



資優組教材

一、特需領域 -

《我的情緒貼圖研究所》 用圖像探索情緒與自我

/ 劉冠妤

《我的情緒貼圖研究所》用圖像探索情緒與自我

劉冠好

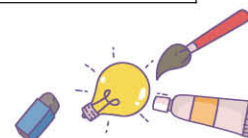
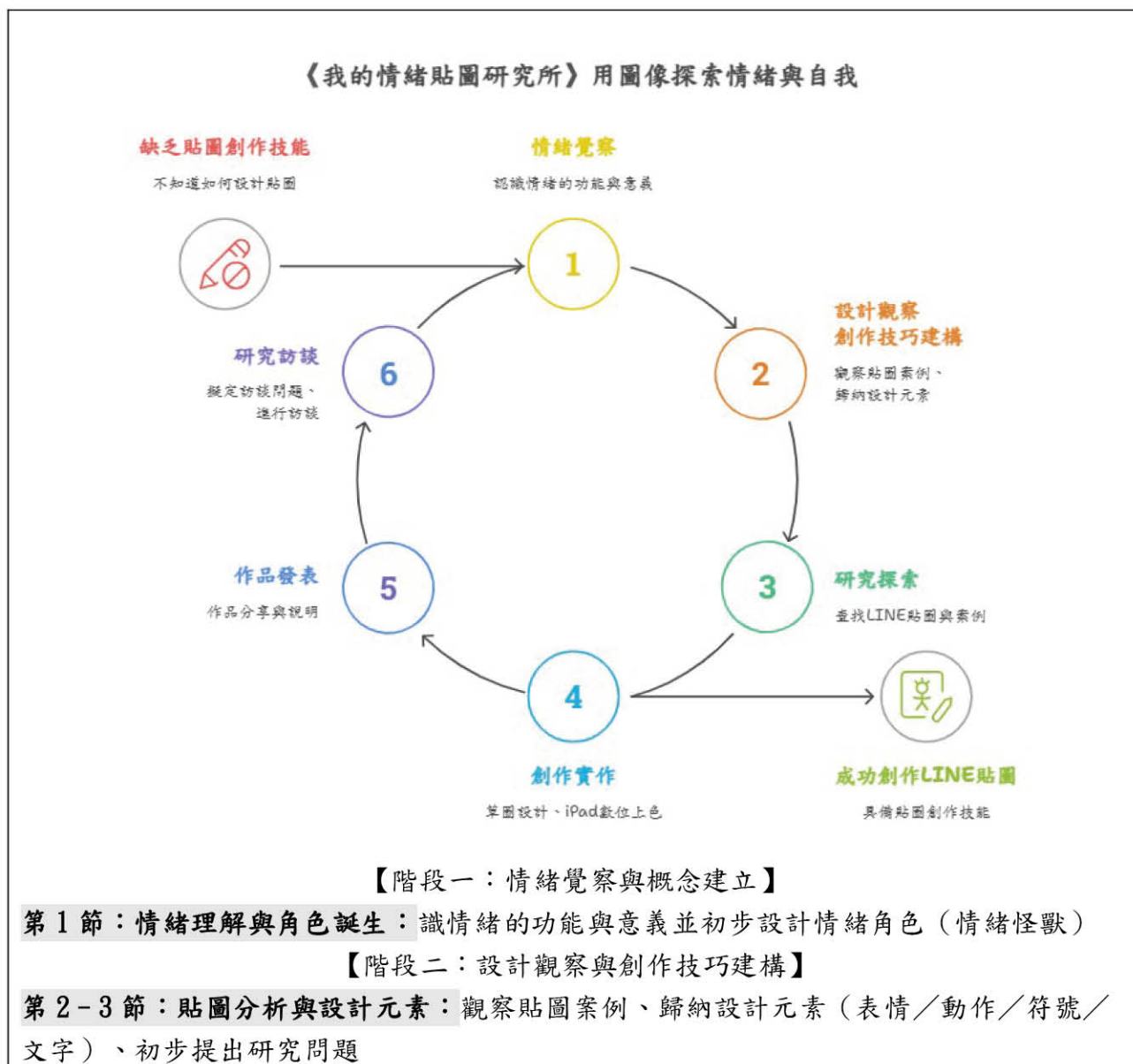
摘要

