



教育部跨領域美感教育卓越領航計畫

跨領域美感課程模組 2.0 創課方案

2020.08.26

109 學年度 第 一 學期

計畫 成果

學校全銜	臺北市立啟聰學校
課程方案名稱	北聰遊意思
團隊成員／ 跨領域科別 (得複選)	<p>藝術科目：</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術：邱麗燕</p> <p><input type="checkbox"/> 音樂：(教師姓名)</p> <p><input type="checkbox"/> 表演藝術：(教師姓名)</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：例：視覺藝術/美術+音樂(教師姓名)</p> <p>非藝術科目：<u>國文(林宜玲)、數學(李雅雯)、社會(賴怡汝)</u></p> <p>其他：_____</p> <p>*若為多領域、多科目請詳實填寫，填寫方式：科別(教師姓名)</p> <p>總人數：4人</p>
實施對象 (得複選)	<p><input type="checkbox"/> 普通班</p> <p><input type="checkbox"/> 藝才班：(例：美術班)</p> <p><input type="checkbox"/> 資優班：(例：數理資優)</p> <p><input type="checkbox"/> 體育班</p> <p><input type="checkbox"/> 資源班：(例：學習障礙等特殊需求)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 特殊教育學校：(聽覺障礙)</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p> <p>實施年級別：<u>高一、高二</u></p> <p>參與班級數：<u>3班</u></p> <p>參與總人數：<u>7人</u></p> <p>課程屬性：</p> <p><input type="checkbox"/>必修課程 <input type="checkbox"/>選修課程 <input checked="" type="checkbox"/>其他：課後輔導時間</p>
學生先備能力	<p>全學生：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有桌遊遊玩的經驗如大富翁、撲克牌等，了解桌上遊戲的遊玩流程。 2. 對於學校有基礎的認識(如：學校部別、科別、課程內容、地理位置、相關教師等) 3. 有基礎美感的識別能力。 <p>高組：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能區分不同事物的層次、等級，並利用樹狀圖、心智圖等創意工具，依據事物特質建立架構。 2. 能依特定主題選取符合主題的元素進行任務的規劃。 <p>低組：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能夠依照指令，完成遊戲的任務。 2. 擁有勝負的成就感、對於不熟悉的事物有好奇心。

	3. 具有分類、簡單數字加減、色彩及造型的能力，尚欠缺架構的概念。
教學節數	課程總節數： <u>30</u> 節 (藝術課程 <u> </u> 節 / 非藝術課程 <u>12</u> 節 / 跨域美感課程 <u>18</u> 節)
教師專業社群 (得複選)	成員人數： <u>4</u> 人 組成類型： <input type="checkbox"/> 同校同領域 <input checked="" type="checkbox"/> 同校跨領域 <input type="checkbox"/> 跨校同領域 <input type="checkbox"/> 跨校跨領域 <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u> 互動頻率： <input type="checkbox"/> 定期會議 <input checked="" type="checkbox"/> 不定期/任務導向式會議 <input type="checkbox"/> 隨時/網路群組 <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u> 備課內容： <input checked="" type="checkbox"/> 研習、工作坊增能 <input type="checkbox"/> 實地考察 <input checked="" type="checkbox"/> 課程建構 <input checked="" type="checkbox"/> 資源分享 <input checked="" type="checkbox"/> 提問與互助 <input checked="" type="checkbox"/> 其他： <u>課程檢討</u> 觀課內容： <input type="checkbox"/> 課後觀看錄影紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 課中共 <u>2</u> 位教師協作，請說明模式：(例：由○○○主教，○○○從旁協助...) <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u> 議課內容： <input checked="" type="checkbox"/> 課後檢視、討論與修正 <input type="checkbox"/> 資源分享 <input checked="" type="checkbox"/> 提問與互助 <input type="checkbox"/> 其他： <u> </u>
跨領域美感 課程架構圖	<p>(可使用心智圖、各式概念架構圖說明課程，內容可涵蓋活化學科教學、融會藝術知能、培育美感素養、拓展學習經驗、落實全民美育等規劃)</p>
課程發展理念	<p>本次課程期望透過學生對於遊戲的本能及熱情出發，並結合前學年所認識的北聰歷史、聽障生的認同等議題，結合學生的創意發想出推廣相關主題的桌遊設計企劃。</p> <p>首先利用學科知識的內容與桌遊產生的火花，翻轉學生對於學科知識學習的經驗及認識不同的學習方式，並引導學生了解設定出適當的目標，即能透過遊戲設計的方式達到目標的效果。</p> <p>其中透過統整桌遊的元素、改編規則與條件、設定不同難易度及介紹不同美術設計等，引發學生對於桌遊設計的想像及培養遊戲設計的美感素養。</p> <p>最後期望學生利用過往學習的經驗，分組共同進行遊戲的創意發想，有初步構想後，與教師進行討論，逐步篩選、擴充、整合所設計的遊戲內容，最後完成其遊戲簡介的 PPT 簡報，並於最終課堂中發表遊戲設計的構想、遊玩方式等內容。期望學生在這樣的主題下，能綜合提升其在計畫、架構、溝通、報告等能力。</p>

