



109學年度高雄市
正興國民小學
特殊教育教師專業成長社群
~特正團桌遊樂

十二國民基本教育特殊教育課程之特正團桌遊樂 辦理成果報告

研習名稱	109學年度高雄市正興國民小學 特殊教育教師專業成長社群 ~特正團桌遊樂
研習目的	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
研習時間	109年10月~110年6月的週三的13:30-16:30
研習對象	本校行政人員、特教教師、實習老師
參加人數	12人
研習地點	正興國小
成效評估	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資源班訓練學生閱讀桌遊的遊戲說明書並練習表達能力，邀請普通班同儕入班進行融合活動，促進同儕接納。 2. 資優班調整坊間桌遊形式與規則，增進資優班學生了解特教班學生的需求，並結合資優班動態成果發表會展示社群成果。 3. 特教班進行樂玩桌遊，帶領特教生在教學活動時融入遊戲，並藉由資優班與特教班一起玩桌遊(融合活動)，繪出與生活經驗相關的圖案(符號)，製作出特教班學生可上手的桌遊。
檢討與建議	一個學年的共備時間較短暫，組員還有許多課程待開發，之後的社群課程可以再延續

社群計畫執行表

壹、依據：109年10月15日高市教特字第10938042300號函辦理。

貳、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。

參、主辦單位：高雄市政府教育局。

肆、承辦單位：高雄市正興國民小學。

伍、協辦單位：高雄市特殊教育資源中心。

陸、參加對象：本市普通班及特殊教育班級的教師皆可報名。

柒、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。

捌、實施期程：109年10月至110年6月的週三13:30-16:30。

玖、參加人數：參與研討社群以 4-12人為限，以報名先後順序為主。

拾、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。產出至少1份教材、教案或教學示例，送至本市教育局集結，進行本市優秀特殊教育教材成果展現。

二、社群名冊：

項次	姓名	職稱	服務學校	備註
1	余蕙如	資源班教師	正興國小	社群召集人
2	黃姿綾	資源班教師	正興國小	
3	顏錦雀	資源班教師	正興國小	
4	林嵐欣	資源班教師	正興國小	
5	陳秀英	資源班教師	正興國小	
6	楊雯婷	資優班教師	正興國小	
7	吳侑邦	資優班教師	正興國小	
8	陳佳琪	特教班教師	正興國小	
9	王瓊翎	特教班教師	正興國小	
10	李信興	輔導主任	正興國小	
11	王若雯	專輔老師	正興國小	
12	林文鵬	衛生組長	正興國小	

三、運作策略：

(一) 方式：本校特教班級共有資優班、資源班與特教班三種班型，目前主題課程規劃略述如下：

1. 資源班：

- (1) 閱讀桌遊的遊戲說明書並練習表達說明
- (2) 邀請普通班同儕入班遊戲(融合活動)

2. 資優班：

- (1) 資優班學生訪談特教班老師，了解特教班學生的能力與需求
- (2) 調整坊間桌遊的形式與規則
- (3) 結合資優班動態成果發表會展示社群成果

3. 特教班：

- (1) 樂玩桌遊(講師推薦的坊間桌遊)
- (2) 資優班與特教班一起玩桌遊(融合活動)。

(二) 課程規劃：

1. 聘請專家指導：邀請教授或本市特教輔導團輔導員辦理相關課程主題講座、諮詢會議…等。
2. 教師社群主題研討：特教桌遊實務探討、問題與解決。

3. 實施進度：

項次	日期/時間	實施內容	實施方式	主講或討論者	地點	人數
1	109/10/26 1330-1630	確定各班型之課程架構與內容	共同備課	楊雯婷、吳侑邦 王瓊翎、陳佳琪 顏錦雀、林嵐欣 余蕙如、黃姿綾 陳秀英	正興國小	12
2	109/12/02 1330-1630	特教班、資源班與資優班目前課程執行現況(分享與討論)	專業對話	楊雯婷、吳侑邦 王瓊翎、陳佳琪 顏錦雀、林嵐欣 余蕙如、黃姿綾 陳秀英	正興國小	12
3	109/12/30 1330-1630	1. 介紹多種適齡的桌遊與調整方式 2. 討論與挑選各班型適合執行教學的桌遊(列清單)	校外專家指導	外聘桌遊老師 中華民國遊戲教育協會	正興國小	12
4	109/03/31 1330-1630	資優班與特教班、資源班與普通班之融合課程執行現況分享	經驗分享	楊雯婷、吳侑邦 王瓊翎、陳佳琪 顏錦雀、林嵐欣 余蕙如、黃姿綾 陳秀英	正興國小	12
5	110/05/17 1330-1630	資源班課程： 我讀. 我說. 我玩 特教班課程： 原來桌遊可以這樣玩!	公開授課	王瓊翎、陳佳琪	正興國小	12
6	110/06/09 1330-1630	期末檢討與反思 成果發表會	成果發表	余蕙如、黃姿綾	正興國小	12

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

拾貳、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)。

拾參、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。

拾肆、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。

拾伍、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學年度高雄市正興國民小學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特正團桌遊樂
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 (外聘)	1.5	時	2,000	3,000	外聘講師
2	講義與教具材 費	6	場	1,500	9,000	購置與計畫直接有關之教具教材，核實報支，每場以1500元為計，共6場1500*6=9000
3	成果製作	1	式	2,000	2,000	成果冊印刷製作
4	雜支	1	式	1,000	1,000	文具、資料夾等，不超過上列總費用10%
合計	15,000元整					得依實際支出相互勻支。
總計：新台幣 壹萬伍仟元 整						

承辦人

單位主管

會計主任

校長

研習辦理照片



桌遊協會林同亮老師介紹各類桌遊 110/12/30



桌遊教師介紹桌遊的種類及玩法 110/12/30



嘗試牌卡桌遊的遊戲 110/12/30



嘗試「格格不入」桌遊拼圖接龍 110/12/30



桌遊「數字火車 EXPRESS 20」介紹 110/12/30



老師們嘗試「拉密」桌遊的玩法 110/12/30

社群活動會議紀錄(簽到表)

109 學年度高雄市正興國民小學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特正圍桌遊樂

一、研討目的：

- (1) 確定各班型之課程架構與內容
- (2) 共同備課、討論相關事宜

二、時間：109 年 10 月 26 日(三)下午 1:30-4:30

三、地點：二棟三樓資源班教室

姓名	職稱	簽到	簽退
余蕙如	資源班教師	余蕙如	余蕙如
黃安綾	資源班教師	黃安綾	黃安綾
林嵐欣	資源班教師	林嵐欣	林嵐欣
顏錦雀	資源班教師	顏錦雀	顏錦雀
陳秀英	資源班教師	陳秀英	陳秀英
吳侑邦	資優班教師	吳侑邦	吳侑邦
楊雯婷	資優班教師	楊雯婷	楊雯婷
王瓊翎	特教班教師	王瓊翎	王瓊翎
陳佳琪	特教班教師	陳佳琪	陳佳琪
李信興	輔導主任	李信興	李信興
王若雯	專輔老師	王若雯	王若雯
林文鵬	衛生組長	林文鵬	林文鵬
郭凡菁	實習教師	郭凡菁	郭凡菁
王齊磊	實習教師	王齊磊	王齊磊
陳昱諭	實習教師	陳昱諭	陳昱諭

