

高雄市美濃國小 109 學年特教教師專業社群

十二國民基本教育特殊教育課程
之
桌遊融入社會技巧教學



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·····	12
高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教學與心得·····	24
高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教案與教材·····	34
高雄市美濃國小專業社群教學成果照片·····	45
高雄市美濃國小專業社群桌遊應用教學省思與回饋·····	52

109 學年度高雄市美濃國小特殊教育教師專業成長社群

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧教學 精進實施計畫

申請類別	☒ A 類（進階合作） ☐ B 類（基礎運作）
社群主題	☐ 公開授課模組 ☐ 素養導向的教學設計與評量 ☐ 部定課程之課程調整 ☒ 特殊需求課程設計 ☐ 特殊教育教材研發 ☐ 其他：請說明

壹、緣起：

面臨素養導向新課綱實施，特殊教育課程首應著重多元適性發展、成就每一個孩子，而針對普通教育課程進行教材編修、教法精進與個別化教育計畫，以實現融合教育之理念。爰此，實有必要進行新課綱調整 IEP、領域教材簡化、特殊需求課程設計、差異化教學等實務探討與問題解決。

在課程推展與教學變革浪潮下，教師心理體認與專業素養，影響學生學習品質與學習效能；特教老師所需的教學專業力、課程設計力更是刻不容緩。教師專業社群由下而上的翻轉實踐，形塑跨校、跨域合作的「學習共同體」。唯有提升對於特教學生的教學能力及課程設計，才能幫助特教學生走出更寬廣的路，逐步展現「成就每一個孩子」的鴻圖遠志。

近年全球教育浪潮掀起遊戲化（Gamification）及遊戲式學習（Game-based learning）趨勢，大量的認知原理及遊戲機制投入並轉化在教育現場。本「跨校教學共備模式」教師專業成長社群實施計畫自 106 年底開始運作，期望藉由此學習社群，透過桌上遊戲的操作與分享，讓特教老師了解桌上遊戲的內涵、遊戲化學習的模組，刺激特教教師們強化教材設計的創意活潑性，肯定自我專業能力；新階段的開始，將更進一步擴展遊戲素材學習範圍，讓與會教師能大量應用在課堂、課程與班級經營上。達到「成就每一個孩子—適性揚才」的終生學習。

貳、依據：109 年 10 月 15 日高市教特字第 10938042300 號函辦理。

參、目的：

- 一、因應十二年國教新課綱的政策變格與實務變化，深入了解總綱及特殊需求課程綱要之內涵。
- 二、增進本市特教教師運作十二年國教之實施知能，並提升教師專業發展能力。
- 三、建構本市特教教師專業學習社群支持系統與知識分享機制。
- 四、落實專業對話，探討教學問題，分享與討論教學經驗。

肆、主辦單位：高雄市政府教育局。

伍、承辦單位：高雄市美濃國小。

陸、協辦單位：高雄市特殊教育資源中心。

柒、參加對象：本市特殊教育班級（集中式特教班、資源班、巡迴輔導班）教師為主，及普通教師有意願者皆可報名。

捌、報名方式：請至全國特殊教育資訊網(<https://special.moe.gov.tw/index.php>)進行登錄並開放報名。

玖、實施期程：109 年 10 月至 110 年 6 月止。

拾、參加人數：參與研討社群以 4-12 人為限，外聘講師為求經費最大效益則擴大增加參與教師（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 109 年 10 月起實施，每月 1 次研討，進行專業成長。

（三）聘請專家諮詢及有經驗教師實務分享：

邀請學者或本市特教輔導團輔導員蒞校指導與提供諮詢，並遴聘有經驗教師分享實務，以作為推動過程中社群教師檢核修正運作內涵。

（四）辦理公開授課：

結合社群研發成果，進行公開授課，並進行專業回饋，繼而提升教師教學與學生學習的品質。

（五）辦理成果發表會：

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。

二、社群名冊：

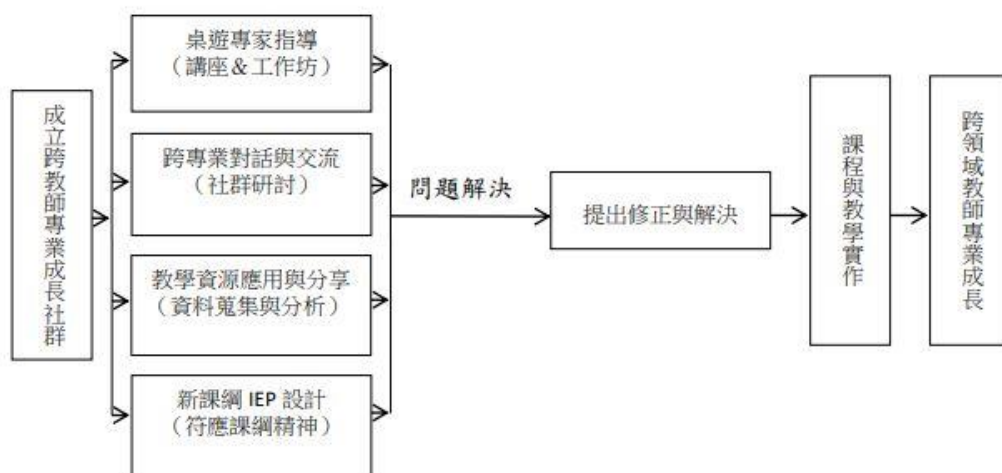
項次	姓名	職稱	服務學校	備註
1	江旻樺	特教教師	美濃國小	社群召集人
2	吳宥翰	特教教師	美濃國小	
3	黃宇萱	特教教師	美濃國小	
4	盧宜虹	特教教師	美濃國小	
5	戴妤玲	普通教師	美濃國小	
6	邱方君	特教教師	屏山國小	

■符合普教合作

■符合跨校合作

三、運作策略：

(一) 方式：



(二) 課程規劃：

1. 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。

2. 依計畫內容及期程落實執行：

預計從 109 年 10 月起實施，每月 1 次研討，利用每週三 13:00-16:00 進行專業成長。

3. 聘請專家諮詢及有經驗教師實務分享：

邀請學者或本市特教輔導團輔導員蒞校指導與提供諮詢，並遴聘有經驗

教師分享實務，以作為推動過程中社群教師檢核修正運作內涵。

4. 辦理成果發表會：

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。

(三)實施進度：

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	109.10.28 13:00-16:00	十二年國教特殊教育課程共備增能研習	增能研習	江旻樺	美濃國小	6
2	110.11.25 13:00-16:00	跨課程主題整合分享	教學分享	戴妤玲	美濃國小	6
3	110.3.17 13:00-16:00	桌遊體驗、教學分享教具製作	小組討論	戴妤玲	美濃國小	6
4	110.4.28 13:00-16:00	桌遊體驗、教學分享教具製作	小組討論	邱方君	屏山國小	6
5	110.5.26 7:50-8:40	社群成果結合公開授課實作	公開授課	江旻樺	美濃國小	6
6	110.6.23 13:00~16:00	社群內部成果報告分享	社群教師成果發表	美濃國小 江旻樺教師	美濃國小	6

拾貳、經費：詳如經費概算表。(A類：2萬5,000元；B類：1萬5,000元)

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(課務自理)。

拾肆、預期效益：

一、提昇特教教師有效教學的專業知能。

二、提高特教教師設計課程及教學內容之能力，促進教學專業成長。

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，修正時亦同。

承辦人

單位主管

會計主任

校長

109 學年度高雄市美濃國小特殊教育教師專業成長社群

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧教學

精進實施計畫

經費概算表

申請類別：☒A 類 ☐B 類

項次	內容	數量	單位	單價	總價	備註
1	講師鐘點費(內聘)	6	時	1,000	6,000	本市所屬學校教師
2	設備費用	6	批	1,000	6,000	每場以 1000 元計，共 6 場 1000*6=6000
3	講義與教材費	6	場	1,000	6,000	每場以 1000 元計，共 6 場 1000*6=6000
4	資料蒐集費	1	批	2,000	2,000	購置與計畫直接有關之圖書，核實報支，不超過總經費 10%
5	成果製作	1	式	3,000	3,000	成果冊印刷製作
6	雜支	1	式	2,000	2,000	文具、資料夾等，不超過上列總費用 10%
合計	25,000 元整					得依實際支出相互勻支。
總計：新台幣貳萬伍仟元整						