<p>跨領域課程類型 (得複選)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 應用藝術知能、策略、資源與活動等，輔助、活化其他學科之教學。</p> <p><input type="checkbox"/> 聚斂其他學科與藝術領域交集的知識結構或美感共通性等，發展融整性課程。</p> <p><input type="checkbox"/> 檢視藝術領域與社會文化、環境生態等的關係，發展包含不同學科的多元文化等議題課程。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 以學校本位為課程主軸，發展包含不同學科之校本課程、特色課程、彈性課程、主題課程、社區課程等。</p> <p><input type="checkbox"/> 以其他非學校課程之形式，如跨領域美感走讀等，進行以在地藝文活動、環境生態、媒材特色等為主軸之表現、鑑賞、實踐等活動式課程。</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>跨領域內涵 (得複選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 體現藝術領域知識（能）</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 體現非藝術領域知識（能）</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 有機連結生活經驗</p> <p><input type="checkbox"/> 遷移至新情境的探究與理解</p> <p><input type="checkbox"/> 重新思考過往所學的新觀點</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 克服領域間障礙挑戰的新進路</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
<p>美感元素與美感形式 (得複選)</p>	<p>美感元素構件</p> <p><input type="checkbox"/> 視覺藝術：<input type="checkbox"/>點 <input type="checkbox"/>線 <input type="checkbox"/>面 <input checked="" type="checkbox"/>空間 <input checked="" type="checkbox"/>構圖 <input checked="" type="checkbox"/>質感 <input type="checkbox"/>色彩 <input type="checkbox"/>明暗</p> <p><input type="checkbox"/> 音樂：<input type="checkbox"/>節奏 <input type="checkbox"/>曲調 <input type="checkbox"/>音色 <input type="checkbox"/>力度 <input type="checkbox"/>織度 <input type="checkbox"/>曲式</p> <p><input type="checkbox"/> 表演藝術：<input type="checkbox"/>聲音 <input type="checkbox"/>身體 <input type="checkbox"/>情感 <input type="checkbox"/>時間 <input type="checkbox"/>空間 <input type="checkbox"/>動力 <input type="checkbox"/>即興 <input type="checkbox"/>動作 <input type="checkbox"/>主題</p> <p>美感原則構件</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 均衡 <input type="checkbox"/> 和諧 <input type="checkbox"/> 對比 <input type="checkbox"/> 漸層 <input type="checkbox"/> 比例 <input type="checkbox"/> 韻律 <input type="checkbox"/> 節奏 <input type="checkbox"/> 反覆 <input type="checkbox"/> 秩序 <input checked="" type="checkbox"/> 統一</p> <p><input type="checkbox"/> 單純 <input checked="" type="checkbox"/> 虛實 <input type="checkbox"/> 特異</p>
<p>跨領域美感素養 (得複選)</p>	<p><input type="checkbox"/> 美學思辨與覺察省思：透過美學知識底蘊反身自省以發現自我之定位和認同</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 設計思考與創意發想：培養具創造力且以具體計劃來解決問題的習慣</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術探究與生活實踐：培養對藝術活動的探查習慣並應用相關知能於日常生活中</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 符號識讀與脈絡應用：辨識與理解符號樣式及意涵並能適當運用</p> <p><input type="checkbox"/> 數位媒體與網絡掌握：駕馭數位科技媒體並能理解與評價網路訊息</p> <p><input type="checkbox"/> 藝術參與及社會行動：規劃藝術活動並以之表達對社會的參與</p> <p><input type="checkbox"/> 跨域文化與多元詮釋：理解文化多樣性並能嘗試詮釋議題內涵</p>
<p>12年國教課程綱要 (連結) (得複選)</p>	<p>藝術領域核心素養</p> <p><input type="checkbox"/> A1 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> B1 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> C1 道德實踐與公民意識</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A2 系統思考與解決問題 <input type="checkbox"/> B2 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> C2 人際關係與團隊合作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> A3 規劃執行與創新應變 <input type="checkbox"/> B3 藝術涵養與美感素養 <input type="checkbox"/> C3 多元文化與國際理解</p> <p>非藝術領域核心素養（請依跨領域科目自行增列）</p> <p>對應之<u>語文</u>領域核心素養：B1 符號運用與溝通表達、A2 系統思考與解決問題、</p>