109 學年度高雄市正興國民小學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特正圍桌遊樂

一、研討目的：

- (1) 討論特教班、資源班與資優班目前課程執行現況
- (2) 進行分享、討論及專業對話

二、時間：109 年 12 月 2 日(三)下午 1:30-4:30

三、地點：二棟三樓資源班教室

姓名	職稱	簽到	簽退
余蕙如	資源班教師	余蕙如	余蕙如
黃安綾	資源班教師	黃安綾	黃安綾
林嵐欣	資源班教師	林嵐欣	林嵐欣
顏錦雀	資源班教師	顏錦雀	顏錦雀
陳秀英	資源班教師	陳秀英	陳秀英
吳侑邦	資優班教師	吳侑邦	吳侑邦
楊雯婷	資優班教師	楊雯婷	楊雯婷
王瓊翎	特教班教師	王瓊翎	王瓊翎
陳佳琪	特教班教師	陳佳琪	陳佳琪
李信興	輔導主任	李信興	李信興
王若雯	專輔老師	王若雯	王若雯
林文鵬	衛生組長	林文鵬	林文鵬
陳昱諭	實習教師	陳昱諭	陳昱諭
郭凡菁	實習教師	郭凡菁	郭凡菁
王齊磊	實習教師	王齊磊	王齊磊

109 學年度高雄市正興國民小學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特正圍桌遊樂

一、研討目的：

- (1) 介紹多種適齡的桌遊與調整方式
- (2) 討論與挑選各班型適合執行教學的桌遊
- (3) 進行分享、討論及專業對話

二、時間：109 年 12 月 30 日(三)下午 1:30-4:30

三、地點：二棟三樓資源班教室

姓名	職稱	簽到	簽退
余蕙如	資源班教師	余蕙如	余蕙如
黃安綾	資源班教師	黃安綾	黃安綾
林嵐欣	資源班教師	林嵐欣	林嵐欣
顏錦雀	資源班教師	顏錦雀	顏錦雀
陳秀英	資源班教師	陳秀英	陳秀英
吳侑邦	資優班教師	吳侑邦	吳侑邦
楊雯婷	資優班教師	楊雯婷	楊雯婷
王瓊翎	特教班教師	王瓊翎	王瓊翎
陳佳琪	特教班教師	陳佳琪	陳佳琪
李信興	輔導主任	李信興	李信興
王若雯	專輔老師	王若雯	王若雯
林文鵬	衛生組長	林文鵬	林文鵬
陳昱諭	實習老師	陳昱諭	陳昱諭
郭凡菁	實習老師	郭凡菁	郭凡菁
王齊磊	實習老師	王齊磊	王齊磊

109 學年度高雄市正興國民小學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特正圍桌遊樂

一、研討目的：

- (1) 特教班、資源班與資優班與普通班之融合課程執行現況分享
- (2) 進行經驗討論及專業對話

二、時間：110 年 3 月 31 日(三)下午 1:30-4:30

三、地點：二棟三樓資源班教室

姓名	職稱	簽到	簽退
余蕙如	資源班教師	余蕙如	余蕙如
黃安綾	資源班教師	黃安綾	黃安綾
林嵐欣	資源班教師	林嵐欣	林嵐欣
顏錦雀	資源班教師	顏錦雀	顏錦雀
陳秀英	資源班教師	陳秀英	陳秀英
吳侑邦	資優班教師	吳侑邦	吳侑邦
楊雯婷	資優班教師	楊雯婷	楊雯婷
王瓊翎	特教班教師	請假	請假
陳佳琪	特教班教師	陳佳琪	陳佳琪
李信興	輔導主任	李信興	李信興
王若雯	專輔老師	請假	請假
林文鵬	衛生組長	請假	請假

高雄市長三民區正興國小109學年度第一學期

第一次特教教師專業學習社群會議紀錄(109.10.26)

(一) 社群規劃說明與討論

1. 說明成立此社群的目的：期待在特教領域裡進行跨班型（特教班、資源班與資優班）、跨領域的對談與教學設計，打破學科疆界，激盪教學火花，讓每位學生從中學習並充分發揮自己所長，將所學帶入生活並享受樂趣。
2. 說明本學期以及下學期社群的規劃方向與目標
3. 經費規劃與暫定書籍清單討論
4. 公開授課討論：預計下學期進行公開授課，將由特教班負責，屆時共備、授課與議課的時間，再請特教班夥伴提供，資源班將視狀況再決定是否參與公開授課。

(二) 確定課程架構

1. 確定各班型之課程架構與目標：

- (1) 資優班學生發揮多元創意與所學，成功將桌遊調整成適合特教班學生的玩法，並於資優班動態成果發表會展示成果。
 - (2) 資源班學生能透過桌遊說明書進行閱讀理解策略與口語表達之學習，並邀請班上同儕到資源班參與桌遊融合課程。
 - (3) 特教班學生能與資優班學生一起樂玩桌遊，並能將桌遊納入下課休閒活動的項目之一。
2. 以上依照計畫所擬定的教學活動執行，但會視狀況滾動式修正，如：資優班學生也可以與資源班學生一同共玩桌遊

(三) 其他：

1. 確認下次社群的時間與實施方式：將邀請『咪咪桌遊教室』蔡佩珊老師前來分享各式桌遊
2. 請夥伴於11/18(三)前提出想了解的桌遊類型或名稱，以便桌遊講師了解並介紹相關桌遊。

(四) 散會 15:00

第二次特教教師專業學習社群會議紀錄(109.12.02)

(一)講座內容摘要

1. 玩桌遊的前置作業之經驗分享：

- (1)安全性的考量:特教班學生尤其需要注意桌遊使用的材料是否安全與堅固
- (2)規範說明:情緒控管(輸贏的情緒挫折處理)、遊戲規則與規矩先建立清楚
- (3)建議老師先體驗遊戲，才能知道如何因應學生能力並發揮創意調整遊戲

2. 體驗桌遊：

- (1)動物疊疊樂：專注、肢體協調穩定
- (2)多寶：視眼搜尋能力，考驗反應力
- (3)德國心臟病:數數、手眼反應
- (4)火柴會說話:抽象符號、詞彙理解、想像
- (5)起司天堂：老鼠不追上貓、吃起司、數學(分數概念)
- (6)過河拆橋:策略思考
- (7)叢林探險:自然科學、計分可練習四則計算
- (8)水果沙拉：數學計算、記憶考驗