摘要內文

本教學活動以「**情緒貼圖**」作為學生探索情緒、自我經驗與創意表達的媒介，結合獨立研究與情意發展課程。學生先從生活經驗出發**認識情緒**，觀察貼圖角色如何透過表情、肢體、色彩、符號與文字表達情緒，**再提出個人感興趣的研究問題**，**蒐集並分類資料**，將發現應用於4至8個情緒貼圖設計。課程最後透過作品分享、同儕回饋與修正歷程，引導學生理解善意批評能協助作品與自我成長，並培養挫折容忍力、復原力與持續精進的學習態度。

關鍵字：情意發展、貼圖設計

壹、教學活動設計架構圖



【階段三：研究探索與資料蒐集】

第 4-5 節：資料分析與設計修正：查找 LINE 貼圖與案例、資料分類與歸納設計原理、修正初版作品(文獻/案例整理)

【階段四：創作實作與數位設計】

第 6-8 節：貼圖製作：草圖設計、iPad 數位上色、創作理念撰寫(中英文)、LINE 貼圖規範理解

【階段五：發表與設計修正】

第 9 節：作品發表與同儕回饋：作品分享與說明、同儕回饋(設計師評論)、作品修正

【階段六：研究訪談】

第 10-11 節：研究訪談：擬定訪談問題、進行訪談、整理資料、修正作品

貳、教學活動設計表

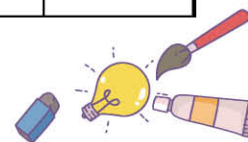
教學設計名稱	《我的情緒貼圖研究所》 用圖像探索情緒與自我	教學設計者	劉冠妤
適用階段	☐ 一二年級 ☐ 三四年級 ☒ 五六年級 ☐ 七~九年級	教學時間	
主題	☐ 特教宣導活動 ☐ () 領域課程調整 ☒ 特殊需求領域(獨立研究+情意發展)課程 ☐ 跨領域教學課程		
適用對象	☐ 普通學生 ☒ 學習功能優異學生 ☐ 學習功能輕微缺損學生 ☐ 學習功能嚴重缺損學生		
設計理念	資優學生常具有高度敏感、想法豐富與追求作品完美品質的特質，但也可能在接受建議或面對作品不如預期時產生挫折，本課程以學生熟悉的貼圖切入，讓情緒成為可觀察、可討論、可設計的研究主題，學生透過觀察、提問、蒐集、分類、創作與修正，說出對情緒的理解，連結個人生活中常出現的情緒感受，體驗探索樂趣，並在同儕講評中練習聽懂善意批評，將回饋轉化為下一步行動。		
核心素養項目 (特教宣導活動免填)	學習內容/學習表現 (特教宣導活動免填)	學習目標	
	學習內容： 1. 特獨 1a-III-2 參與學習並與同儕有良好互動經驗，享受探索的樂趣。 2. 特情 2b-III-3 接受別人善意的批評。 學習表現： 1. 特獨 A-III-1 研究主題興趣的探索。	1. 能參與貼圖創作活動，根據情緒感受，發展出有興趣的主題進行貼圖設計。 2. 能在作品講評中，接受同學的建議與回饋，理解批評是成長的一部分	