	<p>A3 規劃執行與創新應變</p> <p>對應之 <u>社會</u> 領域核心素養：B1 符號運用與溝通表達、C2 人際關係與團隊合作</p> <p>對應之 <u>數學</u> 領域核心素養：A2 系統思考與解決問題、A3 規劃執行與創新應變、B1 符號運用與溝通表達、C2 人際關係與團隊合作</p>
跨領域美感課程構組（皆得複選）	
課程目標	<p><input type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養與跨領域/科目學習內容的連結</p> <p><input type="checkbox"/> 展現跨領域/科目學習重點與跨領域美感素養之間的應用</p> <p><input type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養對跨領域/科目學習效能的助益</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展現對跨領域美感素養的探索動機、培養與應用</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 展現跨領域美感素養對創造、批判、思辨等能力的引發</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
教材內容	<p><input checked="" type="checkbox"/> 教材連結學生先備知識、藝術學科與非藝術學科</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 教材於生活中開展出學生創造、批判、思辨、應用等能力</p> <p><input type="checkbox"/> 教材之組成符合跨領域美感教育課程模組及編選原則</p> <p><input type="checkbox"/> 教材邀請外部人員參與協作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 教材幫助學生建置其學習歷程檔案</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
教學活動	<p><input type="checkbox"/> 呈現所發展跨領域美感課程類型之特質</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之教學策略引導教學活動</p> <p><input type="checkbox"/> 設計符應跨領域/科目特質之跨領域美感課程教學活動</p> <p><input type="checkbox"/> 規劃啟發學生思辨藝術概念與美感經驗之教學活動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 規劃激發跨領域美感經驗之延伸學習活動</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>
教學策略	<p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之問題導向教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之虛擬實境情境教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之網路資源體驗教學</p> <p><input type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之探究式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之合作學習式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之專題討論式教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之創意思考教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 應用融入跨領域美感素養之協同教學</p> <p><input type="checkbox"/> 其他：_____</p>

<p>教學資源</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 使用校內外人力資源、在地文化、硬體設備、空間或博物館、公園等場所 <input type="checkbox"/> 連結至國際，具備國際視野之資源 <input checked="" type="checkbox"/> 使用各種形式的儀器、電子設備或程式軟體 <input type="checkbox"/> 以視覺、音樂、表演藝術作品輔助體現學科學習重點及其核心精神 <input checked="" type="checkbox"/> 過往實驗課程方案具延展及永續性，或校本課程經驗再應用 <input type="checkbox"/> 其他：
<p>學習評量</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之形成性評量 <input type="checkbox"/> 應用融入表現藝術活動之總結性評量 <input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之形成性評量 <input type="checkbox"/> 應用融入鑑賞藝術活動之總結性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之形成性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用融入實踐藝術活動之總結性評量 <input checked="" type="checkbox"/> 應用跨領域美感素養建置學習歷程檔案 <input checked="" type="checkbox"/> 發展跨領域美感課程之多元化評量策略 <input type="checkbox"/> 其他：_____
<p>卓越亮點</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 校內外連結： <input type="checkbox"/> 連接兩位以上不同專業背景的教師進入教育現場 <input checked="" type="checkbox"/> 與各校本課程、校園特色產生關連 <input type="checkbox"/> 與社區、地方特色或文化資源產生連結 <input type="checkbox"/> 運用當地歷史文化、人文特色融入跨領域之課程方案 <input type="checkbox"/> 連結不同時間、地域，並進行跨領域美感之鑑賞與詮釋、思考與批判 <input type="checkbox"/> 其他：_____ <input type="checkbox"/> 國際視野： <input type="checkbox"/> 透過課程資源、課程教材為媒介達到增進國際視野效果 <input type="checkbox"/> 透過國際師資共備、共教，或交換生合作學習達到增進國際視野效果 <input type="checkbox"/> 增加國家文化認同 <input type="checkbox"/> 增加國際競合力 <input type="checkbox"/> 國際在地化，融整國際情勢與全球新興議題 <input type="checkbox"/> 在地國際化，連結多元文化、跨域觀摩與交流 <input type="checkbox"/> 實際執行國際參訪 <input type="checkbox"/> 其他：_____
<p align="center">主題／單元規劃與教學流程說明（以文字描述，依實際課程內容增加列數）</p>	
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 一、能利用桌遊記憶畢氏定理中常見的直角三角形邊長組合，並透過簡易運算找出符合條件的三角形邊長。 二、能透過社會科桌遊排列台灣歷史重大事件的年代順序。 三、能透過說書人遊戲，學習使用不同表達方法(如：單詞、手語、表情等)來表達卡牌對應的情境、情緒。 四、能欣賞不同桌遊設計的圖樣風格，並說出自己的喜好風格款式。 五、能說出自己遊玩過之桌遊類型及所構成遊戲的要素。

