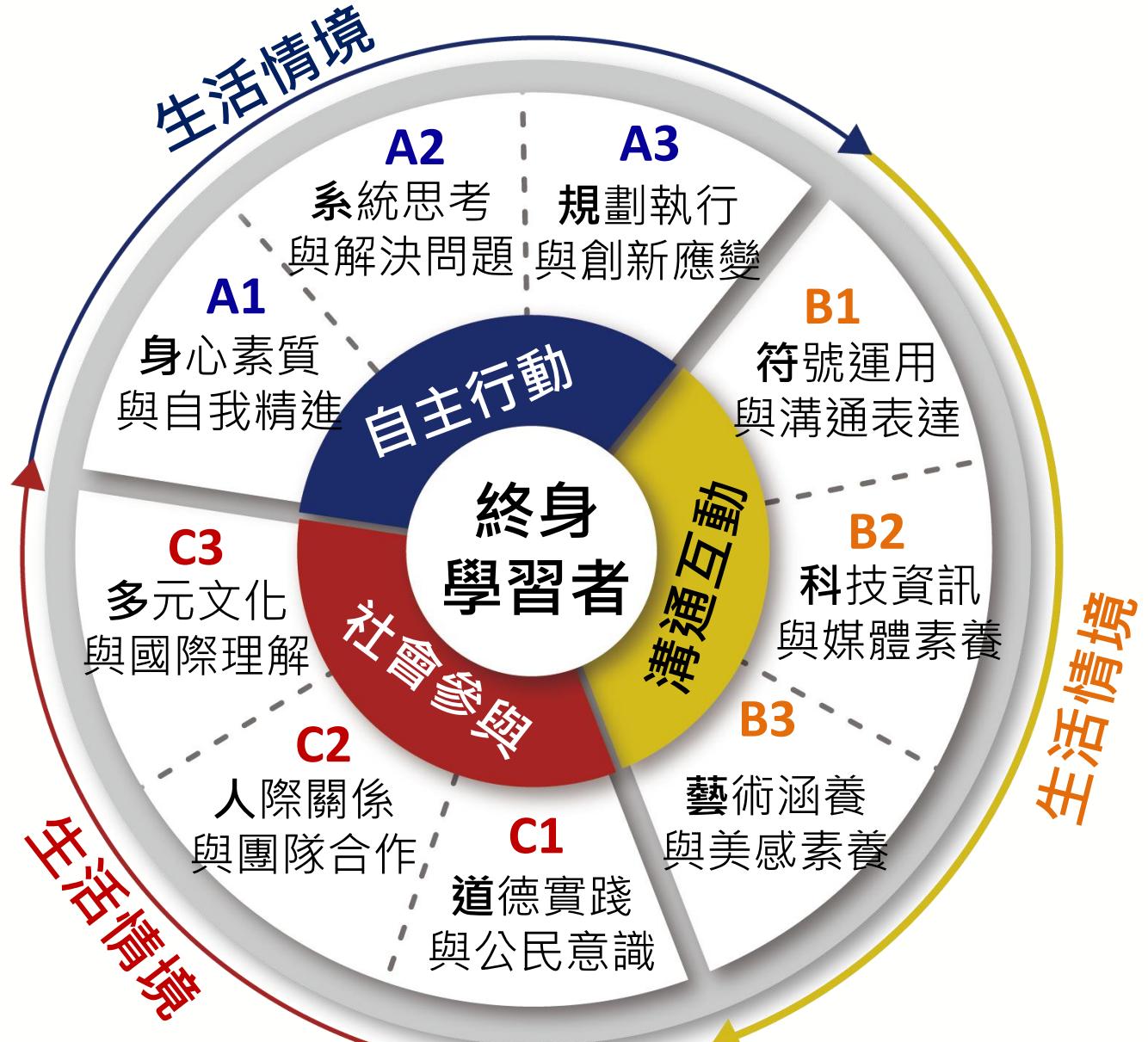


# 108課綱核心素養懶人包

一個桌遊設計前你不能不知道的核心素養養養.....

