

109 學年度高雄市後紅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

桌遊融入特殊需求課程

成果報告



社群成員：後紅國小 王香雅

安招國小 陳志青

後紅國小 莊琇雲

後紅國小 歐亞欣

後紅國小 洪綺襄

實施計畫

109 學年度高雄市後紅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特殊需求課程 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：

壹、緣起：因應十二年國民基本教育的實施，特殊需求課程的設計成為特教老師專業能力更重要的一環，而素養的學習更是課綱不斷強調的重要內涵。然而特殊兒童往往是學習動機最待提升與加強的一群，而老師們的課程設計也需要與時俱進。因此希望藉由桌遊的導入，讓學生參與的興趣能提升，老師也能透過這些媒介，增加課程活動的豐富性，並自我成長。

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：高雄市後紅國民小學。

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 12 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 12 月起實施，每月 1 至 2 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	王香雅	特教教師	後紅國小	
2	洪綺襄	特教教師	後紅國小	社群召集人
3	莊琇雲	特教教師	後紅國小	
4	歐亞欣	特教教師	後紅國小	
5	陳志青	特教教師	安招國小	

☐符合普教合作

☒符合跨校合作

三、運作策略：

（一）方式：以社群分享討論、聘請講座等方式，認識及思考各類型的桌遊在特殊需求課程中的應用或調整方式，並進行課程設計及教學後的省思與討論。

(二) 課程規劃：

1. 聘請專家指導：邀請專業教師辦理相關課程主題講座、分享桌遊應用經驗等。
2. 教師社群主題研討：桌遊融入特殊需求課程實務探討、問題與解決。
3. 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	109.12.23 13:30-15:30	社群運作方式討論與資料蒐集	討論與分享	社群教師	後紅國小	5
2	110.2.24(暫定) 13:00-16:00	情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用	講習及實作體驗	翁笠綺 專任輔導教師	後紅國小	5
3	110.3.10(暫定) 13:00-16:00	桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討	實作與討論	社群教師	後紅國小	5
4	110.3.31(暫定) 13:00-16:00	專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用	講習及實作體驗	待聘 (內聘)	後紅國小	5
5	110.4.7(暫定) 13:00-16:00	桌遊融入課程與特殊需求學生輔導經驗分享	講習	待聘 (內聘)	後紅國小	全校
6	110.4.21(暫定) 10:00-11:00	桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討	實作與討論	社群教師	後紅國小	5
7	110.6.2(暫定) 13:30-15:30	成果報告分享	社群教師成果發表	社群教師	後紅國小	5

拾貳、經費：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(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

教師兼任
輔導組長唐巧雲

教師兼任
輔導室主任蔣美枝

會計室
主任陳美師

高雄市岡山區
後紅國民小學校長薛芳明

社群記錄暨回饋單

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	109.12.23 13:30-15:30	實施內容	社群運作方式討論與資料蒐集
地點	後紅國小資源班教室	記錄	洪綺襄
主講/指導者	社群教師	出席人員	如簽到表
活動內容			
一、相見歡 為建立社群成員默契與關係，先從簡易的疊疊樂桌遊開始，成員們在參與活動過程中輕鬆地投入遊戲，從分享參與活動的心情開始，進一步回想過去曾在教學過程中使用桌遊的經驗。 二、運作模式討論 (一)社群活動時間協調 (二)社群活動內容討論 (三)社群活動工作分配 在討論過程中暫定活動時間、活動內容進行方式及推薦講師，並確立成員們的工作以及要繳交的作業與成果，待進一步聯繫安排以完成整理活動規劃。 三、相關經驗分享 成員們各自分享過去使用桌遊融入教學的類型、領域及學生狀況，討論較教學成效較佳以及較常遇到的困難。 ◎活動照片			
			
成員相見歡及進行疊疊樂遊戲		互相討論合作完成遊戲任務	



討論運作模式、時間及工作分配



成員分享過去使用桌遊經驗

109 學年度高雄市後紅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

「桌遊融入特殊需求課程」

簽 到 表

社群時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30(第一次)

社群地點：後紅國小特教班教室

姓 名	服務學校	職 稱	簽 到
王香雅	後紅國小	資源班教師	王香雅
洪綺襄	後紅國小	資源班教師	洪綺襄
莊琇雲	後紅國小	特教班教師	莊琇雲
歐亞欣	後紅國小	特教班教師	歐亞欣
陳志青	安招國小	資源班教師	陳志青

第一次社群活動回饋表

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30 (第 1 次社群)

社群活動內容：社群運作方式討論與資料蒐集

回饋人：黃新榮

①我過去在教學現場中所使用桌遊結合課程的經驗是…

(如：結合的領域、方式、活動內容、學生年級、障礙類別等等)

在社會技巧課程中應用人際障礙、閱讀類型桌遊於高年級學生。

在語文、學習策略課程中應用識字類桌遊於中、高年級學生。

②承上題，在這些經驗中，我覺得對教學成效助益最大的部分是…

(如：對學生、教學者、課程設計、評量方式等等)

對學生而言能增加動機與參與意願。

而對教學者來說有媒材可運用，減輕準備媒材的壓力。

在課程上透過遊戲有許多可以融入教材主軸的內容。

③承上題，在這些經驗中，我覺得運作上較有困難的部分是…

(如：材料取得、活動流程、教學設計等等)

桌遊類型繁多且價格不菲，在取得便利上較不易，而教學過程中如何不流於只是遊戲，而能得到學習目的，則需要較

多的預想及準備。

④我期待未來我在社群中能得到的成長是…

(如：認識桌遊、教學設計、專業成長、心靈支持等等)

希望能透過合羣豐富自己的視界，了解桌遊的應用

及教學動力的提升。

⑤透過今天的活動，我覺得我的收穫是…

在教學現場中，有許多困境是大家都會面對的，

在社群討論中能令自己繼續努力的力量！

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30 (第 1 次社群)

社群活動內容：社群運作方式討論與資料蒐集

回饋人：王香雅

①我過去在教學現場中所使用桌遊結合課程的經驗是…

(如：結合的領域、方式、活動內容、學生年級、障礙類別等等)

結合領域：社交技巧

學生年級：一、二年級

障礙類別：自閉症、過動症

活動內容：專注力訓練、遊戲規則、情緒教育

②承上題，在這些經驗中，我覺得對教學成效助益最大的部分是…

(如：對學生、教學者、課程設計、評量方式等等)

學生從桌遊遊戲中學會等待、遊戲規則。

多次的勝敗後，體會了輸贏是其次，從中獲得

的經驗與快樂才是可貴的。

③承上題，在這些經驗中，我覺得運作上較有困難的部分是…

(如：材料取得、活動流程、教學設計等等)

桌遊的價格過高，有時難以取得。

2. A 學生理解力不足，需多次講解，B 學生覺得不耐煩。

想趕快進行遊戲。

④我期待未來我在社群中能得到的成長是…

(如：認識桌遊、教學設計、專業成長、心靈支持等等)

1. 能認識更多桌遊，進行簡單並適合學生時教學設計。

2. 願取其他伙伴的教學經驗，獲得專業成長。

⑤透過今天的活動，我覺得我的收穫是…

1. 了解社群的運作方式與方向。

2. 較知名的桌遊教學教師。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30 (第 1 次社群)