承辦人

單位主管

會計主任

校長

高雄市 109 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：110 年 01 月 15 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：黃宇萱

七、 會議內容：

1. 討論桌遊與課程融入的相關性
2. 組員分享自己熟悉的桌遊給夥伴教師
3. 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、白賊七

遊戲人數：2-6 人

適合年齡：8 歲以上

遊戲時間：約 15-20 分

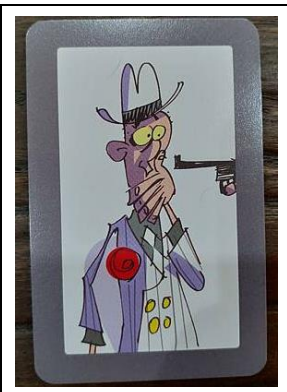
遊戲配件：110 張紙牌

玩法：將所有卡片平均分給的規則進行報數，喊數字的東該輪，犯錯者必須收回場勝。

卡片報數規則：



卑，依據翻開卡片，有人犯錯即結上牌庫的牌即獲



報出一個數字	報連續兩個數字	發出「嗯」一聲，代替一個數	發出「嗯、嗯」，代替二個數	不發出任何聲音
--------	---------	---------------	---------------	---------

二、洪水警報

遊戲人數:3-5 人

適合年齡:10 歲以上

遊戲時間:約 30 分鐘。

遊戲配件:

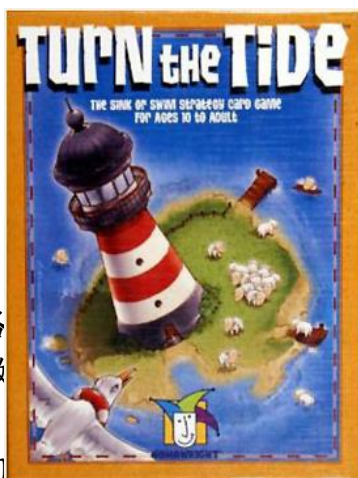
60 張天氣卡 (數字 1-60)

24 張水位卡 (數字 1-12 各

24 枚救生圈 (或是 24 張救

玩法:

遊戲開始前，將天氣卡洗勻



手



有人

觀察手牌，計算卡片上方中央處的救生圈圖案數量，並拿取等量的救生圈置於面前。

注意：計算救生圈時若有「一半」的救生圈，則必須湊足兩個才算是一個完整的救生圈。

如有多出的半個救生圈則省略不記。

1. 每回合開始時由牌庫翻出與玩家人數相同的水位卡。
2. 所有玩家出一張牌蓋著，等所有人準備好後喊一二三同時翻開。
3. 打出最大數值卡片的玩家拿取數字最低的水位卡，打出次高數值的玩家，則拿取第二低的水位卡，以此類推。
4. 所有玩家檢查自己當前最新的水位，數字最高者必須覆蓋一個救生圈。當最高者有兩名以上，他們都必須覆蓋一個自己的救生圈。若需要覆蓋救生圈時已無救生圈可以覆蓋，則該玩家從此輪遊戲中淘汰。
5. 每名玩家將剛打出的天氣卡收回並放置於一旁，進行計分。
6. 每個玩家計算留下的救生圈，一個算作 1 分，而用盡救生圈被淘汰的玩家則記-1 分。在回合結束時擁有最低水位的玩家格外獲得 1 分，若有兩名以上各自都獲得 1 分。
7. 接著每個玩家將自己的天氣卡與救生圈傳給左手邊的玩家。遊戲開始新的一輪。
8. 當遊戲進行完同等於玩家人數的輪數後遊戲結束(指使用過每個人的牌)，計算分數，由最高分者獲勝。

三、彩磚物語

遊戲人數:2-4 人

適合年齡:8 歲以上

遊戲時間:約 30-45 分鐘

遊戲配件:

磁磚 100 塊(一種花色 20 塊)、起始玩家磚 1 塊、圓盤 9 個、個人圖板 4 個(雙面)、計分指示物 4 個



玩法:

遊戲開始前，每位玩家拿取一個個人圖板與計分指示物，將指示物放在圖板數字 0 的位子，依據玩家人數拿出圓盤(2 人→5 個/3 人→7 個/4 人→9 個)。將所有磁磚洗混，隨機拿取 4 個磁磚放到圓盤中。

1. 由起始玩家開始，選擇某圓盤上的一種磁磚全部拿走，並將圓盤中剩下的磁磚放到圓盤圈的中間。每位玩家依此作法依序進行。
2. 也可以從圓盤圈中間拿取想要的磁磚，一樣要將所有相同的磁磚一次拿走。若是第一個從中間拿磁磚的人，須拿走起始玩家指示物放到個人圖板的地板區。
3. 玩家拿取的磁磚，要放到個人圖板區左邊的準備區。放的時候選擇一排，由右至左，每排只能擺放相同花色的磁磚。若選擇的那排無法放下拿取的磁磚，則多餘的磁磚須放在下排地板區。如果右邊牆壁區已經有相同顏色的磁磚，則準備區不能放置該磁磚。
4. 當場上所有磁磚都被拿光，就進入砌牆與計分的步驟。
5. 當左邊準備區某一排的空格已被填滿，就可以將該花色磁磚移動至右邊牆壁區相同花色的位子。
6. 計分時直行與橫列各算一次分數，放到牆上算 1 分，連接到其他一個磁磚再加 1 分，連接到其他兩個磁磚再加 2 分，以此類推。接著依據地板區的規定進行扣分。
7. 將準備區完成一排放入牆壁後剩下的磁磚以及地板區的磁磚拿走，準備區沒有被放入牆壁的剩餘磁磚留在準備區上即可，確認所有玩家皆已完成本回合的計分，則依據相同遊戲方式進行下一回合。
8. 當有玩家的牆壁已完成一橫排時，則遊戲結束。
9. 除原先加分外，需進行額外加分：完成一橫排加 2 分，完成一直排加 7 分，花色相同的磁磚全部蒐集到加 10 分。
10. 分數最高的玩家獲勝。

教學運用：

1. 白賊七是屬於反應型的桌遊，學生須注意報數進行到的數字，且須依據翻出的卡片做出相對的反應，因此透過此桌遊可提升特教學生的觀察力、注意力，同時訓練資訊處理的反應速度，遊戲規則簡單易上手，又帶有點刺激與趣味，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。
2. 洪水警報這款桌遊能結合數學比大小的概念，同時在選擇自己要出的牌也須進行思考，是一策略培養的過程，對於特教的學生能透過桌遊進行數的比大小練習，對於認知程度較好的學生也能在教師的引導下學習策略的應用。
3. 花磚物語屬於比較靜態的桌遊，遊戲進行的時間也較為冗長，可以培養學生的耐心，磁磚的收集、準備區磁磚擺放的選擇，都需透過觀察與判斷，因此除了耐心的培養，在觀察、判斷及策略應用方面都可以透過此桌遊帶領孩子學習。

省思與回饋：

1. 把桌遊帶入教學後，可激發孩子的學習動機，提升課堂樂趣：特教的孩子有許多都有缺乏成就感、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。
2. 桌遊融入教學，可在無形中增加孩子練習的機會：特教的孩子常需要比一般孩子更多的練習機會讓所學的知識或技能加以熟練，有別於紙本或是課堂上多元的練習方式，桌遊的融入讓孩子在不知不覺中進行練習，且不覺得乏味。

高雄市 109 學年度特殊教育教師專業成長社群第二次會議記錄

- 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：109 年 11 月 25 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：黃宇萱

七、 會議內容：

4. 討論桌遊與課程融入的相關性
5. 組員分享自己熟悉的桌遊給夥伴教師
6. 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、金金樂盜

遊戲人數：2-6 人

適合年齡：8 歲以上

遊戲時間：約 15 分

遊戲目標：透過擲骰子以拿到金金幣的人獲勝。

遊戲準備：將所有金幣取出，遊戲盒置於桌上，玩家先投 1~3 枚金幣、大砲、骷髏頭或 骨頭，擲出最多骷髏頭的玩家為起始玩家。



遊戲進行方式

遊戲會出現幾種骰子組合

◎1 金幣 + 1 大砲：依據骰到幣數量拿取金部，並將同樣數金幣從寶藏堆中放入國王的寶

(即 King' s Gold 盒子內)，如果寶藏堆中金幣不足以支付，則玩國王平分金幣，若剩下金幣為奇數，國王比玩家多拿一顆金幣，這時因為寶藏堆中已經沒有金幣，遊戲也就結束了。