(二)教師討論與挑選合適各班類型的桌遊

經各項遊戲活動體驗後，討論適合讓各班別學生，或是方便資優班學生改編給特教班學生使用的桌遊項目：

- (1)資優班：多寶、起士天堂
- (2)資源班:德國心臟病、動物疊疊樂、起司天堂、叢林探險、格格不入以及火柴會說話。
- (3)特教班：多寶、德國心臟病、水果沙拉

(三)散會 15:30

(一)特教班

目前讓學生們結合特殊需求的課程，試玩一些規則簡易的桌遊，如哆寶、彩虹蛇、蛇梯棋等，讓學生們從桌遊課程的進行，訓練學生聽懂遊戲的玩法，強化口語理解的能力，並藉由輪流、等待的過程，建立學生遵守遊戲規則的表現。觀察到學生一開始因不理解規則不太會玩，但是透過多次練習，就愈來愈上手，愈來愈能體會到桌遊的樂趣。

(二) 資源班

1. 低年級組：

藉由簡化的方式，能讓過動學生學會輪流等待，能力較差反應較慢的學生也能學會遊戲的方法，其他學生也能專注遊戲過程，閃靈快手很適合資源班的學生使用。

2. 中年級組：矮人礦坑和怪獸來了。

1. 矮人礦坑的角色是用抽籤的，學生會自我設定破壞者就是不好的角色，所以抽到破壞者時常會有情緒，老師必須引導、安撫，導致遊戲必須中斷一些時間。另外學生還不太懂得隱藏自己的角色，常一抽到就迫不及待公告周知，所以遊戲的趣味性及懸疑性會降低。

2. 怪獸來了：遊戲規則較複雜，若單純用講述方式學生無法理解，須配合影片，還好出版公司有製作影片講解遊戲規則，讓老師在帶領上輕鬆不少。此遊戲需要的時間較長，光是一節課進度很少，學生常玩得不過癮。另外遊戲主旨希望各個角色合作，跟以往玩的遊戲不太一樣，所以剛開始學生對合作很陌生，遊戲中老師需要不斷提醒與引導，有部分學生能開始接受與別人合作，少部分仍難以做到。

3. 五年級組：

雖然遊戲規則很簡單，只要在輪流翻牌的過程中，觀察在場所有的牌的某種水果數量剛好是5個就按鈴，考驗學生的敏捷力及專注力！本節課的遊戲玩家是兩個亞斯及一名語障學生！三人都有豐富的玩牌經驗，卻是第一次接觸這項遊戲。三人的反應其實都很好，但仍需要分出高下。其中一名亞斯兒耐挫力較弱，被人搶先就成為他的爆點。雖然事先一直重申遊戲規則及可能遭遇的挫折，要做好接受遊戲結果的心理準備，一旦落後還是無法接受。然而每次演練情緒失控的強度及時間長度能漸漸降低，可以做為社會技巧的情緒調節教學活動設計的參考。

4. 六年級組：

先瀏覽桌遊書的標題與架構，並從簡易的遊戲『德國心臟病』進行說明書的導讀與常見用語的介紹，如：玩家、棄牌堆、牌庫、起始玩家等，雖然部分學生已玩過德國心臟病，但對於文字內敘述之理解，仍無法獨立正確理解，需要分段並提問引導，另外，更需要配合實際操作以加深印象，目前已能依照說明書的規範進行遊戲，學生遇到問題也會主動提出以釐清迷思，但如何有結構性且清楚向他人介紹遊戲規則，目前仍有困難。

(三) 資優班

資優班學生對桌遊興趣極高，為挑選可改良給特教班學生的桌遊，興致高昂地嘗試許多款兼具趣味及認知目標的桌遊，但學生僅靠少數幾次觀察特教班同學的經驗，認識過於初淺，僅能考量到智力程度，但還有精細動作、粗大動作方面特教班個別差異大，需引導資優班孩子再深入做區分，甚至必要時同款桌遊，可以分組進行。詳細改良建議尚待訪談特教班教師、再次入班觀察方能定案。

(三)散會 13:40

高雄市立三民區正興國小109學年度第二學期

第四次特教教師專業學習社群會議紀錄(110.03.31)

(一)資優班

本學期計畫是資優班入特教班觀課、訪談老師、決定要調整的桌遊、決定執行方式(簡化規則、提示策略、課前演練)、正式上課。

目前資優班學生已進入特教班觀課，觀察特教班同學的特質和老師教學策略等，讓學生對特教班有更進一步的認識，孩子發現的確與原先想像的不同，特教班同學也可以上繪本、玩遊戲，只是內容與教學方式需要調整。

經學生綜合討論，決定使用語破天機、哆寶做改良，將規則簡化、圖案更換成特教班同學正在學習的內容，讓他們能運用桌遊在玩樂中複習。下週預定訪談教師，向特教班老師報告欲改良的內容、操作規則，請特教班老師給予專業意見。

(二)資源班

【一、二年級組】

目前一二年級資源班學生，對於桌遊很感興趣，但是要讀說明書，對學生有困難。目前採取策略是請有玩過的學生或老師說明遊戲規則，再請其他未玩過的學生重述，看看是否了解，如學生未能說出或是不清楚，則由老師補充，再實際演練一次後，在進入正式遊戲。藉由遊戲規則的說明，訓練學生聆聽和表達。本學期預計持續此策略，在不同桌遊的遊戲規則說明上，讓學生熟練聆聽能力和表達能力。

【三、四年級組 A】

預計在社會技巧課，每位學生邀請班上一位好朋友到資源班一起玩桌遊。社會技巧課成員為三、四年級 ADHD、情緒行為障礙學生共七位，讓學生票選三個曾經玩過的桌遊，把老師當成不會玩此三套桌遊的新手，用口述方式講解規則，並將三套桌遊玩過一輪之後，選出學生一個最喜歡、最適合介紹給班上同學的桌遊，到時候邀請班上同學入班時，會由資源班學生介紹桌遊規則，並一起進行遊戲。

一開始介紹規則時，學生沒有系統、結構，想到什麼講什麼，第二套開始老師提示應依序說明遊戲目的、牌卡功用等等，學生才稍稍說得清楚些，預計普通班同儕入班時，會準備投影片，讓學生有結構的說明遊戲規則。

【四年級組 B】

進行圖像記憶對對碰的相關桌遊，執行教師心得如下：1. 將圖像轉為記憶，激發專注與邏輯思考，提升智能發展；2. 學生為了贏得比賽，會集中注意力，在時限內盡量記住所有圖像的位置，無形中活化大腦，開發了智力潛能；3. 透過遊戲認識世界著名景點、蔬果名稱、生活物品名稱等；4. 學習有秩序的輪流等待及勝不驕敗不餒的精神。

