

特教專業社群會議紀錄

一、 主題：情緒社交影片教學與討論

二、 日期： 3/20、4/24

三、 時間： 13:30~16:00

四、 參加人員：(如簽到表)

五、 討論內容：

(一)適合特殊需求學生觀賞的情緒社交影片

➤電影《腦筋急轉彎 Inside Out》的情緒教育 20 問

<https://flipedu.parenting.com.tw/article/1463>

➤《玩具總動員 4》教我的事—真正的愛，是為重要的「他」與「自己」找到最好的出路。

<https://crossing.cw.com.tw/blogTopic.action?id=568&nid=11932>

➤「真正的朋友是各有成長，仍彼此祝福」《無敵破壞王 2》給你的

人生哲理 <https://womany.net/read/article/17343>



腦筋急轉彎



玩具總動員 4



無敵破壞王 2

(二) 這次選看的影片：《無敵破壞王 2》

➤適合對象：高年級學生

➤影片簡介：主角人物破壞王和雲妮露前往未知網路領域，在熱鬧繽紛又無限寬廣的網路世界，他們遇到各式各樣的網紅及動畫角色，也碰上驚險刺激的冒險，一路上受到了網路賽車遊戲「致命關頭」的賽車手神力與熱門網站爆音的演算總監讚讚姐幫助，過關斬將籌集資金…。雲妮露在「致命關頭」中體會到久未感受的刺激，不確定自己是否想回到機台的世界，兩個好友對未來與夢想的理念因此分歧，他們該怎麼面對友情的挑戰？

➤可以和高年級學生討論的主題：

1. 網路社交隱藏的危機。
2. 友誼質量的改變。Ex:如何調適好朋友有其他新朋友；如何尊重朋友的選擇；
如何在各自有各自的生活圈，仍保有良好的友誼…。

➤影片深究主題：本集裡其實不少心思在詮釋破壞王與雲妮露的心境，特別是破壞王對於雲妮露不在身邊的不安全感。從一開始雲妮露需要自己冷靜冷靜，讓破壞王陷入不安裡，就可以感受到破壞王是個很害怕寂寞、對應人際上也還未成熟的角色。到了雲妮露要獨自出任務的時候，破壞王更是顯露了極度的恐懼與排斥。

這樣的狀況被稱作『分離焦慮』(separation anxiety)。在離開父母的兒童、搬入新的環境是最容易發生的，朋友離去、生離死別、男女分手也都有可能會產生這樣的狀況，而《腦筋急轉彎》裡的萊利也就是類似的狀況。

而面對分離所產生的焦慮其實是很正常的，需要時間去適應與面對，但如果無法跨出去就可能更產生社交恐懼、攻擊性行為等等。像破壞王雖然不希望傷害到人，

但卻有許多攻擊性的行為出現，如果雲妮露真的因此回到破壞王的身邊，很可能會導致破壞王每當遇到類似的情形就使用攻擊的方式來解決，也就是恐怖情人(朋友)。

(三) 討論與回饋

➤《無敵破壞王 2》適合的年級與教學成效的侷限

適合高年級情緒障礙、學習障礙、亞斯伯格症的學生，且必須要先有過影片討論學習經驗，能簡單理解影片內容，和能簡單口語表達的學生較適合來討論這部影片。

高年級學生因為正要進入青春期，在同儕關係上也多會出現小團體或比過去更複雜的社交狀況，也比中低年級更頻繁地使用網路！所以《無敵破壞王 2》是很適合讓高年級高功能的特殊學生透過影片來討論和省思的！只是必須透過教師的引導，才能更深層的去看到影片背後要帶給觀眾延伸的意涵！所以老師的引導很重要，可以帶出更多和學生討論的東西！

