

- 2. 提供社群活動空間與設施
- 3. 協助社群經費核銷
- 4. 校長關心及鼓勵教師發展領導才能
- 5. 專業人才邀約
- 6. 社群召集人增能研習
- 7. 其他

二、社群運作紀錄

(一) 社群運作期程

次	日期	時間	實施內容	地點	講師/ 主持人	參加 人數
1	107.09.18	09:00 至 11:00	悅趣化教學設計概念分享	書法教室	葉瑜真	10
2	107.09.25	09:00 至 11:00	語文科遊戲融入教學：相關教學遊戲分享討論	書法教室	林韡臻	10
3	107.10.09	09:00 至 11:00	語文科遊戲融入教學教學活動設計討論	書法教室	林韡臻	10
4	107.10.23	09:00 至 11:00	數學科遊戲融入教學：相關教學遊戲分享討論	書法教室	葉瑜真	10
5	107.10.30	09:00 至 11:00	數學科遊戲融入教學教學活動設計討論	書法教室	葉瑜真	10
6	107.11.02	09:00 至 11:00	遊戲融入教學共同備課與教學實例討論	資優三教室	林韡臻	10
7	107.11.05	09:00 至 11:00	遊戲融入教學課程教學觀課	資優三教室	林韡臻	10
8	108.03.12	09:00 至 11:00	自然科遊戲融入教學：相關教學遊戲分享討論	書法教室	王啟豪	10
9	108.03.19	09:00 至 11:00	自然科遊戲融入教學教學活動設計討論	書法教室	王啟豪	10

10	108.04.30	09:00 至 11:00	成果探討及專 業回饋	書法 教室	葉瑜真	10
----	-----------	---------------------	---------------	----------	-----	----

(二)社群成果

藉由講師分享及共同討論，從教學現場在教學上面臨的一些教學狀況，藉由悅趣化學習的方式增進學生提高學生對於課堂學習的興趣及學習成效。



講師進行分享



講師進行分享



講師進行分享



小組成員進行課程討論



針對學生學習狀況進行討論



學生課堂學習



公開授課



公開授課-學生課堂學習表現



公開授課後議課



公開授課討論之相關表單

(三)運作省思與建議

1. 桌上遊戲有助於提昇學習動機，並從活動中培養學生團隊合作以及獨立思考的能力。
2. 課程設計可與其他領域進行結合。
3. 考量學生之獨特性，教師可與學生一同創作或自行研發富有教育內涵之桌遊。
4. 課程設計可結合重大議題，如：海洋教育、多元文化、國際議題等內容。
5. 課程可結合資優班特殊需求課程，如：領導才能、情意課程等。