【五年級組】

目前的桌遊課融入課程，教導學生能合適表達自己的情緒、如何將自我需求和困難表達出來。不定期實行4~5次。如：桌遊「勇闖EQ神秘島」，學生選擇角色棋，再依遊戲棋盤的地點選擇「情境卡」及「冷靜卡」。「情境卡」提供日常情境搭配著「緊張」、「失望」、「期待」、「害怕」等不同情緒，學生選擇合適的方法，如「冷靜卡」提供的策略，如：「慢慢由1數到20」、「尋求協助」、「好好跟同學說自己的感覺」等。讓學生從遊戲中學會辨識自己的情緒並用合適的語句來表達自己的感覺。

【六年級組】

延續上學期閱讀桌遊說明書課程執行之困難與發現，故本學期選擇內容較具結構的說明書，並事先將內容重新排版、調整文字大小和間隔後再讓學生進行說明書的閱讀。規劃課程進行方式如下：先引導孩子理解說明書的內容後(閱讀與操作同時進行)，再透過「圖片與問答」進行遊戲方法(或步驟)的理解檢核，並提供「架構表」進行摘要練習(孩子先練習口語簡述，再將說出的內容寫出，老師再介入加以潤飾修正)，最後一同合力製作該款桌遊的說明海報。

目前已進行「細菌大爆炸」桌遊說明書之課程，並合力製作出第一張說明海報，接下來是「格格不入」，希望可以完成三款桌遊說明書的簡介。未來將訓練學生將海報內容說明清楚。預計五月底，利用社會技巧課程或語文課，邀請同儕入班進行相關融合活動，由資源班的孩子透過海報說明遊戲方式，並與同儕進行遊戲。

(三)特教班

依照特教班的學生之前玩過哆寶的經驗，這學期結合社會及藝文課程，以「我的家鄉」為主題，介紹三民區舊火車站「三塊厝」及周邊著名景點：榮泉彈珠汽水工廠、三鳳中街、三鳳宮、三民街等，除了實際走訪之外，更請孩子繪製相關圖案，做成復刻哆寶的桌遊。

特教班預定於 5/17(午休時段)舉行公開授課說明會(說課)、5/18 第六節公開授課、5/19 第五節進行專業回饋分享會(議課)，授課名稱為「桌遊 DIY」，授課領域為生活/藝文。

◎彙整「社群執行教學成果與省思統整」

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：顏錦雀 任教：資源班 教學對象：二年級

教學活動



教學活動說明：

利用教學簡報，跟學生說明遊戲設置，訓練學生的聆聽能力。



教學活動說明：

利用教學簡報，請學生一起讀遊戲規則，增進閱讀能力。

教學省思

因為學生的年級較低，加上閱讀能力較弱，對於遊戲說明書無法從頭到尾自己讀完，因此採取由老師利用教學簡報先說明桌遊遊戲規則，再讓學生用自己的話說出來，以便了解學生是否理解遊戲規則，並且讓學生找其他同學說明自己想要玩的桌遊，訓練學生的說話能力。最後學生依據自己喜歡的桌遊進行分組玩。

在教學過程中，遇到的困難是，學生年紀較低，需要尋找適合的桌遊及轉化桌遊規則，讓學生理解，進而學生能說明遊戲規則讓其他同學聽懂。而實際開始玩時，更需要隨時注意學生的互動情形，以免學生起衝突。

◎其他：學生成果照(學習單、海報等)



說明：學生跟同組同學說明桌遊玩法。



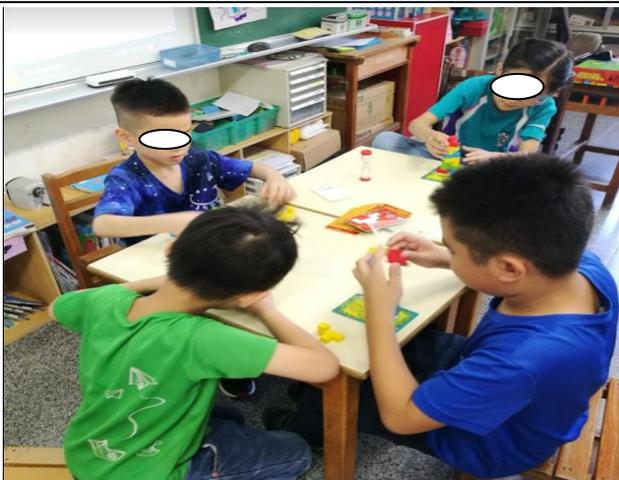
說明：學生找同學說明自己想玩的桌遊玩法。



說明：分組玩桌遊。



說明：分組玩桌遊。



說明：分組玩桌遊。



說明：分組玩桌遊。

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

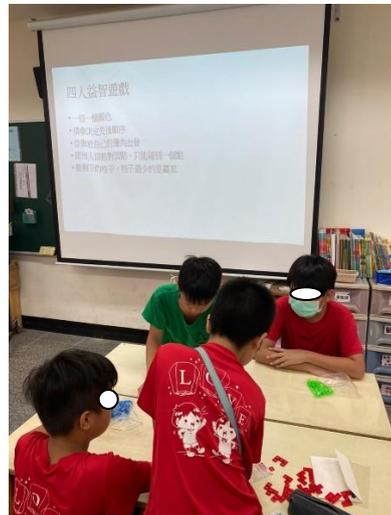
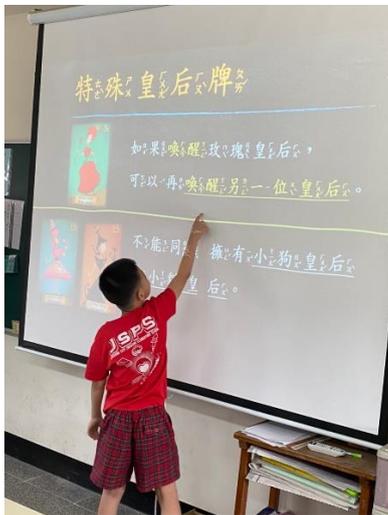
【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：林嵐欣

任教：資源班

教學對象：三、四年級

教學活動



教學活動說明：

資源班學生邀請一位普通班同儕到資源班玩桌遊，由資源班學生說明規則。

教學活動說明：

遊戲期間如遇到問題，可依據螢幕上的提示由資源班學生自己向普通班同儕說明。

教學省思

1. 學生對於能邀請普通班同儕到資源班一起玩桌遊非常期待，普通班同儕也對資源班很好奇，遊戲過程出乎意料的平和與融洽。
2. 大部分資源班學生能看懂簡單的遊戲說明書，但要有系統的講解讓同儕聽懂則有困難，因此本次活動由老師協助整理遊戲說明，事前先演練後再讓學生上場說明給普通班同儕聽。預計下學期讓學生練習整理、分析、歸納遊戲說明，老師逐步褪除提示。