➤活動照片

	
巡迴外校教學活動	校內實際教學
	
社群影片賞析	共同備課討論

臺中市大里區益民國民小學 108 學年度 影片教學 教案

教學領域	特殊需求-社會技巧	教材版本	迪士尼影片-無敵破壞王 2	
教學單元	社交情緒—人際衝突	教學設計者	黃雅祺、翁筱誼	
適用年級	高年級	教學時間	80 分鐘	
教學目標	1. 能解讀教學媒材中主角人物的情緒反應。 2. 能辨識出教學媒材中社交情境的人際衝突。 3. 能嘗試說出解決相關人際衝突的方法。 4. 能嘗試解決自己在同儕人際相處上的問題。			
相關能力指標	特社 2-III-05 明瞭每個人都有獨特的地方，交友時不以單一標準或條件選擇。 特社 2-III-10 檢視發生衝突的原因並設法自我修正。 特社 2-III-11 面對兩難的情境時，說明情境的利弊得失。			
教學活動		教學資源	時間	評量方式
一、引起動機 介紹影片 & 觀賞相關影評。 >那些電影教我的事：《🔥影評🔥無敵破壞王 2》 https://www.youtube.com/watch?v=AiWqC5LcFYE		YOUTUBE 網站	15 分鐘	觀察
二、發展活動 1. 人際覺察：影片角色人物的特質特性 從主角人物顯明的呈現，引導學生口頭說明角色人物的個性。例如： ~破壞王：塊頭大但缺乏自信，沒有安全感 ~雲妮露：可愛活潑，細心，有想追求夢想的勇氣 ~讚讚姐：有生意頭腦，不會因為網路負評而生氣 ~神力：很有個性、冷靜聰明			15 分鐘	觀察、 口語表達
2. 解讀社交情緒：從角色間的互動探討彼此情緒的牽連 例如： (1)影片內容：雲妮露作為《甜蜜衝刺》裡的賽車手，對一成不變的遊戲模式感到無趣，所以當她跑到《致命關頭》後，處處充滿刺激與挑戰的賽車遊戲，讓雲妮露興起待在《致命關頭》的想法，也和遊戲裡的角色——神力，越來越親近。但是對破壞王來說，雲妮露是他最好的朋友，他希望兩人最後都能回到遊戲機裡，即便日子重複，有彼此陪伴也就足夠了。 >延伸討論：小時候，我們也曾有過這樣的朋友，吃飯也要坐一起、上廁所也要一起去，半夜窩在被窩裡，聊著各自暗戀的那個男孩子。但是等到畢業後各奔東西，開始有新的生活圈，唯一的交集只剩下臉書，當他換大頭貼時，默默在下			20 分鐘	觀察、 口語表達

方留一句：「你最近過得如何？」或許曾經著急、難過，但是長大後，我們都慢慢知道，真正的友情從來不需要看著同個未來，而是當你有你的寬廣、我有我的嚮往，我們仍能彼此祝福。

(2)影片內容：儘管雲妮露希望待在《致命關頭》，但她也擔心會影響到與破壞王的友誼，神力則告訴她，世界上沒有不變的關係，有時挑戰、變動會讓友情更加堅固。破壞王最初無法理解雲妮露，但在歷經漏洞病毒的襲擊後，破壞王認清自己的佔有慾，並且改變想法，放手讓雲妮露過想過的生活。因為他相信，真正的友誼不會因距離而改變

➤延伸：每段友情都會改變，有時改變會讓友情更加堅定。

(3)影片內容：上網的第一個規則：不要讀留言。—讚讚姐

➤延伸：讚讚姐這句話聽來荒謬，卻也點出網路世界的殘酷。我們活在資訊時代，生活大小事都與網路脫離不了關係，一張照片、一則貼文就能引起廣大迴響，有人贊同，也就有人反對。有時候太在意別人的想法，反而綁手綁腳無法做自己。「不要讀留言」的網路守則，其實也能延伸到日常生活中，有時你只是穿想穿的衣服、化喜歡的妝卻遭人非議，這時候你就矇著耳朵，讓這些酸言酸語隨他去吧！做自己，哪還需要別人同意呢？

三、綜合活動

1.學習單：延伸討論自己周圍的同儕，透過「人際樹 (Blog tree)」學習單來安排出他們在人際樹的位置，並說明原因。



(人際樹學習單)

2.綜合討論：藉此讓學生表達自己對周邊認識的同學朋友和自己之間關係的一個覺察和連結，進一步幫助學生在人際衝突上能找到解決的方法。

10 分鐘

紙筆實作

20 分鐘

觀察、
口語表達

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 3 月 20 日

地點: 益民國小

社群成員	簽到	簽退	備註
蔡期鞭	蔡期鞭	蔡期鞭	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 4 月 24 日

地點: 益民國小

社群成員	簽到	簽退	備註
蔡期鞭	蔡期鞭	蔡期鞭	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

特教專業社群會議紀錄

一、 主題： 情緒繪本教學與討論

二、 日期： 5/29、6/12

三、 時間： 13：30~15：30

四、 參加人員：(如簽到表)

五、 討論內容：

(一)資源班情緒繪本教學分享

1. 分享繪本常用網站：

繪本花園-文化部-兒童文化館 https://children.moc.gov.tw/animate_list?type=1

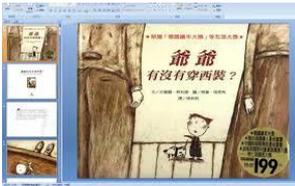
繪本分享-新北市政府教育局

http://qs-classweb.kcbs.ntpc.edu.tw/eweb/module/download/index.php?home=CounselingArea&sn=11480&sn_ids=15388&free_ids=15394