幣，遊戲結束時獲得最多

戲盒置於桌上，玩家先投 1~3 枚金幣、大砲、骷髏

的金
量的
庫
家與

◎1 金幣 +1 骷髏頭：選擇任意玩家，依骰面上顯示的金幣數量，偷取該玩家的金幣，如果他的金幣少於骰面金幣數量，則拿取他所有金錢。

◎5 顆金幣骰：該玩家拿取國王寶庫中的所有金幣，骰子上的金幣點數不必相同，只要都是金幣即可。

◎5 顆骷髏頭：選擇任一名玩家，搶奪他所擁有的全部金幣。

◎天譴：若你丟出三顆骨頭骰，或是無法組出任何一種可以執行的骰面組合，請將 3 枚金幣放到國王的寶庫中，若沒有足夠金幣則交出所有金幣即可。

注意事項：

1. 丟出來的骰面組合若保留則必定得執行該行動。

2. 一顆骰子僅能用在一種組合。

3. 若擲出兩組「金幣+骷髏頭」，可以選擇對一名玩家執行兩次或對不同玩家各執行一次。

結算：

寶藏堆中的金幣用完遊戲就結束，金幣最多的玩家獲勝，平手則再戰一局。

二、七吃九(數字急轉彎)

遊戲人數：2-4 人

適合年齡：8 歲以上

遊戲時間：約 5-10 分

規則介紹：

所有牌洗勻後，將最上面 1 張牌翻開來放在正中間，將此牌當

「中央牌堆」，剩餘牌平均發給所有玩家作為自己的抽牌堆，

牌底向下，所有人數 1. 2. 3 開始(如下圖)

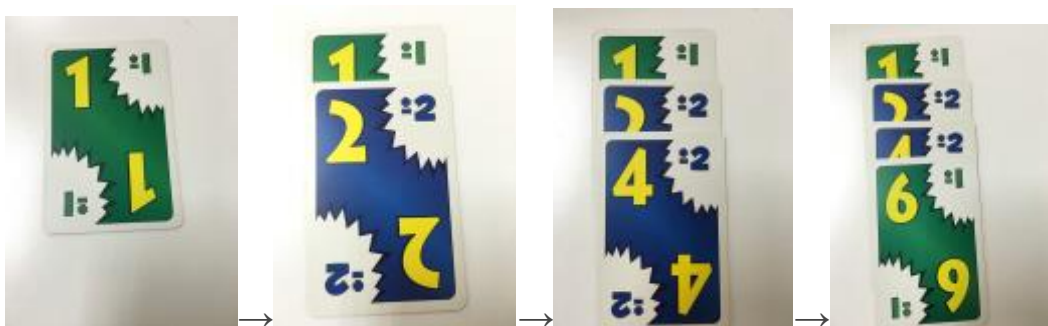


1. 將
作
並且

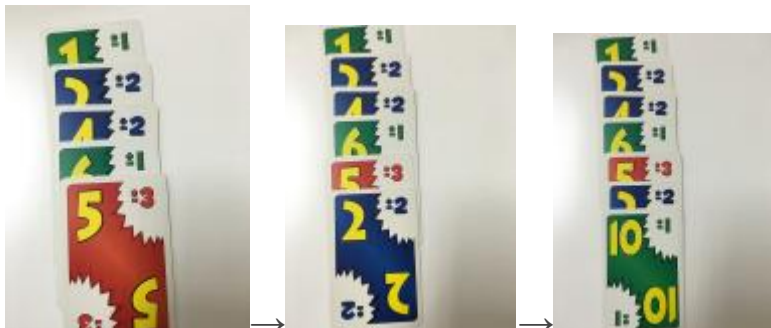


2. 每位玩家從自己的抽牌堆抽一張牌起來看，以上圖為例，如果有 $10+2$ 的數字或是 $10-2$ 的數字就打出來，並說出你的出的數字(2 或 8)，若沒有則繼續抽牌。
3. 玩家要快速的把手牌出到中央，比賽誰出得快。
4. 至於可以出什麼牌，則是要看「中央牌堆」最上面的紙牌，該紙牌上的黃色數字與右上角或左下角的數字相加或相減，將得出 2 個數字，凡是黃字部分符合這兩個數字的牌都可以出。

範例:由上而下表示



$$1+1=2 \quad \rightarrow \quad 2+2=4 \quad \rightarrow \quad 4+2=6$$



$$5-3=2$$

特殊狀況

- (1) 有時候加減後的數字會大於 10 或小於 1
- (2) 大於 10-如果黃色數字在加上±數字後大於 10，請將它減去 10，算出來的數字就是下一個可以出牌的數字。



$$9+3=12$$

再



$$12-10=2$$

(4) 小於 1-如果黃色的數字在減去±數字後小於 1，請將它加上 10，算出來的數字就是下一個可以出牌的數字



1-3 小於 1 所以 $1+10-3=8$

最終的勝負就看誰數學算得快，又出牌速度快囉！

三、 沉睡皇后

遊戲人數:2-4 人

適合年齡:8 歲以上

遊戲時間:約 30-45 分鐘

遊戲目的

將手上沒功能的數字卡想辦法打出去換回
努力想辦法喚醒皇后，沒辦法喚醒也沒關
皇后

就算都沒辦法還可以讓別人皇后睡回去。別讓其他人搶先達到獲勝條件。



功能卡，
係，還可以搶別人的

遊戲配件共 79 張牌



12張皇后卡（背面為綠色）



遊戲設置

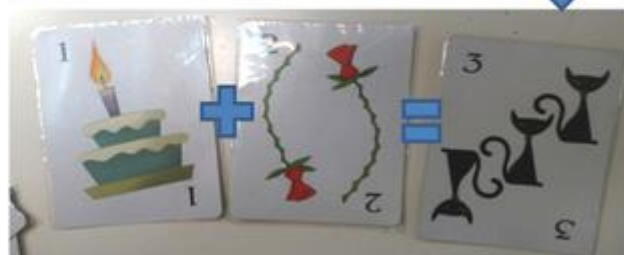
將國王、騎士、飛龍、弄臣、催眠藥水、魔法棒和數字卡形成一個抽牌堆，並將所有皇后面朝下。

每人手牌為五張～



遊戲流程

1. 出一張功能卡（國王/騎士/飛龍/弄臣/催眠藥水/魔法棒）並發動它的功能
2. 丟一張數字卡，抽一張
3. 丟兩張相同的數字卡，抽兩張 →
4. 丟三張或更多數字卡，
只要能形成一加法公式即可 ↘



功能卡



國王配皇后
所以當你打出國王卡時
可以挑一張場中央的皇后獲得

弄臣出來娛樂一下
打出這張牌之後翻開牌褲第一張
如果是功能卡就放進自己手牌
如果是數字牌從自己開始順時針數
數到的那個人可以免費獲得一位皇后





邪惡的騎士
邪惡的壞騎士專門搶別人的皇后
打出這張牌的人可以從別人那
搶走一位皇后

正義的飛龍
當有騎士想搶走你家皇后時
正義的飛龍就可以出來阻止他





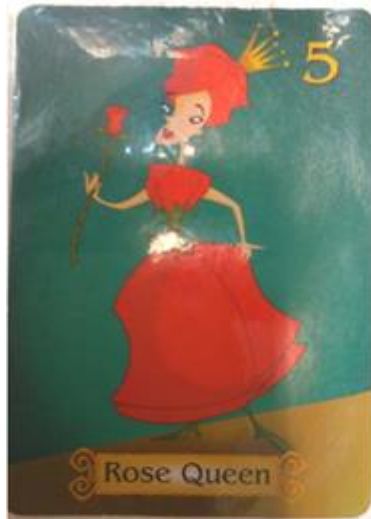
催眠藥水
讓別人的皇后喝下藥水
沉睡回去場中央



神奇魔法棒
不想讓自己的皇后睡回去
神奇魔法棒就要出現
施展魔法讓藥水失去功能



特殊皇后



狗跟貓不合不能在一起
當然有狗皇后在，貓皇后就不行在
如果你已經有了貓皇后還翻到狗皇后
狗皇后就必須睡回去



好人緣的玫瑰皇后
雖然只有五分
但翻到他時
可以多獲得一個皇后



遊戲結束

2~3人時：
有5張皇后或
分數到達50分
就獲勝了



4~5人時
有4張皇后或
分數到達40分
就獲勝了



第三種勝利方式

當所有皇后都被喚醒時，遊戲就結束囉
這時就看誰的分數最多就獲勝了～



桌遊教學應用與心得

桌遊名稱	不在場證明	教學者	資源班黃宇萱教師
教學對象	中年級學生 4 人 (1 名智能障礙、1 名學習障礙、2 名自閉症)	教學日期	110.03.29

桌遊功能介紹

- 遊戲人數：2-5 人。

- 適合年齡：8 歲以上。

- 遊戲時間：約 30-45 分鐘。

- 遊戲配件：12 張嫌犯卡、
46 張線索卡、

8 張特別卡(3 張不在場證明、2 張銳眼卡與 3 張線索卡)