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：陳秀英 任教：資源班 教學對象：四年級

教學省思

社會技巧-桌遊實施心得

名稱：圖像記憶對對碰

1. 將圖像轉為記憶，激發專注與邏輯思考，提升智能發展。
- 2 學生為了贏得比賽，會集中注意力，在時限內盡量記住所有圖像的位置，無形中活化大腦，開發了智力潛能。
3. 透過遊戲認識世界著名景點、蔬果名稱、生活物品名稱等。
4. 學習有秩序的輪流等待及勝不驕敗不餒的精神。

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

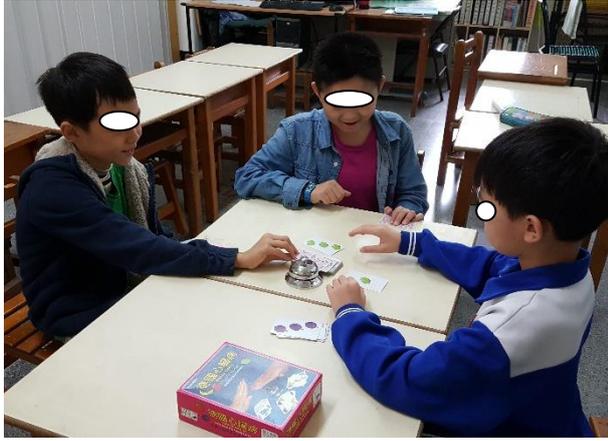
【特正團—情緒成語桌遊樂】

執行教師：余蕙如

任教：資源班

教學對象：四、五年級

教學活動



教學活動說明：暖身活動，看誰動作最快！
試試自己的心臟強不強？



教學活動說明：勇闖EQ神秘島，依遊戲棋盤的地點選擇「情境卡」及「冷靜卡」

教學省思

課程設計簡要說明：

桌遊「勇闖EQ神秘島」，學生選擇角色棋，再依遊戲棋盤的地點選擇「情境卡」及「冷靜卡」。「情境卡」提供日常情境搭配著「緊張」、「失望」、「期待」、「害怕」等不同情緒，學生選擇合適的方法，如「冷靜卡」提供的策略，如：「慢慢由1數到20」、「尋求協助」、「好好跟同學說自己的感覺」等。讓學生從遊戲中學會辨識自己的情緒並用合適的語句來表達自己的感覺。因此將桌遊課融入語文課程」教導學生能合適的用語文來表達情緒、將自我需求和困難表達出來。如：設計「情緒成語賓果」，讓學生在各情境中，將自己學過的情緒的四字成語，應用在提供的句子裡面。

心得省思：

孩子常難以察覺自己情緒並合適的表現出來，這個桌遊的設計剛好給予孩子提供良好的策略，教導他們在一些情境中該如何反應及表達。玩過一輪後，他們也漸漸了解，遇到一些情境要採取哪一種方法最合適。因此，再接著設計情緒成語的活動，讓孩子能更精確辨別出成語的應用。

◎其他：學生成果照(學習單、海報等)

勇闖 EQ 神秘島

◎故事起點



水晶情緒王國是一個充滿歡笑又溫馨的國家，裡面的孩子每天都開開心的玩，活潑、聽話、又有禮貌。可是，有一天，鄰近的「森漆漆」星球突然爆炸，大量輻出一種毒素在空氣中，吸到這種毒素的大人及孩子，脾氣會變得()，會突然變得很容易生氣、愛罵人，為了一點小事就哭，事情做不到就尖叫，並且不想分享玩具，為了一個小事情就哭，無時無刻都可以聽到吵架聲……「這是我的!」「我最討厭你了!」「我不要!」「我不會!」還有爸媽罵孩子的聲音「你給我坐好!」「我數到三，不然就……」「去罰站!」

為了拯救受到「森漆漆」星球爆炸毒素侵襲的水晶情緒王國，長年睡在王國裡的六隻神獸決定挺身而出!它們分別是「彬彬有禮」的繽紛象、「勇氣十足」的奇幻鷹、「熱愛思考」的霹靂兔、「好人緣」的寶寶熊、「反應敏捷」的精靈豚、「活力十足」的俊俊虎。

他們決定找出在上個世紀傳說中，深受祖先留下的神奇寶物，來拯救水晶情緒王國。究竟六神獸是否能找到寶物，藉著寶物的神力，讓王國裡的人擺脫毒素的影響，維持好情緒，以變出開心的心情呢?

說明：桌遊「勇闖 EQ 神秘島」的故事說明，訓練孩子的閱讀理解能力。

高雄市正興國小桌遊遊戲語文作業單

情緒成語賓果

老師要發考卷了，我感到()，非常害怕!

我把錢弄丟了，心裡()，非常緊張!

運動會比賽，我們班的拔河比賽得到第一名，我們高興得()!

弟弟把爸爸心愛的盆戳打破了，爸爸氣得()!

妹妹的洋娃娃丟掉了，她()，非常傷心難過!

好不容易盼到星期天，結果下起傾盆大雨，郊遊取消了，真讓人()!

情緒對對碰

說明：情緒成語賓果，找出合適的情緒四字成語。

勇闖 EQ 神秘島

◎故事起點



水晶情緒王國是一個充滿歡笑又溫馨的國家，裡面的孩子每天都開開心的玩，活潑、聽話、又有禮貌。可是，有一天，鄰近的「森漆漆」星球突然爆炸，大量輻出一種毒素在空氣中，吸到這種毒素的大人及孩子，脾氣會變得()，會突然變得很容易生氣、愛罵人，為了一點小事就哭，事情做不到就尖叫，並且不想分享玩具，為了一個小事情就哭，無時無刻都可以聽到吵架聲……「這是我的!」「我最討厭你了!」「我不要!」「我不會!」還有爸媽罵孩子的聲音「你給我坐好!」「我數到三，不然就……」「去罰站!」

為了拯救受到「森漆漆」星球爆炸毒素侵襲的水晶情緒王國，長年睡在王國裡的六隻神獸決定挺身而出!它們分別是「彬彬有禮」的繽紛象、「勇氣十足」的奇幻鷹、「熱愛思考」的霹靂兔、「好人緣」的寶寶熊、「反應敏捷」的精靈豚、「活力十足」的俊俊虎。

他們決定找出在上個世紀傳說中，深受祖先留下的神奇寶物，來拯救水晶情緒王國。究竟六神獸是否能找到寶物，藉著寶物的神力，讓王國裡的人擺脫毒素的影響，維持好情緒，以變出開心的心情呢?

