

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

玩轉社會技巧桌遊社群

打敗情緒怪獸

瑞豐國小郭靜文

愛群國小李芳君

瑞豐國小陳憶萱

勝利國小李思瑩

瑞豐國小許雅茹

坪頂國小徐敏雅

瑞豐國小曾郁熙

大寮國小梁翠媛

四維國小林美杏

後庄國小謝怡萱

港和國小蔡嘉鈺

紅毛港國小陳秀亭

實施期程：自109年11月至110年6月止

109 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特殊教育課程之玩轉社會技巧桌遊社群

part2-打敗情緒怪獸精進實施計畫

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

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與特教老師共同討論與研發適合教學、輔導的教材與遊戲機制，帶領大家共同實作，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：109年10月15日高市教特字第10938042300號函辦理。

參、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、透過與輔導老師的合作，幫助特教教師增能，更可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。
 - 四、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。
 - 五、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：以本市特殊教育班級（資源班）教師及普通教師（含專任輔導教師）為主。
- 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：109年11月至110年6月止。
- 拾、參加人數：參與研討社群以6-12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11月起實施，每月一至二次研討，利用週六或週日的上半段或下半段時間進行。

(三) 聘請專家諮詢及有經驗教師實務分享：

1. 邀請研發情緒桌遊的心理師，介紹桌遊發展過程及應用素材，幫助教師深化社會技巧課程設計。
2. 遴聘具有豐富遊戲專長之講師分享實務經驗，以作為推動過程中社群教師檢核與修正運作內涵。

(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 2 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	梁翠媛	資源班教師	大寮國小	
5	林美杏	資源班教師	四維國小	
6	蔡嘉鈺	資源班教師	港和國小	
7	李芳君	資源班教師	愛群國小	
8	李思瑩	資源班教師	勝利國小	
9	徐敏雅	資源班教師	坪頂國小	
10	謝怡萱	資源班教師	後庄國小	
11	曾郁熙	專任輔導教師	瑞豐國小	支援庶務處理
12	陳秀亭	專任輔導教師	紅毛港國小	

■符合普教合作 ■符合跨校合作

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. 邀請研發情緒桌遊的心理師，介紹桌遊發展過程及應用素材，幫助教師深化社會技巧課程設計。
2. 遴聘具有豐富遊戲專長之講師分享實務經驗，以作為推動過程中社群教師檢核與修正運作內涵。
3. 教師社群主題研討：(1)討論情緒桌遊素材的延伸設計與相關應用。(2)分享在社會技巧課程或學生輔導的小創意及教學素材。
4. 實施進度：(每月一至二次研討，第五次後時間暫定，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	109.12.06 09:00-12:00	1. 社群成員相見歡。 2. 社群進行方式簡介。 3. 玩轉社會技巧桌遊社群 part1 回顧。	活動 體驗實作 簡報	社群召集人	瑞豐國小	12
2	110.01.09 09:30-12:30	1. 分析手遊機制。 2. 機制帶來的效果與目的。 3. 如何與課程融合。	講習 活動	外聘講師： 大貓老師	瑞豐國小	12
3	110.03.06 09:00-12:00	1. 設計與生產過程。 2. 情緒主題短講。	講習 體驗實作	外聘講師： 桌遊研發 心理師	瑞豐國小	12
4	110.03.06 13:00-16:00	1. 遊戲中的心理輔導元素。 2. 使用與帶領技巧。	講習 體驗實作	外聘講師： 桌遊研發 心理師	瑞豐國小	12
5	110.04.17 09:00-12:00	1. 情緒桌遊素材的延伸設計與相關應用。	實作活動 討論分享	社群教師	瑞豐國小	12
6	110.06.18 13:00-16:00	1. 社群內部成果報告分享。	討論分享	社群教師	瑞豐國小	12

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，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。

四、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

社群簽到表：第一至五次

109 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特殊教育課程之
玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸

【第一次社群簽到表】

項次	姓名	服務學校	簽到欄	簽退欄
1	郭靜文	瑞豐國小	郭靜文	郭靜文
2	陳憶萱	瑞豐國小	陳憶萱	陳憶萱
3	許雅茹	瑞豐國小	許雅茹	許雅茹
4	梁翠媛	大寮國小	梁翠媛	梁翠媛
5	林美杏	四維國小	林美杏	林美杏
6	蔡嘉鈺	港和國小	蔡嘉鈺	蔡嘉鈺
7	李芳君	愛群國小	李芳君	李芳君
8	李思瑩	勝利國小	李思瑩	李思瑩
9	徐敏雅	坪頂國小	徐敏雅	徐敏雅
10	曾郁熙	瑞豐國小	曾郁熙	曾郁熙
11	陳秀亭	紅毛港國小	陳秀亭	陳秀亭
12				

109 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特殊教育課程之
玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸

【第二次社群簽到表】

項次	姓名	服務學校	簽到欄	簽退欄
1	郭靜文	瑞豐國小	郭靜文	郭靜文
2	陳憶萱	瑞豐國小	陳憶萱	陳憶萱
3	許雅茹	瑞豐國小	許雅茹	許雅茹
4	梁翠媛	大寮國小	梁翠媛	梁翠媛
5	林美杏	四維國小	林美杏	林美杏
6	蔡嘉鈺	港和國小	蔡嘉鈺	蔡嘉鈺
7	李芳君	愛群國小	李芳君	李芳君
8	李思瑩	勝利國小		
9	徐敏雅	坪頂國小	徐敏雅	徐敏雅
10	曾郁熙	瑞豐國小	曾郁熙	曾郁熙
11	陳秀亭	紅毛港國小	陳秀亭	陳秀亭
12	謝怡萱	後庄國小	謝怡萱	謝怡萱

109 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特殊教育課程之
玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸

【第三、四次社群簽到表】

項次	姓名	服務學校	簽到欄	簽退欄
1	郭靜文	瑞豐國小	郭靜文	郭靜文
2	陳憶萱	瑞豐國小	陳憶萱	陳憶萱
3	許雅茹	瑞豐國小	許雅茹	許雅茹
4	梁翠媛	大寮國小	梁翠媛	梁翠媛
5	林美杏	四維國小	林美杏	林美杏
6	蔡嘉鈺	港和國小	蔡嘉鈺	蔡嘉鈺
7	李芳君	愛群國小	李芳君	李芳君
8	李思瑩	勝利國小	請假	請假
9	徐敏雅	坪頂國小	徐敏雅	徐敏雅
10	曾郁熙	瑞豐國小	曾郁熙	曾郁熙
11	陳秀亭	紅毛港國小	陳秀亭	陳秀亭
12	謝怡萱	後庄國小	謝怡萱	謝怡萱