	六、能確立桌遊遊玩時的目標，並加以設計題目、規則。 七、能透過引導來調整遊戲設計之規則與題目難易度。 八、能依校園相關元素與特殊生特質為參考主題，設計桌遊計畫。 九、能列出簡報的報告內容與方式，以投影片上台報告。
第 1-3 節	主題／單元名稱： 數學篇
教學活動	教材內容 教學策略 教學資源 學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>說明本次美感教育課程活動，主要針對在透過桌遊設計，讓社會大眾更了解啟聰學校及聽障朋友，所以在課程設計上，會先介紹幾款群科相關的桌遊讓學生試玩，熟悉不同類型的桌遊。</p> <p>第一週的課程，先介紹數學科相關的桌遊「畢氏大爆炸」，之後會有社會科及國文科老師，分別介紹相關的桌遊。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一) 介紹「畢氏大爆炸」遊戲的由來及玩法，遊戲牌卡的目標是要湊成直角三角形的三個特殊邊長，可以運用四則運算將桌面上的牌卡湊出直角三角形特殊的三個邊長，得到的牌卡張數即是獲得的分數，遊戲結束前拿到最多張牌卡的就是贏家。說明直角三角形畢氏定理的算法，兩股平方和等於斜邊平方，常見的特殊直角三角形邊長，如：3、4、5、5、12、13……等。</p> <p>(二) 與學生共同計算數組直角三角形特殊的三邊長，提醒學生遊戲時將特殊的三邊長背下來，對於遊戲的進行會有速度上的幫助。</p> <p>(三) 給予學生幾分鐘的時間，讓他們背誦直角三角形特殊的三邊長。</p> <p>(四) 「畢氏大爆炸」桌遊試玩：實際讓學生試玩畢氏大爆炸，依照試玩過程中每位學生出現的狀況，給予建議及調整。</p> <p>(五) 「畢氏大爆炸」正式比賽：以實際桌遊的遊戲規則正式玩一次畢氏大爆炸，並於遊戲結束後結算成績，最高分者獲得獎卡。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>說明這次的桌遊，只是各種桌遊類型的其中之一，先讓學生們暖暖身、試水溫，之後會有社會科及國文科老師帶領試玩其他遊戲規則類型的桌遊，學生們可以找出自己有興趣的遊戲規則，設計出跟聽障或啟聰學校相關的桌遊遊戲。</p>	<p>「畢氏大爆炸」桌遊</p> <p>1. 講述法 2. 同儕討論 3. 小組競賽</p> <p>國中數學教材 直角三角形畢氏定理單元</p> <p>1. 同儕討論時表現 2. 遊戲進行的成績</p>
第 4-6 節	主題／單元名稱： 社會篇
教學活動	教材內容 教學策略 教學資源 學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>桌遊小歷史：介紹桌遊簡史，例如目前所知最早的桌遊、</p>	<p>桌遊小歷史 簡介桌遊歷</p> <p>PPT</p> <p>口頭/手語</p>

<p>最早的圍棋／撲克牌等，讓學生認識現今風行的桌遊、棋類遊戲，原來其來有自、源遠流長。同時也藉此複習年代和世紀的換算策略，為社會科桌遊體驗做準備。</p>		<p>史，讓學生能有「古今共鳴」：發現無論是什麼時代，都不乏對桌遊有興趣的人。</p>	<p>國家圖書館特展「桌遊奇航」展板內容</p>	<p>行為觀察</p>
<p>二、開展活動</p> <p>(一)社會科桌遊體驗——初級版</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習台灣史重要時期。 2. 介紹桌遊「走過，台灣」玩法（教師將原有規則依學生能力與接受度進行調整）： <ol style="list-style-type: none"> (1) 每個人抽兩張牌放在桌上，不可以翻背面看年代。 (2) 老師翻出四張牌放在桌子中間。 (3) 決定出牌順序。 (4) 出牌者自己選要出哪一張牌，把要出的牌拿起來後翻面，依照年代順序接龍。 (5) 順利接龍三張的人得1分。 (6) 出牌後再抽一張排放自己桌上，也一樣不能翻面看年代。 (7) 如果都沒有可以接龍的，就要再抽一張排放到桌子中間，並且拿掉原本的一張牌。要等下一輪才能再接龍。 (8) 遊戲結算：每5分獲得一張獎卡。 3. 學生體驗桌遊，教師適時講解牌卡上的重大歷史事件。 	<p>PPT 呈現桌遊「走過，台灣」玩法規則，並讓學生體驗。</p>	<p>結合課本的台灣史時期劃分，讓學生聯結舊經驗，以利判斷不同事件的時間先後順序。</p> <p>可讓學生在遊戲過程中摸索、發展出自己的獲勝策略。</p>	<p>PPT、桌遊「走過，台灣」</p>	<p>口頭/手語行為觀察</p>
<p>(二)社會科桌遊體驗——進階加分版</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將學生分成兩組，把桌遊「躲貓貓」納入原先的「走過，台灣」中，當作獲勝組別加分的機會，玩法如下： <ol style="list-style-type: none"> (1) 一組三張牌，輪流出牌。 (2) 順利接龍四張臺灣年代卡的人幫小組得1分，得分的組還可以再抽一張躲貓貓卡。 (3) 有16張蓋起來的牌在桌上：15張貓咪部位卡（三種貓）+1張「逗貓棒」卡 (4) 得分的組抽完躲貓貓卡後，要從16張卡裡面選出三張卡翻開，如果翻開的部位和躲貓貓卡上的一個花紋相同就得一分，最多有機會得三分。 (5) 翻到「逗貓棒」卡，會有三張卡被打亂位置。 (6) 遊戲結算：每5分獲得一張獎卡。得分多的組每人可以再得3張獎卡，另一組每人再得1張。 	<p>PPT 呈現桌遊「走過，台灣」結合「躲貓貓」玩法規則，並讓學生體驗。</p>	<p>教師改編規則，搭配另一個桌遊，當作加分功能，提升趣味性與學生參與動機。</p>	<p>PPT、桌遊「走過，台灣」、「躲貓貓」</p>	<p>口頭/手語行為觀察</p>

