

澎湖縣 114 學年度特教知能研習

桌遊融入情感教育與網路霸凌防治工作坊計畫

一、計畫緣起

特殊需求學生在情緒辨識、情緒表達、人際互動、衝突處理、網路互動判斷及自我保護等面向，常需要透過具體、情境化及反覆練習的方式進行教學。傳統講述式宣導雖能傳遞概念，但對於理解較弱、社交經驗不足或抽象思考能力較弱之學生而言，較不易轉化為實際生活中的應對行動。

桌遊具備情境模擬、角色扮演、合作討論與即時回饋等特性，適合運用於特殊教育課程、資源班小團體、特教班課程、融合教育活動及輔導課程中。透過桌遊，學生能在較安全、具體且有趣的學習情境中，練習辨識情緒、表達感受、理解他人、學習求助，並認識網路霸凌與數位性別暴力的因應策略。

本計畫以「情緒輪轉桌遊」及「魔法學園 2」兩套桌遊為核心教材，辦理特教教師教案工作坊，協助教師理解桌遊操作方式、學生引導技巧、課程調整策略及成效檢核方式，並產出可直接應用於教學現場之兩套桌遊教案。原計畫已設定教師需透過桌遊提升情緒教育、社會技巧指導及網路互動反思之教學能力，並發展符合在地需求之情緒與社交教學教案，本次修正將更聚焦於「教案產出」與「教師快速上手」。

二、計畫目的

1. 提升特教教師運用桌遊進行情感教育、情緒教育、社會技巧訓練及網路霸凌防治教學之能力。
2. 協助教師掌握「情緒輪轉桌遊」之操作方式，帶領學生學習情緒辨識、情緒表達、自我覺察及負向情緒調節。
3. 協助教師掌握「魔法學園 2」之操作方式，帶領學生認識網路霸凌、數位性別暴力、防微杜漸、旁觀者責任及團隊合作解決問題。
4. 透過工作坊方式，產出兩套可供教師直接使用之桌遊教案、教師引導語、學生學習單及課後檢核表。
5. 建立澎湖縣情感教育、社會技巧與網路霸凌防治之桌遊教學資源，作為後續各校推廣與教師共備之基礎。

三、辦理單位

主辦單位：澎湖縣政府教育處

承辦單位：澎湖縣特殊教育資源中心

四、參與對象

- 一、本縣國中小特教教師。
- 二、資源班教師、特教班教師、巡迴輔導教師。
- 三、普通班導師、科任教師及輔導教師。
- 四、對情感教育、社會技巧、網路霸凌防治及數位性別暴力防治有興趣之教育人員。
- 五、鼓勵特教教師與普通班教師、輔導教師跨領域組隊參與。

五、實施方式與期程

項目	內容
研習日期	115年7月1日(三)
研習時間	9:00~12:10
實施方式	工作坊、桌遊操作、教案示範、分組共備、成果交流
辦理地點	我們的照顧咖啡館(身障館一樓)
產出成果	完成「情緒輪轉」與「魔法學園 2」兩套桌遊教案，並產出教師引導語、學生學習單及課後檢核表

六、工作坊核心內容

研習主題	核心重點項目	辦理形式	參與對象
桌遊融入情感教育與網路霸凌防治教案工作坊	以「情緒輪轉桌遊」及「魔法學園 2」兩套桌遊為教學媒材，設計可供特教教師快速上手之教案與操作流程。內容包含桌遊規則理解、學生需求調整、教師引導語設計、情境討論、情緒教育、社會技巧訓練、網路霸凌防治、數位性別暴力防治、學習單設計及成效檢核。	工作坊、桌遊操作、教案示範、分組共備、成果交流	特教教師為主，並鼓勵普通班教師、輔導教師及相關教育人員共同參與