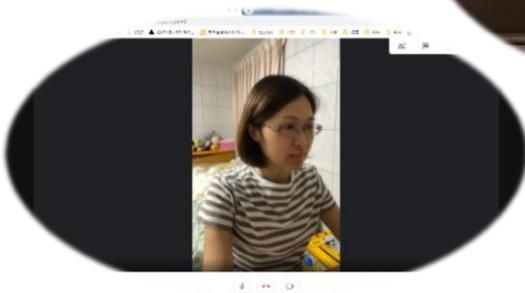
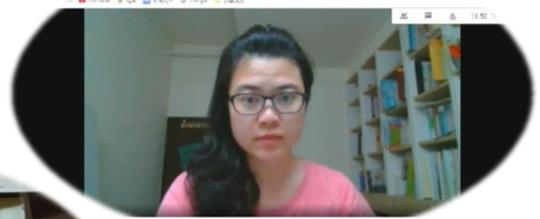
109 學年度高雄市瑞豐國小特殊教育教師專業成長社群
十二年國民基本教育特殊教育課程之
玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸

【第五次社群簽到表】

項次	姓名	服務學校	簽到欄	簽退欄
1	郭靜文	瑞豐國小	郭靜文	郭靜文
2	陳憶萱	瑞豐國小	陳憶萱	陳憶萱
3	許雅茹	瑞豐國小	許雅茹	許雅茹
4	梁翠媛	大寮國小	梁翠媛	梁翠媛
5	林美杏	四維國小		
6	蔡嘉鈺	港和國小	蔡嘉鈺	蔡嘉鈺
7	李芳君	愛群國小	李芳君	李芳君
8	李思瑩	勝利國小	李思瑩	李思瑩
9	徐敏雅	坪頂國小	徐敏雅	徐敏雅
10	曾郁熙	瑞豐國小	曾郁熙	曾郁熙
11	陳秀亭	紅毛港國小	陳秀亭	陳秀亭
12	謝怡萱	後庄國小	謝怡萱	謝怡萱



社群簽到：第六次



因疫情停課改為線上方式舉行，用成員上線頭像代替簽到
面臨挑戰，我們做出改變，逆流而上，終能突破



社群活動照片-1



召集人針對社群運作方式、回饋單...等進行簡介說明。



用關係大猜謎、鈕扣自我介紹活動進行成員間的相見歡，凝聚向心力、增進熟悉感。



使用漣漪卡、解答之書為素材，幫助成員回答筆記單上的問題，進行社會技巧課程的省思。





社群活動照片-2



為了迎接第三四次社群講師，大家先一起進行桌遊規則共讀。



為了迎接第二次講師，大家先對坊間桌遊類型進行初步了解。



大貓老師針對手遊機制進行分析，找出吸引學生的原因，也歸類出可以運用在教學中的部分。





社群活動照片-3



怪獸來了桌遊研發心理師針對在設計中所運用到心理輔導機制作介紹與說明。



實際試玩桌遊，並且演練在桌遊活動中可能遇到的狀況及解決方式。



社群成員針對怪獸桌遊進行延伸應用方式的創意發想，成果驚豔。





社群筆記單 空白單



玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，
妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼.....)

我是：

(1)我的選擇是：_____

理由：_____

(2)伙伴為我選擇的是：_____

理由：_____

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出 2 項：①_____

②_____

(2)解答之書給出的 3 個答案：

①_____ ②_____ ③_____

(3)小組分享得到的啟發：

(二)社群簡介

1.媒材：_____

2.設計：_____

3.運用：_____

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出{類型-名稱}。

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

(四)怪獸來了規則簡介

(五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

社群筆記單 成員筆記 1

2014

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 (第一次社群筆記單)

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：秀秀

(1)我的選擇是：像演員，想很多不用方法解決問題，扮演不同角色。

理由：像演員，想很多不用方法解決問題，扮演不同角色。

(2)伙伴為我選擇的是：理由：_____

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 容易無法改善 ② 老師態度不好

(2)解答之書給出的3個答案：① 沒意見 ② 這可能表示你做得不錯 ③ 慢慢來比較快

(3)小組分享得到的啟發：最容易讓人無力的是難以改變的家裡

(二)社群簡介

1.媒材：_____

2.設計：_____

3.運用：_____

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒-Candy Crush、俄羅斯方塊、英雄-英雄互殺

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

玩遊戲不用理會外面世界，容易

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

放鬆，能換注意力

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

輕鬆，立即的成就感，放鬆

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 (第一次社群筆記單)

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：靜柔

(1)我的選擇是：我有選擇自己吹響的喇叭

理由：_____

(2)伙伴為我選擇的是：理由：_____

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 每個孩子問題類型不同，有時難以找到共通性(外向) ② 上課唱場主題，偶爾會出現緊急處理，打亂教學節奏

(2)解答之書給出的3個答案：① 慢慢來比較快 ② 這不值得你苦苦掙扎 ③ 多試試才知道

(3)小組分享得到的啟發：① 外向性 & 優先 & 越多人處理越好 & 安排

② 有些個別處理以個別處理，盡量不佔所上課時間 & 融入課程安排

(二)社群簡介

1.媒材：_____

2.設計：_____

3.運用：_____

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

益智-2048、層層消消、消消樂、俄羅斯方塊、糖果傳奇

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

有趣(欣賞美圖)、開心(挑戰成功)

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

消磨時間、自我挑戰、人際互動

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

畫面多彩豐富，不是想學

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 (第一次社群筆記單)

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：恬萱

(1)我的選擇是：圖中出現最多阿燈泡，就以後在上班時要很多好方法去解決。

理由：圖中出現最多阿燈泡，就以後在上班時要很多好方法去解決。

(2)伙伴為我選擇的是：理由：_____

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 在小團體中難以出現在原則要出現的問題 ② 學生難理解同理心

(2)解答之書給出的3個答案：① 一笑置之吧！ ② 這點麻煩值得的 ③ 這不太合理囉！

(3)小組分享得到的啟發：大家困難點很像

(二)社群簡介

1.媒材：_____

2.設計：_____

3.運用：_____

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類：消消樂、candy、Bingo、卡牌類：寶可夢

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

輕鬆、破關或破紀錄覺得很有趣

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

可以放鬆，可以減輕心情

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

畫面、聲效吸引學生

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 (第一次社群筆記單)