國資圖電子書

2. 分享各類情緒的繪本：

分辨情緒	
生氣	

<p>害怕</p>				
<p>委屈</p>				
<p>分離、死亡 生命教育</p>				

3. 《彩色怪獸繪本》教學課程分享

引起動機—未完的故事



• <https://children.moc.gov.tw/book/219634>

覺察—顏色和心情



發表：



討論：



(二) 討論與回饋

(1) 《彩色怪獸繪本》適合的年級與教學成效與侷限

適用於中、低年級組，包含自閉症、情障、智能障礙者。《彩色怪獸繪本》主要透過色彩協助釐清各種不同的情緒，但每個學生對於色彩的感知不同，所以在教學上會先讓學生以自己的感覺將不同情境的圖上色並做發表。在最後與繪本對照後，並非要學生記得什麼顏色是什麼情緒，而是如何感知情緒，不同的情緒有什麼不同的心情，學會整理與察覺自己不同的情緒。學生很喜歡這個繪本，在評量上學生對於情境圖，大多能說出對應的情緒，討論繪本時，也能對應相關的生活情境。

(2) 蔡老師提出《彩色怪獸繪本》有一個相對應的桌遊，可延伸教學。

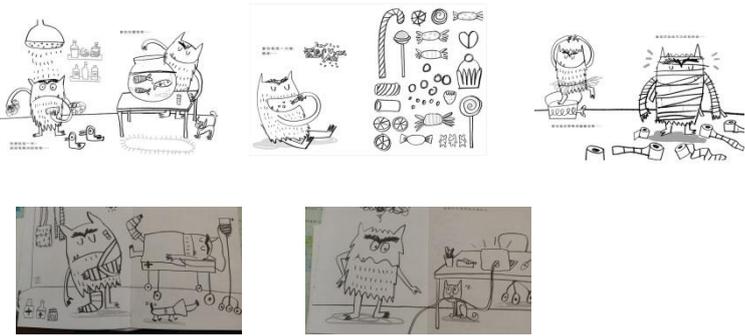
(3) 繪本教學類化到生活情境的討論。

很多 ADHD 和高功能自閉症學生，對情緒認知、生氣認知透過繪本回答時總是能侃侃而談，但在類化到自己的生活情境時總是有困難。繪本教學除了提供認知外，通常除了就繪本內容討論，應該與相對應的事件與情緒討論，較能協助他們類化到相關情境。另外，繪本教學時，有時並不是針對單一情緒討論，通常一本好的繪本，裡面會有許多不同的情境與情緒，對於能力較好的學生，反而比較能就情境去討論多種可能，而且針對不同角色做换位思考，也同時可以練習同理心。例如，《最棒的一雙鞋》，是一本有關金錢的價值澄清的書，但裡面就有非常多情緒的轉折，學生在做價值澄清的同時，也同時學習各種不同的情緒，繪本中，把喜歡的東西送給別人，為什麼會快樂？這個議題就能討論許久。

(三) 社群活動照片



臺中市大里區益民國民小學 108 學年度 繪本教學 教案

教學領域	特殊需求-社交技巧	教材版本	彩色怪獸-(安娜.耶拿絲著;三采文化出版)	
教學單元	情緒認識與整理情緒	教學設計者	邱圭麗、楊幸蓉	
適用年級	中、低年級	教學時間	三節	
教學目標	1. 能分辨繪本中不同情境與相對應的情緒。 2. 能發表自己在生活情境中曾發生過的事件與引發的情緒。 3. 觀看影片、老師講故事、同學發表時能安靜的聆聽。			
相關能力指標	1-1-1-1 能分辨自己基本的正向或負向情緒(如:高興/快樂、生氣、傷心/難過、害怕、討厭、害羞等) 1-1-1-2 能表達自己基本的正向或負向情緒 3-1-1-1 能在課堂中持續傾聽他人說話(如:保持安靜、目光注視對方等) 3-1-1-7 能在課堂或小組討論表達自己的意見			
教學活動		教學資源	時間	評量方式
一、引起動機 繪本花園：彩色怪獸影片 未完成的故事：讓學生猜一猜還有什麼情緒顏色，及猜猜看故事的發展。		繪本花園網站	10分鐘	觀察
 <p>https://children.moc.gov.tw/book/219634</p>				
二、發展活動 1. 知覺情緒並以色彩表現 (1)請學生選擇一張情境卡，(繪本所附圖畫冊)並塗上顏色。		《彩色怪獸》 情緒著色本、 色筆	30分鐘	觀察、紙筆
				