	2. 特情 B-III-3 韌性／復原力／挫折容忍力的必備條件。	
參考資料或教學媒體	書籍：給中學生的情緒管理術(親子天下) 影片： 1. 認識情緒 Emotion(1980 張老師)： https://www.youtube.com/watch?v=0b-NnFKB6v8 2. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－樂樂篇： https://www.youtube.com/watch?v=AYFmlwh2C5I 3. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－阿羞篇： https://www.youtube.com/watch?v=z0Ngs5r4d4A 4. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－阿慕篇： https://www.youtube.com/watch?v=5wt15yPJPgM 5. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－怒怒篇： https://www.youtube.com/watch?v=Z-7AE03kD2M 6. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－厭厭篇： https://www.youtube.com/watch?v=JYSRC7_JuIU 7. 【腦筋急轉彎 Inside Out】官方角色影片－驚驚篇： https://www.youtube.com/watch?v=nU5J2yY_60A 學習單：自編教材 網站：LINE Creators Market：https://creator.line.me/zh-hant/ 教學媒體：ipad+手寫筆、繪圖板、Canva	

參、教學活動(請自行增加表格使用)

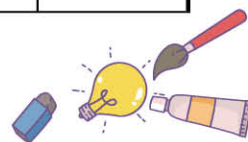
具體目標	教學活動	時間	教學資源	評量方式與標準
1. 能透過影片觀察並說出情緒的意義與特徵。	~第一節課~ 【準備活動】 一、情緒是什麼？認識我的情緒世界 (一) 教師引導：教師播放認識影片一：認識情緒 Emotion，提醒學生： 教師：「今天大家要變成情緒小偵探，一邊看影片，一邊記錄你發現的重要訊息，寫在學習單的筆記區。」 (二) 影片資訊統整 教師：「影片中提到哪些情緒呢？」 教師：「這些情緒有什麼共同點？」 教師：「如果沒有情緒，我們的生活會變成什麼樣子？」 (三) 情緒反思：請學生嘗試用自己的話寫下對「情緒」的理解。(研究基礎) 教師統整：情緒就像身體發出的訊號，它會告訴我們正在經歷什麼事情，也會影響我們	10 分	影片一 學習單 pl	紙筆評量：用自己的話寫出對「情緒」的理解。



2. 能分析情緒角色的設計元素。	的想法和行動。 【發展活動】 一、情緒角色設計師 (一)觀看專家案例 教師：當我們了解情緒的概念後，接下來讓我們一起來創作屬於你的情緒怪獸貼圖，創作開始之前，先來看看腦筋急轉彎的角色影片，我們一起討論看看，情緒角色設計上有哪些特點呢？ (二)設計要素討論 教師：請大家各自拿一疊的便利貼，將影片中觀察到的內容寫下來。 教師提問：你覺得這些情緒角色有什麼特點？ 教師提問：它們是如何表達情緒的？」 教師：我們記錄下來很多的資訊，現在再請你們試著將這些內容分類，請至少分成三類，你們會如何整理呢？ ● 學生整理的內容如下(可參考)：圖像比例、五官變化、動作幅度、色彩(穿著、飾品) 教師統整：角色設計不是隨便畫，每個顏色、動作和表情都在傳遞訊息，接下來請你們試著設計情緒貼圖。	15 分	《腦筋急轉彎》角色介紹影片	實作評量：能在與同學的討論下，整理出情緒角色的創作要素。
3. 能根據自身生活經驗完成情緒怪獸角色草圖。	二、我的貼圖情緒角色誕生 教師：請根據你希望透過貼圖快速表達情感或進行有趣對話的需求，設計一個屬於你的「情緒怪獸角色」，並在下方畫出草圖。 教師提問：「如果你的某種情緒突然變成一個人物，牠會長什麼樣子？」 教師提問：「牠最常在什麼時候出現？」 設計專屬的「情緒怪獸」角色並起名	12 分	學習單 p1	實作評量：能完成情緒角色草圖創作。