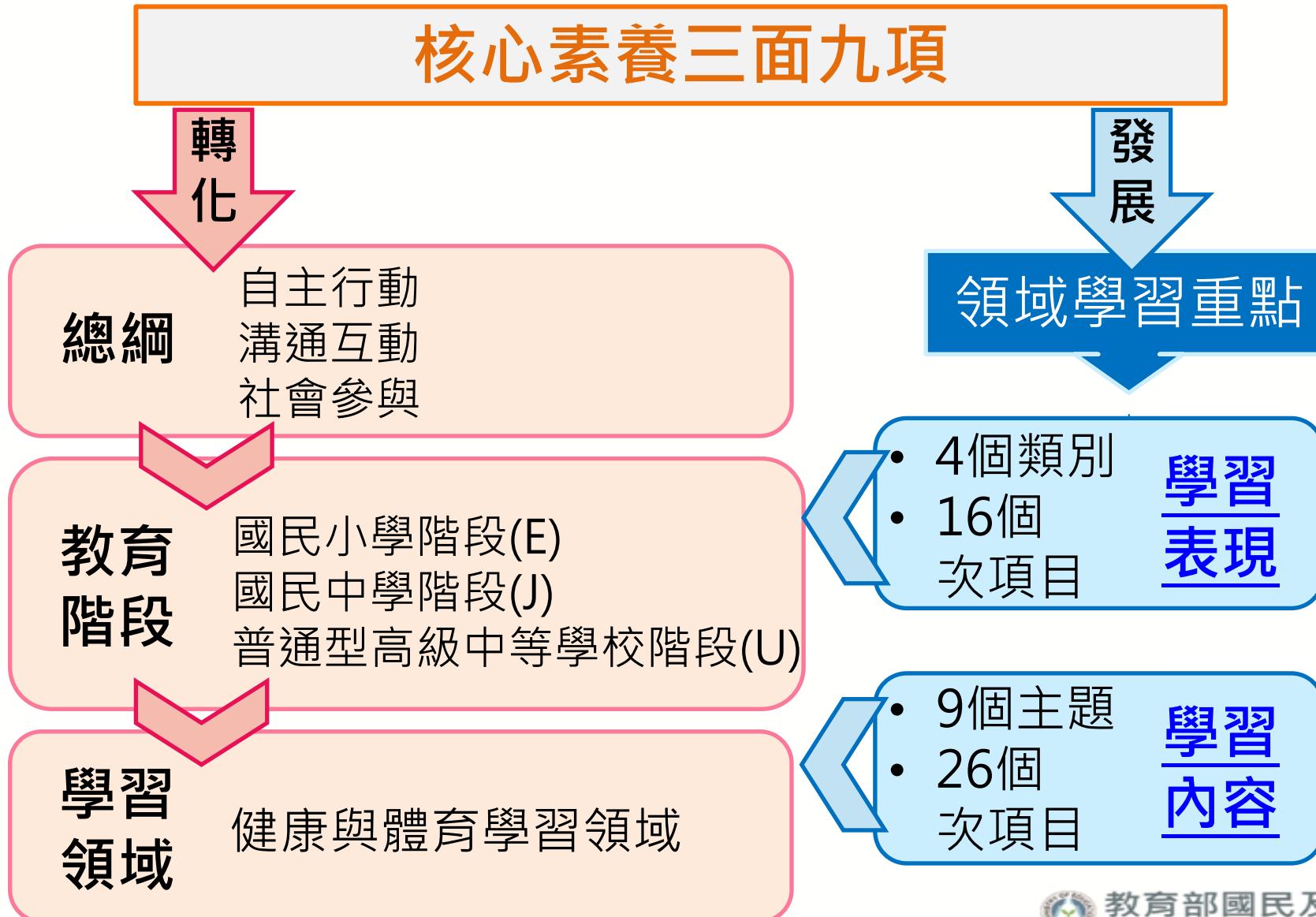
# (一) 核心素養的三大面向九大項目



A 身  
B 級  
C 符  
多 科  
藝 道  
人

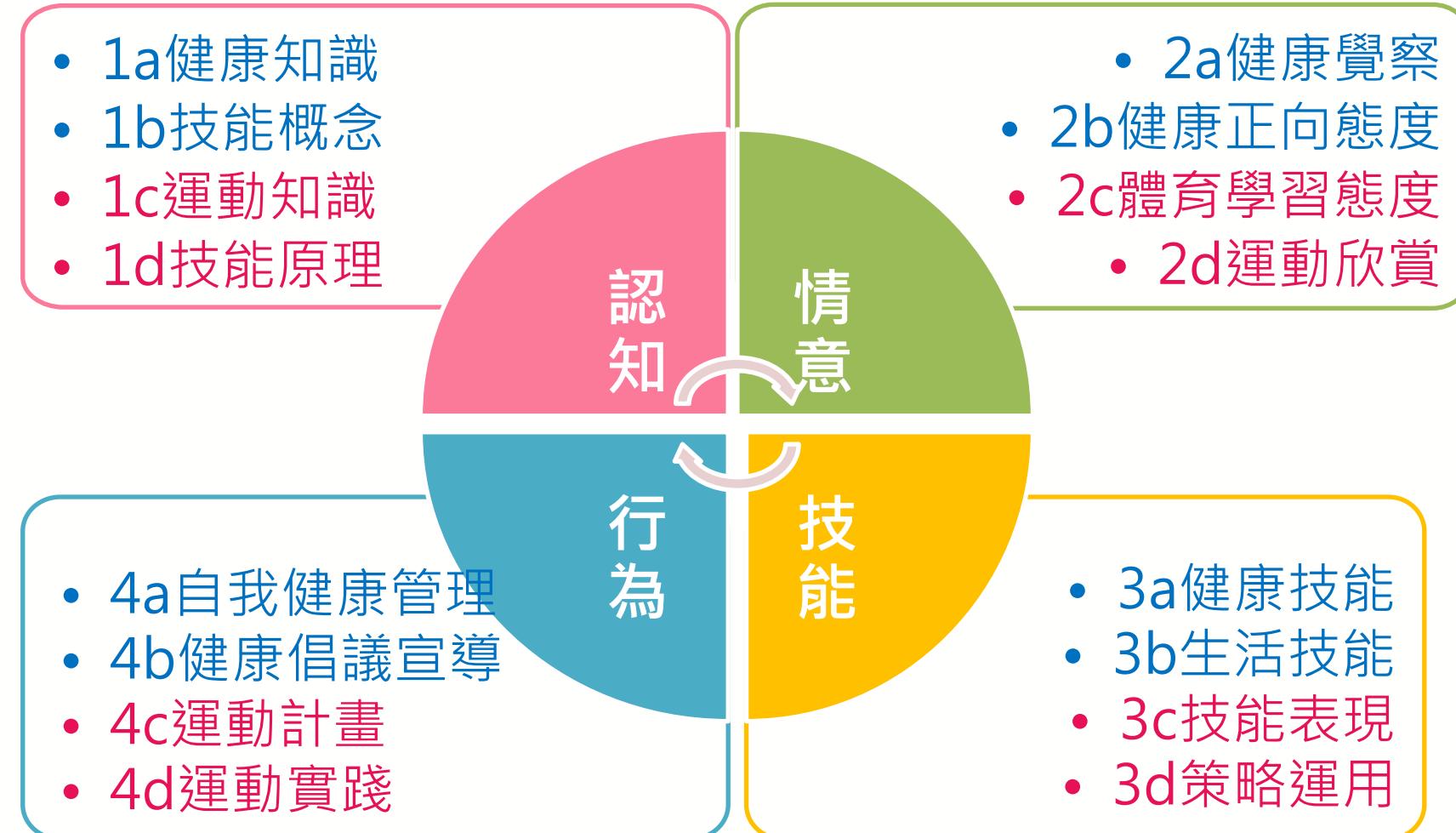


# 一、核心素養的轉化與發展



# 學習表現架構圖

4個類別及16個次項目



# 學習內容架構圖

→ 健康體育互相融合

Aa生長、發展、老化與死亡  
Ab體適能

Ba安全教育與急救  
Bb藥物教育  
Bc運動傷害與防護  
Bd防衛性運動

Ca健康環境  
Cb運動知識  
Cc水域休閒運動  
Cd戶外休閒運動  
Ce其他休閒運動

Ia體操  
Ib舞蹈  
Ic民俗運動

