。2. 事件順序。3. 描述情境。 4. 因果關係。5. 預測事件。6. 解決方法。 ③創新機制(改編玩法)：實施學生群為高年級學障學生，因此重點放在覺察情境中的人物情緒、排序後表達故事、思考如何讓事情更好。 1. 排序：發下亂序圖片，讓學生重新排列。 2. 說故事：每位學生針對自己手上的圖片，說出故事經過。 3. 生氣的原因：找出是誰生氣了，可能不只一人出現生氣情緒。 4. 假如有第六張卡：猜猜看接下來會發生什麼事?怎麼做會更好?
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：改編後的活動順序讓學生逐步思考在情境圖卡中發生的事，一氣呵成且順暢。 2. 學生反應：試玩組別為高年級學障組，因此在排序、找出生氣原因部份皆能輕易完成，在需要較長語句表達的部份(說故事、假如有第六張卡)則需要老師提醒表達音量清晰並協助組織語句。 3. 應用評估： (1)應用缺點：有些理應是發生在小孩之間的問題(如：搶車子…)，卻用成人演員，學生看到時會覺得奇怪。少部份圖卡中的演員表情不符合情境(如：應是惱怒，卻在微笑)。

	(2)教學延伸性：情境圖卡反應的狀況涵蓋了在學校、家庭常見的行為或問題，容易引出討論。
提問引導	因孩子們都沒出現生氣情境中的狀況，因此討論他們對生氣情緒的廣泛性看法，學生普遍反映現在的自己比以前不常生氣了。 老師使用「焦點解決學派-例外架構」提問：「是你做了什麼或是什麼事情改變了，讓你現在比較不容易生氣？」 原本就天性樂觀的孩子說：「不要理別人就好」；生悶氣的孩子說：「我會跟他說」；容易與人起衝突的孩子說：「我會走開，離他遠一點」…。 孩子們都有自己的解決方法，符合焦點解決學派認為的「個案是他自己問題的專家」理念，老師也針對此部份給予鼓勵「焦點解決-振奮性引導」：「太棒了！你們都想到了讓自己覺得舒服或和平的解決方法」。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~



↑ 排序



分享 ↓



~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	漣漪卡
適用年級	☒ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☒ 9 ☒ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☐ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☐ 溝通表達 ☐ 人際互動 ☒ 正向鼓勵
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☒ 其他：語障
教學者	郭靜文老師
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①原始玩法 1. 做為禮物。2. 破冰道具。3. 當做書籤。4. 每日儀式。 ③創新機制(自創玩法)： 1. 讓學生抽卡牌，欣賞可愛的圖片。 2. 幫學生解讀文字，並與其生活做連結，用打字印出來或是寫在小卡上的方式，讓學生可以隨時看，作為日常鼓勵的力量。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 學生反應：卡牌上的圖案十分可愛，特別適合愛畫畫的孩子。 2. 應用評估： (1)桌遊適用性：有兩套，一套對自己、一套對他人，符合社會技巧領域中的處己、處人兩指標。 (2)應用缺點：文字使用較哲學，需要師長給予解讀，幫助孩子理解。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」~~桌遊應用照片~~



說明：幫學生解讀卡牌上文字，用打字印出來或是寫在小卡上的方式，讓學生可以隨時看，作為日常鼓勵的力量。



~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	情緒卡、能量圖卡
適用年級	■幼兒園 ■低年級 ■中年級 ■高年級 ■國中
適用人數	■1 ■2 ■3 ■4 □5 □6 □7 □8 □9 □10 □11 □12 人
桌遊分類	■情緒覺察 ■情緒處理 □溝通表達 □人際互動 ■正向鼓勵 ■其他：問題解決
適用障別	■自閉症 ■過動 ■情緒行為障礙 ■學習障礙 □智能障礙 □其他：
教學者	曾郁熙老師
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	<u>①原始玩法</u> 1. 情緒卡：認識情緒、反映情緒。 2. 能量圖卡：挑選對自己有幫助的物件。 <u>②擴充玩法：</u> 1. 將兩種卡片結合使用，同時探討情緒，以及面對該情緒時，可以用什麼方法來穩定自己。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	<u>①試玩過程</u> 1. 一開始上課時，學生表達了他很想念媽媽，想念到什麼事都不想做，影響到了在班級的表現，遂先讓學生以情緒卡表達出自己的情緒。再請學生找一找想念媽媽時，可以用什麼東西來讓自己感覺好一些？延伸到上學期間一定會跟媽媽分開，這段時間學生對自己有什麼期待(學生希望能跟同學一起玩)？最後討論怎麼做能讓媽媽不擔心自己、自己也比較有信心。 <u>②學生反應</u> 1. 有能量圖卡的協助，學生能比較具體的表達自己想要的、希望得到的(鼓勵、安慰、需求)是什麼。 <u>③應用評估</u> 1. 應用的優點：透過牌卡的搭配，學生可以說出更多自己的感受與期待，同時也可以核對大人做的跟孩子自己想要的是否有落

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	感覺賓果(使用情緒臉譜)
適用年級	☐ 幼兒園 ☐ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☒ 9 ☒ 10 ☒ 11 ☒ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☐ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☐ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	曾郁熙老師
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	<u>①原始玩法</u> 1. 認識情緒。2. 反映個人情緒。 <u>③創新機制：</u> 1. 感覺賓果：挑選 25 張情緒臉譜(為符合主題，本次活動僅挑選 24 張)，與學生逐一討論每種情緒臉譜，確認學生完全理解所有情緒後，讓學生自行將情緒卡貼在自己的「感覺賓果學習單」上。決定順序後，每位學生依序說出自己選擇的情緒，以及自己經驗該情緒的一個例子(例如：難過，妹妹把我的作業撕壞了我很難過)，說完後將該情緒劃掉，誰先完成五條線即獲勝(玩法與 5x5 的數字賓果相同)。 2. 本活動可依人數及學生程度調整為 9 張(3x3=9)、16 張(4x4=16)、30 張(6x6=30)等。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	<u>①試玩過程</u> 1. 為了讓流程順暢，老師有事先在學習單上貼上雙面膠，這樣每位學生黏貼的步驟會順暢一些。 2. 試玩過程中，學生可能對同一個事件有不同的情緒反應(例如：哥哥把我的鉛筆盒弄壞，出題者選擇的情緒是難過，但現場有人反應他的情緒是生氣)，此時老師可以思考，是要以出題者的「難過」為唯一答案，或是允許學生除了「難過」之外還能再

選擇「生氣」(當然，下一輪若有人說了生氣，這位同學就不能再重複圈選了)。

②學生反應

本活動實際在中年級與高年級學生使用，學生皆能理解活動內容。因為不只是講自己的情緒，還增加了遊戲的趣味性，學生對活動的投入程度高。

③應用評估

1. 應用的優點(1)：在認識情緒時，這個活動能很快地確認與評估學生對情緒詞彙的理解及掌握程度。
2. 應用的優點(2)：當學生舉出自己的例子後，也可以和其他學生交流自己的經驗，可增加普同感。
3. 應用評估：如果時間充足，還可延伸當這個情緒出現時，可以做些什麼讓這個情緒快快消失/停留久一點。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~