說明：完成的討論作品

高雄市正興國小桌遊遊戲語文作業單

情緒成語賓果

老師要發考卷了，我感到()，非常害怕!

我把錢弄丟了，心裡()，非常緊張!

運動會比賽，我們班的拔河比賽得到第一名，我們高興得()!

弟弟把爸爸心愛的盆戳打破了，爸爸氣得()!

妹妹的洋娃娃丟掉了，她()，非常傷心難過!

好不容易盼到星期天，結果下起傾盆大雨，郊遊取消了，真讓人()!

情緒對對碰

說明：完成的成語賓果遊戲

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：黃姿綾

任教：資源班

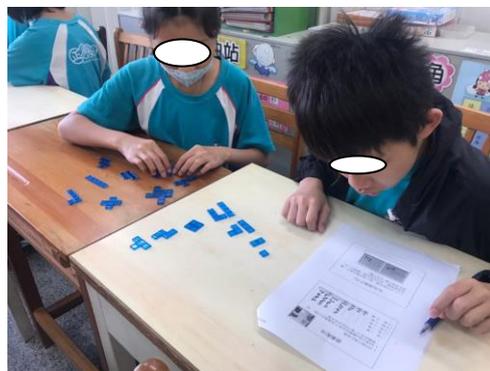
教學對象：六年級

教學活動



教學活動說明：

引導孩子閱讀桌遊的相關資訊，包含：遊戲名稱、年齡與人數、配件、遊戲規則等。



教學活動說明：

請孩子利用具體物，試著理解文字內容的涵義或是予以正確性檢核。



教學活動說明：

1. 理解後，請孩子試著用「口述」與「摘要策略」將遊戲規則列點簡述。
2. 無法一下子寫出完整句的學生，先試著用畫圖方式呈現。



教學活動說明：

將孩子簡述的內容呈現，透過「表決」選出簡單扼要且清楚的語句，並一起製作桌遊說明海報。

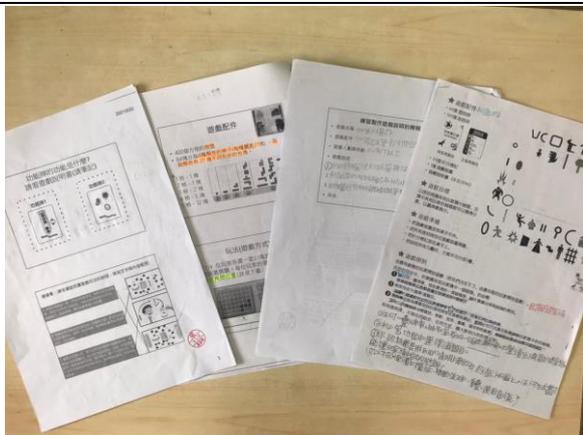
教學省思

1. 雖然學生已六年級，但整體閱讀能力不佳，因每種桌遊說明書的內容排版不一，有的缺乏結構，有的說明冗長，加上用字遣詞學生不熟悉，故需要老師予以分段呈現或是引導重點句，陪同學生歸納與摘要，過程中再次教導孩子列出重點與摘要等學習策略。
2. 一開始學生總搞不懂的說明書的內容，也缺乏耐性仔細閱讀，但透過步驟引導、實作與再閱讀，學生提高了動機並啟動閱讀腦，漸懂得先閱讀標題，並試著說出閱讀到的內容，從中老師再予以理解錯誤的分析與矯正。遊戲規則引導結束後進行閱讀成果的評估，當學生玩到一半覺得規則不清楚時，會主動翻說明書再次確認，而不是馬上問老師或放空

不思考，值得肯定。但仍有幾位程度較弱的學生需要老師大量協助或以其它替代方式完成學習單，另外也透過同儕合作的方式以達到部分參與。

3. 因疫情停課的影響，無法進行原計畫的融合活動，只能透過線上課程摘要，甚是可惜。

◎其他：學生成果照(學習單、海報等)



說明：
將說明書的內容分段呈現(與教師簡報同步)，並從中引導閱讀理解策略與摘要技巧。



說明：
閱讀後，讓學生試著上台說看看自己理解的意思。



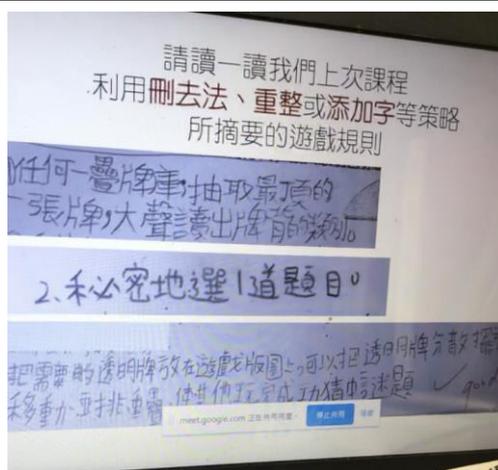
說明：
閱讀後，讓學生試著玩遊戲以檢核。



說明：
大家一同合作完成「桌遊說明海報」



說明：
完成且張貼在教室外的桌遊說明書海報



說明：
因疫情停課，改由線上完成最後一組遊戲的摘要，並請孩子練習打字呈現。

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：王瓊翎、陳佳琪

任教：特教班

教學對象：2、3、5、6年級

教學活動



教學活動說明：讓學生結合社會科課程，進行三鳳中街的店家繪圖創作。



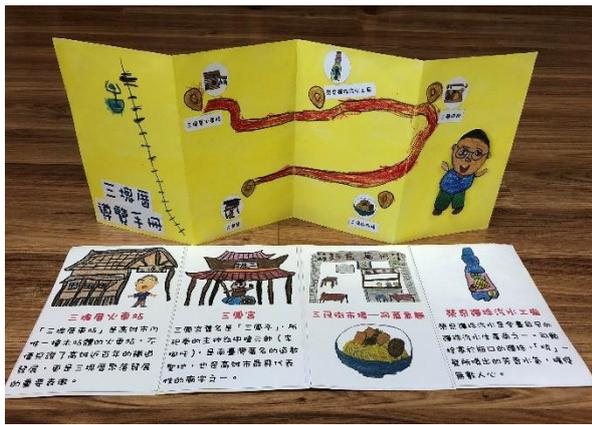
教學活動說明：利用藝文課完成三鳳中街的店家完成作品圖，並將圖檔轉交給資優班學生進行後續的桌遊設計。

教學省思

結合社會科家鄉「三塊厝」在地課程，內容包括：三塊厝火車站、三鳳宮、三民街市場、榮泉彈珠汽水工廠及三鳳中街等。讓學生透過簡報認識、仿畫景點及桌遊的進行，加深學生對於家鄉「三塊厝」的認識，課程的討論也更順暢有感。