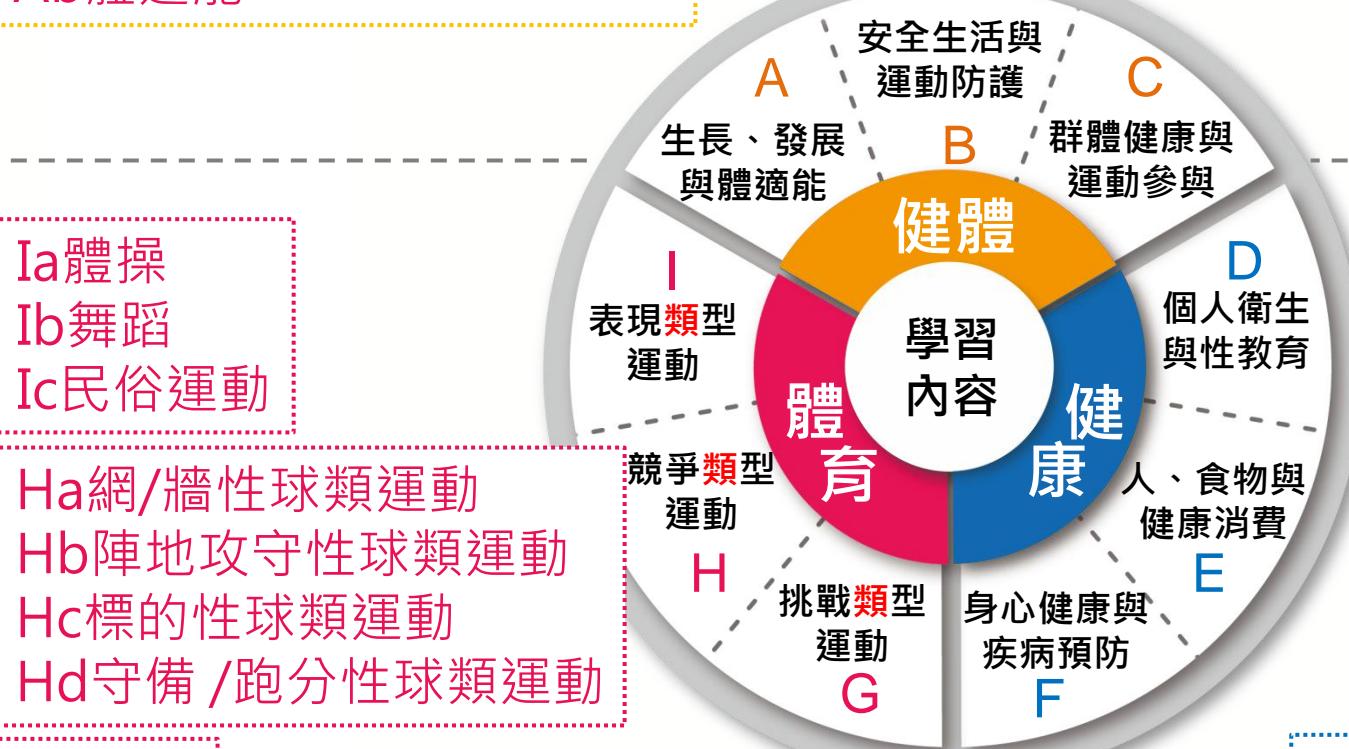
Ha網/牆性球類運動  
Hb陣地攻守性球類運動  
Hc標的性球類運動  
Hd守備 / 跑分性球類運動

Ga田徑  
Gb游泳

Da個人衛生與保健  
Db性教育

Ea人與食物  
Eb健康消費

Fa健康心理  
Fb健康促進與疾病預防



# 桌遊融入教學

雙和分區輔導-自強國中

109.5.22

三重高中單文珍老師  
新北市健體領域輔導員



- 桌遊類型介紹
- 如何融入教學
- 桌遊體驗大作戰
- 大家一起動動腦

收穫滿滿回家啦。.

# 桌遊類型介紹

- 桌上遊戲的簡稱(Table Game or Board Game)
- 大部分的桌上遊戲不需要電力，因此是一種在圖版或平台上進行的非電子遊戲。
- 主要分成：
  - **抽象棋/撲克類**：象棋、圍棋、撲克牌、麻將...等。
  - **主題情境類**：大富翁、生命之旅...等。
  - **歐洲桌遊類**：說書人、璀璨寶石...具有特定主題、彈性的玩家人數、遊戲機制、運用配件...變化很多。
- **其他**：圈圈叉叉、賓果、九宮格、疊杯



# 如何融入教學

## 教學目標



1. 教學目標為中心，尋找適合搭配的遊戲種類，從模仿、修正、創新的過程中，產生遊戲模式。

## 素材來源



2. 可試著從現有遊戲去更改情境、規則，以搭配課程需求。

## 遊戲結果



3. 事先設想教學的目標或評量的方式，遊戲的輸贏並非唯一的評量標準，主要目的為在遊戲中達到教學。

# 遊戲融入教學

## 撲克牌

- 愛滋心臟病
- 愛滋對對碰
- 六大類食物
- 壓力(崩潰邊緣)

