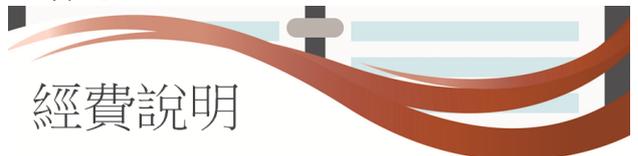


專業成長計畫
臺南市政府教育局
106年度【裕文國小】辦理【教師專業學習社群】
成果摘述表

學校名稱：臺南市東區裕文國民小學
執行期間：106年1月1日~106年11月30日

填表人：徐宥炘
經費：5,000元整

社群名稱	桌遊融入教學學習社群					
社群運作 概述	<p>社群目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過認識桌遊活動，並將其應用在教學活動上， 2. 藉由桌遊活動的課程設計，激發學生的學習興趣及提升學習效果。 <p>社群會議期程：</p>					
	場次	時間	實施內容	實施方式	主持	地點
	1	106.3.8	社群運作模式討論及目前教學方式分享	討論、省思對話	宥炘	資源班
	2	106.5.17	認識音樂節奏類桌遊	討論、備課	宥炘	資源班
	3	106.5.31	認識卡牌式桌遊活動	討論、備課	宥炘	資源班
	4	106.6.28	公開觀課及校內分享	觀議課、討論	宥炘	會議室
5	106.9.13	運用桌遊優化綜合領域學習活動	專家講演、實作	校長	會議室	
達成情形	<ol style="list-style-type: none"> 1. 邀請專家學者到校講習，共1個場次。 2. 桌遊融入教學應用，開發跨領域課程教學活動，共計9個班級，桌遊融入學習領域包含特教、國語、數學、英語、本土語、綜合及班級經營。 3. 桌遊融入班級經營及輔導應用，由本校高年級導師及輔導組長，在校內親職講座中介紹桌遊活動，引導家長與學生透過桌遊互動學習，並且探索孩子的學習潛能及人格特質。本校輔導教師，並設計多款輔導桌遊，在個案輔導時，透過桌遊與個案學生建立信任關係及進行諮商輔導。 					
社群運作 成果	<p>研習日期時間:106年03月08日13:30時~16:00時</p> <p>研習內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 經費說明 <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: 24px; font-weight: bold;">經費說明</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖核定經費5000元整 ❖影印費1736元整 ❖講師鐘點費3200元整 ❖講師補充保費64元整 </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. 討論會議記錄人 					

會議紀錄

❖請老師討論決定會議紀錄的順序

❖2017/3/8庭君

❖2017/4/5雅婷

❖2017/5/31思宏

❖下學期三次

3. 討論邀請的講師人選

邀請講師

❖陳孟秀老師(武君怡老師社團好友)

❖劉力君老師(南瓜妹)

4. 桌遊活動- 矮人礦坑

矮子礦坑改編在教學上- 班級經營

桌面前方擺上起點，後方終點的牌(覆蓋)，將全班分5-6組，老師出題，答對的組別可以獲得一張道路卡，最後各組依序擺上道路卡，先走至金礦的組即獲勝。

研習日期時間:106年05月17日 13:30時~16:00時

研習內容:

1. 桌遊活動- Panda Monium 貓熊樂園

貓熊樂園改編在教學上- 英語

結合 From Head to Toe 英語繪本，將卡片上的圖片改為動物並依照繪本內容，將每個動物的動作做出，做錯動作者將桌面所有卡片取回，擁有最少卡片者，即為贏家。

2. 桌遊活動- 法老密碼

法老密碼改編在教學上- 英語

可搭配 CVC words 設計骰子和單字卡。丟骰子，依據出現的字母，率先拼讀出單字者可取走單字卡。最後，統計單字卡上的分數，最高分者獲勝。

社群運作
成果

研習日期時間: 106年5月31日13:30時~16:00時

研習內容:

1. 桌遊-彩虹派對

規則說明:

當太陽、雲、雨滴換上不同的表情面具、穿上七彩新衣，你能察覺它們的相同之處嗎？你的目標是拍擊場上具有相同條件的三張牌以獲取得分，並成為積分最高的玩家。在這場派對中，不僅需要敏銳的觀察力，矯捷的身手更是不可或缺，你必須搶在其他玩家前命中正確目標，才能奪得最後的勝利。

教學應用:

使用各種語言將卡牌上相同的條件(顏色、表情面具…)說出後拍擊。

社群運作
成果

	<p>2. 桌遊-地產大亨 規則說明： 與傳統的大富翁規則一樣，玩家擲骰子前進，收購最多土地的人為贏家。 教學應用：班級經營，將學生分組，一組有代表一個富翁，小組表現優良即可擲骰子進入遊戲版面中購買城市，每週統計各組現有金額，當週最富有的小組可以享有特殊的獎勵，將大富翁融入班級經營策略中。</p>
<p>社群運作 成果</p>	<p>研習日期時間:106年03 月08日13:30時~ 16:00時 研習內容： 邀請桌遊設計者及台灣科技大學迷你教育遊戲團隊專案講師劉力君老師到校分享。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 桌上遊戲的定義 2. 示範如何從眾多的桌遊出版品中，選用和教學方法貼近的桌遊媒材 3. 說明如何從遊玩經驗中萃取可以轉換應用於個人任務、小組討論的玩法 4. 討論如何從關切領域，找出切合遊戲情境的單元來設計適性的活動
<p>活動照片 6-12張</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>編號：01矮人礦坑 日期：20170308</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>編號：01本年度社群規劃討論 日期：20170308</p> </div> </div>
<p>活動照片 6-12張</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>編號：03貓熊樂園 日期：20170517</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>編號：04法老王密碼 日期：20170517</p> </div> </div>

活動照片
6-12張



編號：05彩虹派對

日期：20170531



編號：06地產大亨電子版

日期：20170531

備註

日期：107年1月12日