- 遊戲規則：桌面呈現 4 張嫌犯卡，所輪到玩家的回合必須打出一張線索卡，此線索卡必須至少符合 4 位嫌犯中，其中 1 位的其中 1 項特徵。一旦所有玩家面前的牌，共有 5 種不同的線索與其中 1 位嫌犯相同，打出第五種線索卡的玩家可以指認兇手，若打出了第五種線索卡的玩家沒有進行指認，則下一位玩家可以指認兇手。無論是哪位玩家指認，自己面前有幾張符合兇手特徵的線索卡就得幾分，即使之中有多張線索卡是相同的，每一張都可以得 1 分。當嫌犯牌庫無法將嫌犯補滿 4 張時遊戲結束。累積分數最高的玩家贏得遊戲的勝利。

- 遊戲功能：

觀察力與注意力培養：玩家需在遊戲過程中，觀察手中線索卡與嫌犯特徵是否吻合，且須注意符合的特徵項目是否達到可指證的要求。

教學目標及應用

因學生初次接觸此遊戲，且考量學生程度，將遊戲進行規則調整，將「所有玩家面前的牌，共有 5 種不同的線索與其中 1 位嫌犯相同，打出第五種線索卡的玩家可以指認兇手」此規則調整為「自己面前的牌符合某嫌犯的 4 種特徵即可指認」。

1. 觀察力訓練：學生為了要指認兇手，需仔細觀察桌上嫌犯的特徵與自己手中線索牌的特徵是否吻合。
2. 注意力訓練：
 - (1) 學生須不斷注意自己已呈現的線索牌中，已符合某嫌犯幾項的特徵，達指定符合的項目數量時，才可以進行指證。
 - (2) 其他人在進行指認時，須注意其所描述的特徵是否與指認的嫌犯特徵相符。

3. 以適當、完整的句型進行特徵描述：學生在進行指證時，引導學生以適當、完整的句型進行嫌犯特徵的描述，如：他是男生，身材是胖胖的，穿線條的衣服，手裡拿著報紙。

心得省思

1. 將桌遊加入課程中，能提高學生學習動機，學生能快速完成學習任務準備玩桌遊。面對學生沒有接觸過的桌遊，在講解遊戲規則時能發現學生特別專注聆聽，面對提問也積極回答。
2. 遊戲過程中，觀察到能力較好的孩子在幾輪的出牌後，能同時注意兩個嫌犯相同的特徵而選擇自己所要打出的線索牌。
3. 進行嫌犯特徵描述時，學生能在提示、引導下嘗試以完整的句子說明嫌犯特徵，也發現其他學生會專注於被指認的嫌犯，小聲的自己說出特徵或偷偷給予指認的同學提示。
4. 透過此桌遊，可以培養學生的觀察力及專注力，確實發現孩子可能在第二次注意某嫌犯牌時才觀察到某項原先沒有注意到的特徵，教師也能在過程中了解孩子的觀察力，像是自閉症的孩子在觀察上就會注意到更細節的部分，說出線索牌中所沒有出現的特徵。
5. 未來可將規則調整回原先的遊戲規則，讓學生的觀察及注意從自己面前的線索牌延伸到桌面上所有的線索牌，也需更加注意符合嫌犯線索的項目數量。
6. 桌遊教學過程照片分享



(認識遊戲：規則介紹、認識特徵牌卡)



(遊戲示範：依照規則發下牌卡，示範遊戲進行方式)



(個別指導：協助學生熟悉遊戲進行規則)



(引導提示：引導學生以完整的句子說明嫌犯特徵)

桌遊教學應用與心得

桌遊名稱	快手疊杯	教學者	資源班黃宇萱教師
教學對象	中年級學生 5 人 (4 名智能障礙、1 名自閉症)	教學日期	110.03.05 110.04.09

桌遊功能介紹

- 遊戲人數：2-4 人。
- 適合年齡：4 歲以上。
- 遊戲時間：約 15 分鐘。



- 遊戲配件：24 張題目卡、五種顏色杯子各 6 個、按鈴 1 個。

- 遊戲規則：

玩家須依照題目牌將對應顏色的杯子橫向排列或垂直堆疊，完成後按鈴，最快按鈴者可獲得該張題目牌，當 24 張題目牌皆發完，則遊戲結束，由獲得最多張牌的玩家獲勝。

- 遊戲功能：

手眼協調：玩家需在遊戲過程中注意題目的顏色序列，同時動手將杯子進行橫向或吹直堆疊排列。

教學目標及應用

因應學生年級差別，遊戲時以漸進的方式進行，例如：第一階段先進行橫向排列，第二階段進行垂直堆疊，之後再混合進行。

4. **專注力訓練**：學生為了將杯子依題目正確排列，須注意由左至右或由上至下的顏色順序。
5. **手眼協調訓練**：學生須透過視覺了解要求的顏色，再拿出對應顏色的杯子依相同順序正確擺放。
6. **穩定性培養**：
 - (1) 學生在遊戲進行中可能因一個杯子擺錯而須進行調整，在求快的心態下更容易心急，經遊戲多次嘗試及教師輔助引導培養穩定性。
 - (2) 遊戲過程中，容易受其他同學的速度、動作影響而造成手腳慌亂，經教師鼓勵引導提升穩定性。

心得省思

1. 速度競賽型的桌遊能提升學生競爭力，每一回合開始前都能看見學生蓄勢待發的表情，加上每一回合都是新的開始，就算前一次沒有搶得第一，接下來也還有機會，讓孩子持續有動機。
2. 這個遊戲在進行垂直堆疊時，能額外訓練孩子反向思考：通常由上往下看，但如果是要用疊的方式疊杯子，就必須由下往上依序疊杯。
3. 過程中觀察到每個孩子對於訊息處理的速度、方式及擅長項目都不同，有些孩子看完一個顏色就排出對應的杯子，有些則是先背起全部的顏色再開始排列，透過這樣的觀察，了解孩子訊息處理的方式，在其他教學中也能加以應用。
4. 透過這個桌遊，確實發現能有效提升孩子手眼協調的能力，多次的練習讓孩子的完成速度進步不少。
5. 孩子們在一次又一次的操作中，逐步建立信心，從失敗，到正確排出，接著越快速，得以見到孩子們從中獲得成就感。
6. 桌遊教學過程照片分享



(認識遊戲：規則介紹、認識題目卡)



(遊戲示範：依照遊戲方法練習進行遊戲)



(個別指導：協助學生熟悉遊戲進行規則)



(進階遊戲：

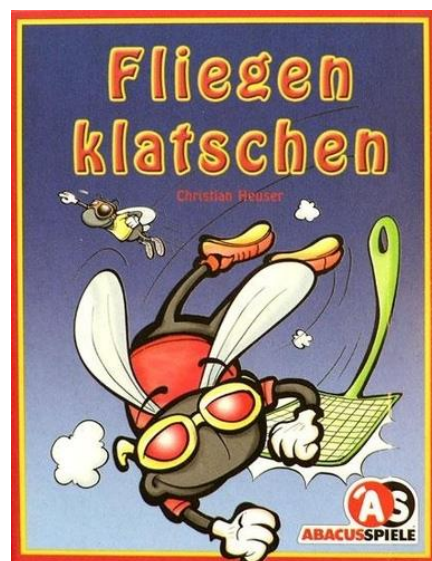
帶領熟悉遊戲的學生嘗試隨機題目卡的遊戲方式)