## 主題情境

- 安全教育
- 全民健保

## 桌遊

- 健康體位  
保衛戰(體重控制)
- 歡樂一家  
醫(健保)

## 其他

- 課程總覽
- 賓果
- 情竇初開
- 九宮格
- 耳耳相傳

# 幫助記憶的遊戲

- 目的：強化學生知識的記憶，增加課程的趣味性

| 營養素   | 六大類食物   | 愛滋的傳染途徑  | 健康的耳朵  |
|---|---|--|--|
| 對對碰(記憶遊戲)<br><br><u>愛滋對對碰</u><br><br>1. 一次翻2張。<br>2. 翻開牌卡，兩張文字敘述為相同傳染途徑即配對成功，則玩家可把牌卡收回。 | 摸鼻子<br><br><u>摸鼻子</u><br><br>1. 遊戲人數約8-10人。<br>2. 事先準備6大類食物12組，依人數抽組數。<br>3. 一開始每人4張，學生將手中不要的牌與他人交換。<br>4. 優先湊出同一類型的食物者，要摸鼻子。 | 心臟病<br><br><u>愛滋心臟病</u><br><br>1. 將愛滋病各種相關生活情境，製作成牌卡。<br>2. 玩家依序出牌，出牌同時，口中依序喊出（性行為→血液→母子垂直），符合者須拍牌。<br>3. 將手上牌卡出完，出完牌後，仍需再參與拍牌2次，才算獲勝。 | 快手搶杯<br><br><u>耳耳相傳</u><br><br>1. 於課堂中講述說明耳朵構造及功能。<br>2. 各組發下疊杯各三個，組內一人出題，由其他組員搶所屬外耳、中耳、內耳的杯子。<br>3. 各組熟悉後，並由每組輪流派人分組競賽。 |
|   |   |  |  |

# 體驗+學習技能的遊戲

- 目的：透過遊戲設計讓學生學習(或體驗)相關概念

| 體重控制  | 壓力   |
|---|--|
| 麟小豬   | 99   |
| <b>健康體位保衛戰</b><br><br>遊戲規則與麟小豬相似。<br>1. 透過飲食、運動、生活習慣等方式，如何維持健康體位。 | <b>崩潰邊緣</b><br><br>1. 學生透過打出牌卡上的增加壓力(加分)、減輕壓力(減分)，避免檯面上的數字總和超過99。<br>2. 藉此體驗增加壓力情境與紓壓。 |

# 提升互動、覺察的遊戲

- 目的：1.透過遊戲設計，提升學生覺察個人價值觀。  
2.透過活動設計，增加學生之間的對話。

| 賓果遊戲   | 九宮格  |
|--|--|
| 健康課程總覽   | 青春心事   |
| <p>1. 請學生在4*4或5*5的方格中寫下課程重要標題(或是有興趣的主題)。</p> <p>2. (1)老師公布答案的同學進行賓果連線。<br/>(2)可透過輪流報答案連線。</p> <p>3. 優點：經由閱讀後，可透過連線瞭解課程重點等。</p> | <p>1. 請學生於A4白紙折成9格，並於中間寫上喜歡、愛。</p> <p>2. 每組成員寫下自己對愛與喜歡的定義或行為。</p> <p>3. 剩下2~3格請整組討論大家都可認同的喜歡與愛的定義或行為。</p> <p>4. 優點：瞭解喜歡與愛的行為與差異及成員間討論對話價值觀的呈現。</p> |

# 提供情境，瞭解運作、制度的遊戲

- 目的：透過遊戲規則的設計，提供情境，讓學生瞭解制度的完整概念，或體驗概念的整體運作。

| 大富翁                             | 說書人  |
|---------------------------------|--|
| <u>全民健保大富翁</u> 、 <u>安全地圖大富翁</u> | <u>全民健保—歡樂一家醫</u><br> |

- 提供完整概念情境，當學生走到某單一情境時，能透過遊戲體驗需要面對的問題，並在遊戲後帶出反思。
- 優點：操作得體，能夠瞭解較整體性的概念。
- 缺點：相對費時，製作上也需要和他人討論，較難獨力完成，以設計合宜的情境、機會與命運。

- 學生先抽取一張地區卡，並且需要從檯面上的牌組中抽牌，以湊足符合地區卡上的人物、疾病、醫生數量，並且試圖以說故事的方式，將湊齊的牌卡進行合理描述後，即獲得該地區卡上的分數。