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：靜柔

(1)我的選擇是：My work and skill bring money for my needs, my love of what I do, brings me

理由：畫面乾淨，顏色可愛，有一種和諧舒適的感覺。 success

(2)伙伴為我選擇的是：理由：_____

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 想要直接講他不用玩或這樣做，但如無效 ② 不用討論的方式，似乎有得到一個不行但<翻開後

(2)解答之書給出的3個答案：作故事依舊

① 試著做更大的事 ② 留意細節 ③ 會遇到需要克服的困難

(3)小組分享得到的啟發：_____

(二)社群簡介

1.媒材：_____

2.設計：_____

3.運用：_____

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類：消消樂、candy crush、明星三缺一

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

刺激緊張、畫面、視力負擔

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

打發時間

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

跟同學有經驗，有話題，可以不用面對現實世界的責任

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

社群筆記單 成員筆記 2

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，
妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：嘉鈞

(1)我的選擇是：

理由：上社會技巧課時，每個孩子都會投入，學生滿足老師的要求，YA!

(2)伙伴為我選擇的是：

理由：

2.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 學生們在課上還經常打擾我。
② 遊戲時間短

(2)解答之書給出的3個答案：

① 這不可能發生的 ② 尊重遊戲規則 ③ 重新考慮其他方法吧!

(3)小組分享得到的啟發：

請教老師的困難是這樣~

(二)社群簡介 (詳ppt)

1.媒材：

2.設計：

3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類：俄羅斯方塊、成語。

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

玩俄羅斯方塊時，喜歡解題成功(連成一條)的快感。

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

充忙。

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

音啟
畫面豐富、任務多樣(很多種)多樣化、刺激、富有回饋、有成就感。
可以開關、解題、(因為認同、認真、有挑戰)角色投射、逃避壓力

(四)怪獸來了規則簡介

(五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，
妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：許雅茹

(1)我的選擇是：

理由：面對學生的狀態/家庭狀況感到無奈

(2)伙伴為我選擇的是：

理由：

2.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 學生無心交談
② 家庭功能失能

(2)解答之書給出的3個答案：

① 給我一點最小的支持感 在你身邊 ② 列出這麼做的理由吧

(3)小組分享得到的啟發：

先做好教學，能做的車就好

(二)社群簡介

1.媒材：

2.設計：

3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類-candy crush, 三消, 模擬經營-Family island, Exits

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

消磨時間、成就感(完成任務)

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

放鬆、殺時間、完成任務

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

相同點有共同話題(互動)、比學習/功課有趣
減輕壓力(學校/家裡)、立即成功回饋、角色投射、被肯定

(四)怪獸來了規則簡介

(五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，
妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：翁雅雅

(1)我的選擇是：

理由：因為有太陽花來幫派卡片，令人感到很舒服，我希望孩子看到以後能放鬆

(2)伙伴為我選擇的是：舒緩心情很放鬆，我在一直思考的。

理由：

2.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 攻擊、與同伴有衝突。
② 人際關係不佳(人緣差)

(2)解答之書給出的3個答案：

① 準備自己的建議 ② 採取行動事情就會轉機 ③ 一旦開始，你就不會停下來。

(3)小組分享得到的啟發：

(二)社群簡介

1.媒材：

2.設計：

3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類：俄羅斯方塊、成語、糖果

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

放鬆心情、放空、立即開關、放鬆、休息

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

這有什麼特別意義、放鬆時間、休息、立即開關、放鬆、休息、放空、放空、放空、放空

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

同樣是遊戲、幫助效果、易上手、有回饋、在平時世界找到朋友、放鬆、成就感

(四)怪獸來了規則簡介

(五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，
妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)

我是：曾郁熙

(1)我的選擇是：

理由：I love and accept myself exactly as I am

(2)伙伴為我選擇的是：

理由：

2.當你在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？

(1)請寫出2項：① 最難改變的常常都不是孩子。
② 時間/遊戲需要時間!

(2)解答之書給出的3個答案：

① 留意細節! ② 設定好的事情徹底完成。 ③ 找找看還有什麼隱藏的禮物。

(3)小組分享得到的啟發：

(二)社群簡介

1.媒材：

2.設計：

3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。

休閒益智類(消除類) Candy Crush (休閒益智類)
還可能迷宮(轉轉轉)

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?

愉快，但有時太認真輸了會不愉快，為了破關會玩好幾小時。
但大部分時間是輕鬆的

3.玩手遊對自己的意義是什麼?

打發時間、心情好一點

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?

成就感、角色無所不能的投射

(四)怪獸來了規則簡介

(五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

社群筆記單 成員筆記 3

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)
 妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……) **我是：美杏**

(1)我的選擇是：**綠色 迷霧**
 理由：**更貼近學生的需求，更了解他們的困難，更能給他們顯性的、尊前能力陪伴他們**

(2)伙伴為我選擇的是：
 理由：
 2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？
 (1)請寫出2項：**① 具體化的困難 ② 設計自然的情境**

(2)解答之書給出的3個答案：
① 跟你看別人的舉動 ② 別忘了要開心 ③ 懷疑是不重要

(3)小組分享得到的啟發：**聚是一團火，散是滿天星**

(二)社群簡介

1.媒材：
 2.設計：
 3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。
休閒益智類：消消樂、俄羅斯方塊、candy crush... 知識王

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?
放鬆、有成就感、後悔(在太time) 放鬆成就感

3.玩手遊對自己的意義是什麼?
放鬆、消遣時間、浪費time、逃避、不用動腦筋、練習

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?
刺激、多線認同(同儕認同)、任務感、成就感、發效果、友伴、接受回饋、逃避成就感、自我放鬆

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)
 妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……) **我是：李思瑩**

(1)我的選擇是：**藍色卡片**
 理由：**系統性思考，各有不同訊息，像打奇蛋視點給予突破，想最想在學會後能**

(2)伙伴為我選擇的是：
 理由：
 2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？
 (1)請寫出2項：**① 訊息太多，各人的需求不同 ② 備課量太大，時間不夠**

(2)解答之書給出的3個答案：
① 別踏在自己以前錯誤 ② 別給表現者空間 ③ 可能中迴響環境!