<p>(2)請兒童發表自己所繪的圖 提醒學生重點： 彩色怪獸(怎麼了/做什麼)，他覺得很(情緒) 我選擇(顏色)，因為()</p> <p>(3)請學生選 2 張喜歡的畫(除了自己的以外)給予回饋</p> <p>2.繪本講述與討論 老師以 PPT 呈現繪本，講述繪本內容，並與兒童討論相關的生活經驗。</p> <p>三、綜合活動 抽顏色球，講一個相關的生活經驗，即可得分。 (包含事件，和心情)</p>		20分鐘	觀察、 口語表達
		20分鐘	觀察、 口語表達
	《彩色怪獸》	20分鐘	觀察、 口語表達
	顏色球 計分板	20分鐘	觀察、 口語表達

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 5 月 29 日

地點: 益民國小

社群成員	簽到	簽退	備註
蔡期鞭	蔡期鞭	蔡期鞭	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 6 月 12 日

地點: 益民國小

社群成員	簽到	簽退	備註
蔡期鞭	蔡期鞭	蔡期鞭	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

特教專業社群會議紀錄

一、 主題： 桌遊-社交技巧融入遊戲（一）（二）

二、 日期： 108/9/11、108/10/9

三、 時間： 13：30～16：00

四、 參加人員：(如簽到表)

五、 討論內容：

（一）彼此分享並實際體驗桌遊。

（二）成員彼此分享如何用桌遊增進學生社交技巧。

（三）透過實際體驗桌遊，檢視桌遊適合哪種類別學生。

（四）結論與回饋：

1. 有些桌遊雖然有趣，但礙於遊戲時間過長，故較不適用。

2. 四個班級的桌遊可以統整放在一起，並使用登記簿來了解桌遊的去向。

3. 特教班學生較適合訓練記憶力、空間感、平衡感的桌遊；情障學生或學障

學生可以選擇訓練策略、合作、專注力的桌遊。





臺中市大里區益民國民小學 108 學年度 桌遊 教案

教學領域	社交技巧	教材版本	自編	
教學單元	桌遊-我的情緒小怪獸	教學設計者	尤嘉琳	
適用年級	中、低年級	教學時間	40 分鐘	
教學目標	1. 能認識各種情緒。 2. 能表達自我情緒。 3. 能分辨他人情緒。 4. 同儕能相互合作。			
相關能力指標	1-1-1-1 能分辨自己基本的正向或負向情緒(如：高興/快樂、生氣、傷心/難過、害怕、討厭、害羞等)。 1-1-1-2 能表達自己基本的正向或負向情緒。 1-1-1-3 能分辨他人基本的正向或負向情緒。			
教學活動		教學資源	時間	評量方式
一、引起動機 (一) 老師介紹桌遊配件：1. 一個小女孩棋子；2. 一個彩色怪獸棋子；3. 兩個架子，用來放罐子；4. 八個罐子，用來存放各種顏色情緒，其中有三個是彩色的混色罐，還有五種單一顏色的情緒罐(分別裝綠色、紅色、藍色、黑色、黃色)；5. 五種顏色情緒指示物，五種顏色分別代表不同的情緒怪獸；6. 一個遊戲圖板；7. 一個骰子(1 代表可以任意方向移動彩色怪獸棋子一步；2 代表可以任意方向移動彩色怪獸棋子二步；@代表可移動彩色怪獸棋子到版圖上的任一格子裡；小女孩代表可以將小女孩棋子移動到與彩色怪獸棋子的同格子內)。 (二) 老師介紹五種顏色所對應的情緒：黃色代表高興、藍色代表悲傷、紅色代表生氣、黑色代表害怕、綠色代表平靜。		「我的情緒小怪獸」桌遊	5 分	口頭表達、仔細聆聽
二、發展活動 (一) 老師講解遊戲規則 1. 遊戲準備：打開遊戲版圖，放在桌子中央。隨後把每個情緒指示物放到遊戲版圖上同色的格子裏，指示物上帶有繪畫的一面朝上。把顏色妖怪和小姑娘一起放在粉色的起始格子上。最後，把罐子混洗，在每個架子上放上 4 個罐子，讓開口朝外，不讓玩家看到罐子後面的顏色。把架子和骰子放在遊戲版圖旁邊。最年輕的玩家開始第一個回合，現在投擲骰子！		「我的情緒小怪獸」桌遊	5 分	仔細聆聽



