

專業成長計畫
臺南市政府教育局
106學年度下學期【培文國小】辦理【教師專業學習社群】
成果摘述表

學校名稱：培文國小 填表人：黃麗卿
執行期間：107.2~107.6 經費：5000

社群名稱	桌遊在教學上的應用	
社群運作概述	1. 進行桌遊教學時，先把希望達到的教學目的放在心中，將桌遊和學科概念整合，讓學生盡情的去玩，其實不需要刻意指導，學生在玩遊戲的過程中就會自然而然玩出原先設定的教學目標，結束後再和課程結合，引導學生討論。	
達成情形	1. 桌遊提供機會讓學生可以應用所學習的概念、促進合作、探究和批判性思維，透過遊戲的機會，訓練學生解決衝突、應用策略的能力 2. 把桌遊當教具，把教具當桌遊，讓學生習慣遊戲的思維，遊戲的過程，教師可扮演帶領著或遊戲者的角色，等學生熟悉遊戲後再逐漸退出。	
社群運作成果	1. 形色牌的運用可以訓練邏輯的思考、空間感和直覺的反應能力 2. 恐怖人體模型讓學生可以讓小朋友大朋友熟悉人體器官的各個位置 3. 打蒼蠅桌遊遊戲訓練玩家們的圖像辨識力及行動反應力	
活動照片6-12張	編號：01 日期：107.4.11 文字說明：蛇梯飛行棋，玩法類似大富翁遊戲，拋擲骰子，讓點數移動 	編號：02 日期：107.4.11 文字說明：除了反應力之外，還有辨識能力，對數字及顏色比較多樣化時能否找到正確的數字或顏色打並拿到分數 

<p>活動照片6-12張</p>	<p>編號：01</p> <p>日期：107.4.11</p> <p>文字說明：除了反應力之外，還有辨識能力，對數字及顏色比較多樣化時能否找到正確的數字或顏色打並拿到分數</p> 	<p>編號：02</p> <p>日期：107.5.30</p> <p>文字說明：蛇梯飛行棋，玩法類似大富翁遊戲，拋擲骰子，讓點數移動</p> 
<p>活動照片6-12張</p>	<p>編號：01</p> <p>日期：107.5.30</p> <p>文字說明：除了反應力之外，還有辨識能力，對數字及顏色比較多樣化時能否找到正確的數字或顏色打並拿到分數</p> 	<p>編號：02</p> <p>日期：107.5.30</p> <p>文字說明：恐怖人體模型讓學生可以讓小朋友大朋友熟悉人體器官的各個位置</p> 
<p>備註</p>		

日期：107 年 6 月 15 日