<p>2. 學生體驗桌遊，教師適時講解牌卡上的重大歷史事件。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>帶領學生回憶體驗的過程，並分享心得：想想初級版和進階加分版有什麼不同（例如：難度、得分速度、各自玩和小組合作競爭的感覺等），以及排列事件年代從原本的生疏，到後來越來越順暢，自己運用了什麼策略。</p>		<p>帶入情意面向，讓學生不只因玩桌遊、得分喜悅，也能反思桌遊帶來的收穫，以及體驗過程有否遇到困難／運用策略解決／觀察到他人值得學習的得分方法等。</p>		<p>口頭/手語行為觀察</p>
<p>第 7-9 節</p>	<p>主題／單元名稱： 語文篇</p>			
<p>教學活動</p>	<p>教材內容</p>	<p>教學策略</p>	<p>教學資源</p>	<p>學習評量</p>
<p>一、 導入活動</p> <p>(一) 教師攜帶「妙語說書人」的三種不同版本，跟學生說明這次上課的目的及流程。</p> <p>(二) 教師說明主要目的如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先熟悉遊戲規則，透過實際體驗來精熟參與遊戲的技能，進而會自行使用更高階的遊戲技巧。 2. 參與遊戲達到精熟後，透過更改官方遊戲規則，例如原先的口語方式述說，改用手語、動作以及手指畫等等參與遊戲，認識遊戲規則是可依團體或個人需要設計，彈性調整規則。 3. 透過不同版本的妙語說書人，能觀察不同的圖卡，並說出比較不一樣的風格能帶給人有什麼樣的感覺。 <p>二、 開展活動</p> <p>(一) 認識遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 步驟一：教師拿出完整的妙語說書人盒裝桌遊，裡面有：計分板、答案洞卡、戳洞針、玩家棋子、圖卡以及規則說明等等，讓學生先認識桌遊的構成材料。 2. 步驟二：依照桌遊的材料一一擺設好位子，讓學生依照自己喜好選擇自己所屬的棋子，放置記分板的起點。 3. 步驟三：請學生詳讀遊戲規則。 	<p>妙語說書人 三套版本</p>	<p>講述法</p>	<p>紙筆</p>	<p>口頭/手語行為觀察</p>

<p>(二)展開遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 步驟一：教師讓學生依照遊戲規則，以練習方式實做二到三輪，檢視學生對於規則理解情況，直到確認每位學生都會，即可進行下一步驟。能力較好的學生可以指引能力較弱學生。 2. 步驟二：正式遊戲開始，以官方版方式進行，莊家用語言為自己所選圖卡描述或自訂題目，供其他玩家選擇自己手上符合莊家所述之圖卡，每位玩家依照規則進行積分。 3. 步驟三：學生熟練官方版的遊戲規則後，教師更改遊戲的玩法，例如改用手語、手勢、動作以及畫畫等等不同的表達方式，每位玩家依照原來的規則進行積分。 <p>三、綜合活動</p> <p>活動結束前半小時進行分享交流。交流方向如下： (1).觀看其他不同版本妙語說書人並分享。 (2).不同玩法遊戲經驗分享。 (3).每人一句話做此次課程的結論。</p>		<p>同儕合作</p> <p>創造思考</p> <p>討論法</p>		
---	--	------------------------------------	--	--

第 10-13 節

主題／單元名稱： 桌遊的要素、規則與改編概念

教學活動	教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>與學生回顧之前課程所玩過的桌遊有哪些：畢士定理大爆炸、台灣史年代桌遊、翻翻樂、說書人、色彩牌卡等，並詢問學生相對應的遊戲中有哪些要素。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)簡述桌遊的不同分類方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依照道具分類：圖板遊戲(含棋類)、卡片遊戲、骰子遊戲、紙筆遊戲 2. 依照內容分類：策略遊戲、益智遊戲、推理遊戲、角色扮演遊戲、幼教遊戲、小品遊戲、合作遊戲、陣營遊戲 <p>(二)帶領學生試玩改編「誰是間諜」繪畫版本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲道具：紙筆 2. 規則：大家輪流看題目(有一個人會看到空白)→每次輪到你的時候只能畫一筆(要和題目相關)→最後猜出誰沒有看到題目。 <p>(三)帶領學生玩「寶寶手語」撲克牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以心臟病的規則，改為翻到對應數字，即刻比出該撲克牌面的手語辭彙。 2. 結合前面的間諜遊戲，利用抽到不同的撲克牌手語辭彙，作為題目進行「誰是間諜」繪畫遊 	<p>1. 間諜遊戲</p> <p>2. 寶寶手語撲克牌</p> <p>3. 德國心臟病撲克牌規則</p>	<p>1. 講述法</p> <p>2. 同儕討論</p> <p>3. 小組競賽</p>	<p>1. 「桌上談兵」網站</p> <p>2. 維基百科「桌上遊戲」</p>	<p>1. 口語</p> <p>2. 觀察</p>