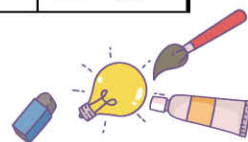
4. 能分享自己的創作想法並與同儕進行討論。	我的貼圖情緒角色誕生 請根據你希望透過貼圖快速表達情感或進行有趣對話的需求，設計一個屬於你的「情緒怪獸角色」，並在下方畫出草圖。 (別忘了給你的角色起個名字！) 創作時，請思考： 1. 為什麼你會選擇這個情緒來創作？ 2. 這個角色和你的興趣或生活有什麼相關？	3 分	學習單 p1	口語評量：能與同學分享角色與自身生活的關聯
1. 能觀察並整理自己的發現	【綜合活動】 一、我的角色初登場 教師：兩人一組分享，分享內容可包含：角色名稱、代表情緒、設計理念 二、相互回饋 教師統整：每個人的情緒都不一樣，所以創造出來的角色也會不一樣，「今天我們完成了第一位情緒角色，下一節課我們要繼續深入了解，為什麼會想創造這個角色，以及這個角色背後藏著什麼故事。」	10 分	學習單 p2	紙筆評量：能寫出至紹3點貼圖設計的表達方式
2. 能說出貼圖設計的表達方式	~第二-三節課~ 【準備活動】 一、貼圖設計師的挑戰1：觀察與思考 教師：請觀察以下三張貼圖，小組可以兩兩一起討論，你的觀察到這幾張貼圖表達了哪些情緒(可不只一個)、表達方式為何？、	35 分	學習單 p2	口語評量：能至少3個貼圖表達為何有效的觀點
3. 能將技巧應用於創作	【發展活動】 二、貼圖設計師的挑戰2：啟發 教師：我們一起來看看，大家都在貼圖中，發現了哪些好的技巧或想到了哪些好的建議。 ● 學生整理的內容如下(可參考)： 第一張貼圖：臉部表情(冒汗)、眼神表現、可用章(張)魚的形象(表達緊張) 第二張貼圖：哭、躺在水上(背景)、四肢張開、發抖符號、文字	10 分	學習單 p2 圖畫紙*1	能利用心智圖統整設計的關鍵技巧



4. 能提出研究問題	第三張貼圖：手勢、雷達(光波)、文字、微笑 三、關鍵技巧整理 教師：透過剛剛的觀察，我們可以發現貼圖設計讓別人一眼就能理解角色想傳達的情緒。 ● 學生歸納的關鍵技巧 1. 臉部表情設計：眼睛大小、眉毛角度、嘴巴形狀都會影響情緒表達。 2. 冒汗、眼淚等細節符號能加強情緒效果。 3. 肢體動作設計：張開雙手、躺下、揮手等動作能幫助傳達角色狀態。 4. 動作越明確，越容易讓觀者理解情緒。 5. 輔助符號運用(飾品)：發抖線、光波、雷電、愛心等符號能強化情緒感受。 6. 背景元素也能幫助表達情境。 7. 文字搭配技巧：文字內容需與角色表情、動作一致。 8. 角色特色建立：運用動物或特殊造型作為角色特色，保持角色的一致性，增加辨識度。 四、初探獨立研究 教師：根據你在觀察貼圖過程中的發現，請選擇一個你感興趣的研究方向，可以是關於情緒如何透過貼圖表達、詞彙如何影響貼圖設計等... ● 學生提出的研究問題(可參考)：我想用一組貼圖表達，炸毛不是壞情緒，而是情緒的釋放 教師：請你試著說說看，為何你對這個研究問題有興趣？ 學生提出的研究問題(可參考)：因為家人常說我動不動就炸毛，我希望透過貼圖創作，讓大家看見「炸毛」不只是壞情緒的象徵，想用可愛的角色設計，讓更多人能以正向的態度面對自己的情緒。 教師：讓我們一起來討論看看，如果我們想用炸毛作為貼圖的主視覺，它可以表達哪些情緒呢？ 教師：根據前面討論的內容，你會如何應用	15 分	學習單 p2 小白板*1 白板筆*3	能提出 1 個有興趣探究的研究問題
		10 分	學習單 p3 IPAD*2	