另外資優班學生依孩子的程度及學生的作品進行桌遊的調整設計，入班引導也提供孩子一個融合的機會，班上的學生都玩得很開心。

◎其他：學生成果照(學習單、海報等)



說明：
將學生繪製三塊厝景點與介紹，製成導覽手冊。



說明：
將學生繪製三塊厝景點，製成三塊厝哆寶，利用桌遊加深學生對於景點的印象。



說明：
學生在進行三塊厝哆寶，利用桌遊加深學生對於景點的印象，並強化學生對於哆寶遊戲規則的認識。



說明：
學生在進行三塊厝哆寶，利用桌遊加深學生對於景點的印象，並強化學生對於哆寶遊戲規則的認識。

109學年度正興國小教師專業學習社群之執行成果與教學省思

【特正團—桌遊×語文×藝術×融合樂】

執行教師：楊雯婷

任教：資優班

教學對象：五年級

教學活動



教學活動說明：設計改良桌遊前，先進行資料蒐集、入班觀察特教班同學上課。



教學活動說明：設計過程中，隨時請特教班老師給予建議。



教學活動說明：訪談特教班教師，確認設計改良想法、圖板與指示物製作是否符合特教班同學需求。



教學活動說明：B組【語破天機-三鳳中街探險版】實際共玩，資優班學生正用海報說明分組方式、規則，用大量的圖示、結構化的步驟說明。

教學活動說明：
共玩時，搭配肢體提示、口語提示，引導特教班同學順利進行遊戲。



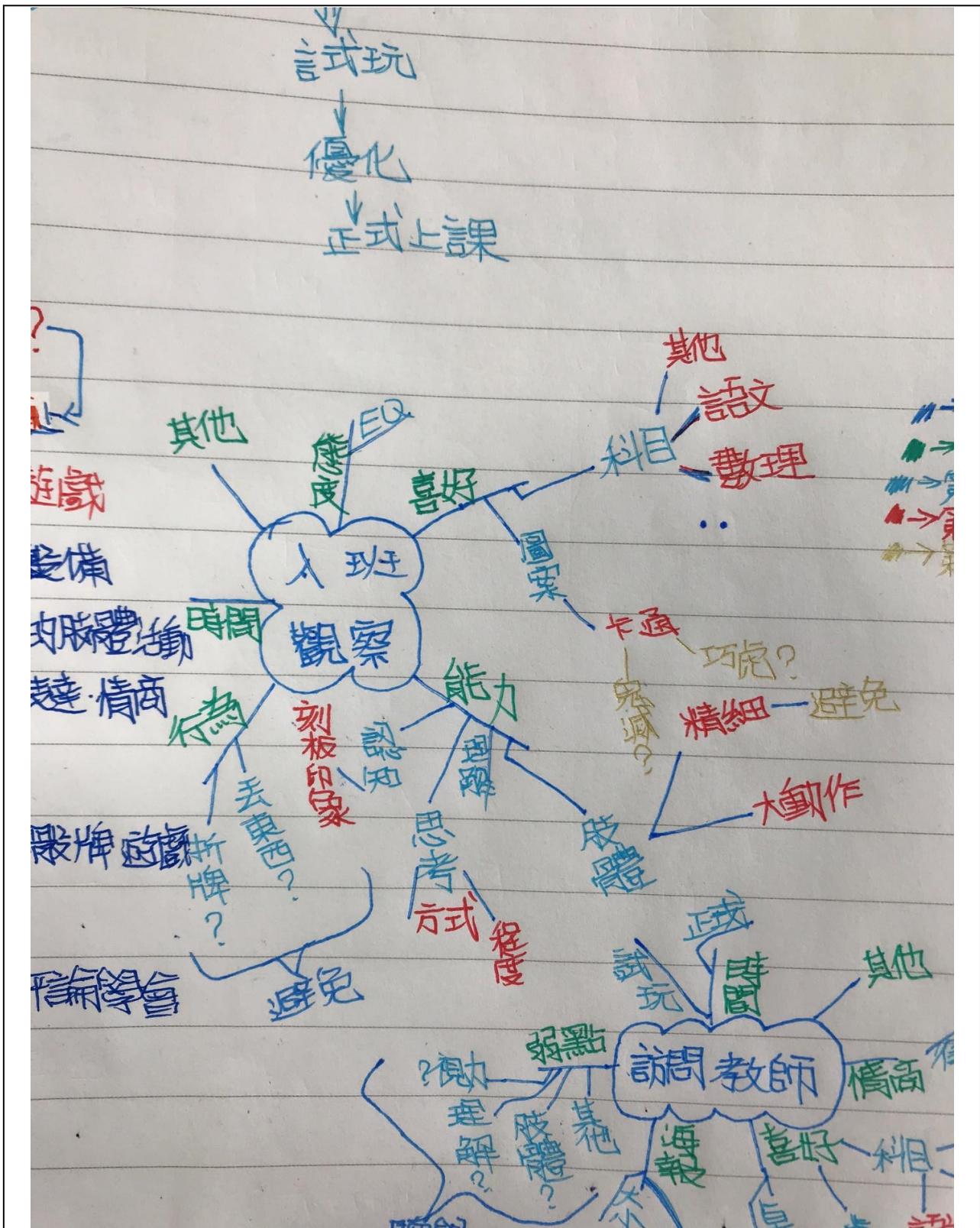
B組入班共玩的大合照

教學省思

這套課程教學目標主要結合特殊需求領域的情意發展與研究技能，融入語文、藝術目標，進行跨域設計，原預設五年級學生分A、B組，依照特教班同學的需求設計兩款改編桌遊，入班共玩，因疫情影響停課，B組學生未能如期完成活動，僅停留在設計完成階段，著實可惜，A組的【語破天機-三鳳中街探險版】順利完成。

孩子們一開始對於這項任務是興奮地，桌遊是很好的媒介，但從選定欲改良的桌遊開始，就發現資優班學生是過度樂觀，並未真正認識特教班同學、總以自己的經驗與角度思考去設計遊戲，課堂上的討論常是透過實際入班觀察與特教班老師反覆討論，最後才修改出適宜的遊戲機制，拿出最一開始的版本對照之下，孩子們發現差異極大，一起檢視整個歷程，收穫良多。孩子們可以學習站在對方的角度看事情、經歷問題解決的過程，任務導向帶來很大的成就感。

◎其他：學生成果照(學習單、海報等)