桌遊教學應用與心得

桌遊名稱	拍蒼蠅	教學者	特教班吳宥翰教師
教學對象	一年級自閉症、五年級貓哭症	教學日期	110.04.20

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：15 分鐘。
- 遊戲配件：
 1. 蒼蠅卡 (96 張，6 種，紅、黃、藍、綠、橘、紫各 16 張)
 2. 蒼蠅拍卡 (16 張)



- 遊戲規則：

玩家們依順時鐘方向輪流翻牌，只要蒼蠅拍一出現，所有玩家必須以最快速的速度去打出現最多數量的顏色、或一張蒼蠅拍的卡，遊戲結束時，擁有蒼蠅總價值最高者獲勝！
- 遊戲規則調整：

呈現一張顏色蒼蠅卡，讓孩子去找桌面上該顏色的蒼蠅卡，並拍打該指定的卡片並說出顏色，答對者可獲得該卡片。遊戲包含「認識顏色」、「注意訓練」、「配對」、「數量」等概念，藉由彼此互動競爭的方式，增進孩子顏色與顏色配對的概念，並提升孩子們的專注力。

教學目標及應用

7. 顏色辨識、數量概念：蒼蠅卡有紅、黃、藍、綠、橘、紫等 6 種顏色，可藉由配對的方式讓孩認識顏色；並融合數學領域，教導學生點數卡片數量。
8. 增加持續性注意力、集中式注意力：普遍特教生皆有注意力的問題，藉由彼此競爭互動的方式，增加孩子的學習動機及持續性注意力；另需找尋與呈現的卡片相同的卡，學生需要集中注意哪張卡與呈現的卡相同，並去拍打該卡片。

心得省思

平常上課時發現孩子們對於顏色的命名、指認並不佳，融合桌遊之後，孩子們可動手操作、互相競爭，加深了孩子的學習動機。另自閉症會因偏窄視覺的現象而發生過度選擇，若呈現卡片時拿近一點給學生看、並予以視覺提示，將有助於自閉症學生認識該顏色進而進行配對。

當遊戲結束時，可再延伸出數學相關的問題，譬如：數量問題“有多少張卡片？”。該遊戲同時可提升特教生手眼協調能力，因特教師常發生說對、指對，但最後拿錯的狀況；因此該遊戲進行時，可藉由引導慢慢改善其手眼協調能力。



桌遊教學應用與心得

桌遊名稱	白雪公主	教學者	特教班盧宜虹教師
教學對象	一年級自閉症、五年級貓哭症	教學日期	110.03.23

桌遊功能介紹

- 遊戲人數：1 人。

- 適合年齡：4~7 歲以上。

- 遊戲時間：20 分鐘。

- 遊戲配件：1 本圖畫故事書、1 本遊戲書、
1 個立體房屋、9 個人偶(1 個白雪公主
、7 個小矮人、1 個壞王后)



- 遊戲規則：

先聽完老師說的故事，老師可使用人偶進行角色扮演的遊戲，也可先把門窗關好，當壞王后出現時，讓白雪公主與七個小矮人躲進屋子裡，讓壞王后猜一猜，白雪公主躲在哪一個位置。

之後依照遊戲本的指示，將相對應的人偶放在對的位子。(因學生是中度障礙生所以只玩到第二關)。

- 遊戲功能：

童話故事的情境延伸，讓孩子容易理解遊戲規則，壞王后、白雪公主、七個小矮人偶與立體可開門窗房屋的設計，讓孩子在操作時更具真實感。遊戲包含「直視屋內位置」與「從窗外觀察人物位置」兩種情境的題型，共有 48 個遊戲關卡，可以由淺入深進行挑戰。增進孩子視覺與空間概念，並提升分類概念與解決問題的能力。

教學目標及應用

9. **增加持續性注意力、交替性注意力：**普遍特教生都有注意力的問題，藉由有趣的童話故事增加孩子的學習動機及持續性注意力，並且在遊戲關卡環節，還可訓練孩子的交替性注意力，要在題本跟人偶之間交換注意力。
10. **角色扮演：**說完故事可使用人偶進行角色扮演，並引導學生說出角色所要說的語詞或句子，因自閉症有心智理論的缺陷，所以也可以藉由角色扮演讓他理解他人的想法跟心情。
11. **顏色辨識：**七個小矮人有紅色、橘色、藍色、紫色、綠色，可請孩子拿出各色的小矮人，融合數學領域，教導孩子認識顏色。

心得省思

平常上課時發現孩子們對於童話故事不怎麼熟悉，如果單純講故事的話稍嫌煩悶，但融合桌遊之後，孩子們也可動手操作，這樣也加深了故事的印象。尤其是自閉症的溝通訓練，可以藉由故事中的角色，教導他一些關鍵字，讓他仿說再到自行說出，可以訓練他的口語，也會在講解故事中詢問他角色的心情是怎樣，讓他去判讀他們表情動作所表示的情緒。也可以延伸出問他數學相關的問題，譬如：有幾隻小矮人，問他數量問題。雖然遊戲關卡對於特教生來說較困難，但我會先擺個大概，再請他二選一找出正確的小矮人，再擺到空格裡，當他成功時他也很有成就感。



桌遊教學應用與心得

桌遊名稱	閃靈快手	教學者	特教班盧宜虹教師
教學對象	一年級自閉症、五年級貓哭症	教學日期	110.03.16

桌遊功能介紹

- 遊戲人數：2-8 人。
- 適合年齡：8 歲以上。
- 遊戲時間：20-30 分鐘。
- 遊戲配件：60 張卡片、遊戲道具
- 遊戲規則：



翻一張牌，拿規則的小玩偶

一

- 拿跟卡牌圖片、顏色圖案完全相同的玩偶

二

- 如果沒有上一個規則的東西，則拿完全沒有相關的玩偶

- 遊戲功能：

閃靈快手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。

教學目標及應用

1. **辨識力**：學生要去辨視遊戲道具(綠酒瓶、白幽靈、灰老鼠、紅沙發及藍皮書)的顏色與對應到的物品。
2. **專注力**：自閉症兒童需要能同時注意兩種或多種的刺激，並且對不同的刺激做反應。專注在道具上或是卡片上，才能找到老師所要求的物品。
3. **記憶力**：玩這遊戲需要工作記憶，增加學生的工作記憶也提升反應力，在反覆的練習之下，學生會漸漸記得紅色的是沙發，之後問問題後的反應時間也會縮短。

心得省思

要讓特教生了解鬼(幽靈)跟各種物品有點困難，畢竟道具比較抽象，不像實體那麼像，所以就要解釋比較多，有實體的就要把道具放在旁邊讓他學會他們是相同的東西，學會了之後還要教他們顏色，都學完了之後要教他們記憶，例如：紅色的椅子(沙發)、綠色的瓶子(酒瓶)，教他們背誦，再請他們拿給我指定的物品，如果一個可以的話，就再進階變成拿兩個物品(通常兩個物品只會拿後面聽到的那個)，最後才會用卡牌請他找出卡牌上的東西，要專注在小小的卡牌上對

自閉是較困難的，所以要用手勢提示跟口頭提示他，長時間下來，孩子們的短期記憶就變成了長期記憶，平時提問他都會說出紅色的椅子、藍色的書…等。



高雄市美濃國民小學校長及教師公開授課-共同備課紀錄表

共同備課時間：109 年 12 月 8 日 第 4 節 授課人員：吳采筠

共同備課人員：江旻樺

項次	內容紀錄
共備 內容 紀要	一、學生先前的學習表現 1. 學生在下課時間與同學一起到歡島玩遊具，已學習到遊具使用方法與正確動作。 2. 多數學生在家中看過綜藝節目遊戲，已具備玩遊戲基本概念。 二、教學觀察的內容（得參考以下內容或附教案） （一）單元名稱：勇闖美小-歡樂島玩很大 （二）學習目標：1. 加強學生對語言和顏色的順序反應能力，訓練手眼協調性。 2. 訓練敏捷性與反應能力。 3. 加強學生攀爬能力、高低落差反應能力，減少受傷。 4. 加強學生平衡能力與態平衡能力，預防受傷。 5. 加強高低落差反應能力與克服心理障礙，減少受傷。 〈三〉學習重點： 學習表現 1. 認知：c. 運動知識 1c- I -1 認識身體活動的基本動作。 2. 情意：d. 運動欣賞 2d- I -1 專注觀賞他人的動作表現。 c. 體育學習態度 2c- I -2 表現認真參與的學習態度。 3. 技能：c. 技能表現 3c- I -2 表現安全的身體活動行為。 3d- I -1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。 4. 行為：c. 運動計畫 4c- I -2 選擇適合個人的身體活動。 學習內容 I. 表現類型運動 a. 體操 1a- I -1 滾翻、支撐、平衡、懸垂遊戲。 b. 舞蹈 1b- I -1 唱、跳與模仿性律動遊戲。

