

臺北市立萬芳高級中學會議紀錄

名稱：104-2 第 5 次共同備課專業研究會

時間：105 年 4 月 13 日

主題：桌遊融入教學研習

主席：顏秀美 紀錄：蔡依純

簽到：

蔡依純	蔡依純	劉淑貞	
李詩婷	楊國瑛	陳俊宏	
周明傑	戴自佑		
王慧品			林家安

重要會議內容：

外聘黃彦程講師進行桌遊
融入教學經驗分享及實作。

臺北市立萬芳高級中學社會領域活動照片

活動：第五次活化教學工作坊—外聘講師進行「桌遊融入社會科教學」研習

日期：105.4.13

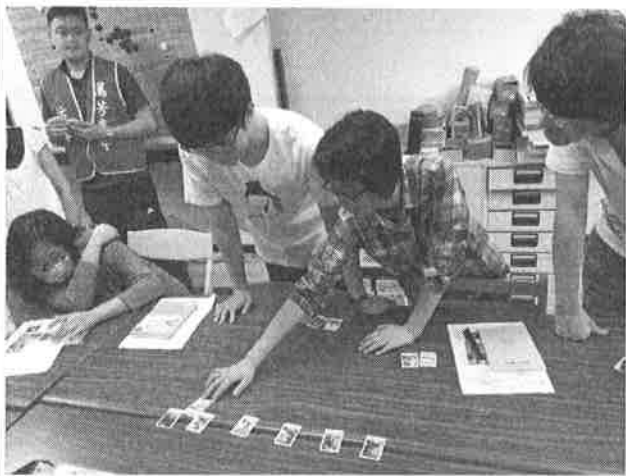
地點：教師會辦公室



圖說：講師介紹主題及活動流程



圖說：桌遊實作—諾亞方舟



圖說：桌遊實作—時間線



圖說：桌遊實作—天生絕配

成果特色與檢討簡述

藉由實作的過程，讓教師在一邊操作時，一邊思考教學活動的變化性。
「時間線」可以運用在歷史上，建立學生的時序觀念，並可補充課外嘗試。
「知識線—地理篇」可以運用在地理學上，讓學生判圖、了解國土面積，並知道各國的碳排放量。
「走過台灣」可運用在台灣歷史教學，歸納歷史事件的重點以及發生時間。
「說書人」可以運用在公民教學，但可能需要另行印製圖片，幫助學生釐清相似名詞。
學生對於分組進行桌遊一定非常感興趣，但須需同時製作或訂購數套桌遊，所費不貲。如果有相關經費配合，確實一試。

來自德國的桌上遊戲(社會科)

柏拉圖曾說：「要了解一個人，觀察他玩一個小時的遊戲，勝過和他談一年話。」

Watch a man at play for an hour and you can learn more about him than in talking to him for a year.

德式桌上遊戲

1980年代後，德式桌遊開始興起，知名的卡坦島、卡卡頌等都是在這時候開始發展的。

德式桌上遊戲三大特色

- ☐ 獨特的機制
- ☐ 豐富的主題
- ☐ 多元的美術風格

桌遊在教育上的應用

- ☐ 幼兒啟蒙
- ☐ 人際互動訓練
- ☐ 主題情境延伸
- ☐ 邏輯訓練
- ☐ 空間幾何概念

桌遊體驗

時間線(TIME LINE)

- ☐ 卡片中有各式各樣的歷史事件。
- ☐ 玩家每人4~5張牌。
- ☐ 輪流出牌猜測應該出在時間線的位子。
- ☐ 如果猜錯位子，需要重抽一張。
- ☐ 成功完成手上所有卡片者獲勝。
- ☐ 可以自行發揮成為各種不同衍伸的教材

歷史、政治事件
教學



知識線地理篇(Cardline Globetrotter)

- ☐ 世界上有好多國家。每一張牌上都有一個國家。知識有該國家的國土面積、人口數、GDP、二氧化碳排放量。先決定本次所玩的知識是哪一種，玩家每人4~5張牌。
- ☐ 輪流出牌猜測數字大小應該在知識線上的哪一個位子。
- ☐ 如果猜錯卡片位置，需要重抽一張。
- ☐ 成功出完面前所有國家卡牌者獲勝。

第六冊公民、
國際地理



走過台灣

- ☐ 身為台灣人，應了解台灣事，以台灣400年的歷史為背景，80張歷史事件。
- ☐ 藉由四種不同的遊戲規則，帶領學生由淺入深的了解台灣的歷史。
(本次介紹的玩法為：南下列車)
- ☐ 豐富的背景，可說是台灣版的時間線。

可用於歷史或
政治事件
教學



妙語說書人(DIXIT)

- ▣ 說書人從手上的各式插畫牌中，選擇一張蓋在桌上。並且形容這張牌。
- ▣ 其他玩家各出一張符合命題的牌蓋在桌上。
- ▣ 猜對說書人的牌可得三分，誤導別人各家一分。說書人失誤則其他人各家兩分。

在課程上運用，學生可增進形容詞的應用。

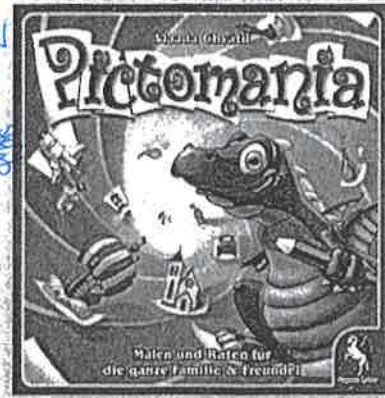
↳ 可考慮自製卡用，應用於



妙筆神猜(Pictomania)

- ▣ 全部人必須畫出指定的題目。並且同時猜測別人所畫的為何。
- ▣ 所畫的東西千奇百怪，畫畫時可利用諧音物體或是符號去引導其他人，但不可以出現文字。
- ▣ 可將題目設計加入文學古人或是課文內容，增進了解。

「專用名詞」或「年代」
「區域地理」教學



鐵道任務(Ticket to ride)

- ▣ 每位玩家必須完成自己目標的旅行。
- ▣ 藉由收集各種顏色的車票。完成自己目標的火車鐵道。完成越多的鐵路以及目標可以得到越多分數。
- ▣ 當有人的火車少於2個時，遊戲即結束。
- ▣ 最多分數者獲勝。

