

附件二

參賽組別： 1. 基礎社群組
 2. 進階社群組
 3. 學習領域社群組

收件編號(免填寫):

臺南市教師專業發展實踐方案教師專業學習社群績優團隊評選
評選資料

平埔心、新化情 VS 桌遊

臺南市新化區新化國民小學

Tainan Municipal Sinhua District Sinhua Elementary School

附件三、臺南市國中小教師專業社群績優團隊評選報名表

參賽組別： 1. 基礎社群組 2. 進階社群組 3. 學習領域社群組

學校名稱：臺南市新化區新化國民小學 Tainan Municipal Sinhua District Sinhua Elementary School					
校長（代表人）：鄭天來 英文姓名：Zheng Tien-Lai					
社群方案名稱： 平埔心、新化情 vs 桌遊				連絡電話： 5902035#713	
社群組成教師（可自行增列）					
姓名	英文姓名 例：王大明 (Wang Da-ming)	任教領域或學 年	姓名	英文姓名 例：王大明 (Wang Da-ming)	任教領域或學 年
陳龍斌	Chen Long-bin	自然	顏純玲	Yan Chun-ling	二年級
莊真璋	Zhuang Zhen-wei	六年級	袁雅姿	Yuan Ya-zi	五年級
林久源	Lin Jiu-yuan	五年級	陳怡君	Chen Yi-jun	四年級
周俞汎	Zhou Yu-fan	一年級	李培芳	Li Pei-fang	四年級
曾惠琪	Zeng Hui-qi	六年級	陳妙蟬	Chen Miao-chan	三年級
黃秀良	Huang Xiu-liang	六年級	林琴芳	Lin, Qin-fang	英語
吳素芬	Wu Su-fen	一年級	林雨潔	Lin, Yu-jie	英語
聯絡人資料：（往後訊息通知將以 e-mail 為主，務請詳填）					
姓名	職務	學校（機關）電話	傳真電話	行動電話	
王崇禧	教師兼課研組長	5902035#713	5900700	0972325306	
E-mail:slwangs@tn.edu.tw					

填表須知：

- 請依報名表格式欄位確實填寫，主要聯絡人資料請務必填寫完整，以利聯繫；若不符合下述規定，將不予審查，學校名稱務請填列中英文全銜（包含公、私立、鄉鎮市區及學習階段等資料）
- 經報名確定後，所有參賽資料之製作（名錄、獎狀…）皆以此表為據，請務必再三查核。

附件四、社群方案成果全文

學校（或機關團體）名稱：臺南市新化區新化國民小學

社群方案名稱：平埔心、新化情 vs 桌遊

社群方案成果全文(包含下列內涵)

一、 社群目標

本社群最早設立於104學年度，以「桌遊學習社群」為出發，目的係以桌遊研習與設計，將桌上遊戲融入課程教學中，以帶動孩子們對於學習的投入與熱情。並結合教學研究，以桌遊為主體融入各領域，討論不同的教學方法與教學媒材，並從中研發不同的課程與教學方式。

二、 社群運作歷程

1. 社團運作方式：

- (1) 社群主要以講座座談方式進行，結合桌遊的遊戲體驗、規則類型研討、課程內容應用、學生互動應用、課堂帶動等內容研討。
- (2) 每次社群以不同主題為切入點，除了研討課程設計的可能性以外，也是同時討論近期的教育議題。
- (3) 教師分享實際在各班實施的課程狀況與方法，並做教學分享與討論跟建議。
- (4) 教師分享帶領學生體驗桌遊、並分析規則、嘗試設計的過程與應用。
- (5) 實際觀課桌遊融入課程教學，並於事後進行議課。

2. 期程規劃：

年度	月份	實施內容	實施方式
105	3	桌遊類別與課程之融合	互動座談分享
	4	設計桌遊結合教學分享與體驗	互動座談分享
	5	桌遊課程觀課活動	觀課
	9	遊與輔導之應用-角色扮演類型桌遊	互動座談分享
	10	導學生從設計桌遊中學習知識、互動與公平	互動座談分享
	11	大型桌遊體驗-複合式類別桌遊	互動座談分享
106	9	主題講座-班級帶動中的桌遊融入	互動座談分享
	10	主題講座-從玩桌遊到製作桌遊	互動座談分享
	11	自製桌遊融入高年級數學教學之觀課活動	觀課
107	3	社會科綜合桌遊體驗	互動座談分享
	5	桌遊教學融入語文領域之公開觀課	觀課
	6	桌遊融入數學補救教學之公開觀課	觀課
	9	教育類型桌遊的崛起與演變	互動座談分享
	11	桌遊在教學上的應用	互動座談分享
	12	桌遊教學 - 邏輯思考與語言表達的應用	觀課
108	3	桌遊、教育、素養	互動座談分享
	5	桌遊與教材的灰色地帶（預定）	互動座談分享
	6	桌遊教學 - 環境議題之聯合國遊戲	觀課

三、 運作困境與問題解決

1. 桌遊教學需要花費比想像更多的時間，尤其是解說規則，以及因應班級教學要做出對應的規則微調或是製作道具，一開始在班級推動並不容易，也因此社群研習的時間，有一部分時間會是老師們一起討論桌遊規則，並討論如何運用在班級教學上比較有效，也因為經過這樣的步驟，加上先以彈性課、綜合課作為桌遊教學的暖身，讓後續學生進入桌遊教學的效果比想像的好。
2. 由於要推動在班級、課堂上使用，需要一定數量的桌遊，起初只能用一兩份各班互相借來借去，後來運用了一些教具經費，採購了一定數量的桌遊，放置在各班、各托育班地點，提供老師與學生使用。
3. 研發教學用桌遊的過程需要不斷的嘗試跟修改，感謝各老師提供的建議與協助。

四、 社群成果

1. 社群老師曾設計出以質因數為主題之桌遊，後來又因應教學現場再次改良，並帶動於各班之中。
2. 各種不同類型主題的桌遊分享，讓學校老師更了解桌遊的類型，與教學上能互相應用。
3. 透過老師間的交流討論，更了解帶動班級時會遇到的狀況，與應對、引導的方法。
4. 透過老師分享帶動的經驗，設計的過程，讓更多老師願意帶動班級體驗桌遊，進而帶著學生設計桌遊。
5. 下課時間的小朋友多了一個選擇，就是跟老師借桌遊去跟同學玩。





五、 運作省思與建議

現行的運作下，各老師們都很有動力與興趣去接觸與推廣桌遊，不過還是要注意教學與桌遊之間的平衡，有時候會因為規則或是競賽影響了教學進度，那就得適度的做調整，讓學生從桌遊中有所啟發，又不會因此落後了課業。

也要注意桌遊與教材的分界，不要為了遊戲而遊戲，也不要為了教學而教學，更要注意不要以教學為名目，做出影響了桌遊設計者的權益的行為。

至於社群運作的部份，在推動上需要持續不斷的對桌遊與教學資訊有所精進，才能與時俱進，動力不減。

- 請自行以 Word 5.0 以上版本繕打本表（全文十頁以內）