共備 歷程 討論 重點	〈四〉學習活動設計 多數學生都有摔倒、跌倒經驗，藉由勇闖美小-歡樂島玩很大課程，讓學生降低受傷機會，加強學生跌倒反應能力減少運動傷害，加強學生平衡能力與態平衡能力、訓練手眼協調性、加強攀爬能力、高低落差反應能力與克服心理障礙，預防受傷。 三、觀察重點 如果遊戲跌倒，你知道這麼如何保護自己嗎？ 一、教學難點或學生迷失概念 1. 教學中攀爬「洛書魔方」九宮格因該注意頭部與器材高度的正確性，而攀爬樹屋時因該注意斜坡高度，確保學生不會受傷害怕，再進行遊戲學習正確的動作姿態。 2. 已經在第一堂中透過老師個別逐一保護學生，而學生已經學會攀爬技巧。 二、針對教學難點提出的建議 1. 讓學生認識器材正確使用方法 2. 學習互相合作協調上下攀爬順序技巧，預防受傷。 三、有助益的教學策略 1. 提醒學生互相觀察動作要領 2. 請學生提出動作錯誤部位 3. 可聽從老師指令做出正確動作
----------------------	--

高雄市美濃國民小學校長及教師公開授課-教案

領域/科目	健康與體育	設計者	吳采筠
實施年級	國小二年級	總節數	共 3 節，120 分鐘
主題名稱	勇闖美小-歡樂島玩很大		
設計依據			
學習重點	學習表現	1. 認知：c.運動知識 1c-I-1 認識身體活動的基本動作。 2. 情意：d.運動欣賞 2d-I-1 專注觀賞他人的動作表現。 c.體育學習態度 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 3. 技能：c.技能表現 3c-I-2 表現安全的身體活動行為。 3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。 4. 行為：c.運動計畫 4c-I-2 選擇適合個人的身體活動。	
	學習內容	G.挑戰類型運動 a.田徑 Ga-I-1 走、跑、跳與投擲遊戲。 I.表現類型運動 a.體操 Ia-I-1 滾翻、支撐、平衡、懸垂遊戲。 b.舞蹈 Ib-I-1 唱、跳與模仿性律動遊戲。	
核心素養	總綱	A 自主行動 A1 身心素質與自我精進 C 社會參與 C2 人際關係與團隊合作	
	領綱	健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	
議題融入	實質內涵		
	所融入之單元		
與其他領域/科目的連結		語文領域-客語/顏色〈柑仔色、藍色、白色、黃色、蘿蔔仔、貓頭鳥〉 校本課程-美濃國小歡樂島遊具意涵與玩法	
教材來源		自編	
教學設備/資源		美濃國小歡樂島遊具、叫人鈴、卡牌、4 色三角錐。	
教學活動內容及實施方式			備註
第 1 節 (一)「洛書魔方」九宮格 「洛書魔方」外觀是立體的九宮格，利用不同材質建構一個如同魔術方塊般的空間，孩子可以從不同空間層次來體驗與探索，學習觀察環境，觸碰不同界面的材質，並透過肢體的穿越、攀爬等動作，學習與他人互動，進而營造出充滿創意與驚奇的學習空間。 「白玉蘿蔔翹翹板」以美濃在地自然環境與特產設計出來。 「鳥巢平臺」由棲息在校園的貓頭鷹夫妻吉祥物出發，設計出鳥巢平臺。在鳥巢平臺玩四色卡遊戲練習。			40 分鐘
第 2 節 「美濃小山貓頭鷹溜滑梯」由棲息在校園的貓頭鷹夫妻吉祥物出發設計。 「樹屋」由棲息在校園的貓頭鷹夫妻吉祥物出發設計。			40 分鐘

「鳥巢平臺」玩四色卡遊遊戲練習。

第3節

歡樂島玩很大-闖關遊戲

一、兒童經驗

1. 學生在下課時間與同學一起到歡島玩遊具，已學習到遊具使用方法與正確動作。

2. 多數學生在家中看過綜藝節目遊戲，已具備玩遊戲基本概念。

二、引起動機(學習目標)

1. 暖身運動-跳大會舞將膝關節、手腕、手臂、腳踝...等部位熱身。

2. 多數學生都有摔倒、跌倒經驗，藉由勇闖美小-歡樂島玩很大課程，讓學生降低受傷機會，加強學生跌倒反應能力減少運動傷害，加強學生敏捷性與動態平衡能力，預防受傷。

三、發展活動(學習內容)

1. 講解關卡

2. 分配關主

3. 2人一組，一起出發。

(一)第一關卡：桌遊三色卡〈自編教材〉→設關主

勇闖者說出通關密語〈柑仔色、藍色、白色、黃色〉

翻卡牌，完成色卡順序，並念出色卡順序顏色〈客語念法〉

完成後關主檢查按鈴，聽鈴聲出發。

〈加強學生對語言和顏色的順序反應能力，訓練手眼協調性〉

(二)經過一：穿越樹屋下方沿著欄杆邊往九宮格前進

〈訓練敏捷性與反應能力〉

(三)第二關卡：「洛書魔方」九宮格

經由一樓經過二樓在到三樓，折返經過二樓回到一樓。出入口進出由學生自己決定。

〈加強學生攀爬能力、高低落差反應能力，減少受傷〉

第三關卡：白玉蘿蔔翹翹板→設關主

勇闖者說出通關密語〈蘿蔔仔〉

坐穩於坐板上，雙手抓穩握把，雙腳踏穩踏板，上下搖晃3下。〈加強學生平衡能力，預防受傷〉

(三)第四關卡：貓頭鷹溜滑梯→設關主

勇闖者說出通關密語〈貓頭鳥〉

由樓梯上去，坐姿滑下貓頭鷹溜滑梯。

〈加強學生動態平衡能力，預防受傷〉

(四)第五關卡：樹屋

攀爬斜坡，進入樹屋摸樹屋牆壁折返，下斜坡，折返往終點方向。

〈加強高低落差反應能力與克服心理障礙，減少受傷〉

(五)經過二：延著裝置藝術動物順序→馬→大象→駱駝→獅子，回到終點。

率先抵達終點得2分，下一位得1分。

5分鐘

5分鐘

25分鐘

四、綜合活動(學習表現) 團體討論 1. 提問：「如果遊戲跌倒，你知道這麼如何保護自己嗎？」 2. 指導學生分享遊戲。	5 分鐘
--	-------------

高雄市美濃國民小學校長及教師公開授課教學觀察紀錄表

授課班級： 二年忠班 日期： 109 年 12 月 09 日第 2 節

授課人員： 吳采筠 觀課人員： 江旻樺

授課科目： 健康與體育 教學單元： 勇闖美小-歡樂島玩很大

層面	指標與檢核重點	教學表現事實摘要敘述
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。	
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗。引發與維持學生學習動機。	1. 上課安全提醒 2. 動態活動操 3. 複習舊經驗
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得重要概念、原則或技能。	
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練學習內容。	
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學習重點。	
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。	
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	1. 運用口語走動等溝通技巧 2. 學生能主動發表意見、想法
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。	
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。	
	A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。	
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成	1. 能依現場活動狀況，調整教學 2. 運用多元評量方式，調整教學
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習回饋。	
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。	
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)	
B 班級經營與	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
	B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	1. 課堂規範良好
	B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。	
	B-2 安排學習情境，促進師生互動。	
	B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。	1. 師生互動學習氣氛良好

輔導	B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。	
----	------------------------------	--

高雄市屏山國民小學專業社群授課教案

設計者	邱方君	服務單位	屏山國小
單元	迎新年	科目	社會技巧
活動	十二生肖		
人數	2~6 人	教學時間	40 分鐘
描述	十二生肖的故事是每年必講的節慶故事，特教生對十二生肖的順序大部分都無法清楚排出序列，在此運用十二生肖渡河的故事概念來設計桌遊，希望藉此引發孩子對十二生肖的概念與興趣。		
教學設計	教學重點	1. 培養對十二生肖的順序概念。 2. 增進對十二生肖的語文概念與空間概念。 3. 培養專注力與反應能力。 	
教具設計	教具說明	1. 十二生肖卡片 48 張〈四套十二生肖卡片〉。  	