其他：

**疊疊樂**：健康行為與不健康行為對健康永久的影響

# 設計十流程

選定遊戲

教學議題

規則道具

同儕試玩

修正除錯

# 設計流程

## 選定遊戲

- 從小玩到大的遊戲

- 象棋、麻將、跳棋、五子棋
- 圈圈叉叉
- 賓果
- 撲克牌
- 大富翁

- 新興桌遊

- 牌卡
- 策略遊戲
- 立體遊戲

完全採用相同的遊戲規則，  
或是使用部分規則，  
也可結合不同的遊戲規則  
(例如：比大小、大老二)

# 設計流程

教學議題



# 設計流程

## 規則道具

遊戲如何分組進行？

- 分組(人數、組數、道具需求)
- 全班共同參與(黑板=桌子)

需要那些材料

- 小白板、撲克牌、道具、代幣.....

# 愛滋心臟病

教師將愛滋病各種相關生活情境，製作成牌卡，於講述完愛滋傳染途徑後，說明遊戲規則，帶領學生進行遊戲體驗。

## 愛滋病的傳染途徑

| 途徑 | 性行為傳染   | 血液傳染  | 母子垂直傳染  |
|----|---|---|---|
| 圖示 | 與愛滋感染者進行口腔、肛門、陰道等方式之性交行為<br> | 輸血、器官移植、共用針頭、共用稀釋液<br> | 懷孕、分娩過程、哺餵母乳<br> |

透過愛滋「心臟病」撲克牌遊戲活動，強化學生對愛滋病傳染途徑的認識。

# 牌卡分類

性行為傳染：一夜情、口交、肛交、性行為(12)張

血液傳染：輸血、刺青、穿耳洞、共用針頭、共用稀釋液  
(12)張

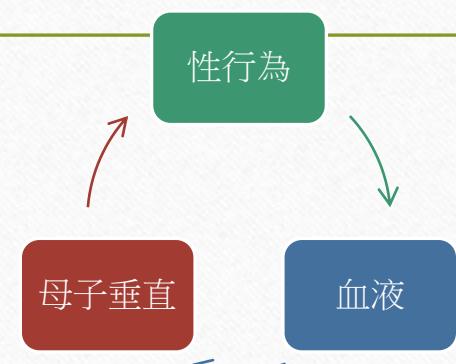
母子垂直：分娩過程、哺餵母乳、懷孕(12)張

不傳染：蚊蟲叮咬、共用桌椅、一起游泳...等(18)張



# 愛滋心臟病

- 玩家依序出牌，出牌同時，口中依序喊出  
( 性行為→血液→母子垂直 )
- 遊戲最終為將手上牌卡出完，出完牌後，仍需再參與拍牌  
2次，才算獲勝。



# 愛滋對對碰

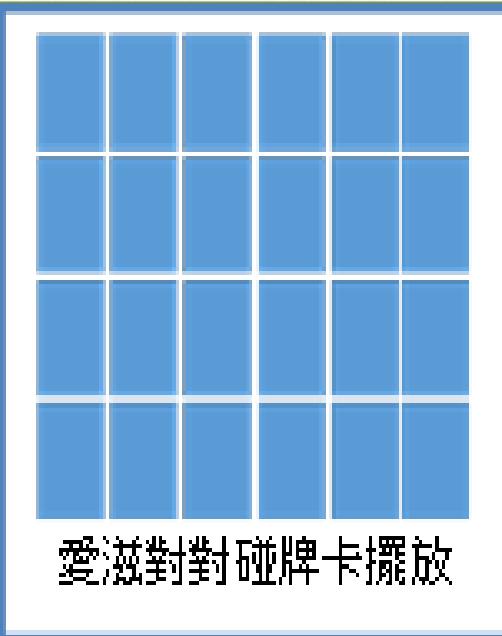
教師發給各組一色牌卡，並請小組同學共同檢視牌卡內容，將牌面文字框內**淺灰色牌**挑出使用。將抽出的24張牌卡重新洗牌，牌背朝上，置於桌面中。

玩家依序輪流翻牌，每次任意翻兩張牌卡。若翻開牌卡，兩張文字敘述為相同傳染途徑，則玩家可把牌卡收回；若翻開牌卡，兩張文字敘述非屬相同傳染途徑，則蓋回原牌卡，輪至下一玩家。