<p>戲。</p> <p>(四)介紹從「一個規則」開始改編、發想</p> <ol style="list-style-type: none"> 翻翻樂（翻出一樣的）→色彩翻翻樂（翻到幾張就拿走幾張） 大富翁（地圖板）→任務大富翁（走到哪完成該格任務） 撲克牌（心臟病）→寶寶撲克牌版本心臟病（喊到數字要先比出對应手語） 說書人（用說的方法）→用畫的、用形容詞、用演的 <p>三、綜合活動</p> <p>總結桌遊中常利用到的元素：卡牌、骰子、圖板、人偶等，讓學生思考不同的卡牌、道具設計應符合其遊戲規則與功能。</p>				
<p>第 14-17 節</p>	<p>主題／單元名稱：<u>桌遊的企劃撰寫要素</u></p>			
<p>教學活動</p>	<p>教材內容</p>	<p>教學策略</p>	<p>教學資源</p>	<p>學習評量</p>
<p>一、導入活動</p> <p>延續上一堂課請學生思考不同的卡牌、道具設計皆有不同用途，詢問學生對於哪些道具或是規則最有印象或有興趣繼續發展成為遊戲。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)訂定主題</p> <ol style="list-style-type: none"> 說明之前如玩說書人時沿用學校的手語教學為特色、寶寶手語撲克牌的製作等，皆有利用到「手語」此項元素作為遊戲的主軸，希望學生能夠利用學校特色或是以推廣聽障文化等方向去思考本次設計的主題。 簡述前次課程所帶到的學校歷史展板、討論學校生活等不同的參考要素。 請學生利用心智圖法、樹狀圖方式，發想主題、規則與遊玩元素。 <p>(二)桌遊企畫應包含的內容</p> <ol style="list-style-type: none"> 遊戲名稱 製作理念/緣由/設計概念（目的） 對象 遊戲規則（內容 1） 美術設計（內容 2） 	<ol style="list-style-type: none"> 企劃內容概述 學校校史展板 	<ol style="list-style-type: none"> 講述法 同儕討論 	<ol style="list-style-type: none"> 90 年、95 年校慶專刊 企劃撰寫範例 	<ol style="list-style-type: none"> 同儕討論 紙筆紀錄 觀察

(三)分組並開始構想桌遊設計內容					
三、綜合活動					
各組學生向老師說明初步構想的主題與參考的遊戲，老師請學生回去思考遊戲規則安排。					
第 18-26 節	主題／單元名稱： 桌遊設計草案的調整與簡報製作				
教學活動		教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>介紹不同組別學生初步構想的桌遊主題及計畫初稿，讓同學間能夠分享彼此創意。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)完成初版企畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 以紙本方式繼續發想前次未完成的初稿 將整體計畫、規則轉換成為 Word 檔案 設計遊戲細節(題目、道具功能等) <p>(二)與學生討論遊戲設計的可行性與尚未完善之處</p> <ol style="list-style-type: none"> 檢視遊戲規則的完善程度，並討論其中是否有衝突的部分 檢視桌遊玩法與題目設計，是否有與其目標(推廣不凡人、介紹北聰校園、認識學校科別)相符合 查看企畫書的內容是否能清楚介紹該桌遊 <p>(三)製作為簡報檔</p> <p>提醒學生簡報設計的原則：依照報告的重點整理簡報製作的順序、單頁資訊量不宜過大、字體大小訂定、適當的圖文、動畫配置等</p> <p>三、綜合活動</p> <p>請學生回去將簡報檔報告順序記熟，並且注意練習時的肢體動作及眼神。</p>		<p>1. 學生設計初版桌遊</p> <p>2. 簡報製作技巧</p>	<p>1. 講述法</p> <p>2. 教師與小組討論</p>	<p>1. 桌遊設計二三事(一)：遊戲規則，就如同世界運行的法則——設計師 Jesse Li</p> <p>2. 【IXDA Taiwan #56】設計之前，你應該學會如何玩遊戲</p> <p>3. 五種方法讓 PPT 簡報視覺 100 分 [小技巧篇]</p>	<p>1. 同儕討論</p> <p>2. 文字企畫書</p> <p>3. 觀察</p>
第 27-30 節	主題／單元名稱： 桌遊設計成果發表				
教學活動		教材內容	教學策略	教學資源	學習評量
<p>一、導入活動</p> <p>詢問同學過去上台報告的經驗以及回家練習的狀況。</p> <p>二、開展活動</p> <p>(一)簡報檔的最後修正，如：加上可以幫助理解的小圖案、內容區分至不同頁面或使用 smart art 架構，使講解更為順暢</p>		<p>1. 簡報編排、重點檢視、特效</p> <p>2. 報告禮儀、口條手語調整</p>	<p>1. 講述</p> <p>2. 教師與小組討論</p>	<p>五種方法讓 PPT 簡報視覺 100 分 [小技巧篇]</p>	<p>1. 觀察</p> <p>2. 口頭報告</p> <p>3. 簡報檔</p>