說明：老師準備的感覺賓果學習單。



說明：先從認識每一個情緒開始。



說明：這次一共準備了24種情緒。



說明：開始玩囉。



說明：過程中好緊張。



說明：恭喜獲得第一名啦

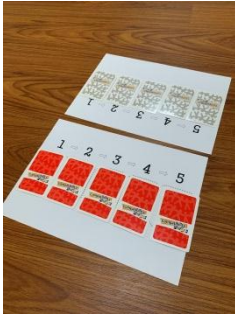
~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	天生絕配
適用年級	☐ 幼兒園 ☐ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中（8歲以上）
適用人數	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☐ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	曾郁熙老師
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	<u>①原始玩法</u> 1. 兩人一組，各拿一副顏色聯想卡，並將兩個指示物結合在一起，作為遊戲版上的棋子。擲骰子後抽主題卡，以主題卡上的語詞為準，從自己的聯想卡堆中選出符合該語詞的卡片，並依照關聯程度強至弱依序由1至5順序放置在自己面前，兩人再同時翻卡。如果翻到位置一樣圖案也一樣的卡，因直接配上可獲得3分；如翻到位置不同但圖樣一樣的卡，因間接配上可獲得2分。確認總得分後，依照獲得的分數移動棋子格數。 <u>②擴充玩法：</u> 1. 作為情緒覺察的桌遊使用時，教學者會將主題卡替換為情緒卡，讓學生抽取情緒，再從聯想卡中挑選符合該情緒的卡片。 2. 揭開每個人的卡片之後，請每個玩家說一說「為什麼覺得這張卡片符合該情緒」？雖然遊戲時間會因此延長，但能鼓勵學生針對聯想卡的蛛絲馬跡(例如顏色、非語言訊息等)來尋找線索支持自己的觀察。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	<u>②學生反應</u> 本活動容易理解，也因為聯想卡的多樣化，學生會分享自己的想法與觀察，有些很實際，有些則天馬行空，但不失為一個檢核覺察與提升自信心的過程。

③應用評估

1. 應用的缺點：這個活動對於聯想力好的學生容易得心應手，對於只想從人物表情找答案的學生，則比較容易躊躇許久，選牌時花費較多時間。本活動也考驗默契，如同組的兩位學生對彼此的喜好熟悉，較容易猜到對方會選什麼牌卡，所以遊戲時要提醒學生「以自己的觀察自己的角度出發」。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明：介紹天生絕配。	說明：老師印製了放卡片的表格，讓學生容易理解擺放順序。	說明：兩人一組，努力的找找聯想卡。
		
說明：兩人一組放卡片。	說明：準備翻牌囉！	說明：說說自己的觀察。

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	心情特攻隊
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☐ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☐ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	梁翠媛
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	擴充玩法:使用【處己情境卡】與【情緒卡】配對，先挑選情境卡中任一情境配對情緒，再說一個有關於該項情緒的自身經驗。 其餘學生評分，評分規則為 2、4 分兩種，能配對情緒，得 2 分；能說出一個自身相關經驗可再得 2 分，能完成兩項者可得 4 分，將所得到的評分加總，依得分在遊戲紙上前進。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程:分別讓二年級組學生 3 人和五年級組學生 3 人試玩。 2. 學生反應:二年級學生對某些情緒較陌生，如寂寞、不滿、痛快、自在等，不知道該如何配對。五年級學生在配對情境與情緒時，反應較快，敘述的內容較完整，經常有與同學相處的互動經驗分享。 3. 應用評估:分配情緒卡給學生時，包括正負向情緒各三張，並且視學生認知程度給予情緒卡種類。某些較抽象複雜的情緒可視情況使用。
提問引導	1. 學生抽情境卡，與手上既有的情緒卡做配對。參考薩提爾學派(事件、感受、感受的感受、觀點、期待)和個人中心取向的提問方式(開方式問句、重述、情感反映)。學生輪流抽情境卡，選擇情緒卡，說出自己的心情。以下為五年級學生試玩簡略過程。 學生甲:「 當莫名其妙的被同學選為幹部時 ，我會 緊張 」。(卡片配對)

教師:當你被選為幹部時,你覺得緊張?(情感反映)

教師:是怎麼樣的想法讓你緊張?(感受的感受)

學生甲:我怕自己表現不好,沒把事情做好。

教師:生活中,有沒有什麼時候你曾覺得緊張的經驗?(事件/故事)

學生甲:之前放寒假時,永齡班老師要我們表演跳舞時,我覺得很緊張,怕自己忘了動作。

教師:如果是我要上台表演,我也會覺得緊張(情感反映)。不過一直有緊張的心情,也讓人不太舒服,有沒有什麼方法讓自己可以不那麼緊張?請學生甲乙丙分別說說自己的想法。

學生甲:嗯...,可以假裝台下的人都不在。

學生乙:就放輕鬆。

學生丙:表演完就好了。

教師:詢問學生丙,你說表演完就好了,你的意思是撐過去就好了?

學生丙:對(點頭)

學生乙:「當我的作業忘了帶回家時,我會擔憂」。(卡片配對)

教師:你的擔憂是..?(感受)

學生乙:會被安親班老師打,打手一下,然後再回來學校拿作業

教師:除了作業的事情,還有沒有曾讓你感到擔憂的事?(事件)

學生乙:昨天去上英語課,我忘了戴口罩,被老師記點。然後再回我們教室拿口罩。

教師:原來沒戴口罩會記點?你對於被記點這件事的看法?(觀點)

學生乙:很討厭,如果被記4點就要罰寫課文,要寫兩遍欸!

學生丙:「當同學上課時一直動來動去,我會覺得討厭」。(卡片配對)

教師:那有沒有什麼事情讓你有過討厭的感覺?(事件)

學生丙:討厭上英文課,老師很兇一直罵人,還有要罰寫。

教師:所以你討厭的是老師罵人很兇這件事情,還是討厭罰寫這件事情?(重述,確認學生的想法)

	學生丙:都不喜歡。 教師:你希望英語老師怎麼做?(期待) 學生丙:沒做什麼，下課就好了 教師:所以你的意思是，雖然不喜歡上英語課，但你還是會跟大一家一起上課，上完課就好了。(情感反映) 學生丙:對。
	2. 教師省思: 從情境卡中找出相對應的情緒，學生們從配對情緒活動，進而辨認情緒，然後說出一個與自身相關的經驗，更能瞭解自己過去當下的感受。使用各理論學派的提問的方式，能幫助學生說出多一的想法，從聆聽他人對話或自己談話中尋找較正向的解決之道。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

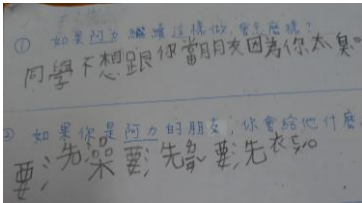
		
說明：仔細閱讀情境卡的敘述	說明：思考要回答哪一種假設情境	說明：思考情境卡與情緒該如何配對

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	人際特質覺知卡
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☐ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	梁翠媛
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①<u>原始玩法</u> 1. 自我覺察-找到人際的絆腳石 2. 故事改寫-問題解決能力 2. 敘事能力-訓練孩子生活邏輯 4. 自我檢核-正向人際特質 ②<u>擴充玩法:實施學生為中年級學障生與高年級輕度智能有過動學生。中年生常有數天未洗澡的情況，衣服與身體有異味，同學因此不喜歡跟她一起玩。高年級生則常會因為愛面子或小事與他人有小衝突。藉由圖卡的故事發展與敘述，請學生寫下可以怎麼做來改善原來的困境。</u> 1. 排序:學生排出順序圖卡 2. 說故事:學生說出各張卡片中發生的事情 3. 說原因:□□的樣子看起來如何、他做了什麼事、他可能沒做到什麼事情、為什麼其他同學會不高興/不喜歡。 4. 辨認人際特質:從表格中找出對應的目標人際特質。 5. 延伸思考:使用評量性問句提問，「如果□□繼續這樣後會有什麼狀況？」 6. 問題解決:如果你是□□的朋友，你會給他什麼樣的建議，把建議寫下來。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：學生對玩排列卡片的活動很有興趣，其中有一二張順序錯誤，稍被提醒後也能自動更正順序。 2. 學生反應：學障學生較能排出與說出故事經過，輕度智能類學生排圖卡時，常看不出那一張卡片順序有誤，也未發現敘述的內容不合邏輯。