遊戲勝利者為手中牌卡數最多的玩家。



愛滋對對碰



# 崩潰邊緣

學生透過打出牌卡上的增加壓力(加分)、減輕壓力(減分)，避免檯面上的數字總和超過99。藉此體驗各種情境的壓力指數。



# 安全教育

教學準備：製作環境中安全與不安全的圖卡(20張)、圖卡後有正負分、機會、命運圖卡、起點、休息圖卡、六組磁鐵、1-6籤

建立學生覺察安全與不安全的生活情境，  
提升安全意識。



情境卡



機會命運卡



1-6籤卡

- 遊戲規則：排為單位，一排為一組，每排輪流上台抽出一支籤，抽到數字為前進的步數，**前進到該圖卡需判斷出環境為安全或不安全並說出原因**，正確者翻出牌卡。



機會：說出各種  
安全與危險情境  
命運：回答各種  
傷害處理方式  
(燒燙傷、運動  
傷害、創傷出血  
的處理)

# 健康體位保衛戰(體重控制)

1. 健康體位卡(54 張)卡面以三種顏色代表三大面向。  
**(紅色-飲食、藍色-運動、綠色-輔助生活習慣)**
2. 學生 4-6 人一組,每人先發給三張人物卡,體位過重面朝上放在桌面上。
3. 健康體位卡充分洗牌,發給每位學生 5 張牌,大家依序出牌,每次出一張牌並再抽取一張,維持手上有 5 張手牌。
4. 牌卡共有五種,各有不同的功能:**減重卡、增重卡、增重卡(全體)、保護卡、破壞卡**
5. 率先把手上的三個人物卡全部恢復標準體位的學生就是贏家!