社群活動內容：社群運作方式討論與資料蒐集

回饋人：莊碧榮

①我過去在教學現場中所使用桌遊結合課程的經驗是…

(如：結合的領域、方式、活動內容、學生年級、障礙類別等等)

1. 領域：綜合。

2. 對象：特教班學生 (一~五年級)

3. 桌遊項目：企鵝破冰磚、記憶翻牌科棋、海海棋。

②承上題，在這些經驗中，我覺得對教學成效助益最大的部分是…

(如：對學生、教學者、課程設計、評量方式等等)

學習興趣提高，提升學習動機。

建立轮流、等待概念。

③承上題，在這些經驗中，我覺得運作上較有困難的部分是…

(如：材料取得、活動流程、教學設計等等)

1. 如果桌遊只有一份，易爭吵，大家都想第一玩。

2. 操作技巧差，會不斷地喊叫老師幫忙。

④我期待未來我在社群中能得到的成長是…

(如：認識桌遊、教學設計、專業成長、心靈支持等等)

認識更多種類的桌遊。

⑤透過今天的活動，我覺得我的收穫是…

了解社群的運作。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30 (第 1 次社群)

社群活動內容：社群運作方式討論與資料蒐集

回饋人：顏亞欣

①我過去在教學現場中所使用桌遊結合課程的經驗是…

(如：結合的領域、方式、活動內容、學生年級、障礙類別等等)

針對一年級 MR 及 LD 學生利用撲克牌進行「合起來=10」

的配對遊戲。

②承上題，在這些經驗中，我覺得對教學成效助益最大的部分是…

(如：對學生、教學者、課程設計、評量方式等等)

學生學習興趣提高，相對於紙本練習學生能

更專注於課堂。

③承上題，在這些經驗中，我覺得運作上較有困難的部分是…

(如：材料取得、活動流程、教學設計等等)

學生程度間有落差，需要隨時調整或給予協助。

學生會因此抱怨不公平。

④我期待未來我在社群中能得到的成長是…

(如：認識桌遊、教學設計、專業成長、心靈支持等等)

認識更多種類的桌遊，因應不同學生的遊戲

調查策略。

⑤透過今天的活動，我覺得我的收穫是…

了解未來社群的運作及課程內容。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：109 年 12 月 23 日 13:30-15:30 (第 1 次社群)

社群活動內容：社群運作方式討論與資料蒐集

回饋人：陳志青

①我過去在教學現場中所使用桌遊結合課程的經驗是…

(如：結合的領域、方式、活動內容、學生年級、障礙類別等等)

學生年級：二年級

障礙類別：智能障礙

結合領域：數學、社交技巧

活動內容：數數、順序概念、遊戲規則、輪流的概念。

②承上題，在這些經驗中，我覺得對教學成效助益最大的部分是…

(如：對學生、教學者、課程設計、評量方式等等)

學生學習興趣提高，除了學會數學基礎能力。

從遊戲中更能了解如何與人互動，學會輪流。

與等待遵守遊戲規則。

③承上題，在這些經驗中，我覺得運作上較有困難的部分是…

(如：材料取得、活動流程、教學設計等等)

學生過於在意輸贏，有學生逐漸發怒而發脾氣。

④我期待未來我在社群中能得到的成長是…

(如：認識桌遊、教學設計、專業成長、心靈支持等等)

認識適合學生的桌遊，並能運用在教學上。

⑤透過今天的活動，我覺得我的收穫是…

蒐集相關資料，認識各類桌遊。

“謝謝大家”

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.03.24 13:00-16:00	實施內容	桌上遊戲運用於特殊氣質兒童
地點	後紅國小資源班教室	記錄	王香雅
主講/指導者	後紅國小專輔老師翁笠綺	出席人員	如簽到表
活動內容			
1、 玩樂的意義 1. 社會對玩樂的迷思 2. 玩樂的特性—自由性 3. 玩樂的價值與功能 4. 玩樂的過程 2、 以桌遊為輔助教學的原因 (一)具體操作:增進感官知覺學習，為高層次思考奠定基礎 (二)人際互動:認知發展受社會文化影響，藉由互動經驗發展出自己的認知 3、 桌遊介紹 (一)塔寶-遊戲規則 1. 一人拿一張牌卡與他人比對卡中圖片，先說出相同圖案者可取得對方牌卡，並找尋下一位競賽者。 2. 手中無牌者可以跟帶領者再拿一張。 3. 帶領者手中無牌卡後，遊戲即結束。 4. 手上牌卡最多者即為獲勝。 (二)王子快跑 1. 出題者抽一張分數卡翻到背面依據圖示以動作或聲音給線索。 2. 看完線索想要猜的話，拿一張分數做為賭注，數1-2-3後，用手指出你想要的答案出題者使用OX牌(O公布答案；X再給線索)。 3. 答錯的人把分數放回中央，答對的人從中間拿一張一樣的分數。 (三)太空鼬鼠-遊戲流程 1. 每回合有三個步驟： (1). 打出你的牌-移動卡片指定的生物們(鼬鼠和蛇) (2). 棄掉你的牌-將用過的排放進牌堆 (3). 抽一張新的牌 *當一隻鼬鼠通過一條蛇的時候，鼬鼠會被咬並且必須返回起始空格 *每隻鼬鼠只能被蛇咬一次，若被咬到第二次，全部輸掉此遊戲 (四)妙語說書人-遊戲流程 1. 說書人 說書人從6張手牌中挑選一張，面朝下覆蓋在面前，並大聲說出一句跟這張牌相關			

聯的話。

2. 其他玩家

根據說書人說的一句話，從手牌中挑選一張最相關的牌，面朝下交給說書人。

3. 說書人

說書人收到所有玩家的手牌後，秘密混洗，然後將所有的牌排成一行，並在每一張牌下標註編號。

4. 其他玩家

思考哪一張是說書人的牌，並秘密地投票給那張牌。

每位玩家(除了說書人外)選擇一張投票指示物，面朝下覆蓋在面前，等大家決定好後，翻開投票指示物，並放在對應編號的卡牌上。

4、問題與討論

1. 在遊戲過程中，學生如果因為輸了發脾氣或有挫折感時，帶領者的處遇方式。
2. 部分桌遊規則太難或卡關時，如何適時的調整內容。

◎活動照片



講師認真的講解講習內容



進行桌遊前的遊戲規則講解



互相討論合作完成合作型桌遊



成員討論桌遊的內容與應用

109 學年度高雄市後紅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

「桌遊融入特殊需求課程」

簽 到 表

社群時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00(第二次)

社群地點：後紅國小資源班教室

姓 名	服務學校	職 稱	簽 到
王香雅	後紅國小	資源班教師	王香雅
洪綺襄	後紅國小	資源班教師	洪綺襄
莊琇雲	後紅國小	特教班教師	莊琇雲
歐亞欣	後紅國小	特教班教師	歐亞欣
陳志青	安招國小	資源班教師	陳志青

第二次社群活動回饋表

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00 (第 2 次社群)