	3. 應用評估：圖卡中的 14 項人際特質，都是校園中人我相處經常出現的 NG 情況，貼近真實生活，易讓人產生共鳴。
提問引導	1. 讓學障生自己排序卡片，輕度智能類學生在嘗試數次後無法排序，則由教學者固定順序。請學生們回應教學者提問，包括發生了什麼事情、主角是誰、他怎麼了、造成該結果的原因。 2. 辨認目標人際特質：表列人際特質有 14 種，學生在尋找辨認有困難，教學者先選定數個特質(縮小範圍)，再讓學生進行選擇。 3. 使用現實治療取向的評量性問句，如「如果□□繼續不愛乾淨，不洗澡，最後可能會造成什麼情況?」「如果□□玩遊戲輸了，總是不認輸或不承認，最後其他同學可能會有什麼反應?」「說說看，如果□□想改變這樣的情況，他可以怎麼做」 4. 學障學生敘述後，簡單寫下自己的答案，輕度智能類學生則口語回答。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
排序圖卡，說一說	寫下對事件或行為的建議	完成建議

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	心情特攻隊
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☐ 國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☐ 溝通表達 ☐ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☐ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	梁翠媛
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	②擴充玩法 使用情緒卡+百變猴子情緒桌遊的玩法 1. 使用心情特攻隊的情緒卡，教學者先行篩選符合學生認知狀態的情緒卡片 20 張，讓學生們輪流抽牌卡，每次抽一張，包括正向、負向情緒卡，直到卡片抽完，最後再加總所得的分數。 2. 學生根據抽到的情緒卡，先讀出牌卡上的字，示範卡片上人物的表情或動作，說一說這個情緒的意思，再開始分享與該情緒有關的個人經驗。 3. 提問時，教學者以個人中心取向的開方式問句、重述、或情感反映支持學生多說一些引發自己該情緒的相關經驗。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：情緒卡片上人物的畫風可愛逗趣，學生抽到卡片後，對於如何演繹卡片人物的動作表情十分感興趣。 2. 學生反應：兩位六年級學生，學生為輕、中度智能障礙學生，教學者事先篩選適合學生認知狀態的情緒卡片，學生讀出卡片上的字，再達配人物的表情，較能理解該情緒的意義。 3. 應用評估：卡片上附有注音和表情或情境，能增加學生理解。如情緒卡【討厭】，卡片中的人物面露不喜歡表情，手指著旁邊的毛毛蟲。
提問引導	1. 在學生示範情緒卡表情動作後，利用用個人中心取向提問，以

下大致記錄兩位學生反應的過程。

(1)甲學生描述生氣的经验(輕度智能，有過動衝動傾向)

師：「你可以說說自己曾經生氣的經驗嗎？那時候發生了什麼事情讓你感到生氣？」

生：「我們班同學潑我水」

師：「同學潑水讓你感到生氣？」

生：「對。」

師：「那時候你很生氣，然後你做了什麼？」

生：「本來我要要跟他決鬥，後來不想了，然後回家後我跟我爸說，我爸就去安親班罵他，叫他出來狠狠罵他。」

師：「看起來爸爸對於你敘述的這件事也很生氣？」

生：「對啊，我爸超兇的(自己面露微笑)」

師：「跟同學相處，發生這樣令人生氣的事情，除了回家告訴爸媽，你覺得在學校裡還可以告訴誰？」

生：「可以報告老師！我有告訴我們老師，她知道這件事情了。」

師：「你覺得為什麼這件事情需要告訴老師呢？」

生：「因為老師知道了，就會去罵那個同學了。」

師：「是的，所以把事情告訴老師也是一種處理方式。下次在學校發生的事情，你可以試著先報告老師，讓老師知道。」

生：「嗯嗯(點頭微笑)。」

(2)乙學生描述害怕的经验(中度智能，有固執行為表現)

學生先模仿害怕情緒卡上的動作，老師提問。

師：「有沒有曾經發生什麼事情讓你感到害怕？」

乙：「下雨、打雷，我會怕。」

師：「那覺得害怕的時候，你會怎麼做？」

乙：「我要在家裡。」

師：「因為害怕下雨，所以你想待在家裡？」

乙：「對，不要出門，要在家。」

師：「下雨了，去外面，你怕會淋到雨嗎？」

	乙：「我怕下雨，要在家裡。」 師：「如果星期一要上學的時候下雨了，你可以做些什麼？」 乙：「我要~拜媽祖(台語)。」 師：「因為你覺得害怕，所以要拜媽祖？」 乙：「對，要拜媽祖。」 師：「那拜完媽祖了，現在要出門上學了，你可以做些什麼，讓自己不被雨淋溼？」(甲同學在旁熱心示範撐傘動作) 乙：「撐..傘？」 師：「對，下雨的時後，出門上學時，我們可以撐雨傘，這樣就不會淋到雨了。」 生：「撐傘，拜媽祖。」 2. 教師省思:教師先行選擇適合學生認知能力、平常學生較能感受到的情緒做為練習，使用提問的方式，發生什麼事、做了什麼事、你有什麼感受，協助學生說出自己的經歷，從自我敘述的過程中，瞭解學生解決問題的方式，並思考是否有其他可能的解決之道。
--	--

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明：瀏覽自己分配到的情緒卡	說明：選擇某張情緒卡，讀出上面的情緒詞彙	說明：說出關於該種情緒的某個事件或經驗

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	1. 百變情緒卡 2. 吃什麼卡
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☐ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	吳茜雯
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	① 原始玩法 1. 百變情緒卡：(1)包含 56 張情緒卡片，及 47 種玩法。(2)可透過情緒卡做情緒的辨識、整理、表達、同理、調適與轉化。 2. 吃什麼卡：(1)選擇喜歡與不喜歡的食物卡，檢視代表的意義。(2)談關係，為自己和為他人選擇食物卡，進行意義的連結。(3)感受食物卡代表的意涵，可能是一段定義、祝福與鼓勵，或使省思啟示。 ② 擴充玩法 1. 先利用【百變情緒卡】，讓學生檢視心情狀態，並結合事件做敘述。 2. 針對心情狀態，選擇一至三張想吃的【吃什麼卡】依序排列，再閱讀食物卡背後意涵。師引導學生將情緒事件延伸到食物卡意涵，助其調適心情。
①試玩過程 ②學生反應 ③ 應用評估	1. 學生反應：(1)【百變情緒卡】中提供視覺化的情緒線索，學生因此更能提取情緒事件，有助其開啟話題。(2)在瀏覽【吃什麼卡】的過程中，喚醒了學生對食物的美好記憶，這使他變身為美食評論家向聽者分享美食經驗，也能在引導下侃侃而談喜歡某些食物的原因，並停下來思索食物卡的寓意。例如：要求學生選擇一張可以驅使自己改變的食物卡時，他從喜歡的牛奶、牛排和壽司卡片中選擇了「牛奶」，結果非常認同牛奶的敘述--「擁有一顆純淨的心靈，需要用心維持」，他自述最近想保持單純，不想跟人計較或聽人閒言閒語，也想更專注在自己的正向行為上。 2. 應用評估：(1)【百變情緒卡】可做為常態性的心情檢視工具，筆者會先將卡片分為正向、負向、中性情緒三疊，讓每次來上社會技巧的學生至少各挑選一張正負向或中性情緒卡或來分享情緒事件，久而久之他們便能習慣時時察覺自己的情緒，並透過分享來做調適或求助。(2)【吃什麼卡】畫風精美，很能夠引起學生的興趣，食物意涵可做多面向的解讀，讓引導者可以彈性運用。因卡片數量多，建議可先猜測學生喜歡或不喜歡的食物類型，引導者篩選後再讓學生選擇，避免學生在挑選過程中耗費太多時間。