◎十二生肖之接龍

*遊戲規則:

1. 適合的年齡：低年級。
2. 人數:4 人。
3. 拿出四套十二生肖卡片。
4. 先將 48 張卡片洗牌好，平分手牌，手上有黑桃馬的人先出牌，後面的人按照順時針的方向順序出牌，玩家從桌面上的卡片去做生肖接龍，若沒有合適的卡片可以出牌，要選擇蓋掉手上的一張卡片，最後蓋牌數最少的人就是贏家。

◎十二生肖之心臟病

*遊戲規則:

1. 適合的年齡：幼兒~低年級。
2. 人數:2~6 人皆可。
3. 可以自由決定要拿一套~四套十二生肖卡片玩。〈建議入門者先從一套十二生肖卡片玩起，卡片套數越多困難度越高。〉
4. 四個人玩一套十二生肖卡，每一人拿三張卡片。然後分別抽出一張卡片，比照生肖順序決定玩序。第一個人開始丟出一張卡片，並要喊鼠，接著第二個人丟一張卡片，接著喊牛，後面的人皆按照生肖順序去喊，以此類推。若喊到的生肖和丟出來的卡片一樣，所有參賽者就要用手去蓋住該張卡片，最慢蓋住卡片的人須將全部卡片收回，此回合即結束。然後輸家再重新整理卡片，並從鼠開始喊，開始新的一回合。卡片最先沒有的人就是贏家。

◎十二生肖之對對碰

*遊戲規則:

1. 適合的年齡：低年級。
2. 人數:2~6 人皆可。
3. 可以自由決定要拿二套或四套十二生肖卡片玩。〈建議入門者先從二套十二生肖卡片玩起，卡片套數越多困難度越高。〉
4. 將二套十二生肖卡片分別排在左邊和右邊，覆蓋卡片猜拳決定由誰先開始，第一個人分別從左邊及右邊，各翻開一張生肖卡，若二邊生肖卡都是同一個生肖就可以進行對對碰，碰對者，即可將生肖卡收回，若沒有碰對，須將卡片蓋起來。接著換下一個人翻開左邊和右邊的生肖卡，進行對對碰。碰出最多組數者就是贏家。

教學指導要點	教學時間	注意事項 與評量方式
1. 桌遊規則說明	8	確認學生理解規則
2. 分組桌遊活動	20	確認學生依照規則依序進行桌遊活動
3. 統整活動	5	確認桌遊活動後，學生理解與習得概念

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社交技巧教學研習

活動成果照片 109.11.25



日期：109 年 11 月 25 日

說明：講師說明桌遊的操作方法



日期：109 年 11 月 25 日

說明：討論規劃教材後的應用與適切性



日期：109 年 11 月 25 日

說明：實際教學心得與回饋



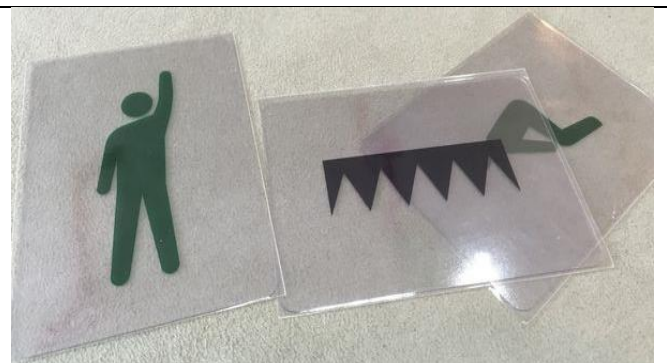
日期：109 年 11 月 25 日

說明：分析學生的錯誤類型以及學習策略



日期：109 年 11 月 25 日

說明：教學應用與分享



日期：109 年 11 月 25 日

說明：教材設計並融入特需課程

十二國民基本教育特殊教育課程之素養導向課程與教學精進研習

活動成果照片 109.12.11



日期：109 年 12 月 11 日

文字說明：說明課程跟社會技巧教學之關係



日期：108 年 12 月 11 日

文字說明：討論教材應用與方法



日期：109 年 12 月 11 日

文字說明：實際操作與演練錯誤情境



日期：109 年 12 月 11 日

說明：在教材、教法、評量上做實際調整



日期：109 年 12 月 11 日

文字說明：教學應用與分享



日期：109 年 12 月 11 日

文字說明：設計教材並融入特需課程

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社交技巧

特教班成果照片 110.11.15



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-閃靈快手



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-白雪公主



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-動物疊疊樂



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-動物疊疊樂



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-拍蒼蠅



日期：110 年 01 月 15 日

說明：特需學生實際操作-拍蒼蠅

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧教學照片

資源班成果照片 110.03.19



日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：特需社會技巧課程-快手疊杯



日期：110 年 03 月 19 日

說明：特需社會技巧課程-犯人在跳舞



日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：融入語文教學-識字 High 課



日期：110 年 03 月 19 日

說明：特需社會技巧課程-醜娃娃



日期：110 年 03 月 19 日

說明：融入數學教學-小農夫



日期：110 年 03 月 19 日

說明：特需學習策略課程-全面通緝

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社交技巧 特教班&資源班融合成果照片 110.04.09



日期：110 年 04 月 09 日
說明：特需學生實際操作-動物疊疊樂



日期：110 年 04 月 09 日
說明：特需學生實際操作-動物疊疊樂



日期：110 年 04 月 09 日
說明：特需學生實際操作-疊疊樂



日期：110 年 04 月 09 日
文字說明：特需學生實際操作-疊疊樂



日期：110 年 04 月 09 日
說明：特需學生實際操作-母雞下蛋



日期：110 年 04 月 09 日
說明：特需學生實際操作-企鵝打冰磚

十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧教學照片

普通班&資源班融合成果照片 110.05.14



日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學

日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學



日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學

日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學



日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學

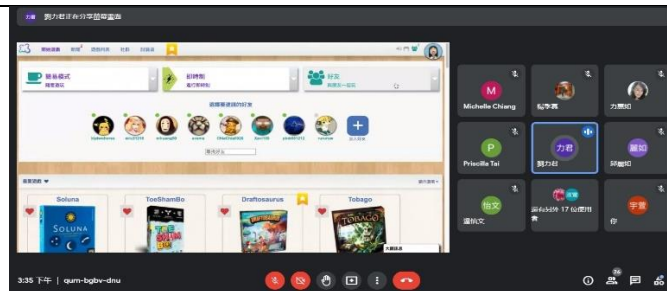
日期：110 年 03 月 19 日

文字說明：體育融入桌遊教學

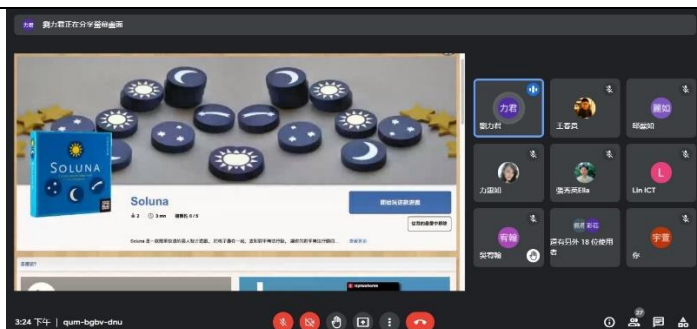
十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入社交技巧
線上研習成果照片 110.06.23



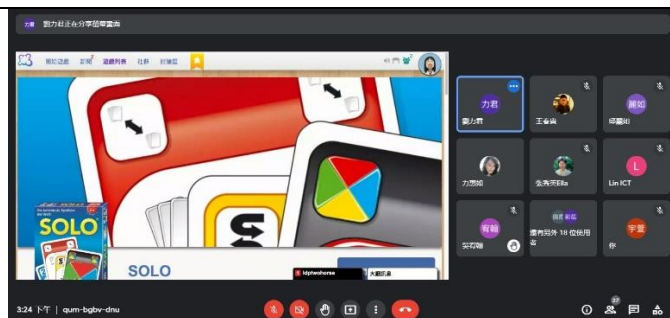
日期：110 年 06 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習