<p>(二)正式報告前的台風及語順調整</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生容易左右搖晃、擋到簡報等動作的調整 2. 手語與口語的句子順暢度、發音調整 3. 加強注意時間掌控 <p>(三)各組報告時間</p> <p>三、綜合活動</p> <p>請不同領域的老師給予學生報告時的表現回饋及桌遊設計方面的意見回饋。</p>				
<p>教師教學 省思與建議</p>	<p>一、在學科桌遊遊玩的過程中，有增進學生的成就感、對於知識記憶的動機。</p> <p>二、能讓學生在學科桌遊體驗過程中摸索、發展出自己的獲勝策略，並藉此覺察自身遭遇的困難，以及培養問題解決的能力。</p> <p>三、能引發學生對於感興趣的議題進行思考，展現其創造能力，並發展遊戲規則、美術設計。</p> <p>四、不受限於桌遊的定義，學生的設計融入了其他的遊戲經驗、遊玩方式。</p> <p>五、學生思考、找資料時間較長，對於自行設計遊戲細節(如題目、任務等)需要花更多時間思考。</p> <p>六、學生對於篩選適合的元素、規則，仍需要花時間引導，受限於沒有試玩的時間，學生設計過多道具、勝利條件混淆、題目過少時沒有辦法清楚釐清，僅能舉例說明。</p> <p>改進計畫</p> <p>一、於下次課程開始時，可以簡易製作試玩版本，讓學生體驗自己設計的遊戲流程，是否有尚須改進之處。</p> <p>二、未來將規則條件、題目設計，先切割成更小的步驟，帶學生進行嘗試後，再慢慢發展成完整遊戲。</p> <p>三、可嘗試發展固定關卡數的實境遊戲。</p> <p>四、嘗試以單一款式的桌遊遊戲，進行更深入的規則講解、內容分析，以讓學生更能聚焦。</p>			
<p>學生／家長 意見與回饋</p>	<p>黃生： 這次的美感教育課程是製作桌遊。我、花朵和巧涵在課程中一組，創作出以大富翁為基礎的桌遊。不但讓我學習到了桌遊的歷史，也使我體驗到如何與同伴遊戲的策劃與分工的重要。</p> <p>李生： 我覺得這次活動的課程，能讓我學到製作產品的技巧和如何讓人淺顯易懂的產品規則，理想與現實有很大差距，必須親身體驗且想辦法吸引消費者購買的慾望。</p> <p>周生：</p>			