提問引導	本次教學活動利用百變情緒卡及吃什麼卡做為開場，讓學生自發性地看到想改變的動力，再參考焦點解決學派的方式引到他看到自己曾有過的成功經驗，從中找到核心問題和解套方法。以下為引導及回答過程： 1. 請你從下列找出一個目前想改善的目標(學生看了題目後主動自我檢核，斜體字為他自己的回答) (1) 人際：「<i>最近跟同學比較少計較，要做好自己，不要管別人</i>」師呼應吃什麼卡的牛奶意涵，讚美他有朝這個方向前進。 (2) 課業：「<i>現在字跡端正多了，老師讚美我的字像印刷體一樣，也較少出現錯誤訂正，下課終於可以出去打球了！</i>」 (3) 時間管理：「<i>就是要在對的時間做對的事，我最近也有照工作表執行，雖然時間不一定準確，但都有按照順序。</i>」 (4) 親子關係：「<i>這個！這個！這是我現在最想改善的。希望對家人要比對同學好。</i>」師問：「怎麼算是比較好呢？」答：「說話方式要更溫柔、節制」師：還有再理性一點嗎？答：「<i>嗯。</i>」 2. 有嘗試過實現「改善親子關係」？「<i>有，但有時做得到有時做不到，尤其是我很累很煩的時候。我也都知道，只是最後做不做得到的問題。</i>」 3. 什麼時候有成功過呢？「<i>如果我那天在學校很開心，或過得不錯，回家也會對媽媽很有禮貌。</i>」師：「很棒，你能察覺這點真不簡單！老師自己對家人關係的反省，一直到成人了才有體會。你能這麼想是很成熟的表現。」「<i>真的喔？！</i>」師：「是啊。既然你知道在學校的情緒會影響到家人，那我們先努力穩定在學校的情緒。剛剛檢討在學校表現，看得出來你進步很多，這有助於你穩定情緒。希望你能繼續善用之前教過的問題解決方法。」「<i>嗯。</i>」
-------------	--

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

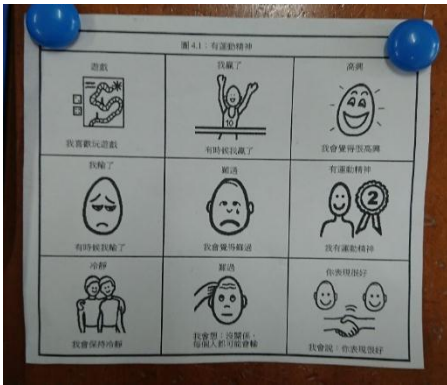
		
說明：利用百變情緒卡檢視心情，學生排列了三個時期的心情，最後選擇「幸福、快樂」分享最近生活上軌道的喜悅。	說明：選擇了三張食物卡，按自己的喜好依序為牛奶、牛排和壽司。	說明：翻開卡片背面，認同並喜歡牛奶的意涵，更肯定自己的想法是對的。

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	勇闖 EQ 神秘島
適用年級	☒ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☐ 高年級 ☐ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	吳茜雯
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	1. 原始玩法： (1) 每位玩家選一個喜歡的神獸角色棋，從起點開始，一轉盤轉到的數字做為前進格數，若轉到 0 則暫停一次。 (2) 遊戲中，若採到驚嘆號，則需抽取一張情境卡，玩家閱讀情境卡後，依遊戲板上的水晶球提示來解決問題。情境卡背後為答案和相對應得分，供引導者參考。 (3) 情境卡中若有冰塊圖示，代表要抽取冷靜卡，配合做出冷靜活動。 (4) 若採到表情石像，則要先辨識表情並模仿表情，才能獲得錢幣。另外有遇到賊被偷錢和遇發明家前進一格的運氣情境。 (5) 遊戲結束後每人計算所得到的錢幣總額。抵達終點者可獲得寶物卡和相對應的錢幣。 4. 擴充玩法：事先進行「情緒溫度計」和「運動精神」(參考 super skills)教學活動，讓學生在面臨挑戰時能更敏銳察覺自己當下的情緒溫度，除了參考桌遊中設定的八大問題解決模式和冷靜技巧之外，也允許學生按照情緒等級選用自己習慣的策略。此外，可在遊戲過程中帶領學生演練運動精神的成功步驟，協助學生面對輸贏的結果，並體會影響輸贏的因素。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：遊戲規則簡單，學生們很快就可以進入遊戲。 2. 學生反應：(1)桌遊版面簡單，畫風可愛有趣，從一開始的神獸棋子開始就讓大家愛不釋手；(2)具衝動控制困難的學生，會無法等待他人任務結束就急著轉轉盤，在遊戲前需說清楚輪流和等待的規則，老師也可以適時控管轉盤。(3)因剛上完情緒溫度計課程，學生有屬於自己的問題解決和冷靜策略，使得策略更多元化；(4)大家對模仿石像表情很有興趣，除了採到石像的同學之外，老師也讓每個人輪流做表情，請大家觀察異同並陳述感受，這也意外成為學生最喜歡的活動。

	3. 應用評估： (1)優點：A. 學生反應佳，易上手，也適合將學習過的社會技巧課程融入做實際演練或驗收；B. 遊戲板上具解決策略的視覺提示，學生不易有挫敗感；C. 具備助人卡，學生的互動更熱烈了，大家樂於集思廣益和分享。 (2)缺點：A. 部分冷靜卡中的活動有情境限制，例如「青蛙跳、開合跳、和人一起唱歌…」且和平時習慣採用的冷靜方式落差大，建議可列入學生學過或習慣的冷靜方式；B. 石像表情的種類較少，屬於較基本核心的情緒，缺少次級情緒，建議老師可自製更豐富的情緒貼上。
提問引導	1. 老師可鼓勵大家想想除了當事者選用的策略之外，還有什麼好的方法？讓學生有更多元的想法和選擇。 2. 遊戲結束後可引導學生歸納輸贏的原因，是否有運氣因素？哪些是運氣？那些是練習？又有哪些是跟玩家本身特質有關？