說明：學生入班觀察筆記，針對特教班同學的各面向做紀錄，成為設計改良桌遊的參考資料。

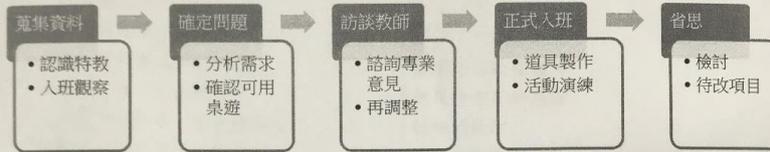
班級：五年七班
姓名：張尚維

桌遊研究

(一) 研究目的：改良一套適合和特教班同學一起共玩的桌遊

(二) 研究對象：特教班

(三) 研究流程：



(四) 研究結果：

- 我們的改良桌遊主題是 語破天機 —— 三鳳中街 探險版
- 調整的重點為：
 - 調整規則難度：
 - 僅保留圖片放提示
 - 簡化圖版
 - 增加各商店賣的圖片，讓人更容易得分。
 - 改良遊戲配件：
 - 題目卡用圖取代文字。
 - 指示物改用瓶蓋製作，更易尋取。
 - 彈性修改獲勝機制：
 - 時間到最高分 or 最快的得分。
- 個人觀點（請使用觀點句句型，提出三個個人觀點）

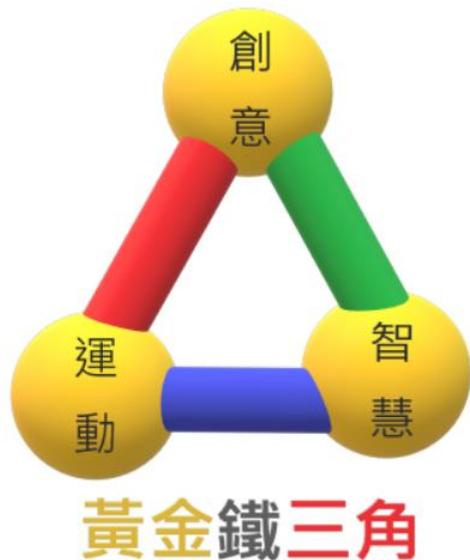
我不同意... 因為...	我覺得... 因為...	我質疑... 因為...	我認為... 因為...
我同意... 因為...	我推斷... 因為...	我預測... 因為...	我的結論是... 因為...

- 我覺得他們喜歡我的桌遊，因為他們笑得很開心。
- 我推斷分組沒有非常公平，因為阿嬾那一組太強了，導致得分不均。
- 我預測他們想再玩一次，因為上次沒有分出勝負。

說明：課程結束統整想法。



說明:A 組完成入班共玩的【語破天機-三鳳中街探險版】，圖板簡化後，僅保留兩種提示-商店圖、物品圖。考量特教班學生的精細動作較不佳，紅藍黃三種顏色的指示物、燈泡計分物用營養午餐優酪乳的大瓶蓋製作。



A 組為黃金鐵三角桌遊公司，公司 LOGO 印製在桌遊圖板上

A 組題目卡設計，每張印製成 A5 明信片大小，厚度適宜，方便特教班同學抽取。

哆寶之慢慢來高塔

配件設計:

預計挑選14張圖(內含9人照片、5個上課學過內容)

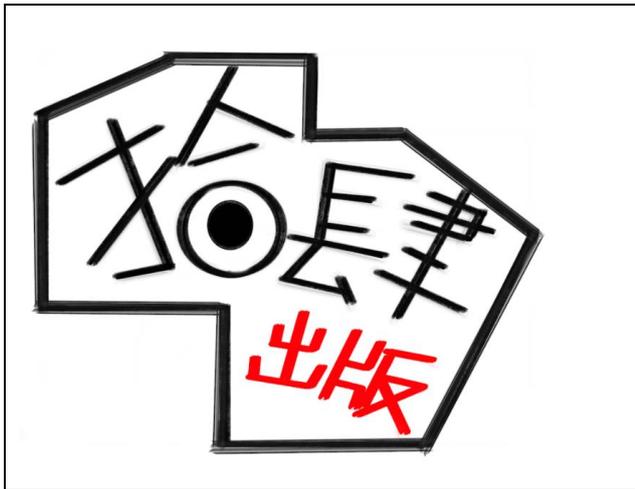
每張遊戲卡(大小約A5)上會有4個圖案，共55張遊戲卡

規則:

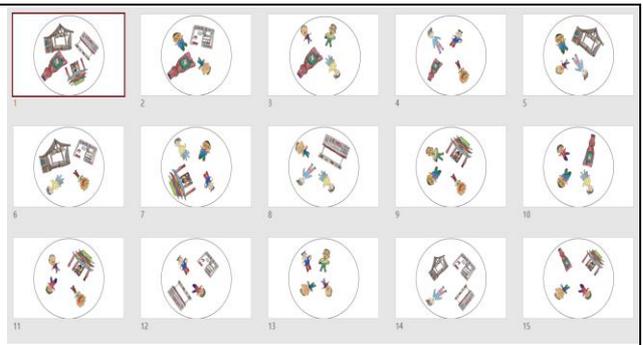
- 1.面朝下留一張牌至中央，剩下牌均分給每個玩家
- 2.每個玩家同時翻開自己手牌
- 3.比對中間的牌，有同樣圖案者喊出圖案名字
- 若未重複就按鈴一次
- 4.喊中玩家將牌放置中央，成為新的比對牌
- 5.最先將牌出完的玩家獲勝



B 組學生設計【哆寶之慢慢來高塔】預計要使用的規則，搭配特教班同學產出的自畫像，設計桌遊圖卡，增加趣味性。



A 組學生設計的桌遊公司 LOGO，原預計印製在桌遊圖板上。



A 組利用特教班同學作品繪製的自畫像、戶外教學地點圖，設計哆寶圖卡。

附件、社群運作情形

1. 社群運作時間

- 有固定時間，運用學校所安排之共同空堂。
 有固定時間，運用學校所安排之學年/領域備課時間。
 有固定時間，運用放學後時間。
 無固定時間。

2. 社群運作空間

- 學校有足夠空間，可以讓社群有討論之地點。
 有固定空間，由行政規劃。
 有固定空間，由召集人安排。
 學校沒有足夠空間，可以讓社群有討論之地點。
 無固定空間，由行政規劃。
 無固定空間，由召集人安排。

3. 學校行政對我們社群提供的行政支持情形：

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

4. 公開授課的內容與社群主題有關。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

5. 社群成員均能參與每場社群活動。

- 100% 75% 50% 25%

6. 我們社群中的教師能相互合作達成社群共同的目標。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

7. 參與此社群符合社群成員的需求。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

8. 參與此社群對社群成員的教學專業有助益。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

9. 社群成員能運用社群所學實踐於課堂教學中。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

10. 參與此社群對社群成員的學生學習有助益。

- 非常符合 符合 有點符合 不太符合 不符合 非常不符合

11. 社群成員具持續參與社群意願。

- 非常願意 願意 有點願意 不太願意 不願意 非常不願意

12. 我有繼續帶領社群的意願。

- 非常願意 願意 有點願意 不太願意 不願意 非常不願意