七、研習內容與流程

時間	活動內容	實施方式	預期成果
00:00—00:20	計畫說明與桌遊教學概念導入	說明情感教育、社會技巧、網路霸凌防治與桌遊教學之關聯	教師理解桌遊作為特教課程媒材之教學價值
00:20—01:00	「情緒輪轉桌遊」操作與教案示範	分組操作、教師示範引導語、討論特殊需求學生調整方式	教師掌握情緒輪轉桌遊操作流程與教學重點
01:00—01:40	「魔法學園 2」操作與教案示範	分組操作、事件停格討論、網路霸凌與數位性別暴力情境引導	教師掌握魔法學園 2 操作流程與議題引導方式
01:40—01:50	休息	交流討論	教師整理操作疑問
01:50—02:30	分組共備：兩套桌遊教案設計	分組設計教學目標、流程、引導語、學生學習單及調整策略	產出兩套桌遊教案初稿

時間	活動內容	實施方式	預期成果
02:30— 02:55	教案發表與回饋修正	各組簡要發表，講師及同儕提供回饋	完成可實施之教案修正版
02:55— 03:00	綜合座談與成果繳交說明	說明後續教學實施、成果回報及資源共享方式	建立後續推廣與成果彙整機制

八、兩套桌遊教案產出方向

(一) 教案一：情緒輪轉桌遊教案

教案名稱：

情緒輪轉：認識我的情緒與找到好方法

適用對象：

國小中、高年級特殊需求學生、資源班學生、特教班學生、小團體輔導學生。

教學目標：

- 一、學生能辨識常見情緒，例如開心、生氣、害怕、難過、緊張、失望、委屈、驚訝等。
- 二、學生能透過表情、動作或語句表達指定情緒。
- 三、學生能從他人的表情、動作與語氣判斷可能的情緒。
- 四、學生能說出自己在不同情境中可能出現的情緒。
- 五、學生能針對負向情緒提出至少一種正向處理方法。

教學流程：

階段	教學活動	教師引導重點
暖身活動	出示情緒圖卡，請學生猜測人物情緒	引導學生觀察表情、動作與語氣
情緒表演	學生抽取情緒卡，以表情、動作或一句話表演	鼓勵學生用非語言及語言方式表達情緒
情境抽卡	學生抽取情境卡，思考自己遇到事件時的感受	協助學生連結生活經驗與情緒反應
同儕猜測	其他學生猜測抽卡者可能的情緒並說明理由	引導學生理解不同人可能有不同感受
正向方法	針對負向情緒提出處理方式	引導學生練習深呼吸、找老師、說出感受、暫停休息等策略
統整反思	完成「我的情緒小方法」學習單	協助學生整理可實際運用的情緒調節方式

特殊需求學生調整策略：

學生需求	調整方式
口語表達較弱	可用情緒圖卡指認，不要求完整口語回答
注意力較短	每回合縮短時間，搭配計時器及視覺流程圖
容易焦慮	可先看教師示範，再選擇是否表演
情緒詞彙不足	提供情緒詞卡與表情圖卡配對
容易衝動搶答	使用輪流牌或發言物，建立輪流規則
抽象理解困難	將情境改寫成學生熟悉的校園與家庭生活事件

學生學習單：我的情緒小方法

題目	學生回答
今天我認識的情緒是	
我在什麼時候會有這種情緒	
我的身體會有什麼感覺	
我可以怎麼做讓自己好一點	
我可以找誰幫忙	

(二) 教案二：《魔法學園 2》桌遊教案

教案名稱：

魔法學園 2：一起阻止網路霸凌與數位性別暴力

適用對象：

國小高年級、國中學生、資源班學生、特教班學生、小團體輔導學生。

教學目標：

- 一、學生能認識霸凌、網路霸凌與數位性別暴力的基本樣態。
- 二、學生能理解小事件若未即時處理，可能持續擴大。
- 三、學生能說出面對霸凌事件時，旁觀者可以採取的協助方式。
- 四、學生能理解霸凌防治不是靠單一英雄，而是需要團隊合作。
- 五、學生能練習「自助、求助、助人」三種應對策略。

教學流程：

階段	教學活動	教師引導重點
概念暖身	說明霸凌、網路霸凌、數位性別暴力與旁觀者角色	協助學生理解「玩笑」與「傷害」的差異

階段	教學活動	教師引導重點
規則說明	說明遊戲任務為合作處理事件、避免事件擴散	強調本桌遊重點為合作，不是個人競爭
桌遊操作	學生分組進行遊戲	教師觀察學生討論、合作與判斷情形
停格討論	遇到霸凌或網路事件時暫停討論	引導學生思考可以做、不應該做及需要找大人的行動
自助、求助、助人	學生討論不同角色可以採取的行動	協助學生建立實際可用的求助路徑
統整反思	完成事件討論單與班級安全約定	形成具體可遵守的網路互動與防霸凌約定