我覺得桌遊這一類東西，有學到桌遊是可以給大小朋友一起玩，順便可以培養感情，增進這桌遊的樂趣。

**推廣與
宣傳效益**

- 一、課程成果分享會，開放校內教師及邀請桌遊設計講師蒞校指導、帶領體驗。
- 二、學生設計成品得以推廣美感課程及特殊教育。

**課程實施
影像紀錄**



一、數學科桌遊認識-畢氏大爆炸規則講解



二、桌遊歷史、社會科桌遊認識-走過台灣



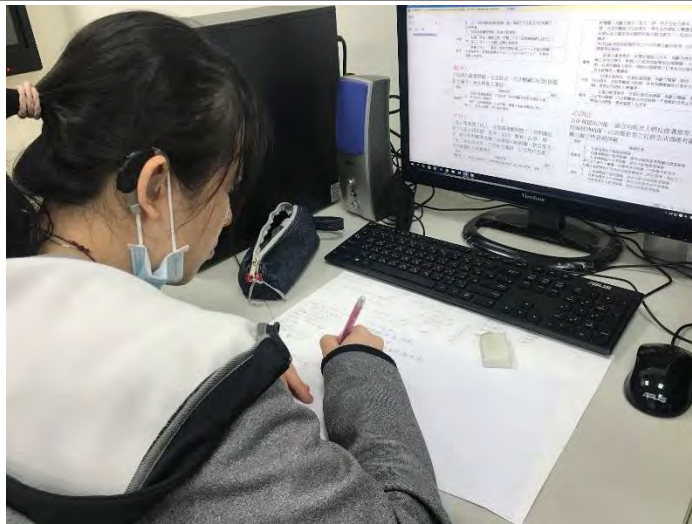
三、教師講解牌卡上的歷史事件



四、學生經同學提醒，發現自己應該在另一張牌接龍更容易獲勝



五、語文科桌遊-說書人桌遊改編



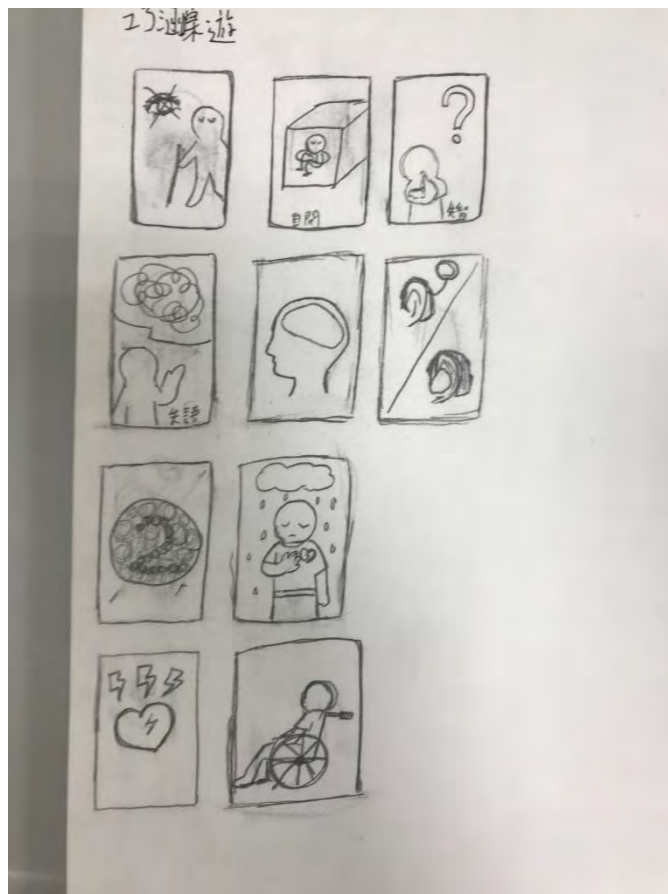
九、學生找查資料，進行桌遊設計



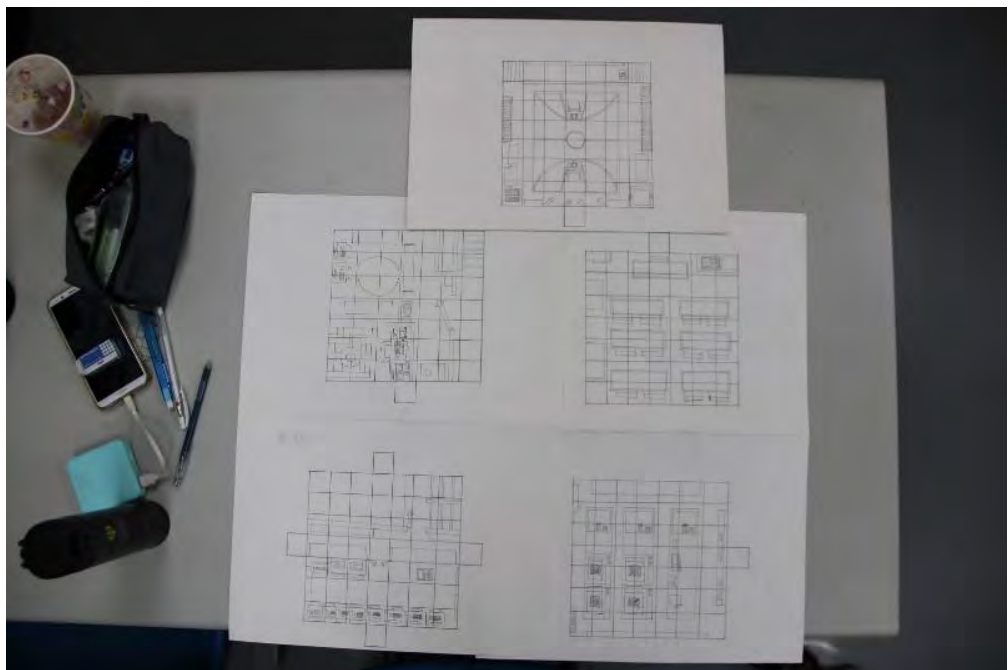
十、教師與學生討論桌遊的內容、如何調整



十一、學生於前學期校史展版找尋桌遊題目



十二、 學生設計「不凡人」卡牌圖案



十三、 學生利用校園空間，設計「我要成為手語王」地圖版面



十四、 學生討論桌遊設計過程



十五、 學生製作、修改「不凡人」桌遊發表簡報內容

**其他對於
計畫之建議**

- 一、特教學校學生個別差異較大，需要花較多的時間與學生澄清問題，才能達到較好的學習成效，人力上需要更多的教師支援。
- 二、受限於課程時間，及學生來源不穩定，會影響課程之間的連貫性。