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

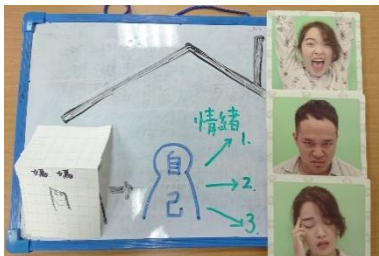
		
說明：融入主題「情緒溫度計」	說明：融入主題「運動精神」	說明：開心進行桌遊

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	臉臉看
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	吳茜雯
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	1. 原始玩法： (1)出題：出題者選定一張表情卡，利用手上的字詞卡創作故事。 (2)猜題：聆聽出題者個故事，利用手上的投票卡猜測出題者的表情。 (3)計分：依據答對或答對計分片得到分數。 (4)當遊戲結束時，分數最高的人獲勝。 2. 擴充玩法：桌遊內附有情緒案教案本，本示例選用 27 個教案中的其中一項--「情緒關係圖」。玩法如下： (1)請學生寫下生活中的重要他人(請學生選擇家中的三位成員)。 (2)請學生選出自己與這些家人相處時，自己最常出現的三個情緒，並分享情緒相關事件。 (3)反思：詢問學生，你喜歡這些情緒一直出現嗎？為什麼？你覺得怎麼樣的情緒可以讓你們相處得更好？
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：活動進行時，有參考教案書中的版面呈現方式，並設計好人物空間、情緒卡片空間及流程圖，讓學生可以較快進入狀況。 2. 學生反應：個案為一自閉症學生，平時和家人相處時易出現負向情緒，但在輔導過程中卻不願坦承，觀察常有壓抑情緒。在活動一開始時，發現要討論跟家人的關係，顯得些抗拒，但學生看到卡片中的生動表情後逐漸產生興趣，老師也利用桌遊中的計分片做為集點獎勵，學生遂願意嘗試。 3. 應用評估：(1)部分卡片的情緒或許可有不同的解讀。需要利用背面的情緒詞彙來確認，或請學生自行定義表情，再由老師來判定適切與否。(2)情緒卡片多，為了避免學生全都選擇相似情緒的卡片，老師可稍加卡片分類(例如正向、負向和中間)，並指定從中各選擇一張，也讓學生了解與家人相處時會因不同情境或互動方式，產生不同的情緒。
提問引導	1. 當學生一開始表示不想參與活動時，老師採取個人中心取向的方式同理感受，例如：「你看起來有點煩悶，老師覺得這會讓你想到和家人相處的畫面，所以似乎不太高興」學生本來趴下將臉轉向另一邊，被同理後

	則點頭表示認同。老師遂先利用情緒卡片和他玩遊戲，自己選出誇張的表情做模仿，玩著玩著他也笑了。 2. 接著引導問題解決，告知學生活動用意，希望把這個活動當作和家人溝通的機會，讓自己說出真心話，鼓勵學生做表達，並以每選取一張卡片或說出一個事件可獲取一張計分卡作為獎勵。 3. 當學生跨出第一步後，活動流程也逐漸流暢，他不再抗拒。最後老師協助聚焦，要學生看著選出來的情緒卡片，讓他了解面對家人時即使時常有負向情緒，但也會有好情緒的時候。他發現即使父親暴戾的情緒讓他感到害怕，但也會是他較感到安心的對象，因為父親有時說話幽默，有時會明確告知他是非對錯。 4. 最後老師引導學生練習預期家人也會有心情不佳的時候，這時可以透過一些方法調適心情，或是改變自己說話的語氣，例如結合在 super skills 中學過的「我覺得…。如果…。我想…」等表達方式來緩和氣氛。
--	--

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」~~桌遊應用照片~~

		
說明：先在白板上畫好活動配置版面，並做說明。	說明：1. 選定互動對象 2. 請學生從三類情緒卡中各選一張代表自己的情緒。	說明：1. 選出和爸爸相處的三種情緒 2. 說明情緒事件 3. 反思。
		
說明：1. 選出和媽媽相處的三種情緒 2. 說明情緒事件 3. 反思。	說明：1. 選出和弟弟相處的三種情緒 2. 說明情緒事件 3. 反思。	說明：每完成一個指令，就可獲得計分卡，課後兌換獎勵。

~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	真心話不冒險
適用年級	■幼兒園 ■低年級 ■中年級 ■高年級 ■國中
適用人數	☐ 1 ■2 ■3 ■4 ■5 ■6 ■7 ■8 ■9 ■10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	■情緒覺察 ■情緒處理 ■溝通表達 ■人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	■自閉症 ■過動 ■情緒行為障礙 ■學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	許雅茹
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	③創新機制： 1. 遊戲以順時針進行，玩家輪流抽題庫卡，並對下一位玩家提問，可任選卡片中的問題，或是將題目中的紅色字替換，也可自行出題(但答案皆必須是是或否)。 2. 抽牌者必須預測下一位玩家的答案，提問後，提問者與被問者，同時亮出答案，若兩人答案相同，提問者可得 2 分，被問者可得 1 分，若兩人答案不同，則提問者不得分，被問者可得 1 分，遊戲結束時，計算總分，較多者獲勝。 3. 若提問者抽到情境思考、人際相處的問題時，老師可進行追問，將問題與學生平時會遇到的情境結合，進行討論。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 學生反應：學生 B 一開始就對自己喊話：輸也沒有關係，老師馬上附和他：對，輸也沒有關係，學生兩人在遊戲過程中，學生 A 會無意識地拿起錢幣把玩，學生 B 則會偷偷數自己得了幾分，然後一邊喊我輸定了。 2. 應用評估： 優點： 1. 遊戲改變方式執行後，流程較流暢，學生也較懂遊戲規則，計算分數的方式也較容易，可以很快上手。

	缺點： 1. 抽到的排卡種類，不一定適合學生現在的年齡會遇到的問題，老師須協助學生改編問題。
提問引導	1. 引導學生如何將問題改編，適合他們現在的年齡，極有可能遇到的情境。 2. 進行討論，如問題：如果爸媽都反對你去做的事情，你會堅持一定要去做嗎？學生答案是○，詢問他什麼情況下是爸媽反對，但他仍堅持要做，一開始學生說不記得事情，但記得他有這麼做過，詢問他是不是在家裡發脾氣之類的事情，學生表示：對，爸媽希望他不要發脾氣，但他仍將情緒發洩(哭)完，才停止。 3. 請學生想想看，在年紀漸大的情況下，若面對想發脾氣情況能有什麼其他方式來發洩，或是處理自己的情緒。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明： 學生輪流抽牌提問問題。	說明： 學生輪流抽牌提問問題。	說明： 同時亮出答案牌，答對了，學生非常高興。

~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	勇闖 EQ 神秘島
適用年級	■幼兒園 ■低年級 ■中年級 ■高年級 ■國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☐ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	許雅茹
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①原始玩法：玩家輪流進行遊戲，轉動轉盤，轉盤指針只到多少，就可以前進多少格；當踩到臉譜石像時，需模仿與石像一模一樣的表情，成功者可獲得銀幣一枚；當踩到驚嘆號時，需抽出情境卡的第一張，依據卡片指示，抽出冷靜卡並完成指定行為或選擇正確的回應水晶來解決，亦可採納打出勇士助人卡的玩家幫助，選擇回應水晶者，依照情境卡背面的解決方法，獲得相對應的錢幣；當玩家都得到一張寶物卡時，表示遊戲結束，計算錢幣最後總金額，極為最後得分，得分最多者獲勝。 ②擴充玩法： 1. 因目前上課皆須戴口罩，當踩到臉譜石像時，以口述的方式，說出石像的表情代表什麼意思，並追問何時會出現此種表情，原因，後續反應，結果及因應方式。 2. 以心情特攻隊的處己情境卡代替原遊戲中的情境卡，可由老師提問或玩家自行設定情境後，依據玩家給予的答案，決定得到的錢幣。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 學生反應：學生興致勃勃地進行遊戲，過程中其中一人非常在意輸贏，遊戲過程中，會喃喃自語：啊~我完蛋了，我輸定了，我等一下一定會輸，但若真的最後輸了，也只是有些失望，並沒有特別強烈的情緒出現。