(3)小組分享得到的啟發：

(二)社群簡介

1.媒材：
 2.設計：
 3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。(game by)
休閒益智類：糖果傳奇、俄羅斯

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?
放鬆

3.玩手遊對自己的意義是什麼?
消遣、放空、練習、化積壓、消化

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?
刺激、成就感、成就感、消遣時間、同儕認同、自我放鬆、有目標和挑戰、向儕認同、自我放鬆、自我放鬆

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

玩轉社會技巧桌遊社群 part2-打敗情緒怪獸 {第一次社群筆記單}

(一)相見歡活動

1.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……)
 妳覺得自己像(角色、心情、會想到什麼……) **我是：李若恩**

(1)我的選擇是：
 理由：**適合學生正向正面的引導，在他們迷茫時給予引導**

(2)伙伴為我選擇的是：**訊息太多訊息量像利南一樣理到到**

(3)小組分享得到的啟發：**聚是一團火，散是滿天星**

2.當妳在<上社會技巧課/進行學生輔導>時，妳遇到的困境/難以解決的問題？
 (1)請寫出2項：**① 難類化在班級現實環境 ② 固執的行為、情緒控制的行為。改變需要等待，不易見到成效**

(2)解答之書給出的3個答案：
① 環境很快就會改變 ② 此舉難困難，其中有價值 ③ 你死扛扛概念可能有點時時

(3)小組分享得到的啟發：
聚是一團火，散是滿天星

(二)社群簡介

1.媒材：
 2.設計：
 3.運用：

(三)手遊經驗分享

1.玩過那些手遊?請寫出(類型-名稱)。
動作類、惡棍瑪利、糖果傳奇、俄羅斯方塊、消消樂、休閒益智類-魔術方塊

2.玩手遊時，自己會有什麼感受?
刺激、立即回饋

3.玩手遊對自己的意義是什麼?
打發時間、減少玩手遊、浪費時間、放空、消遣

4.你覺得手遊對學生的吸引力是什麼?
同儕動力、刺激、立即回饋、在手遊世界交到朋友、消遣時間、放鬆、逃避壓力

(四)怪獸來了規則簡介 (五)遊戲化教學的八大核心概念與應用

(筆記單)進行社會技巧課程時遇到的困境：

- 訊息太多，每個人的需求不同
- 備課量太大，時間不夠
- 在小團體中，難以出現在原班會出現的問題
- 學生難理解同理心
- 攻擊，與同儕有衝突
- 人際關係不佳(人緣差)
- 學生行為難以遷移至原班級
- 編輯教材
- 類化的困難/難類化在班級現實環境
- 設計自然的情境
- 固執的行為、情緒控制的行為。改變需要等待，不易見到成效
- 學生無心改變
- 家庭功能失能
- 最難改變的常常都不是孩子
- 時間!改變需要時間
- 想要直接請他就那樣或這樣做，但知道無效
- 使用討論的方式，似乎有得到一個方向，但學生離開後仍故態依舊
- 家長、老師無法改變

桌遊延伸應用的創意發想活動-1

思考方向



還有什麼?

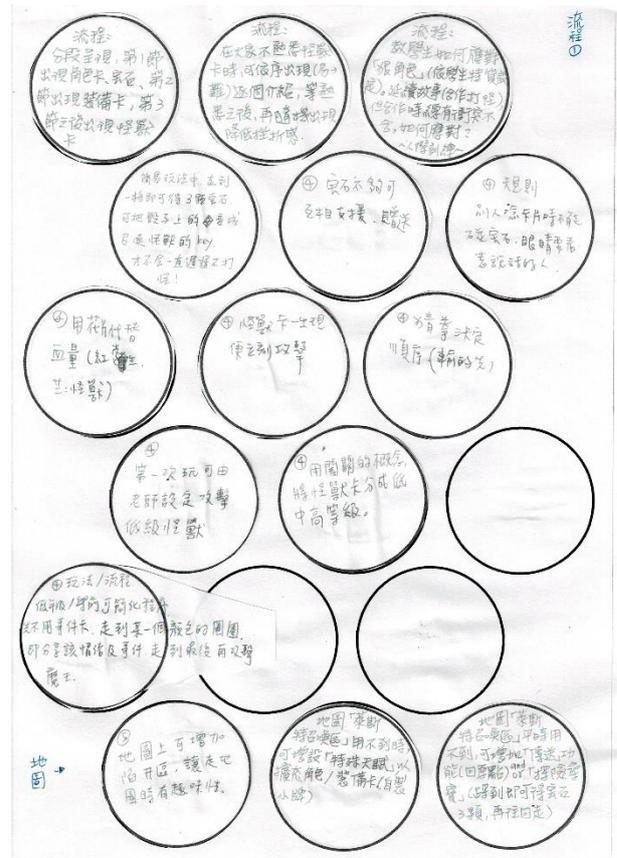
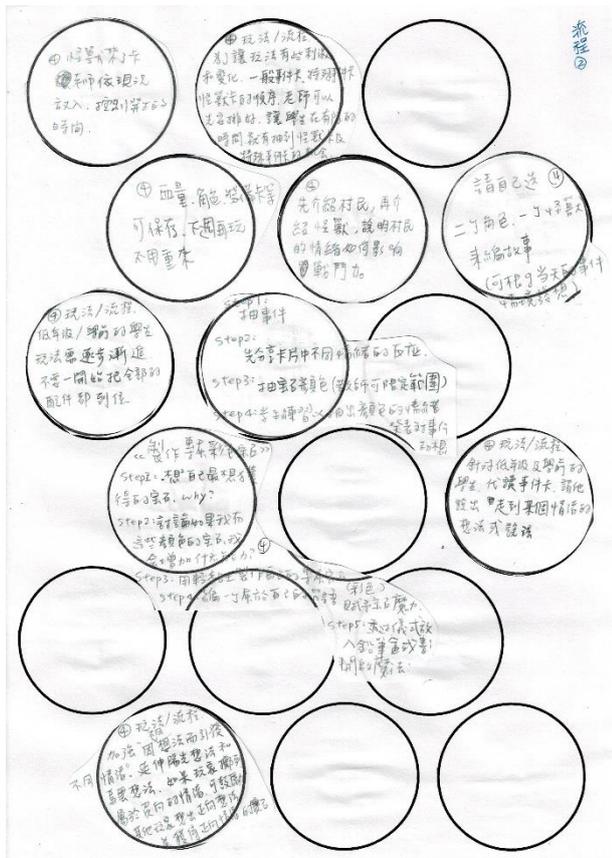
媒材內容→改變或增加

還可以怎麼用?