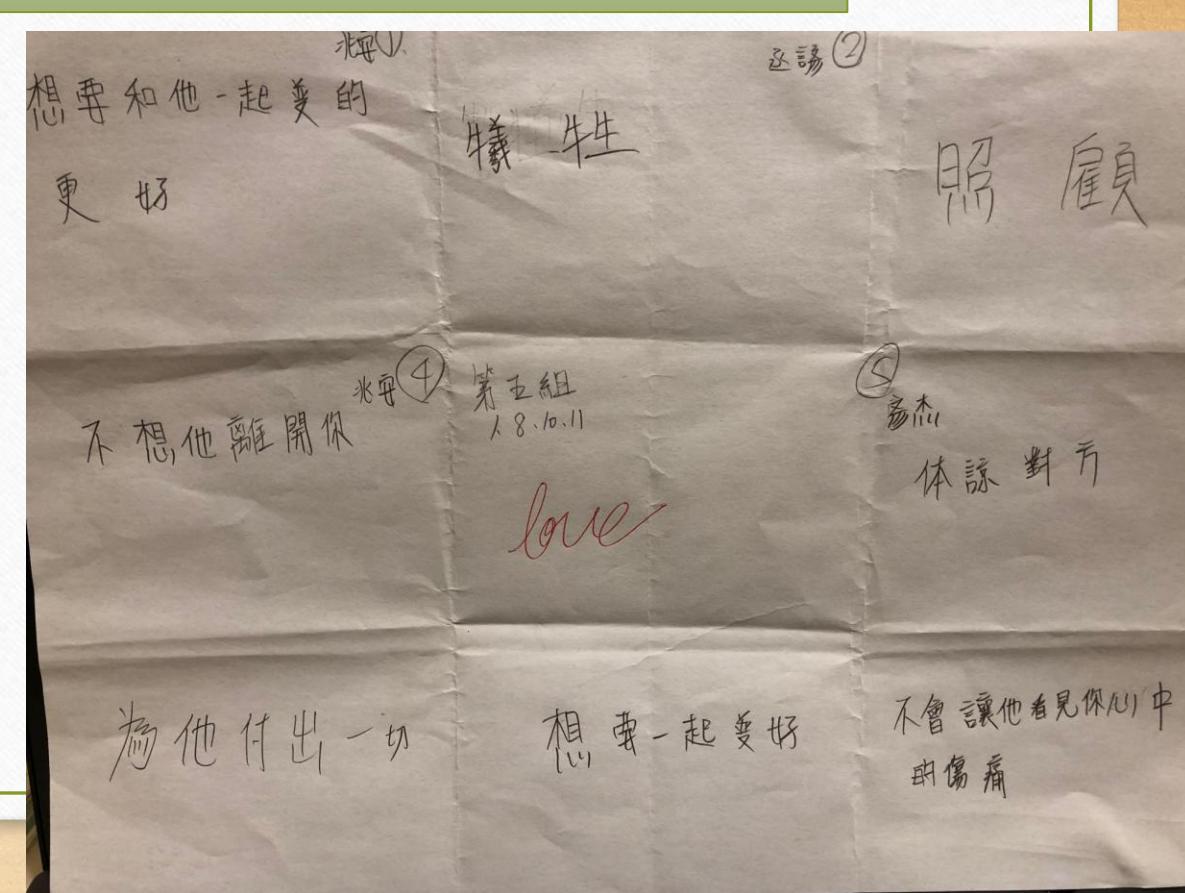
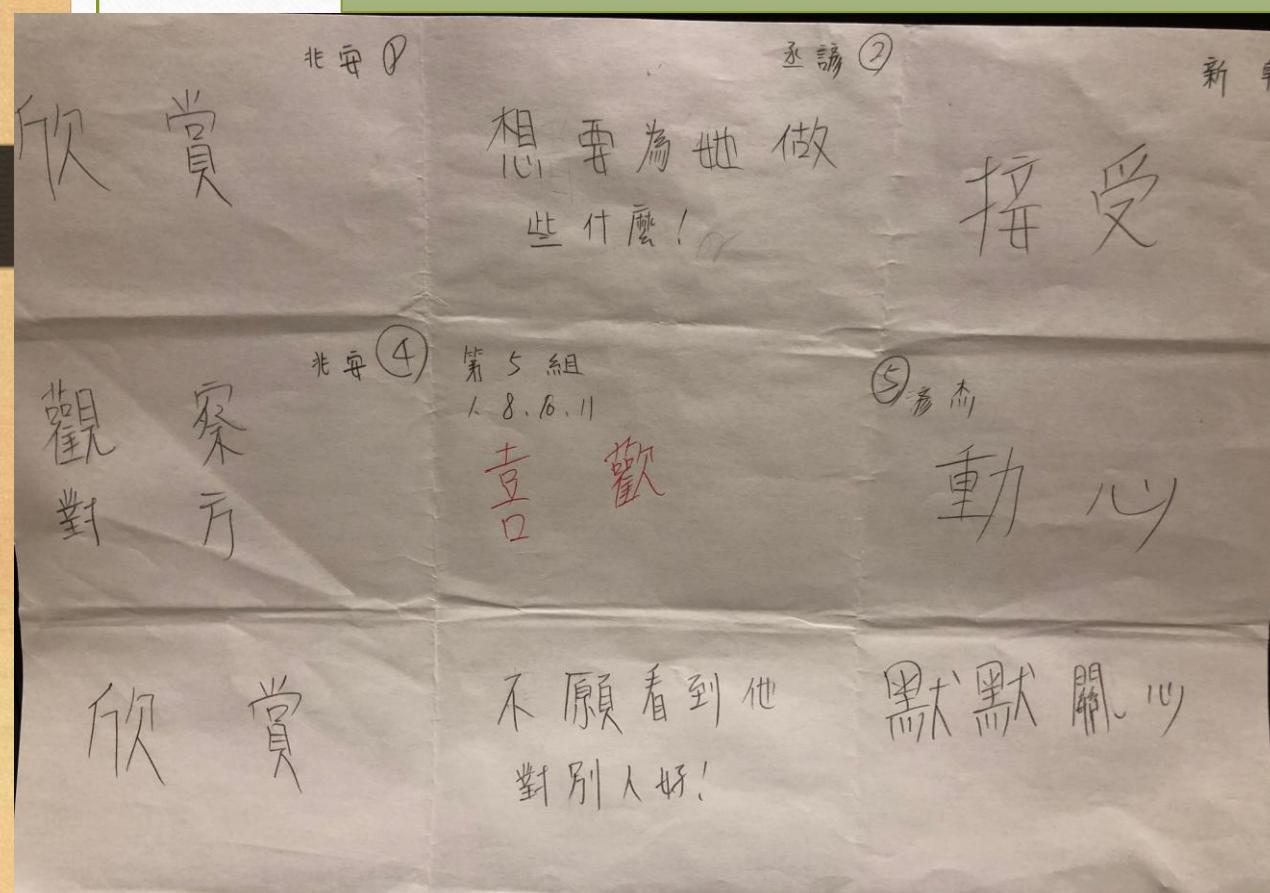
# 健康體位保衛戰(體重控制)





# 情竇初開九宮格

我倆到底算不算一段戀人？請學生寫下並討論對喜歡與愛的界定及討論差異。



# 耳耳相傳