2. 應用評估：

優點：1. 將石像表情改為口述，學生說出的感覺，較能切合自己的生活，也較能說出自己在何種情境下，會出現何種表情。

2. 處己情境卡的情境種類較多，且可設定為較符合學生生活中較有可能遇見的情境，可討論出更切合生活中的做法。

缺點：1. 因處己情境卡中的情境較為多元，不見得可以使用到遊戲盤中的回應水晶，需要老師自行判定學生回答的是適切性，來給予錢幣。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」~~桌遊應用照片~~



說明：學生說明石像表情，及自己甚麼時候會出現該種表情。



說明：學生抽出處己情境卡，並由老師設定情境，由學生說出自己的情況及想法。



說明：學生抽出處己情境卡，並由學生自行設定情境，由學生說出自己的情況及想法

~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	心情特攻隊：我的心情遊戲書 1
適用年級	■幼兒園 ■低年級 ■中年級 ■高年級 ■國中
適用人數	■1 ■2 ■3 ■4 ■5 ■6 ■7 ■8 ■9 ■10 ■11 ■12 人
桌遊分類	■情緒覺察 ■情緒處理 ■溝通表達 ■人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	■自閉症 ■過動 ■情緒行為障礙 ■學習障礙 ■智能障礙 ☐ 其他：
教學者	許雅茹
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	① 原始玩法： 1. 使用心情遊戲書第一冊：心情臉譜。 2. 學習單中提供 60 種情緒語詞及解釋，學生可根據學習單中所提供的情緒敘述語句，參考旁邊的五官圖案，再畫出該表情。 ③ 創新機制：老師將情緒語詞解釋後，並舉實際例子，讓學生能更加瞭解語詞意義，並請學生發表自己的想法，在何種情況下，會有相同的感覺，並寫下來。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 學生反應：學生一開始都說不會寫，但引導過後，可以慢慢說出自己的想法，並將自己的情況寫下來，不過仍表示不會畫圖，即使有旁邊的圖案提示，依然說不會畫，因此請學生將自己的想法寫出來即可。 2. 應用評估： 優點： 1. 學生可以說出自己遇到的情況或想法，可以將自己平時的情況與情緒詞語做聯結。 缺點： 1. 學生畫畫時，很沒有自信，一直覺得不會畫，或是自己畫得很醜，若請他一定要畫，反而全部都不想寫。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

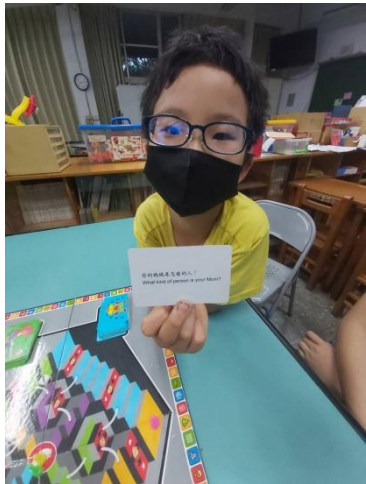
說明： 學習單呈現	說明： 學習單呈現
說明： 學習單呈現	說明： 學習單呈現

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	探索心遊戲盤
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	陳憶萱
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①原始玩法 1. 本遊戲有 4 組問題卡，分別為黃色生活型態卡(與自己有關的問題)、綠色生命任務卡(了解自己與他人的關係)、藍色社會興趣卡(了解個人對不同角色的看法)、紫色基本信念卡(了解個人的信念感覺與目標)，以及 2 組心星代幣(心形代幣給予祝福語、星形代幣給予小任務)。 2. 學生擲骰子在遊戲紙盤上走到某個顏色區塊就翻開相對應的問題卡，回答問題；走到小巫婆就抽心星代幣並完成任務。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：因為是第一次使用的桌遊，學生感到非常有趣，都能配合問題卡和任務卡完成任務。遊戲過程中，大部分的學生都樂在其中，但有一位 ADHD 的學生，興奮過頭而極盡所能的干擾同學，在語言上、動作上都出現許多不適當的行為，還好其他同學都了解該生，也都忽略該生的行為，才讓遊戲順利進行。 2. 學生反應：這次的桌遊是 4 個五年學生參與，1 個是 ADHD，其他 3 個是 LD 學生。LD 學生在讀題目時，比較不流暢。回答問題時，使用的詞彙較少，需給予提示或提問才能說得更詳細。ADHD 學生則是出現很多干擾行為和衝動性，尤其輪到其他同學時盡情干擾，輪到自己時，卻扭捏不回答，明顯的呈現出 ADHD 學生在團體活動中常出現的狀況。

	3. 應用評估： (1)應用優/缺點：問題卡分為 4 個面向，多種不同的問題，可以讓學生多多思考，並練習回答的能力。題目多樣性，讓學生也有刺激感，不知道會抽到什麼問題，也有跟卡通和童話故事有關的假設性的問題(如：有任意門你會想去哪裡)，更有想像性和趣味性。缺點是若玩過很多次後，題目都熟習了就沒有新鮮感，再加上這個遊戲沒有勝負輸贏，學生會很容易就玩膩了。 (2)桌遊適用性：可以藉由回答問題知道學生對自己、他人和對事情的想法和遇到問題時的解決方式，由回答內容可以了解學生語言表達能力和會使用的語彙多寡。
提問引導	1. 學生抽到的問題卡是「玩遊戲時發現別人作弊，你會怎麼做」，ADHD 學生故意說「我會先打死作弊的人，再跟老師說」，老師引導學生們想一想這樣的解決方式適合嗎？並讓學生們集思廣益想出適合的解決方式。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明： 老師說明遊戲規則，並讓學生們自行解決棋子分配和遊戲順序	說明：遊戲過程中，有學生一直在干擾遊戲，引導學生將不舒服的感覺告知干擾者。	說明： 學生自行讀題並回答問題，當學生回答過於簡短時，老師再提問，引導學生多說一點。

~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	吃什麼卡
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☐ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☒ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☐ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	陳憶萱
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	②擴充玩法 1. 先看看所有的食物牌卡，每人挑選 2 張喜歡吃的食物牌卡和 3 張不喜歡的食物牌卡，呈現 5 張牌卡讓大家猜猜看喜歡的食物牌卡是哪 2 張。 2. 看看所有的食物牌卡，說說看對哪個食物有特別的回憶。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：看到很多的食物牌卡學生們感到很有趣，有是熟悉的，也有陌生的食物牌卡，學生表示看到那麼多的食物，肚子都餓了。 2. 學生反應：本次桌遊使用對象都是五年級 LD 學生。 (1) 大部分的學生都能從中挑選出喜歡的食物，對於沒吃過的食物也會很好奇的問老師這是什麼。 (2) 外食經驗豐富的學生，看到食物牌卡很有感覺，可以跟老師討論吃過什麼，哪間店好吃……等。有的學生因家庭因素和個人喜好，吃過的飲食種類很少。 (3) 在猜測對方喜歡的食物遊戲中，可以了解到學生對同學的了解程度和其觀察力，在猜測老師喜歡的食物時，有學生說常看到老師喝奶茶，所以猜測老師喜歡吃甜食，成功猜對老師喜歡的食物。 (4) 食物牌卡背面文字對學生而言較難理解其意，很難將文字和食