運用機制→改變或增加

腦力激盪

社群成員先進行個人腦力激盪活動，再進行小組討論分享與歸類。一個圓就代表一個新想法，我們用 30 分鐘的時間，想出了 91 種不同的方法。太棒了!



教學示例與設計 第一份

桌遊名稱	怪獸來了!		
領域類別	<input checked="" type="checkbox"/> 情緒覺察 <input checked="" type="checkbox"/> 情緒處理 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 人際互動 <input type="checkbox"/> 正向鼓勵 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input type="checkbox"/> 其他：		
教學/設計	瑞豐國小郭靜文老師		
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與問題解決 A3 <input type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 B3 <input type="checkbox"/> 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 C3 <input type="checkbox"/> 多元文化與國際理解	

針對「怪獸卡」的教學設計：原始 1+擴充 1+創新 3=共 5 種

(一)原始玩法：該桌遊內附的玩法，記錄於桌遊說明書上的。

1. 當怪獸出現時，怪獸發動單次攻擊或狀態攻擊，玩家做出相應動作。
2. 當怪獸已在場上，又有玩家抽到怪獸來了事件，則怪獸發動普通攻擊。
3. 玩家使用裝備卡、情緒寶石來攻擊怪獸，並且合作打敗怪獸、維持玩家生命。

(二)擴充玩法：是其他桌遊的玩法，但亦可使用在這個桌遊。

1. 桌遊本身有 10 隻不同特質的怪獸，但尚未含括所有類型，因此可開發其他類型的怪獸，以符應目前學生可能面臨到的問題，有機會去討論→可參考「人際特質覺知卡」做出不同設計。

(三)創新機制：含自創玩法及改編玩法。

1. 融入怪獸卡小冊子的內容，設計成一套教材：分析怪獸特性、討論如何應對。
2. 設計好怪獸卡的出現順序，從簡單到困難，讓學生有打敗怪獸的成就感，且逐一認識不同怪獸的特質，方便持續遊戲。
3. 自製怪獸卡：住進我心裡的怪獸，讓學生畫出形象、取名、自定義及如何調適。

教學示例與設計 第二份

桌遊名稱	怪獸來了!		
領域類別	<input checked="" type="checkbox"/> 情緒覺察 <input checked="" type="checkbox"/> 情緒處理 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 人際互動 <input type="checkbox"/> 正向鼓勵 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input type="checkbox"/> 其他：		
教學/設計	瑞豐國小郭靜文老師		
核心素養	A 自主行動	<input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與問題解決 A3 <input type="checkbox"/> 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 B3 <input type="checkbox"/> 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	<input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作 C3 <input type="checkbox"/> 多元文化與國際理解	

針對「情緒寶石」的教學設計：原始 1+擴充 1+創新 2=共 4 種

(一)原始玩法：該桌遊內附的玩法，記錄於桌遊說明書上的。

1. 玩家於地圖上前後移動及回答事件卡問題，以得到某色寶石。
2. 共有六色寶石：黃色→快樂、藍色→難過、紫色→厭惡、紅色→生氣、黑色→生氣、綠色→平靜。

(二)擴充玩法：是其他桌遊的玩法，但亦可使用在這個桌遊。

1. 用情緒寶石結合情緒卡，活動通關即可得到該色情緒寶石。

(三)創新機制：含自創玩法及改編玩法。

1. 增加第七色寶石以代表其他類情緒，可擴展學生在特殊事件卡時的選擇與表達的廣度。
2. 運用情緒寶石來代替班級經營增強代幣，一方面是學生喜歡的素材，可提高動機，二方面是讓學生選色，經過一段時間的累積，可看出學生的情緒變化。



空白 ORID 社群回饋單



高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第 次社群】回饋人：

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？

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？

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？

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？



空白社群總回饋單



高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：

~~我的學習收穫~~

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

①

②

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問是否有覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(方向：社會技巧桌遊或輔導活動相關)

講師姓名：_____ 講題：_____

如何聯繫/服務單位：_____

其他說明：_____

社群回饋單：大貓-1

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」
【第二次社群】回饋人：陳憶蓮 請在QRID四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>從遊戲設計機制，到實際教學現場中可以參考、使用的方式。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>遊戲中的，<u>超著眼</u> 心理學需求，並由不同層面而利用方式。</p>
<p>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，並做出自己的關連總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>規畫這樣的方式，設計在獎勵制度中，讓學生自己產生規畫動機。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>調整獎勵制度上課方式，讓學生更有動機去挑戰。</p>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」
【第二次社群】回饋人：梁翠霞 請在QRID四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>手遊類型：劍魂每選的，神魔之塔 @ 呂君~</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>遊戲元素：包含各式各樣的元素，這些元素都是關乎玩家是怎麼玩...</p>
<p>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，並做出自己的關連總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>聽或看到該分數表時，以沈迷，原來行為背後存在遊戲元素，如：目標、控制、競爭、秩序。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>將遊戲元素放入學科中，由老師上完再找相關的作法。</p>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」
【第二次社群】回饋人：嘉鈺 請在QRID四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>1. 遊戲的卡通化程度，從年齡上下的考量，發展完成就感，到作業回饋，所有都有成就感，和正向的回饋性，能及時而適切，不確定性前好安心，不致有挫敗。</p> <p>2. 遊戲節奏與生活步調相符，能夾雜輕鬆自由與控制感，新奇性，不確定性，成就感。</p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>1. 分析遊戲機制，培養學生對策略的聯想性，能引導學生，學習不見性，層次分明。</p> <p>2. 從不同角度看待「遊戲」，設計既重，控制程度，控制程度，即時回饋，即回饋。</p>
<p>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，並做出自己的關連總結。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>第一次玩手遊，「若有必能玩」，控制感，控制感，控制感，控制感，控制感，控制感。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」
【第二次社群】回饋人：蔡雅莉 請在QRID四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>遊戲元素：包含各種元素，才會讓人想玩，夾雜隨機，包含自由度，控制感，新奇感，成就感。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>第一次認識到手遊其實也有那麼多學問，才會讓那麼多人沈迷，從前只覺得手遊是耗時間的。</p>
<p>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，並做出自己的關連總結。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>因為平時接觸到的遊戲種類不多，所以也不知道原來手遊中所具備的能力如此多元，令人驚訝。</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>手遊：一次一步驟，循序漸進，提示，即時回饋 (遊戲規則感) 可用在平時教學過程。</p>