2. 遊戲目標：玩家必須一起合作，讓小妖怪在版圖上移動並收集所有的情緒，然後把它們放到對應的地方。其他玩家可以幫助當前進行回合的玩家，如果他們知道哪個罐子放的是這次的情緒，就可以進行提醒。但是，永遠由當前進行回合的玩家最後決定要從架子上拿哪個罐子。玩家選擇罐子並查看罐子顏色後，玩家的回合結束，由左手邊的玩家投擲骰子，開始下一個回合。

(二) 開始遊戲：顏色妖怪移動結束，停留在含有情緒指示物的格子時，移動他的玩家必須向其他玩家描述與該格顏色對應情緒引發的故事。可以說一件事，一件物品，或者你曾經的經歷。玩家說完後，選擇架子上的一個罐子翻過來，如果罐子的顏色和指示物顏色相同，把指示物放進罐子裏，然後把罐子放回架子上，讓大家知道裏面放的是什麼情緒。



如果罐子裏是其他顏色，不能用來放這種情緒，玩家必須把指示物放回版圖上，把罐子放回架子上（保持開口朝外）；如果罐子是混色，玩家必須選擇架子上兩個空罐子互換位置，隨後把混色罐子放回架子上，顏色面朝外，讓大家都看到。



20分

口頭表達、仔細聆聽

如果同時有三個混色罐子露出顏色，顏色妖怪會覺得頭腦還是一片混亂，他就會上床睡覺，你必須重新開始遊戲。

【不含指示物的格子】隨著遊戲進行，情緒指示物最終會慢慢放進對應的罐子裏，版圖上會留出空格子。如果顏色妖怪走到不含情緒指示物的格子（或者走到含有粉色的愛心格子，但上面沒有對應的指示物），玩家仍然需要向其他人解釋引起這種顏色情緒的起因，然後再次投擲，讓顏色妖怪在版圖上繼續移動。

【消除混色罐子】小女孩會盡力安撫顏色妖怪不要被情緒困擾。每次投擲骰子後，顏色妖怪走到和小姑娘同一格，或者小姑娘走到顏色妖怪同一格時，玩家可以把一個混色的罐子翻面，把顏色再次隱藏起來。如果這時沒有混色的罐子露出顏色，玩家只需再次投擲並移動。

三、綜合活動

1. 老師歸納每個顏色小怪獸感受的情緒，並連結剛剛學生分享的經驗，讓學生了解自我感受。
2. 可以問學生今天的心情是什麼顏色？為什麼是這個顏色？

10分

口頭表達、仔細聆聽

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 9 月 11 日

地點: 勃根地桌遊休閒館南和店

社群成員	簽到	簽退	備註
陳彥龍	陳彥龍	陳彥龍	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
洪郁翔	洪郁翔	洪郁翔	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

108 年大里區益民國小特教專業社群簽到表

社群名稱: 益民特工隊

時間: 108 年 10 月 9 日

地點: 益民國小

社群成員	簽到	簽退	備註
陳彥龍	陳彥龍	陳彥龍	
尤嘉琳	尤嘉琳	尤嘉琳	
邱圭麗	邱圭麗	邱圭麗	
楊幸蓉	楊幸蓉	楊幸蓉	
林景祥	林景祥	林景祥	
洪郁翔	洪郁翔	洪郁翔	
黃雅祺	黃雅祺	黃雅祺	
翁筱暄	翁筱暄	翁筱暄	

臺中市大里區益民國民小學 108 學年度 社交技巧 教案

教學領域	特殊需求	教材版本	自編	
教學單元	情緒管理	教學設計者	林景祥	
適用年級	情緒障礙	教學時間	108/10/22 早修	
教學目標	1. 能與他人和睦相處建立友善的關係 2. 能在團體中遵守基本規範 3. 能遵守共同規則			
相關能力指標	1-3-1-4 能根據情境或情緒強烈程度，選擇可被接受的方式表達自己的各種情 1-4-1-1 能根據情境或情緒強烈程度，選擇適當的方式表達自己的各種情緒 1-2-2-4 能聽從他人的建議選擇較佳的問題解決方法			
教學活動		教學資源	時間	評量方式
一、引起動機 介紹新遊戲(驚爆 99)，簡單說明規則與輸贏 引導遊戲進行時的常規		桌遊	5分	觀察
二、發展活動 1. 由老師發牌，解說遊戲規則，猜拳決定順序 2. 第一次玩由老師主導並引導學生正確的遊戲方法 3. 在遊戲過程中，指導學生遵守規則(不要太激動) 4. 在遊戲過程中，修正遊戲流程 5. 統整出大家可以接受的遊戲規則 6. 完成一次完整的遊戲		桌遊	30分	觀察
三、綜合活動 學生分享遊戲中遇到的困難或衝突，輔導觀念		桌遊	5分	觀察