社群活動內容：情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用

回饋人：張靜雲

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

講師介紹及讓我們實際體驗了四種桌遊：包含
塔寶、圓形四對反應量層類型

王王快跑-情緒、表情、動作辨識表演及描述、
太空鼠鼠-團隊合作任務過關的類型

妙語說書人-自我閱讀、期望及觀察圖片連結

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

1. 太空鼠鼠是過去較少接觸的類型，團隊合作任務完成後，情感是滿足的，大家互相幫助，思考的過程會讓學生很有成就感。
2. 除了說明書上既定的玩法，其實桌遊还有很多時候也可以依照個人能力或課程主題來做調整，也可以自己提出更有創意的玩法。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

認識了更多類型的桌遊及桌遊的應用方式。
也與社群成員討論可能發生的狀況及困難。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

想嘗試看看合作型的桌遊建立學生團體合作的經驗。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00 (第 2 次社群)

社群活動內容：情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用

回饋人：王香雅

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 以桌遊輔助教學的原因
2. 帶領者在遊戲過程中扮演的重要角色
3. 一種桌遊的多種功用
4. 深化遊戲經驗獲得內在省思、強化學習經驗

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

採用過關的桌遊通常以競爭為主，學生或為取得勝利斤斤計較，或為失敗情緒低落而生氣，而放棄挑戰，以合作為主，大家都完成任務互相欣賞讚許，歡呼，感覺特別深刻。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

1. 深化桌遊輔助教學的功用
2. 帶領者在遊戲過程中不要處理學生在遊戲過程中所引發的情緒，也要能承接自己的情緒

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

1. 尋求合作型桌遊，以合作代替競爭

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00 (第 2 次社群)

社群活動內容：情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用

回饋人：陳志青

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 透過桌遊具體操作，可增進感官知覺學習，也可藉由互動經驗發展認知，學生可提升動機增進參與。
2. 體驗反應型、肢體動作型、合作型、溝通表達型等類型桌遊。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

太空鼠鼠桌遊的體驗活動，這是合作型桌遊，需要大家合作並互相協助一起完成目標，過程中互相討論、溝通，所有玩家都是贏家。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

認識各種類型的桌遊，並且實際體驗，過程中去發掘獲勝的秘訣，如何與人合作共同達成目標，遇到困難要如何解決等。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

了解更多合作型桌遊，培養孩子團隊合作，並訓練孩子的社交能力。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00 (第 2 次社群)

社群活動內容：情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用

回饋人：嚴亞欣

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

- * 抽象想法可以透過遊戲變成具體的經驗。

▲ 重視感覺
提升動機 - 遊戲化 - 增進參與
技巧

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

在玩桌遊表演時會不好意思表現，反省投射到孩子身上，有時我們都一直鼓勵孩子要表現，覺得「不難啊！為什麼不做？」其實或許孩子心理真的有需要克服的情緒，非老師一兩句鼓勵就可跨越的，我想需要更多的同理和接納，才能讓孩子在過程中慢慢成長、進步！

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

在教師進行桌遊活動時，勢必會面臨到孩子的各種情緒，教師本身是否能承擔或處理孩子的情緒，也是需要事先評估，以免在課堂上師生爆炸的狀況。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

桌遊於特教班孩子情緒與人際互動的應用。

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 3 月 24 日 13:00-16:00 (第 2 次社群)

社群活動內容：情緒輔導與人際互動類桌遊介紹與應用

回饋人：莊瑋雲

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 玩功能 > 創設大膽發展，以此訓練受功能 > 提升認知能力。(桌遊)
2. 桌遊輔助教學原因：提供知識、增進參與、重視感覺、能具體操作增進學習、人際互動。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

1. 適合國小桌遊 - 反應型(塔寶)、肢體動作型(王王快跑)、合作型(太空鼠鼠)、溝通表達型(說書人)。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

1. 課餘可以多做桌遊，可以如何面對孩子。
2. 認識更多桌遊。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

認識更多桌遊。

“謝謝大家”

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.03.31 13:00-16:00	實施內容	桌遊融入課程與特殊需求學生輔導經驗分享
地點	後紅國小會議室	記錄	洪綺襄
主講/指導者	林佑宗老師	出席人員	如簽到表

活動內容

一、暖身活動

(一)遊戲方式

1. 大家先以團體猜拳來進行熱身競賽，決定優勝者並給予小獎品來升高團體氣氛。
2. 嗒寶——大家拿著自己的手牌，任意找團體中的某人進行對決，最快說出兩張牌中相同圖案名稱者即可得到對方的手牌，而後再找下一人進行對決。當手中的牌被拿光時可向講師再借用牌卡。

(二)活動過程及省思

雖然參與的是老師們，大家也都投入在遊戲之中，活動氣氛漸漸的熱絡起來，聽到許多喊叫及笑聲，遊戲規則簡易好入手，若應用在學生團體中也能讓每位學生快速參與。在過程中用完牌卡的人，需用通關密語向講師借用，在教學上應用時，也可設計類似橋段增進學生的人際互動。



二、7吃9

(一)遊戲方式

1. 基本玩法——一副牌共有 1-10 數字共 73 張牌，且分為紅色、綠色、藍色三種顏色，綠色代表加減 1、藍色代表加減 2、紅色代表加減 3。將牌發給每位玩家，並留一張起始牌後，即可開始出牌，要把牌堆最上面的紙牌加減 1、2 或 3，如果手上有一樣數字的牌，就可以出牌，最快將牌出完的玩家即獲勝。
2. 數字接龍——自公牌開始自由接龍，分組比賽最快完成指定張數接龍者獲勝，逐漸增加指定張數，最後競賽看誰能接龍最多張數。

(二)活動過程及省思

同樣的媒材其實可以開發各種不同的玩法，並搭配不同的目標，讓學生可以同時進行多向度的學習，除了加減計算還加入了合作的元素，而在競速的過程中大家也思考並討論什麼樣的方式能更快速、接更多的張數，(如：雙頭接龍、先出紅色牌等等)，因此在一個遊戲中可以結合的學習目標非常多元。



三、數字火車

(一)遊戲方式

1. 每位玩家手上有一張空白數字火車計分紙，其中共有 20 個空格，袋中有 1~10、(11~19)*2、20~30 共 40 張數字牌及星號牌，每局遊戲只會抽出 20 張牌，每當抽出一個數字，玩家可以自由決定要將這個數字放在哪一個空格中並寫上。排列規則如下：數字須由小到大排列，相同的號碼可以排在一起，星號牌可以當任何數字。數列由大變小時，視為另一組序列。數列連接越長分數越高，所有數列的分數加起來就是玩家的總分，總分最高的玩家就是勝利者。

2. 變化方式—請學生自行設計自己的計分紙及火車樣式。

(二)活動過程及省思

此桌遊需準備的材料簡單，參加人數可以很多，也容易入手，雖然有許多運氣的成分，但也考驗思考數列的能力，適合不同的群體與教學情境，或許也可嘗試運用團體合作方式完成。



四、快手疊杯

(一)遊戲方式

1. 基本玩法—每組將五個顏色的杯子依照圖示的方式堆疊或排列，最快的組別即獲勝。
2. 合作玩法—在橡皮筋上綁上數條棉繩，讓小組成員每人抓 1~2 條，合作拉開橡皮筋套住杯子——進行堆疊。
3. 肢體合作玩法—在成員手上貼上顏色貼紙做標籤，用成員的手取代杯子依照圖示來相疊並分組競速。