社群回饋單：大貓-2

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：敏雅 請在 QRID 內向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>獎勵可見(具體明確) 目標設定(相當標性) 復原劑長</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>遊戲化教學 遊戲化評量 遊戲化評量</p>
<p>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，並做出自己的關聯總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>思考要如何運用到資源班學生 希望引起孩子的興趣</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>思考下學期在班級上的獎勵應用 提供存摺</p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：曾育熙 請在 QRID 內向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>1. 認識選擇機制 2. 原來所有的遊戲設計都有心理學有關</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>了解孩子何以困難與選擇切割 認識遊戲吸引孩子的地方。</p>
<p>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，並做出自己的關聯總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>利用可選的設計模式及應用到教學上，例如每日導入獎勵的條件模式如何應用到獎勵/缺位。 課室 -> 防沉迷</p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>遊戲會創造人的連結，讓人可以更融入(情感連結) 我的活動設計如何讓學生產生吸引力 還有點著度值得思考 en 拆解制度</p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：林美君 請在 QRID 內向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>透過遊戲體驗設計帶來選擇機制 獎勵可見 目標設定(相當標性) 復原劑長</p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>了解遊戲化教學與遊戲化教學的差異，有解惑的感覺，開心。</p>
<p>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，並做出自己的關聯總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>遊戲化教學是通用遊戲的機制融入教學反饋經驗 有較靈心的設計，便能創造不同的效益</p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>重新思考獎勵應用的策略制度</p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：李芳花 請在 QRID 內向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？</p> <p>3. 了解選擇機制。 4. 獎勵可見 5. 目標可見</p> <p>選擇 -> 防沉迷</p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p>實際對玩手遊 體驗手遊設計的情境設計、分段式教學 和即時回饋 策略優化。</p>
<p>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，並做出自己的關聯總結。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？</p> <p><input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？</p> <p>實際「防沉迷」系統 讓保更快速。</p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？</p> <p>將手遊設計讓教學設計及班級經營更豐富 研元美</p>

社群回饋單：大貓-3

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：謝育廷 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ 利用評語進行批判 → 能學生學沈迷 XD</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 「規則的社會」</p> <p><i>★ 原可見</i> <i>★ 小遊戲 → 也是以思考的方向 App → Classmate</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？</p> <p><i>「遊戲化」可以以非語言用一些文字元的批判與思考。評語的寫法 手遊的評語</i> <i>而分數、打點、表等、則可以以評語、表等以利用這些評語來評語孩子的互動。</i> <i>→ 我記得在這些評語中，我記得在這些評語中。</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ 手遊評語是在孩子重要的</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗?有什麼重要的領悟嗎?</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼?學到了什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻?</p> <p><i>手遊評語了這些孩子的評語，在這些評語中，我記得在這些評語中。</i> <i>用於教學，而這些評語則可以作為評語。</i></p>
<p>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方?</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標?</p> <p><i>想找一些評語的評語，作為評語的評語，作為評語的評語，作為評語的評語。</i> <i>★ 評語的評語 → 手遊 → 適合上評語的評語 → 適合上評語的評語 → 適合上評語的評語。</i> <i>★ 評語的評語 → 手遊 → 適合上評語的評語 → 適合上評語的評語 → 適合上評語的評語。</i></p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：陳秀亭 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容?</p> <p><i>1. 遊戲化教學主要是抽取遊戲的精華部分</i> <i>2. 了解遊戲元素與規則形成的目的</i> <i>3. game is 人類自願面對非必爭形勢</i> <i>4. 遊戲的自願參與</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他?</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方?</p> <p><i>1. 手遊的獎勵系統方式與教學教學系統，都在期的的人的行為。</i> <i>2. 立即性回饋的重要性。</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗?有什麼重要的領悟嗎?</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼?學到了什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻?</p> <p><i>1. 了解孩子沉迷遊戲的原因，在教學上讓孩子在現實生活更有社會連結以及獎勵系統</i> <i>2. 了解如何讓孩子更沈迷?每日任務、成就、獎勵等模式，可應用在教學上。</i> <i>3. 聯誼評語，讓孩子在一些代價去得到需求滿足。</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方?</p> <p><input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標?</p> <p><i>1. 在行為契約上可用手遊設計獎勵系統。</i> <i>2. 要增加孩子的動機，並且給予即時性回饋，可多用遊戲化概念，增加評語池概念。</i> <i>3. 遊戲化的方式設計要先有教學(才做獎勵清楚)</i></p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【第二次社群】回饋人：郭靜文 請在 ORID 四向度各至少選擇一題給予回饋

<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容?</p> <p><i>1. 一個遊戲的遊戲元素有機制、主題、配件</i> <i>設計時要注意：節奏感、描述感</i> <i>2. 運用遊戲化概念設計在教學上。</i> <i>意義：讓學生自願面對任何挑戰</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的?</p> <p><input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方?</p> <p><i>1. 了解概念感，要如何將設計在教學中，需要好好思考。</i> <i>之前嘗試設計是小孩設計，像老師評語的貨幣系統是一整套的增強系統。</i> <i>又可以融入在教學中，很棒。</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗?有什麼重要的領悟嗎?</p> <p><input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼?學到了什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻?</p> <p><i>1. 「自願面對所有挑戰」是很重要的學習</i> <i>→ 我們的孩子在困難中不上班級，有時是易放棄，產生挫折感</i> <i>如果能加一些設計，就能激勵學生挑戰，相信可以身兼其職。</i></p>
<p>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。</p> <p><input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方?</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼?</p> <p><input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標?</p> <p><i>1. 根據這次學到的遊戲化概念，重新檢視、整理手遊機制。</i> <i>再思考如何改編使用到教學及班級經營中。</i></p>

社群回饋單：怪獸-1

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：陳懷瑩 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 認識「怪獸來了」設計的理概念和遊戲方法
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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 實際玩轉「怪獸來了」的遊戲方式，及引導大長面舞解決問題。
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，並做出自己的關聯/總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input checked="" type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 藉由遊戲的方式讓學生思考自己是否有相同的經驗 引導說出自我感受，同儕集思廣益，想出不同解決法遊戲。
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。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 在課堂中實際操作，更了解學生的個性和解決問題的方式。