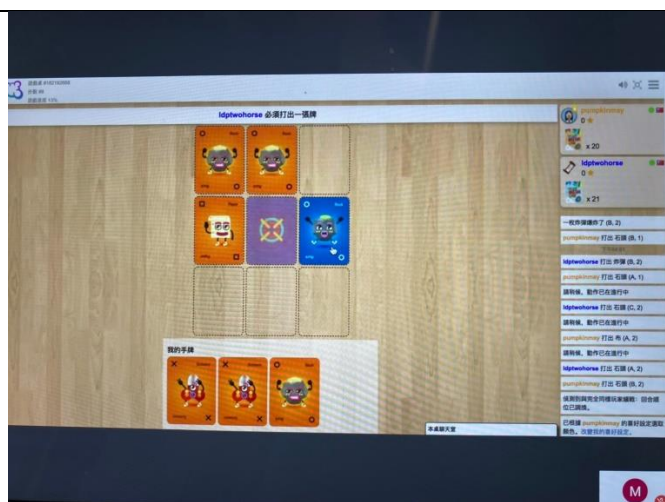
日期：110 年 06 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習



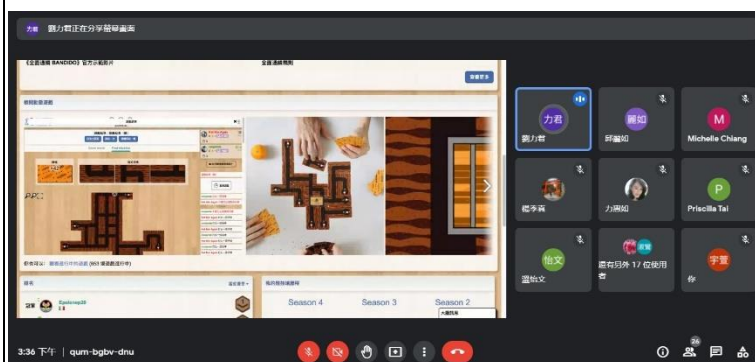
日期：110 年 06 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習



日期：110 年 06 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習



日期：110 年 6 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習



日期：110 年 06 月 23 日
說明：停課不停學-線上研習

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-江旻樺老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☐國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☒特教教師 ☐普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

項 目		非常滿意	很滿意	滿意	不滿意	非常不滿意
研習內容	❶能增進自我專業知識提升。	✓				
	❷研習主題兼顧理論與實務。	✓				
	❸主題與內容相符，難易適中。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
地點安排	❶研習訂定之時間恰當，方便參加。	✓				
	❷研習地點交通方便。	✓				
	❸講師安排適當。	✓				
	❹研習場地規劃及座位安排恰當。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
講座內容	❶講師授課能以實務經驗驗證理論。		✓			
	❷講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。		✓			
	❸講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。	✓				
	❹課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
自我成長	❶我能從該研習掌握特教專業新知。		✓			
	❷願意花時間對該研習主題加深加廣成長。		✓			
	對於此項，您的意見建議是					
※對參與專業社群的心得與建議是： 1. 將桌遊加入課程中，能提高學生學習動機，在講解遊戲規則時能發現學生特別專注聆聽，面對提問也積極回答。 2. 特需課程常需要改編於學生的生活情境，需要用團隊力量來完成，將桌遊融入社會技巧教學中，再配合學生個別化的教學目標，實際上教學起來收穫很多						

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-吳宥翰老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☒國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☒特教教師 ☐普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

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

※對參與專業社群的心得與建議是：

有幸參與此次特教專業社群，聆聽各個主題分享特教現場的實務經驗、教學示例及有效教學策略，充分了解十二年國教所強調的核心素養如何融入到課程設計中，學生在符合真實情境的課程中學習知識、重視應用、培養問題解決及思考、創造等能力，學習不再變得枯燥乏味…雖然特教領域的教學早已生活化、功能化，但要將核心素養套入特教教學中，確實仍需一番努力及轉化

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-黃宇萱老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☐國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☒特教教師 ☐普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

項 目		非常 滿意	很滿意	滿意	不滿意	非常 不滿意
研 習 內 容	❶能增進自我專業知識提升。	✓				
	❷研習主題兼顧理論與實務。	✓				
	❸主題與內容相符，難易適中。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
地 點 安 排	❶研習訂定之時間恰當，方便參加。	✓				
	❷研習地點交通方便。	✓				
	❸講師安排適當。		✓			
	❹研習場地規劃及座位安排恰當。		✓			
對於此項，您的意見建議是						
講 座 內 容	❶講師授課能以實務經驗驗證理論。	✓				
	❷講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	✓				
	❸講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。	✓				
	❹課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。		✓			
對於此項，您的意見建議是						
自 我 成	❶我能從該研習掌握特教專業新知。		✓			
	❷願意花時間對該研習主題加深加廣成長。		✓			
	對於此項，您的意見建議是					

※對參與專業社群的心得與建議是：

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。

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-盧宜虹老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☒國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☒特教教師 ☐普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

項 目		非常 滿意	很滿意	滿意	不滿意	非常 不滿意
研 習 內 容	❶能增進自我專業知識提升。	✓				
	❷研習主題兼顧理論與實務。	✓				
	❸主題與內容相符，難易適中。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
地 點 安 排	❶研習訂定之時間恰當，方便參加。	✓				
	❷研習地點交通方便。	✓				
	❸講師安排適當。	✓				
	❹研習場地規劃及座位安排恰當。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
講 座 內 容	❶講師授課能以實務經驗驗證理論。	✓				
	❷講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。	✓				
	❸講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。	✓				
	❹課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
自 我 成	❶我能從該研習掌握特教專業新知。	✓				
	❷願意花時間對該研習主題加深加廣成長。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					

※對參與專業社群的心得與建議是：

(1)透過社群增能逐步了解素養導向概念，並藉由不同的桌遊教學融入示例，具體呈現各領域課程中如何將素養導向的意涵充分展現，並帶給學生不同的學習方式及激發不同的學習成效

(2)印象最深刻的是在資源班桌遊教學分享中，顛覆了傳統數學教學模式，藉著素養導向讓老師重新調整教學方式使學生能具體化、生活化的進行數學課程的學習。這樣的翻轉雖然需投注不少心力但對於學生的學習卻著實重要且有實質的助益。

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-邱方君老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☐國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☒特教教師 ☐普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

項 目		非常 滿意	很滿意	滿意	不滿意	非常 不滿意
研 習 內 容	❶能增進自我專業知識提升。	✓				
	❷研習主題兼顧理論與實務。	✓				
	❸主題與內容相符，難易適中。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					
地 點 安 排	❶研習訂定之時間恰當，方便參加。	✓				
	❷研習地點交通方便。	✓				
	❸講師安排適當。	✓				
	❹研習場地規劃及座位安排恰當。	✓				
對於此項，您的意見建議是						
講 座 內 容	❶講師授課能以實務經驗驗證理論。	✓				
	❷講師講解清楚，深入淺出且生動有趣。		✓			
	❸講師與聽眾有良好的互動且耐心回答問題。		✓			
	❹課程內容能吸引我的注意，且內容精采充實。	✓				
對於此項，您的意見建議是						
自 我 成	❶我能從該研習掌握特教專業新知。	✓				
	❷願意花時間對該研習主題加深加廣成長。	✓				
	對於此項，您的意見建議是					

※對參與專業社群的心得與建議是：

可以和特教夥伴們，藉由社群研習，一起參與. 討論. 交流. 增能. 共學. 共好，是件可以讓特教工作功力增加，又可以在精神上獲得了解. 體諒. 支持與慰藉的強大力量，不論在實務工作上. 或是精神層次方面，都是重要養分和！

高雄市 109 學年度特殊教育專業社群回饋意見表-戴妤玲老師

社群主題：「十二國教育特殊教育課程之桌遊融入社會技巧」

辦理期程：109.11-110.06 星期五下午 13:30-16:30

研習地點：高雄市美濃國小

研習背景：1. 服務階段：☐學前 ☒國小 ☐國中 ☐高中 ☐其他_____

2. 學校擔任職務：☐特教教師 ☒普通班教師 ☐行政人員 ☐其他_____

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

※對參與專業社群的心得與建議是：
受益良多，希望未來還有機會參加，謝謝。