1. 能比較案例資料，找出共同特徵的要素。 2. 能整理蒐集的資料，找出與研究問題相關的發現。 3. 能依據發現，精進作品。	這些設計技巧進行創作呢？ 【綜合活動】 一、我的貼圖研究員任務 (一)任務分派-資料收集： 教師：今天我們討論出來想探討的研究主題了，請大家回家查詢 2 個與「炸毛」相關的貼圖設計(LINE 貼圖庫、文章、網頁資訊…)，並將發現紀錄在學習單中。 (二)練習資料蒐集的方法 ~第四-五節課~ 【準備活動】 一、資料分類與討論 教師：假設你的情緒怪獸現在正在炸毛，從蒐集的資料中，有哪些方法，讓我們一看就知道呢？ 觀察案例 → 找共同特徵 → 歸納設計原理 → 應用到自己的作品 (一)問題討論 1. 教師：「這些圖片有沒有共同點？」 2. 教師：「哪些元素被應用最多次？」 3. 教師：「這些設計元素都在傳達什麼訊息？」 (二)統整 教師將學生發現，整理於黑板上，例如：炸毛常見表現方式(外型、表情、符號運用、色彩運用) 【發展活動】 一、整理我的資料發現 ※我的研究問題：如何透過圖像呈現多種情緒的炸毛？ 1. 我原本認為→資料告訴我→我的新發現→因此我的貼圖設計會加入 二、作品再精進 透過對於查找與研究問題相關的資料的收穫，修正第一次創作的作品圖像，請思考 (1)我可以在我的貼圖上加上...加強表達 (2)我可以加上.....顏色… 2. 我要表現____(情緒)炸毛，會使用這些設計元素？ 【綜合活動】	15 分 25 分 30 分 10 分	學習單 p3 學習單 p3 學習單 p3 學習單	實作評量：能分類出共同特徵的要素。 口語評量：能提出至少 2 個與研究問題相關的發現。 口語評量：能
---	---	---	--	---



1. 能彙整貼圖設計的技巧。	一、任務分配-貼圖設計技巧 教師：我們今天已經討論完 4 張情緒貼圖，要使用的創作技巧，今日的回家任務是完成後 4 張情緒貼圖技巧思考，遇到任何問題，都可以用 google chat 與老師討論。 1. 依文獻發現完成後 4 張貼圖設計技巧。 2. 每個設計標註情緒名稱與結合的設計技巧。	10 分	p3-4	說出使用此設計技巧的原因。
1. 能完成 4 至 8 個貼圖，且能清楚說明多項設計技巧與資料依據。	~第六-八節課~ 【準備活動】 一、回家任務討論 教師：這個設計讓人一看就懂嗎？ 教師：想想看哪個元素最能傳達情緒？ 【發展活動】 一、情緒角色草圖設計 教師：請依據發想的設計技巧，完成 8 張圖片的貼圖圖像。 ※表達情緒而不是畫得精細 思考三個問題引導： ● 這個情緒長什麼樣子？ ● 它會有什麼動作或表情？ ● 如果它是一個貼圖角色，它在什麼情境會出現？ (一)分站教學：學生可依據分站教學區，針對所需的技能進行學習。 1. 分站一：隱喻的表達 2. 分站二：色彩學 3. 分站三：作品創作理念	50 分	A4 紙張*8	實作評量：至少設計 4 ~8 個貼圖。
	二、貼圖上色 (一)教學流程： ● 利用繪圖板將草圖描繪成乾淨線稿，用奇異筆描邊。 ● 進行上色：依據情緒色彩學進行創作。 ● 存檔，上傳 canva ● 調整圖片大小以及去除背景 ● 貼圖完成 【綜合活動】 一、介紹 line 貼圖上架規範 教師：貼圖上架，有其需要遵守的規範，請各自檢查是否有缺漏之處，小組成員相互檢	50 分	IPAD*2 觸控筆*2 奇異筆*2	
1. 能依據情緒		10 分	Canva	紙筆評量：能撰寫出