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：梁芳瑋 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 1. 某某工作室林淑萍心理師 2. 情緒是什麼？複雜、喜怒哀樂、分享或分享。 3. 「情緒狀態」、「情緒行庫」、「心情」
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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 情緒是複雜的，是一套完整的反應系統。可能會有直接反應 ex. 生氣。 有嗎？梁、曼、靜、慧(腦筋急轉彎) 談到課程自己的感受想法或外聲。 1. 情緒狀態、情緒行庫、情緒行庫。減少從事件直接跳到行庫(線性)。 2. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。減少從事件直接跳到行庫(線性)。
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，並做出自己的關聯/總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input checked="" type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 1. 情緒其實有其功能，如：保護自己、 2. 距離行為，讓別人可以認識自己狀態。 3. 例子：情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 4. 不僅只是情緒，我直接帶給給你。 5. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。
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。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 情緒有時是常見問題。 所以當遇到問題可 help 情緒行庫。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 有互動性活動，在活動中，對於情緒行庫和事件(環境)差異大。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：蔡嘉敏 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 1. 情緒的內容、功能、學習意義。 2. 「怪獸來了」是遊的設計師及遊戲帶領 steps。 3. 認識「怪獸來了」是遊的玩法。
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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 當主持人是太焦慮了，對遊戲內容不熟，所以前期忙到遊戲即停手，導致面面相覷，有些話沒說完。
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，並做出自己的關聯/總結。 <input checked="" type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input checked="" type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 1. 情緒其實有其功能，如：保護自己、 2. 距離行為，讓別人可以認識自己狀態。 3. 例子：情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 4. 不僅只是情緒，我直接帶給給你。 5. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。
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。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 1. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 2. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 3. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：許雅茹 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ 1. 情緒是有功能的：生存、組織、流善行為。 2. 情緒是有助功能的：人際溝通、動機、刺激獎勵。
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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ 1. 情緒其實有其功能，如：保護自己、 2. 距離行為，讓別人可以認識自己狀態。 3. 例子：情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 4. 不僅只是情緒，我直接帶給給你。 5. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。
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，並做出自己的關聯/總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input checked="" type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ 1. 情緒其實有其功能，如：保護自己、 2. 距離行為，讓別人可以認識自己狀態。 3. 例子：情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 4. 不僅只是情緒，我直接帶給給你。 5. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。
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。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ 1. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 2. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。 3. 情緒行庫、情緒行庫、情緒行庫。

社群回饋單：怪獸-2

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：徐敏妤 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ <i>滿行靜音能溫柔、透過講師的講解更加了解情緒的專業性、同時也對學伴點遊及自身帶來的變取、透過講師的講解對桌遊的遊戲方式更清晰。</i>
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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ <i>今天充滿開心的一天，是比期待的一天完全是自願自發做自己喜歡的事一點都不累。 怪獸問題以外感不回感然一不是我或別人有問題！真是怪獸來了！！</i>
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，並做出自己的關連總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ <i>不是問題，問題才是問題。提醒現在面對孩子的問題時不要第一時間給孩子貼標籤(轉數)而是要針對孩子的問題去解決。</i>
D「決定性問題 Decisional」 ：找出決定、行動。在提問後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ <i>透過老師的分享我反觀到其實我們所對的情境都是「直覺性」反應，不論是大人也是，在眾目睽睽的場合上我是一天在與新的環境(策略)解讀學生或兒們問題或行差，下次再面對挑戰時我會深呼吸提醒自己一只是「怪獸來了」！</i>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：曾郁熙 請在QRID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。 <input type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ <i>1.介紹情緒理論及設計商業。 2.分享怪獸的設定。 3.查檢規則遊戲。</i>
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。 <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ <i>1.原來-臺灣遊學用五年的時間設計啊！ 2.能知道創作者的態度，更了解遊戲。</i>
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，並做出自己的關連總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ <i>本來覺得「怪獸來了」就是-費用不麻煩手動桌遊(絕對去接觸)，向進了設計商業，了解經營的意義後，突然覺得更貼近這個遊戲，覺得可以更好的操作它。</i>
D「決定性問題 Decisional」 ：找出決定、行動。在提問後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。 <input checked="" type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ <i>1.開始思考如何延伸應用這套桌遊(感謝老師分享了自己三種玩法)。 2.看個同學玩了玩完(了解了主持人所扮演的功能，除了播放外，還能當魔法師！)</i>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：林美君 請在QRID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。 <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ <i>我聽到了怪獸來了"這套桌遊設計的情緒能與輔導應用"</i>
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。 <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ <i>了解怪獸來了"這套桌遊設計的情緒能與輔導應用的意義與價值也很喜歡最後老師帶領時的遊戲方式"</i>
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，並做出自己的關連總結。 <input type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ <i>情緒很複雜，陪伴孩子認識情緒時，互動是很重要的，桌遊是個很好的媒介，在桌遊的過程中如何透過引導，連結孩子的生活經驗，並練習表達，我覺得是很重要的。</i>
D「決定性問題 Decisional」 ：找出決定、行動。在提問後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ <i>了解桌遊設計後，將能依此理念，布功在應用桌遊時的操作模式及團體輔導的教學。</i>

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109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 part2-打敗情緒怪獸」

【第三四次社群】回饋人：李易昆 請在QRID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。 <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，我看/聽到了什麼？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，我記得哪些段落/內容？ <i>情緒教育的四個策略和每個策略的應用。連結個人經驗。情緒是學習。情緒調節方法。在「怪獸來了」桌遊中每個情緒調節方法都用另外延伸。</i>
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。 <input checked="" type="checkbox"/> 在今天社群，什麼地方讓我感動/驚訝/難過/開心/其他？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，什麼是我覺得比較困難/容易處理的？ <input type="checkbox"/> 在今天社群，令我覺得印象深刻的地方？ <i>能夠更深刻的了解怪獸來了"各個情緒的調節方法、心理動力、科學理念及必要技巧透過討論和重新詮釋，賦予怪獸新的生命。</i>
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，並做出自己的關連總結。 <input checked="" type="checkbox"/> 為什麼會帶給我這樣的感受(感動/驚訝/難過/開心/其他)？ <input type="checkbox"/> 引發我想到了什麼經驗？有什麼重要的領悟嗎？ <input type="checkbox"/> 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？ <input checked="" type="checkbox"/> 為什麼這些部份讓我印象深刻？ <i>老師精心設計主持人與「怪獸」的串連，讓整個桌遊的流暢和各個配件，角色有深刻的了解。</i>
D「決定性問題 Decisional」 ：找出決定、行動。在提問後，自己做出的改變與決定，及下一步如何履行。 <input type="checkbox"/> 未來我可以改變/應用的地方？ <input checked="" type="checkbox"/> 在本次社群之後，接下來我的行動/計劃會是什麼？ <input type="checkbox"/> 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？ <i>將今天所學帶領桌遊的帶領技巧，打鐵趁熱，帶學生進行。</i>