(二)活動過程及省思

遊戲的內容簡單，適用不同認知程度的學生，而講師運用團隊合作及肢體互動的方式增加趣味性，很適合團體活動的氣氛暖化，也適用於社會技巧課程的應用。

五、格格不入

(一)遊戲方式

1. 每位玩家選擇一個顏色共 21 塊方塊，各自選擇遊戲盤的一個角落作為起點。以順時針方向輪流進行，輪到玩家時，將自己顏色的一塊方塊放到遊戲盤上。所有人的第一塊皆需蓋住最角落的格子。之後放的每塊方塊，都要與自己的方塊以「角對角」的方式相連。自己的方塊之間，不可以邊與邊接觸，但對其他顏色的方塊則不在此限。若有玩家無法再放方塊時，則跳過其回合。所有人都無法放方塊在遊戲盤上時，遊戲結束。剩下方塊格數最少的人獲勝。

(二)活動過程及省思

此遊戲的規則較制式，也需要較多的思考來完成遊戲的目標，老師們也都絞盡腦汁想著怎麼繼續下一步，對於思考力的鍛鍊是很有助益的，但對特殊孩子來說可能較不容易上手。如何調整遊戲方式來應用在普通班級的團體中，或是讓特殊學生也能參與可能是需要花費心思的。

◎活動照片



暖身活動—全體猜拳



嗒寶—學員進行對決



數字火車—抽牌及填寫數字



7吃9—接龍競速



格格不入—認真思考下一步



快手疊杯—團隊合作完成堆疊

高雄市岡山區後紅國民小學109學年度第2學期教師進修研習簽到表

日期：110年3月31日13：30—16：30

主題：特教知能研習

講師：後勁國小林佑宗老師

編號	職稱	教師姓名	簽到	簽退
1	校長	薛芳明	薛芳明	薛芳明
2	教務主任	蘇森永		
3	學務主任	孫敏欲		
4	總務主任	余坤釗	余坤釗	余坤釗
5	輔導主任	蔣美枝	蔣美枝	蔣美枝
6	教學組長	黃建儀	黃建儀	黃建儀
7	註冊組長	余旭姿		
8	訓育組長	蘇信榮	蘇信榮	蘇信榮
9	體衛組長	陳龍吉		
10	事務組長	李明郎		
11	出納組長	鄭夙芬	鄭夙芬	鄭夙芬
12	輔導組長	唐巧雲	唐巧雲	唐巧雲
13	專任教師	顏士祺		
14	專任教師	賴韋秀	賴韋秀	賴韋秀
15	專任教師	王香雅	王香雅	王香雅
16	代理專任 輔導教師	翁笠綺	翁笠綺	翁笠綺
17	代理教師	陳乃榕	陳乃榕	陳乃榕
18	代理教師	王韻茹	王韻茹	王韻茹
19	一忠導師	連雅容	連雅容	連雅容
20	一孝導師	宋佳芳	宋佳芳	宋佳芳

編號	職稱	教師姓名	簽到	簽退
21	二忠導師	林佑儀	林佑儀	林佑儀
22	二孝導師	吳玫慧	吳玫慧	吳玫慧
23	二仁導師	楊淑美	楊淑美	楊淑美
24	三忠導師	黃宣萍	黃宣萍	黃宣萍
25	三孝導師	林岱蓉	林岱蓉	林岱蓉
26	三仁導師	王吉俐	王吉俐	王吉俐
27	四忠導師	杜雨純	杜雨純	杜雨純
28	四孝導師	唐昌民	唐昌民	唐昌民
29	四仁導師	吳怡婷	吳怡婷	吳怡婷
30	五忠導師	黃彩綸	黃彩綸	黃彩綸
31	五孝導師	蘇玉如	蘇玉如	蘇玉如
32	六忠導師	涂文瑞	涂文瑞	涂文瑞
33	六孝導師	周儀雅	周儀雅	周儀雅
34	六仁導師	邱秉璿	邱秉璿	邱秉璿
35	特教班導師	莊琇雲	莊琇雲	莊琇雲
36	特教班導師	歐亞欣	歐亞欣	歐亞欣
37	資源班導師	洪綺襄	洪綺襄	洪綺襄
38	幼兒園導師	邱愛真		
39	幼兒園導師	余亭儀		
40	幼兒園教保員	施昱伶		

41 安招國小 陳志清 陳志清 陳志清

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.04.7 13:30-16:30	實施內容	桌上遊戲運用於特殊氣質兒童
地點	後紅國小資源班教室	記錄	陳志青
主講/指導者	後勁國小資源班林佑宗老師	出席人員	如簽到表

活動內容

一. 桌遊介紹及體驗

(一) 鯊口餘生玩具及氣球版

1. 玩家手上各拿著 1-5 數字的逃亡卡。
2. 每人選擇一張逃亡卡翻開並依數字小到大順序移動機器人, 數字相同不移動規則進行。
3. 全部人都移動完後, 鯊魚每次都會咬走游最慢的機器人身上一個零件。
4. 用過的卡牌就成廢牌, 玩家再從剩下的逃亡卡選擇一張進行下一回合。
5. 機器人雙手雙腳全被鯊魚咬壞就淘汰出局了。

(二) 不是我做的

玩法: 不是我家的 ○○ 做的
是別人家的 ○○ 做的

手銬:

1. 誣告: 你喊(老鼠), 但大家已無(老鼠)。
★誣告後可以看所有的人手牌一次
 2. 頂罪: 別人喊老鼠, 你卻丟出兔子。
 3. 被告: 其他玩家們. 6 種動物都洗脫嫌疑, 只有你家還有動物, 你會被銬收押。
- 遊戲結束: 某玩家領了 3 個手銬, 則遊戲結束

(三) 你有 ○○ 嗎

十二生肖

1. 發牌: 每人 3 張手牌。
2. 詢問動物: 你有 ○ 嗎
3. 對方「有」或「自己抓」。
4. 對方說「有」則可以繼續問別人或別張生肖。
5. 3 隻相同生肖卡為一墩, 最多墩為贏家。

(四) 殺人者, 天黑請閉眼

1. 所有玩家圍成圓圈, 主持人宣布: 天黑請閉眼, 所有玩家閉上眼睛。
2. 主持人指定殺手, 並宣布殺手請睜眼睛。
3. 殺手確認要殺害的目標後, 主持人宣布: 殺手請閉眼。
4. 主持人請所有人睜開眼睛, 被殺害的玩家可詢問所有玩家, 再推理找出殺手。

(五) MiMiQ

1. 玩家輪流藉由做出臉部表情來蒐集卡牌, 想辦法蒐集到最多組 3 張相同表情的卡牌
2. 行動玩家可詢問任一玩家手中是否有所裝扮表情的卡牌, 若有, 則須把卡牌交給行動玩家。
3. 蒐集到最多組卡牌的玩家即為遊戲贏家。