教師停格提問範例：

- 一、這件事情發生在哪裡？是在教室、網路、群組，還是其他地方？
- 二、誰受到影響？除了受害者，還有誰也會被影響？
- 三、如果這件事沒有處理，可能會變成怎樣？
- 四、在群組嘲笑別人，算不算霸凌？為什麼？
- 五、轉傳別人的照片或私密影像，可能造成什麼傷害？
- 六、如果你只是按讚、留言或轉傳，會不會讓事情更嚴重？
- 七、旁觀者可以做哪些安全的幫忙？
- 八、什麼時候一定要找大人？

特殊需求學生調整策略：

學生需求	調整方式
閱讀理解較弱	教師先口頭說明卡片內容，搭配圖片或關鍵字
注意力不足	分段遊戲，每 10 分鐘停格一次
衝動或易爭輸贏	強調合作任務，不計個人分數
社交理解困難	使用角色卡協助理解受害者、旁觀者、協助者
情緒容易受影響	避免使用過於貼近學生創傷經驗的情境，必要時改用中性案例
口語表達弱	可用三色反應卡或選項卡回答
抽象概念困難	將「擴散」具體化，例如用積木、標記或地圖表示事件增加

學生學習單：魔法學園 2 事件討論單

題目	學生回答
今天遊戲中出現的事件是	

題目	學生回答
這件事可能傷害誰	
如果沒有人處理，會變成怎樣	
我可以做的事	
我不應該做的事	
我可以找誰幫忙	
我想對被欺負的人說	

九、預期成果

1. 協助教師快速掌握桌遊操作方式，並能依學生年級、障礙類別、能力需求及 IEP 目標進行課程調整。
2. 鼓勵教師將桌遊實際運用於特殊需求學生之特殊需求領域課程中，如社會技巧、情緒行為、自我保護、溝通訓練及生活管理等課程。
3. 建立澎湖縣情感教育、社會技巧、網路霸凌防治及數位性別暴力防治之桌遊教學資源。
4. 提供各校於特教課程、資源班小團體、融合教育活動、友善校園週或性別平等教育課程中運用。
5. 鼓勵各校彙整教案、學習單、照片、教學紀錄、學生回饋及教師反思，作為特殊需求課程實施成果及未來特殊教育評鑑之佐證資料。

十、評估與檢核方式

檢核項目	檢核內容
教師參與情形	參與人數、出席情形、分組討論參與度
教案產出	完成兩套桌遊教案、教師引導語、學生學習單
教師回饋	研習滿意度、實用性回饋、後續實施意願
教學應用	教師回校實施情形、學生反應紀錄、活動照片
成果彙整	收集教案修正版、學習單、回饋表及教學成果

量化指標建議如下：

- 一、完成兩套桌遊教案及相關學習單。
- 二、教師研習滿意度達 85% 以上。
- 三、參與教師後續回報教學應用成果至少 3 件。
- 四、建立可供本縣教師參考使用之桌遊教學資源檔案。

十一、預期效益

- 一、教師能掌握將桌遊轉化為教學工具的策略與技巧，並能應用於情感教育、社會技巧訓練、班級經營及網路霸凌防治課程中。
- 二、學生能透過具體情境桌遊活動，提升情緒辨識、情緒表達、自我覺察、同理心、社交互動與問題解決能力。
- 三、學生能理解網路互動行為可能造成真實傷害，並學習保存證據、停止擴散、尋求協助及支持同儕等策略。
- 四、發展具備可用性、可調整性與可延伸性的在地化桌遊教案，建立澎湖縣特殊教育桌遊教學資源共享機制。
- 五、提升學校對情緒教育、網路霸凌、數位性別暴力與友善校園議題之教學因應能力。

十二、成果繳交內容

參與教師或分組需於工作坊後繳交下列資料：

- 一、教師回饋表。
- 二、後續回校實施照片或簡要紀錄。