物聯想在一起。

3. 應用評估：

(1)應用的缺點：有的學生因家庭因素，生活經驗少，很多食物都沒有吃過。

(2)教學延伸性：透過食物牌卡可以訓練學生的表達能力和社交能力，讓學生發表自己喜歡的食物進而說出與該食物相關的訊息，還可以練習介紹食物給同學的方式，和用食物來與同學開起聊天的話題，增加孩子和同儕的互動技巧。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~



將所有食物牌卡排出，認識食物和說說看對該食物有什麼回憶。



選2張喜歡的和3張不喜歡的食物牌卡，猜猜看對方喜歡的食物。



右邊的學生依據自己平常的觀察力和想像，成功猜對同學和老師喜歡的食物。



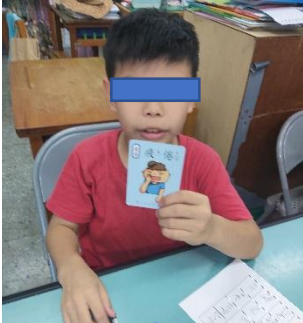
這些是我的最愛~~

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	心情特攻隊
適用年級	☐ 幼兒園 ☒ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	陳憶萱
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	②擴充玩法 1. 選擇 20 張情緒卡，準備 4*4 共 16 格的賓果卡，讓學生自由挑選 16 個情緒名稱寫在賓果卡上。 2. 每次抽選 1 張情緒卡，學生要說出什麼情況下或是遇到什麼事情時會出現該情緒，回答正確就可得分(每張情緒卡可以 2 位學生回答，沒有回答到的就要等下次再抽中該情緒卡，答對後才能得分)，最先連成 2 條賓果者獲勝。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程： (1)賓果遊戲，有勝負輸贏，學生比較積極搶答。 (2)大部分的情緒都跟身邊的同學有相關，例如：「得意」-A 生舉例考數學時我比 B 生高分我覺得很得意。換 B 生回答時，B 生說我玩象棋時贏了 A 生我覺得很得意。接下來的情緒相關例子變成了爆料大會。 (3)在舉例的過程中，同樣一件事 A 生會感到「震驚」，但對 B 生來說，他一點也不覺得震驚，經由這樣的分享也讓學生們知道每個人的情緒感受不同。 (4)遊戲過程中 D 生在其他同學回答時一直發出噪音干擾同學，其他同學立刻一起暫停遊戲，用適當的方式制止他，等他冷靜時大家才開始繼續遊戲，這個過程中其他同學沒有口出惡言，

	D 生經提醒後也能收斂自己的行為，大部分的同學都很了解 D 生，所以對他都很包容，但不會放任他干擾遊戲。 2. 學生反應：本次遊戲是 4 位五年級的學生參與，1 位 ADHD、2 位 LD 和 1 位輕度 MR。 (1)MR 學生在舉例時，都舉別人當例子，聽起來比較像用情緒名稱來照句，提醒 MD 學生想想自己的情緒，後來才比較能說出正確的情緒例子。有些情緒需要老師給予提示後，才能想到例子。 (2)ADHD 學生在遊戲中易分心，抽到的情緒卡自己的賓果卡上有卻沒發現，中途改變規則也沒發現，都需老師特別提醒他，他才發現。 3. 應用評估： (1)桌遊適用性：讓學生以自己的經驗來舉例，可以更了解學生遇到什麼事會有何種情緒。
--	---

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明：挑選情緒名稱寫在賓果卡上	說明：由老師抽選情緒卡	說明：舉手搶答與情緒卡相對應的情緒例子
		
說明：A 生說出 B 生抄我的答案時我會生氣	說明：C 生說在安親班一直寫數學作業我會覺得很疲倦	說明：D 生沒有賓果，生氣中~~

~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	人際特質覺知卡
適用年級	☐ 幼兒園 ☐ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☒ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	林季薇
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	1. 原始玩法： (1)發給學生一人一套卡牌。 (2)由老師示範玩法，自己決定故事可能發生的順序，並將卡片的順序排好，並依照順序說出卡牌中的故事。 (3)請學生來說說看自己手上那套卡牌的故事。 (4)學生說完後，老師引導所有學生討論故事中的主角的問題，指出主角反應過度或是與故事中其他同學相處的問題。 (5)再進一步請學生想想看，在故事中的哪一個環節若改變反應策略，可以讓結局改善。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程： (1)學生通常在聽完別人的故事後，可以指出故事中主角個性中的缺失。 (2)部分的學生邏輯概念比較差，無法順利決定卡牌的順序，其他學生很願意協助排列。 (3)當一位學生在說故事時，其他的學生會專心的聽，嘗試要理解別人的卡牌故事。 (4)部分的卡牌故事的先後順序不是很明顯，但是學生仍能發揮創意編排出一套有邏輯性的故事，且故事內容和原本的預設八九不離十，只要學生能說出一套有道理的故事，老師就不勉強學生要更換順序。 2. 學生反應： (1)學生對於卡牌中的故事的發生順序不是很確定，在排順序時需要多花一點時間，尤其是國語能力、閱讀理解比較弱的學生(智能障礙)。 (2)學生對於可以自編故事很有興趣，人數多也不妨礙遊戲的進行，反而大家可以聽到多一點同學說的故事。 3. 應用評估：

	(1)若要學生自己排列出可能的故事順序，學生本身就需要有相當程度的基礎，這部分不適用於年級太低或是程度太差的學生，若是低年級或程度偏弱的學生，需要老師先排好順序，以及編擬故事，在讓學生來討論。 (2)學生可以從故事中找到主角的缺失，在團體討論中，大家集思廣益想出解決之道，很有啟發性。
提問引導	1. 引導學生思考故事中主角的困境，主角的反應有何不恰當的地方，有那些地方是主角過度反應、過度推論的部分，練習從其他同學的角度思考，主角哪裡讓別人不開心、不舒服。 2. 進行團體討論，引導學生思考主角在故事進行中，在那些環節可以做更好的選擇，來改變故事的結局。 3. 請學生集思廣益，若面對類似的情況能有什麼策略來應對。 4. 省思： (1)遊戲過程中學生實際練習了換位思考，練習同理心的運作，有助於人際互動。 (2)在遊戲進行中還是會顯現出能力高低的落差，但是學生們還是很熱心、很主動的提供協助，弱化同學障礙的表現。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~

		
說明：學生在思考故事的順序。	說明：把卡牌排好了，在想等等要說的情節。	說明：開始說故事了。
		
說明：好苦惱，想不出卡牌的順序。	說明：集思廣益，大家一起動動腦。	說明：別擔心，我們一起克服難關。

~~教學示例：桌遊應用~~

桌遊名稱	字字轉機
適用年級	☐ 幼兒園 ☐ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☒ 情緒覺察 ☒ 情緒處理 ☒ 溝通表達 ☒ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☐ 其他：
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	林季薇
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	①原始玩法 1. 為避免增加難度，本次遊戲時先只玩基本牌，不加入雙色牌。 2. 將基本牌洗勻後放置中央，決定好順序後，玩家依序抽牌。 3. 將抽出的牌翻開放置在自己面前，再換下一位玩家。 4. 若翻出的牌和其他玩家的牌相同，就要迅速說出對方牌上的題目。 5. 說得快的人獲勝，即可將對方的牌吃牌。 6. 吃完牌後，依序下個玩家繼續翻；但若吃牌後的下一張，又出現跟場面上任一張牌相同，則立即下一輪的比賽。 7. 直到中央的牌都翻完，本局遊戲即結束，吃到最多的牌的玩家即獲勝。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程：遊戲規則簡單、不複雜，學生可以迅速進入遊戲情境中。 2. 學生反應：本次進行遊戲的學生為高年級，在詞彙與生活常識的部分有一定的基礎，過程中很投入遊戲中，玩到激動處會忍不住站起來手舞足蹈，出現「舌尖現象」時很爆笑。 3. 應用評估： (1)桌遊適用性：適用於要有點語文基礎的學生。