(六) 形色咚咚

1. 每位玩家拿取一組形狀各異, 顏色相同的木片, 並輪流放進中央的板子中, 依照最後停留的結果來獲得分數。

2. 有兩種情況會拿不到分數，第一種是碰到與自己相同的顏色，第二種是碰到與自己相同形狀的木片。

3. 所有人的木片都丟下去之後，遊戲就結束，最高分的玩家獲勝。

二. 問題與討論

(一) 可依學生的狀況或需求做簡化及延伸活動，如：在遊戲規則不變下，以肢體活動取代桌遊。

(二) 各種桌遊可訓練學生的能力，如：專注力、記憶力、推理能力、人際關係、情緒表達等。

◎活動照片



「鯊口餘生」的延伸活動-氣球版



「不是我做的」的延伸活動-肢體版



學員實際體驗桌遊



講師講解桌遊的規則

109 學年度高雄市後紅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

「桌遊融入特殊需求課程」

簽 到 表

社群時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00(第四次)

社群地點：後紅國小資源班教室

姓 名	服務學校	職 稱	簽 到
王香雅	後紅國小	資源班教師	王香雅
洪綺襄	後紅國小	資源班教師	洪綺襄
莊琇雲	後紅國小	特教班教師	莊琇雲
歐亞欣	後紅國小	特教班教師	歐亞欣
陳志青	安招國小	資源班教師	陳志青
翁竺綺	後紅國小	專輔教師	翁竺綺

第四次社群活動回饋表

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：王香雅

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

進行了各種桌遊遊戲，如：鯊口餵生、狼人殺人

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

講師自己改編的桌遊遊戲

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

感受特教教師對教學的熱情。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

透過分享，教學相長。

"謝謝大家"

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：王香雅

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

桌遊1：鯊口餵生玩具真人版

桌遊2：不是我做的、平片氣球版

桌遊3：殺人者、天黑請閉眼

桌遊4：你有00嗎？

桌遊5：Mafia

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

殺人者-天黑請閉眼。講師說明在這個遊戲中，其衣服顏色與是否過動或常不遵守常規的學生，都能安靜、專心的完成指令，讓我很好奇，想立刻測試看看。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

講師帶領多種桌遊，更用心、用節省經費的方式改造桌遊版本以利配合學生程度，期許自己在帶領學生玩桌遊時能充分運用講師所教。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

「不是我做的」及「天黑請閉眼」兩種桌遊都是不需要用到工具但卻能觀察學生反應及專注力的桌遊，迫不及待得想帶領學生玩。

"謝謝大家"

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：翁雪筠

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

鯊口餵生

不是我做的

Mafia

形色咚咚

殺人

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

1. 將桌遊改編成真人遊戲，讓桌遊延伸成有趣的動態遊戲，如深桌遊的長度，也增添趣味。

2. 形色咚咚規則簡單，但需要思考策略以獲得高分，適合用來訓練邏輯、衝動控制等。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

如何將同一款桌遊變成不同的課程

學習到多種桌遊的玩法和課堂應用

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

將Mafia應用在情緒主題的小團體課程

將形色咚咚應用於 ADHD 孩童的專注力訓練

"謝謝大家"

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：陳志青

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

各種桌遊體驗及延伸活動。

包括：鯊口餵生玩具及氣球版、不是我做的、

你有00嗎、殺人者天黑請閉眼、Mafia

形色咚咚

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

形色咚咚桌遊。這是一個比較簡單的遊戲，很適合孩子，它需要專注力及細心，有時候也需要一些策略。遊戲過程中充滿歡樂的氣氛。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

了解各種桌遊的玩法，並且能依孩子的程度來做延伸或簡化，有些桌遊甚至可以自己製作簡化版，依學生需求作調整。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

坊間的桌遊不便宜，希望可以找到經濟實惠又適合孩子的桌遊，或者自製簡單的桌遊。

"謝謝大家"

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：洪綺雯

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

體驗了不同類型的桌遊及其變化方式。

①鯊口餵生

②不是我做的

③殺人者

④共同記憶

⑤形色咚咚

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

桌遊除了在桌上進行外，也可以依照其規則或增減進行變化，使用更多的肢體動作或表情，並依照參與人員的學習進行調整，讓桌遊的價值更提升，也讓趣味性增加。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

學習到不同類型的桌遊及進一步變化與應用方式。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

將不同的桌遊調整應用於社會技巧的教學中

"謝謝大家"

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 7 日 13:00-16:00 (第 4 次社群)

社群活動內容：專注記憶與學習策略類桌遊介紹與應用

回饋人：歐亞欣

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

▲ 我看見遊戲不只是說明書上的那些樣，還有許多玩法和素材可以擴充和應用！

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

講師利用許多方式來擴充桌遊的操作方式，讓原本可能只是桌上操作的游戏變身成全身肢體都可以動的游戏。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

不被桌遊本身玩法設限，還有很多可以延伸等著我們去開發。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

我想把鯊口餵生應用在 ~~遊戲~~ 課，讓孩子透過肢體活動來有趣學習數學(比大小)。

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.04.21 13:30-16:30	實施內容	桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討
地點	後紅國小資源班教室	記錄	歐亞欣
主講/指導者	社群教師	出席人員	如簽到表

活動內容

一. 桌遊介紹

(一) 勇闖 EQ 神秘島



遊戲玩法

1. 每位玩家挑選角色，並於起點就位
2. 遊戲前，每人有 2 張勇士助人卡和 3 枚銀幣
3. 大家輪流轉轉盤，轉到數字幾就前進幾格
4. 遊戲結束後，進行金幣(2 個銀幣可換 1 個金幣)結算，獲得金幣多者獲勝
5. 遊戲牌卡介紹

【情境卡】：踩到驚嘆號，抽取一張情境卡回答問題(此時，卡牌不可翻至背面)，再依照情況選擇正確的回應水晶來解決，選擇完畢後，將牌卡翻至背面，依照所選的解決方法，獲得相對應錢幣

【冷靜卡】：若情境卡下方有冰塊符號，即抽取冷靜卡一張，並完成卡牌上指定行為，在依照情境卡的情況，選擇正確的回應水晶來解決。

【寶物卡】：抵達終點者即可獲得寶物卡一張，做出背後的指定行為後，即可獲得指定錢幣

(二) 人際特質覺知卡



【介紹】：透過四格漫畫的方式，以實際圖畫創造情境，讓參與者從中自我察覺是否具備某些特質，來探查自己的人際風格

【素材內容】：

1. 人際特質覺知卡：共 14 組圖，每組有四張依順序排列故事情境，可讓參與者學習辨識情境中講述的人格特質為何。
2. 人際特質檢核表：共 25 張。搭配覺知卡使用，主要讓參與者有對照的學習單，除了協助辨識出故事情境外，也立即連結到自身，檢視自身是否也曾出現該特質
3. 有利於人際關係的特質與態度檢核表：共有 13 種有利於人際關係的特質，透過自陳方式進行勾選，並以星等標示出符合程度，共 25 張
4. 情緒知多少：從 14 組圖卡情境中訓練同理心，猜測主角的內在情緒。共 25 張。

二. 問題與討論

(一)討論桌遊內容對特殊孩子是否需做程度上的調整，以資源班來說針對低年級輕度障礙學生尚可施行，僅有時需要師長在旁解釋或協助唸讀任務。若針對特教班孩子，因未實際操作，所以需要再評估。