社群回饋單：怪獸-3

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表
 研習主題：109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 part2-打败情緒怪獸」
【第三四次社群】回饋人：張育廷

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？

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？

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？
 對我而言，重要的意義是什麼？學到了什麼？

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，及下一步如何施行。

未來我可以改變/應用的地方？
 還需要什麼資源/支持/調整才能完成目標？

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表
 研習主題：109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 part2-打败情緒怪獸」
【第三四次社群】回饋人：陳秀亭

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？

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？

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？

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？

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表
 研習主題：109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 part2-打败情緒怪獸」
【第三四次社群】回饋人：蔡文

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？

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？

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？

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？

高雄市109學年度特殊教育知能研習回饋意見表
 研習主題：109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 part2-打败情緒怪獸」
【第三四次社群】回饋人：蔡文

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？

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？

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？

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？

社群回饋單：總結-1

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：陳憶萱

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|----------------------------------|---|
| ① 依學生的狀況讓學生設計自己身上有什麼怪獸，自己賺寶石打怪獸。 | ② 依據事件卡內容可以跟學生討論每個事件會有哪些反應，不同反應的情緒...等。
會產生
讓學生知道遇到事情時可以怎麼解決。 |
|----------------------------------|---|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：梁華瑋

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|---|---|
| ① 可以用顏色寶石當作以終一部分上課時忘記了說出今天的「我的心情寶石」集，連包措，可以做每月「情緒袋」更認識自己情緒。 | ② 從每次的「我的心情寶石」中更瞭解學生的日常，如果選了4顆紅、1顆紫，可以跟學生或導師談話，更有線索，平時到孩子最近發生了什麼事，也許可以意外發現學生困境。(輔導) |
|---|---|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：陳秀秀

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|-----------------------|------------------------------|
| ① 增加遊戲化的策略，提升孩子的學習動機。 | ② 從桌遊擴充不同的人際互動與情緒策略，可用在團體輔導。 |
|-----------------------|------------------------------|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：蔡嘉銘

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ① 我前幾天拿到的寶石有被收起來擊而不響，請學生拿自己的寶石，得到對方的寶石，一段時間(一週)再從寶石表裡視自己的寶石，再拿回自己的寶石，討論事件。 | ② 將事件卡融入社會技巧課程，可討論，可延伸，可互寫社會技巧形成解決策略。 |
|--|---------------------------------------|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：姜荳

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|--|---|
| ① 在表格中，以「怪獸來了」這套桌遊為課程主軸，搭配情緒卡及 ORID 技巧討論桌遊及生活情境。 | ② 將「怪獸來了」中的情緒怪獸製成大牌卡，張貼於教室牆壁中，根據學生近來出現的情緒行為問題進行配對描述，學生共同學習情緒管理策略。 |
|--|---|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：詹思瑩

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|--------------|----------------------------------|
| ① 情緒卡多種延伸運用。 | ② 心靈故事，有時故事的情感不是件簡單的事，可以有如討論的延伸。 |
|--------------|----------------------------------|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：許雅茹

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| ① 情緒魔法：利用卡片結合語文教學，讓學生練習寫出短文。 | ② 情緒寶石：轉換功能(好/壞表現)，結合增強刺激，給學生獎勵。 |
|------------------------------|----------------------------------|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：譚秋萱

我的學習收穫

從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。

- | | |
|---|--|
| ① 事件卡品質提升，可以用小組互選，多透過實際不同情境決定行動會使用到的結果。 | ② 訂定自己的專屬角色卡，再訂定增加學生事件卡，透過一系列的事件卡讓學生提高孩子面對困難困難的能力。 |
|---|--|

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問您是否覺得不錯的講師及講題推薦給大家？(姓名、社會服務處、講題名稱)

社群回饋單：總結-2

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：李芳辰

<p>---我的學習收穫---</p> <p>從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。</p>	
<p>① 能有效熟悉「怪獸來」桌遊桌遊設計的批判</p>	<p>② 能有效收集到延伸玩法即時解決在執行上的困難</p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：靜文

<p>---我的學習收穫---</p> <p>從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。</p>	
<p>① 遊戲化教學八大核心概念運用在各節課的教學流程設計上，例如：用人形棋子數讓學生明確看到自己在完成任務，即能產生成就感，並願意更加努力。</p>	<p>② 怪獸來了遊戲中的怪獸卡 1. 想做系統化的整理，運用在班級經營/學生輔導時： 教室佈置 事件討論 2. 做著一條列課程，預先教導，也可提升觀察力。</p>

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：曾郁熙

<p>---我的學習收穫---</p> <p>從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。</p>	
<p>① 終於學會如何玩怪獸來了，也有信心帶領孩子玩它。</p>	<p>② 透過怪獸，可以觀察在它們的轉變，和孩子討論自己可能有的狀況及解決方法。</p>

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問是否有覺得不錯的講師及講題推薦

高雄市 109 學年度特殊教育知能研習回饋意見表

研習主題：109 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 part2-打敗情緒怪獸」

【社群總回饋】回饋人：徐淑孔

<p>---我的學習收穫---</p> <p>從這幾次講師、夥伴的分享中，請問您在日後會運用到教室內的設計/方法為何？班級經營或教學皆可，請寫出兩個。</p>	
<p>① 看過「怪獸來了」遊戲，學生對於自己/他人情緒變化時會說出角色命名，更進一步地會相互提醒解決方式，慢慢地當事情外行在表現會慢慢地趨向更長期的目標前進。</p>	<p>② 可邀請特殊生與班級上一級生一起玩遊戲讓一般生更認識我們特殊生未來若在班級上發生事件時可當我們的小幫手隨時提醒，減少衝突 (100%) 發生。</p>

外聘講師可以帶給我們不一樣的學習，請問是否有覺得不錯的講師及講題推薦