(2)應用優點：遊戲規則不複雜，幾乎適用於各障別的學生，不會被遊戲規則所困擾。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」 ~~桌遊應用照片~~



說明：絞盡腦汁要迅速想出對方的卡牌項目。



說明：一掀開牌，實在是忍不住要站起來趕快看清對方的卡牌，腎上腺素提高。



說明：遊戲過程中，對於對手說出的詞彙的正確性，偶爾還是要老師一旁協助判斷。



說明：反應快的學生未必能先得分，有時候反而是想仔細再講可以後來居上。



說明：在一旁觀戰的學生，也看得津津有味，還會幫忙出主意。



說明：讓反應速度較差，以及注意力不足的孩子，先在一旁觀戰、暖身，等一下開始遊戲時可以比較進入狀況。



說明：學生的「舌尖現象」很有趣，嘴上說「就是那個那個…我知道…那個叫什麼…」，會急得站起來用肢體表達。



~~教學示例：桌遊應用/提問引導~~

桌遊名稱	瘋狂農場
適用年級	☐ 幼兒園 ☐ 低年級 ☒ 中年級 ☒ 高年級 ☒ 國中
適用人數	☐ 1 ☐ 2 ☒ 3 ☒ 4 ☒ 5 ☒ 6 ☒ 7 ☒ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 人
桌遊分類	☐ 情緒覺察 ☐ 情緒處理 ☐ 溝通表達 ☐ 人際互動 ☐ 正向鼓勵 ☒ 其他：非社會技巧類桌遊。
適用障別	☒ 自閉症 ☒ 過動 ☒ 情緒行為障礙 ☒ 學習障礙 ☒ 智能障礙 ☐ 其他：
教學者	林季薇
①原始玩法 ②擴充玩法 ③創新機制	1. 原始玩法： (1)將農場卡發給玩家，各位玩家將農場卡疊成一疊倒蓋，置於自己前方。每位玩家同時也擁有一張穀倉卡。 (2)每位玩家發出自己穀倉卡上動物的叫聲，其餘玩家要記住，在所有玩家確認過一回後，所有玩家將穀倉卡蓋住。 (3)遊戲開始，各玩家輪流將自己的農場卡翻開，當玩家前面剛翻出的農場卡與其他玩家前面已翻開的農場卡出現相同的動物圖像時，出現相同動物圖像的雙方玩家須立即發出對手玩家所代表的動物叫聲。 (4)優先正確發出對應動物叫聲的玩家獲勝。落敗的玩家，須將自家與獲勝玩家面前桌上的農場卡全數收回，放入自家手牌堆中。 (5)遊戲中有四種特殊卡牌，增加遊戲的變化性： 【1】三重奏卡：當玩家翻出此張農場卡時，若與不只 1 位其他玩家面前已翻開的農場卡出現的動物圖像相同，此玩家只須發出其中 1 位玩家所代表的動物叫聲即可。所有與此玩家翻開農場卡出現相同動物圖像的玩家，則皆須發出此出牌玩家所代表的動物叫聲。最晚發出的玩家，須將自家與獲勝玩家面前桌上的農場卡全數收回，成為自家手牌。 【2】真愛卡：當玩家翻出此張農場卡時，所有玩家須迅速與任何一位其他玩家握手。 【3】餵食卡：當玩家翻出此張農場卡時，所有玩家須迅速將手(手背向上)放到桌面中央穀倉卡牌堆上方位置。 【4】交易卡：當玩家翻出此張農場卡時，此玩家須將原先置於自家面前的穀倉卡移置桌面中央穀倉卡牌堆最下方，並從穀倉卡牌堆上方拿取 1 張新的穀倉卡。重新定義自己動物的叫聲，在所有玩家確認後，將此張穀倉卡進行蓋住，並繼續進行遊戲。 2. 創新機制： (1)原本的遊戲規則是，玩家的穀倉卡倒蓋，其他玩家要記住其他玩家的動物的叫聲，改為每位玩家的穀倉卡掀開，讓所有玩家看到。(簡化機制) (2)視玩家人數，減少農場卡的動物種類，可以使遊戲進行更順利。(簡化機制) (3)改編遊戲中的特殊卡牌功能，使非社會技巧類桌遊改編為社會技巧類玩法。 【1】真愛卡：當玩家翻出此張農場卡時，所有玩家須迅速與任何一位

	其他玩家握手，並說出一項對方的優點。 【2】餵食卡：當玩家翻出此張農場卡時，所有玩家須找任何一位玩家組隊，並說出對方任一種喜歡的運動(或興趣、食物...)。
①試玩過程 ②學生反應 ③應用評估	1. 試玩過程： (1)一開始講解遊戲規則時，需要搭配示範，解釋完後，老師要跟著進行遊戲，約10~15回合，一邊玩一邊引導學生再次複習遊戲規則。 (2)老師要稍微管控一下遊戲規則，有些學生會利用翻牌速度和角度，來試圖影響結果。 2. 學生反應： (1)進行本次遊戲的是3位五年級學生，遊戲人數可以多一點會更好玩。 (2)本次遊戲進行中，有一位注意力缺陷的學生，明顯無法跟上遊戲的節奏，每回合都不知道何時要出牌，不斷詢問老師和同學，遊戲的反應也慢半拍，導致遊戲中一直輸而吃牌，但是整個遊戲過程中還是很歡樂，不會因為輸而出現情緒反應，反而很享受盡情學動物叫聲的過程。 (3)對於輸贏很介意的學生，會在意其他玩家是否有「非常正確、且明顯」的唸對自己訂定的動物叫聲。 3. 應用評估： (1)適用於中高年級的學生，年紀太小的，恐怕記不住遊戲規則。 (2)適用於5~8人的小團體共同遊戲。 (3)遊戲進行時學生可以盡情發洩精力，屬於不是很靜態的遊戲，笑聲連連。 (4)要注意遊戲規則的遵守，因為掀牌的速度和角度、動物叫聲的約定，會稍微影響遊戲結果。 (5)遊戲過程中有助於學生練習「溝通」、「協商」、「注意力」、「記憶力」的練習。
提問引導	1. 學生抽到真愛卡、餵食卡時，須跟其他的玩家合作，老師可藉機引導出更多的話題，引導學生從日常生活中做聯想，並適時給予學生的回答肯定。 2. 省思：學生因為遊戲必須去思考其他玩家的優點等特質或特徵，過程中增進了彼此的認識與認同。

「玩轉社會技巧桌遊-結合提問引導」~~桌遊應用照片~~

		
說明：抽到真愛卡的玩家，找另一玩家握手並說出對方一項優點。	說明：玩家之一對於動物叫聲的清晰度有些意見，認為自己不該吃牌。	說明：能夠大聲吼出其他玩家的動物叫聲很暢快。