(二) 人際特質覺知卡用於特殊孩子身上可能遭遇的困難為 1. 孩子無法針對圖卡進行順序排列 2. 對於各項人格特質的理解度低，需要花較多時間進行說明。

(三) 人際特質覺知卡的 14 組圖卡亦可透過事件發生前後順序來訓練孩子邏輯思考能力，其實就端看帶領者強調的重點在哪，適時將素材做出調整即可。

◎活動照片



勇闖 EQ 神秘島



勇闖 EQ 神秘島



人際特質覺知卡



人際特質覺知卡

109 學年度高雄市後紅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

「桌遊融入特殊需求課程」

簽 到 表

社群時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00(第五次)

社群地點：後紅國小資源班教室

姓 名	服務學校	職 稱	簽 到
王香雅	後紅國小	資源班教師	王香雅
洪綺襄	後紅國小	資源班教師	洪綺襄
莊琇雲	後紅國小	特教班教師	莊琇雲
歐亞欣	後紅國小	特教班教師	歐亞欣
陳志青	安招國小	資源班教師	陳志青

第五次社群活動回饋表

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00 (第 5 次社群)

社群活動內容：桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討

回饋人：王香雅

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

根據社群主題挑選桌遊，搜集教案並實際教學。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

伙伴為了尋找適合並對學生有幫助的桌遊所付出的努力。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

又認識了幾個桌遊並找到適合學生的調整方式。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

桌遊結束後對學生的提問與回饋。
增加

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00 (第 5 次社群)

社群活動內容：桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討

回饋人：莊晴雲

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 大家分享自己教過的桌遊遊戲。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

每位教師說出桌遊的優、缺點。葉華

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

討論如何進行桌遊，較適合時常需求的学生。
符合。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

期待大家的成果分享。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00 (第 5 次社群)

社群活動內容：桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討

回饋人：洪祚霖

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

學員合意了自己實際應用桌遊於社會技巧課中的經驗，及討論教學案例教案格式。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

在特教班的孩子中，雖然對遊戲規則理解困難，但透過老師的調整及重複練習，孩子們也能進行桌遊競賽了。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

認識不同桌遊的應用方式，及了解在不同情境下可能會遇到的困難。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

在遊戲結束後引導學生說出自我感受。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00 (第 5 次社群)

社群活動內容：桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討

回饋人：陳志青

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

桌遊運用在教學的情況及所遭遇到的困難

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

伙伴們一起討論，如何簡化，或設計更適合學生的桌遊。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

大家集思廣義，設計有關社會技巧課程的桌遊教案。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

教案的撰寫，及實際教學後，學生的反應。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 4 月 21 日 13:00-16:00 (第 5 次社群)

社群活動內容：桌遊在社會技巧課程中的應用與課程設計研討

回饋人：歐亞欣

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

認識新桌遊：勇闖 EQ 神秘島，及人際特質圖知卡。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

對於勇闖神秘島桌遊已投入了很久，今天課程中可以了解這套桌遊覺得開心，而且操作起來很像大富翁模式，應該很好上手於課程中和孩子分享。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

不管桌遊本身設計與社交技巧是否相關，遊戲的過程本身就是一種社交技巧的互動使用過程。有的孩子用得巧，有的孩子卻用得七零八落。此時，引導者的技巧與功力就很重要了！

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

想認識了解更多活動性的社交技巧相關桌遊，可以和卡牌性桌遊相互搭配使用。

“謝謝大家”

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.05.12 13:30-16:30	實施內容	桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討
地點	後紅國小二樓會議室	記錄	莊琇雲
主講/指導者	社群學員們	出席人員	如簽到表

活動內容

一. 討論社群的經費運用：

- (1)洪師：提出社群已支出品項，說明目前可以運用的經費，可用於購置桌遊產品，請各位學員踴躍提出討論。
- (2)學員：建議可採買競技使用的疊杯。
- (3)請各位會後可以再提出桌遊品項。

二. 桌遊融入教學分享與討論：

洪師分享實施「德國心臟病」桌遊，運用在資源班小組教學的經驗分享。遊戲規則是場上所有牌中，有任一種水果數量的合計值正好為5時(不多不少)，則所有玩家須搶按按鈴。洪師表示遊戲的對象是六年級資源班學生(一名中度智能障礙、一名輕度智能智障、一名學習障礙)，中度智能障礙學生對於合計值為5，理解有困難，輕度智能障礙學生也有些許理解困難，導致遊戲難以順暢進行，不斷受挫後，學生也難以專注持續。

三. 桌上遊戲融入教學之潛在問題

學員們分享這段時間運用桌遊教學時，特殊學生的回饋反應。王師表示學生容易在桌遊遊戲尚未開始時，就不明就裡發生爭吵，過程中也會因為沒有搶到第一，或是看到別人一直贏而心生不滿，往往很多時間都是再處理學生，因競賽在意輸贏誘發的情緒。莊師及歐師也同樣表示，在特教班桌遊教學，也是遇到相同情形，改善的方式，就是一直跟特教班學生強調桌遊競賽，最終贏家是那個不會發脾氣、哭鬧的人，目前此方法有讓遊戲更順暢進行，分享給其他學員參考。

四. 學習策略的討論

桌遊品項眾多，學員們討論目前已知可以運用在教學上的桌遊項目，大家彼此討論有哪些桌遊能幫助學生發展出自我的學習策略，例如嗒寶桌遊能提高學生注意力及記憶力。請每個學員開始利用桌遊運用在自己的班別，並將遊戲的實施過程、作法與學生回饋製成一份教學示例。

◎活動照片



討論學習策略



討論學習策略



學員實際體驗桌遊



學員實際體驗桌遊

109 學年度高雄市後紅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

「桌遊融入特殊需求課程」

簽 到 表

社群時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00(第六次)

社群地點：會議室

姓 名	服務學校	職 稱	簽 到
王香雅	後紅國小	資源班教師	王香雅
洪綺襄	後紅國小	資源班教師	洪綺襄
莊琇雲	後紅國小	特教班教師	莊琇雲
歐亞欣	後紅國小	特教班教師	歐亞欣
陳志青	安招國小	資源班教師	陳志青

第六次社群活動回饋表

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00 (第 6 次社群)

社群活動內容：桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討

回饋人：陳志青

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 教學示例教案的討論與撰寫
2. 學習策略類桌遊的玩法與應用

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

學員分享在玩桌遊過程中，如何處理學生的負面情緒問題。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

在遊戲過程中，如何避免學生產生負面情緒，可將「生氣與否」也列入比賽的一部份。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

市面上的桌遊百百種，但是適合特教生的桌遊不多，如何挑選淺顯易懂、規則簡單、操作方便又能融入課程的桌遊是一大課題。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00 (第 6 次社群)

社群活動內容：桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討

回饋人：王香雅

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

1. 教學示例教案討論與分享
2. 各類桌遊應用於學生的反應與回饋

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

在桌遊教學中，因輸贏導致學生的負面情緒反應，可在遊戲前訂定「這個桌遊是在比賽沒有生氣，而不是比誰贏」的規則。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

看似簡單的遊戲規則，即使是資源班的學生，仍要經過反覆(過度)的練習，才能熟練並進行遊戲。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

想要應用「這個桌遊是比誰沒有生氣，而不是比誰贏」的規則，看看學生的反應，希望減少處理學生負面反應的時間。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00 (第 6 次社群)

社群活動內容：桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討

回饋人：洪新豪

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

學員分享在課程中應用桌遊的類型與方式。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

有學員分享到比賽看誰玩遊戲不生氣，很有趣，也很實際。

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

桌遊只是媒介，要透過桌遊帶給學生什麼樣的學習是需要思考的。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

記憶力、注意力的桌遊在異質性高的團體中如何調整應用。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00 (第 6 次社群)

社群活動內容：桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討

回饋人：莊亞欣

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

討論桌遊社群可見購買的桌遊產品。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

1. 分享「德國心臟病」運用在資源班學生紀實情形。(資源班教師)
2. 特教班教師分享「咕丟」桌遊運用紀實情形

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

互相討論學習策略，如何運用在資源班 or 特教班學生身上，促進專業成長。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是...

期待大家的成果分享。

“謝謝大家”

109 學年度後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動回饋表

社群名稱：十二國民基本教育特殊教育課程之桌遊融入特殊需求課程

社群活動時間：110 年 5 月 12 日 13:00-16:00 (第 6 次社群)

社群活動內容：桌遊在學習策略課程中的應用與課程設計研討

回饋人：蘇亞欣

①我在今天活動內容中看到或聽到的內容是...

認識新桌遊：德國心臟病。

②在活動過程中我覺得印象最深刻的部分是...

因自己手上一組「瘋狂心臟病」的桌遊，今天社群時發現原來它是從德國心臟病改版而來，只是把圖案從水果變成可愛動物，玩法都相同！或許也可自己變化成日常用品或其他等等，讓玩家以同樣的規則，不同素材進行遊戲，同時擴展觀察能力！

③透過今天的活動，我覺得我的收穫是...

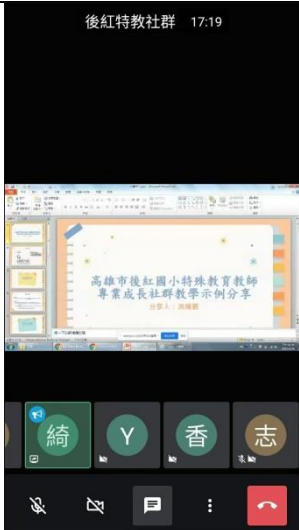
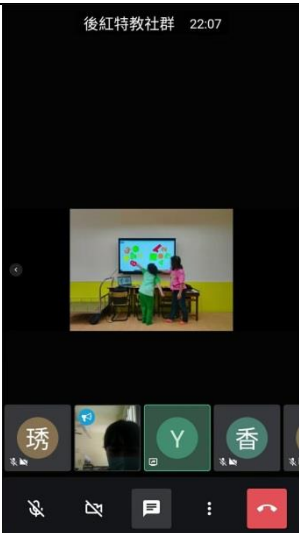
① 認識一組新桌遊。

② 桌遊的簡單版(1~5數字)對大人而言或許簡單，但在孩子尚未將數量心算化之前，確實有其困難度，有時可將桌遊轉化成教學素材，讓孩子用牌卡來練習數數，也藉此增加透過教材的吸引力，讓孩子更有學習動力，讓學習不再是課本、習作和學習單。

④未來我會想進一步了解或實際應用的是透過教材的吸引力，讓學習不再是課本、習作和學習單，讓學習樂於融於遊戲中於无形，也可讓自己的教學素材可以多元、豐富！！

“謝謝大家”

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群活動紀錄

社群主題	十二國民基本教育特殊教育課程之「桌遊融入特殊需求課程」		
日期/時間	110.5.26 13:30-15:30	實施內容	成果報告分享
地點	Jitsi 線上會議室	記錄	洪綺襄
主講/指導者	社群教師	出席人員	如附圖
活動內容			
一、成果報告分享 因應疫情，此次會議於線上召開，由社群成員各自分享自己本學期在教學中運用桌遊的成果，及進行心得分享。 ◎活動照片			
			
線上會議參與成員		社群教師於線上進行教學示例分享	
			
以簡報呈現教學成果		以照片分享教學方式	

教學示例

109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群教學示例

桌遊名稱	快手疊杯	實施領域	社會技巧
教學對象	六年級中度智能障礙學生及普通班同儕共 4 人	教學者	洪綺襄
教學目標	1. 能理解並遵守遊戲規則。 2. 能服從小組決議並完成指定的工作。 3. 能分享對遊戲過程或結果的想法。 4. 能保持與他人相處時的身體界限。		
桌遊玩法	一、原始玩法 每人一組杯組，由主持人或裁判展示牌卡，將五個顏色的杯子依照圖示的方式堆疊或排列，最快的者即獲勝。 二、調整擴充 調整—因特殊學生理解與動作速度較慢，所以安排其展示題目卡或當裁判，於小組競賽時輪流與不同同儕為一組。 擴充玩法—在橡皮筋上綁上數條棉繩，讓小組成員每人抓 1~2 條，合作拉開橡皮筋套住杯子一一進行堆疊。最快完成任務的小組即獲勝。 分享與討論—在遊戲過後請學生分享討論如何合作或幫助組員，讓小組更快速的方法，以及自己在遊戲中的情緒及感受。特殊學生則嘗試說出遊戲結果與自己在活動過程的心情。		
實施過程	一、學生反應 學生在參與過程很容易上手，馬上就能進入狀況，特殊學生能理解遊戲規則，也很努力地想要盡快完成，只是速度較慢，動作也較不靈巧，因而往往落後。同儕在與他同組的時候，多能盡力幫助他，甚至也有一、兩次能勝過其他組。學生在表達遊戲過程與結果的感受上是較不熟練的，特殊生的口語表達有其限制，對自己情緒的表達缺乏經驗，而普通班同儕雖然能表達情緒，在玩的過程也有發展策略，但要進一步說出想法或是回答開放性的問題則較不順暢。 二、優弱勢分析 因為規則簡單，對應圖片即可理解，在融合的團體中較容易增加參與度，且加入團體合作的元素，能增進互動、互助與協調的機會，提高了趣味性。但對特殊需求學生而言，雖理解遊戲規則，但反應及動作的速度仍與同儕有較大差距，且錯誤時難以自我修正，以競速的活動來說較為弱勢。		
省思建議	一、桌遊原本附的疊杯尺寸偏小，適合個人操作，建議團體操作或擴充玩法進行可以採用較大尺寸的杯子。 二、特殊學生在進行團體的遊戲之前，也許可先進行個別的預先練習，熟悉規則及遊戲方式，在合作遊戲及團體競賽時較容易進入狀況及有成就感。 三、持續讓學生練習在遊戲過程、或遊戲結束後的自我表達，讓學生習慣表達出自己的情緒、需求，也能透過彼此分享了解他人的想法及感受。		

活動照片



109 學年度高雄市後紅國小特殊教育教師專業成長社群教學示例

桌遊名稱	第一款嗒寶數與形 DOBBLE 123－中文版 第二款嗒寶 DOBBLE (Spot It)－中文版(哆寶)	實施 領域	學習策略
教學對象	特教班學生共 4 人 五年級：一名腦性麻痺學生(輕度智能障礙+中度肢體障礙) 四年級：一名重度罕見疾病學生(輕度智能障礙) 三年級：一名輕度智能障礙學生及一名中度智能障礙學生	教學 者	莊琇雲 歐亞欣
教學目標	1. 提升認知學習。 1-1 發展出適合自己的注意力策略。 1-2 發展出適合自己的記憶策略。 2. 提升動機與態度。 2-1 遵守學習規範。 2-2 願意接受指正，改善不適當的學習行為。		
桌遊玩法	遊戲介紹 第一款嗒寶數與形： 裡面有 31 張紙牌，每張紙牌上繪有 6 種符號，共由 30 種不同的符號所組成。任意兩張紙牌上都包含剛好一種相同的符號。想要獲勝，就必須在其他玩家之前先找到兩張卡牌上相同的數字或圖形。 一、簡化玩法： (1)遊戲前暖身： 進入團體遊戲前，要先讓特教班學生理解紙牌裡的形狀、數字、顏色後，教導辨識何者為相同的數字或圖形的對應，建立遊戲規則概念。 (2)單人遊戲： 發放每位學生各兩張紙牌，請學生各自練習尋找兩張紙牌裡的相同符號，找到之後大聲說出符號名稱。 (3)兩人小組遊戲： 安排兩人一組進行遊戲競賽，每組每人各自發放 10 張紙牌，雙方各自先出示一張紙牌攤開放置在桌面中央，開始尋找兩張牌面的相同符號，優先喊出相同符號者，可以獲得對方紙牌一張，遊戲持續進行，直到有一方紙牌用完，擁有最多紙牌者優勝。 二、調整說明 因特殊學生理解與動作速度較慢，所以一開始先進行遊戲前暖身活動，再安排單人遊戲，確認每位特教班學生理解遊戲規則後，才進行兩人小組展開競賽活動。 遊戲介紹 第二款嗒寶 DOBBLE (Spot It)－中文版(哆寶)：		

	50 多種符號，55 張牌，每張卡片有 8 種符號，但是在每兩張卡片之間，都存在一對相同符號喔。玩家需要用最快的速度找出兩張紙牌中的相同符號後，大聲說出它的名稱。 一、簡化玩法： (1)遊戲前暖身： 如同第一款的活動方式，先讓特教班學生理解紙牌裡的 50 多種的符號圖案名稱，此款的重複度較高，需一一確認每位學生是否可以說出符號名稱後，教導辨識何者為相同的符號的對應，建立遊戲規則概念。 (2)單人遊戲： 發放每位學生各兩張紙牌，請學生各自練習尋找兩張紙牌裡的相同符號，找到之後大聲說出符號名稱。 (3)兩人小組遊戲：如同第一款遊戲方式。 二、正式玩法：混亂高塔(玩家為四位特教班學生) 將紙牌洗勻，在每位玩家面前發下一張面朝下的牌，剩餘紙牌由教師持有，桌面中央放置個淺盤，遊戲開始時，玩家立刻將自己面前的紙牌攤開，每個玩家試著儘快找出自己的紙牌與老師發放在淺盤中的紙牌中相同的符號。第一個找出符號並喊出名稱的玩家，即可拿取走淺盤中的紙牌，並把它正面朝向疊放在自己面前的紙牌上。此時，教師繼續發放紙牌在淺盤中進行遊戲，直到教師手中所有的紙牌都被拿光為止。遊戲結束時，獲得最多紙牌的玩家贏得勝利。 三、調整說明： 混亂高塔的原始玩法是將剩餘紙牌組成一個抽牌疊，整疊面朝上放在桌子中央，由於特教班學生的衝動控制力較差，看到一疊紙牌放置桌子中央，會引起部分學生擅自主張自行取走紙牌狀況，或是優勝者一次取走兩張紙牌等各式突發狀況。故調整為剩餘紙牌由教師持有，以利於維持遊戲的進行。
實施過程	一、學生反應 第一階段：認識遊戲 學生對於要玩遊戲表現出開心的狀態，一開始一對一上台熟悉遊戲(教師將卡牌放大在電視上)時，大家都能在獨立/協助下找到相同的物件，完成任務！ 第二階段：單人遊戲 相較於第一階段的搜索物件，此階段的視覺物件變小(遊戲牌卡)，有些學生找不到相同物件時就開始顯得急躁或想放棄，需要老師適時介入協助或提供方法，讓孩子可以順利找到答案。 第三階段/正式階段：兩人小組遊戲/混亂高塔 兩人遊戲必然出現競爭，勝利的孩子很開心，輸的孩子開始出現情緒(哭泣、放棄遊戲)，師長需要出面處理孩子的情緒，適時地提示弱方孩子線索，讓兩人間的勝負差異性縮小，使遊戲可以向下進行。 二、優弱勢分析 1. 這四位特教班學生本身即具備認識幾何圖形和數字，及各種顏色的認知。透過

	尋找相同符號的活動，能增進學生的注意力及記憶力。 2. 此遊戲需要腦、視、口、手各項相互能力配合，對於口語、動作啟動較慢的孩子，在這遊戲上就會較顯吃虧，因此需要安排協助人員在旁。
省思建議	一、因為特教班的每個孩子學習能力和各方條件相差甚大，因此對於第一次接觸的桌遊接受度也各不相同，因此在第一次遊戲時，建議有較多的協助者在旁，讓活動可以順利進行，也降低孩子因對第一次接觸遊戲產生挫折感進而排斥的狀況。 二、因學生能力差異大，在第一次團課只是讓孩子初步認識遊戲內容與玩法，為接續課程，建議可先進行個別的練習，讓每個孩子充分了解遊戲的玩法及提升遊戲熟悉度，如此在第二次進行團課時，孩子的能力差距縮小了，遊戲的互動性與趣味性才能因此而提升。 三、特殊孩子雖然能力弱於普通同儕，但是經過多次的練習還是能發展出屬於自己的遊戲策略，建議可以讓已發展出自己策略(或獲勝率高)的孩子向同學們發表自己的遊戲方法，以激發其他孩子的模仿以及觸發其他策略產生的可能。 四、遊戲過程中，不論是勝方或敗方都會有情緒出現，有時孩子的情緒量會大到讓遊戲無法進行甚至觸發連鎖情緒，因為特教班孩子無法像一般孩子可以自己轉化掉遊戲中產生的負面情緒，甚至有時還會把日常生活中對同學的愛恨情仇加入遊戲中，因此當孩子在遊戲中情緒量過大的時候會建議先暫停遊戲或將遊戲的重點轉移至「不生氣」才是贏家的模式，讓孩子適時的緩和情緒。處理孩子在遊戲中的情緒也是活動過程中的另一項重大工程。 五、因遊戲牽扯勝負，因此建議教師在進行分組時，除了考量孩子的能力外，孩子對勝負感受的表達也是需要關注的一環。 六、透過多次的個別及團體練習，每個孩子在搜尋的速度上都變快，表示孩子能專注在當下的視覺線索中，有的孩子視覺搜尋能力或許較弱，但也在活動中發展出自己的獲勝策略，例如：鎖定自己手牌上最明顯(大)的圖示，只要桌面上出現了相同的圖示，就直接說/指出答案，一場遊戲下來，孩子也獲得的不少牌卡。每個孩子都有其「生存之道」，建議協助者在旁適時的鼓勵、提供協助，只要孩子不放棄，就有希望啦！

活動照片



第一階段：遊戲規則說明



第一階段：一對一上台練習



第一階段：一對一上台練習



第二階段：單人遊戲



第三階段：兩人對戰



正式階段：混亂高塔