主題設計貼圖角色，並說明其設計的意義 1. 能展現挫折容忍與持續修正態度 1. 能理解本次的學習任務。	查，提供修正建議。 二、預告下次課程內容 教師：下次課程須完成中文版以及英文版的創作理念說明，回家可多加思考。 ~第九節課~ 【準備活動】 一、創作理念 教師：請大家依據你的研究問題，撰寫你的創作理念。 教師：接下來，我們須利用 google 翻譯的功能，將我們的創作理念，翻譯成英文。 教師：仔細閱讀內容，確立你的創作理念。 【發展活動】 一、貼圖上架：依據操作步驟，將作品上架。 二、回饋與修正：像設計師一樣思考 (一)作品講評與友善回饋 1. 教師示範：回饋句型：「我喜歡……因為……」、「我想問……」、「我建議……」。 2. 學生兩兩觀摩作品，填寫回饋與建議。 ※教師強調回饋聚焦作品。 (二)學習反思 教師：請閱讀同儕回饋，分享一件妳願意採納的建議。 教師總結：批評不是否定，而是幫助作品更清楚、研究更深入的線索 【綜合活動】 一、課程預告 教師：下次課程，我們將到班級中去介紹我們的貼圖成果作品，請回家利用 canva 完成將你的作品分享海報，並上傳到 goole chat，老師將協助你印製。 ● 作品名稱（情緒主題） ● 創作理念說明 ● 展示代表貼圖 ~第十-十一節課~ 【準備活動】 一、說明任務 ● 教學流程：能向普通班學生展示情緒貼	20 分 10 分 10 分	LINE Creators Market 學習單 p4	中英文貼圖的設計理念。 實作評量：能根據同儕建議修正作品至少 1 項內容口語評量：能分享自己面對修改過程的感受與收穫。 口語評量：能與普通班學生分享自己的作品 紙筆評量：能
--	---	-------------------------------------	------------------------------------	--



1. 能設計訪談問題。	圖作品，並透過他人回饋，檢視其作品是否能有效傳達研究問題（如：我想用一組貼圖表達，炸毛不是壞情緒，而是情緒的釋放」），進一步修正其設計與表達。 教師：今天不是展示作品而已，而是讓我們也來驗證看看，別人能不能看懂你的研究想法。	20 分		設計涵蓋 4 種問題類型的訪談問題。
2. 能記錄訪談重點。	【發展活動】 一、設計訪談問題 （一）複習四種訪談問題類型 教師：請依據你的研究問題，設計 4~6 題訪談問題	40 分		檔案評量：訪談內容記錄詳實。
3 能主動採納建議修正作品，並說出面對挫折的調整策略。	1. 理解型：別人有沒有看懂？ 2. 情境型：貼圖是否有實際溝通功能 3. 概念型：別人有沒有理解你想傳達的想法 4. 建議型：怎麼讓作品更容易被理解 二、進行簡易訪談 教師：請至少訪談 2 位班上的同學，看看有沒有辦法理解設計者想表達的想法？ 三、整理訪談結果 ● 最多人理解的情緒是：_____ ● 最常被誤解的地方是：_____ ● 最有效的設計元素是：_____ 四、回應建議與修正 教師：完成作品修正或寫下下一步改進計畫 【綜合活動】 一、課程統整 教師：謝謝大家的努力與分享！希望你們在未來的創作中，能夠勇於表達、善於觀察，並且不斷挑戰自我，創造出更多獨特又有趣的作品！	10 分		能正向回應同儕建議，並完成作品修正計畫。



肆、實際教學運用後的修改與教學省思

【教學建議】

本次課程以「情緒表達」為主題，引導學生透過貼圖設計傳達情緒概念，在討論中學生提出想以「炸毛」作為主要角色特徵，象徵情緒釋放的瞬間，傳達「情緒沒有好壞之分」的理念，教學過程中發現，學生對於角色造型設計很有創意，但較少思考貼圖在日常溝通中的實際使用情境，因此，建議延伸課程可增加貼圖情境分析與案例討論，引導學生觀察常用通訊軟體中的熱門貼圖，思考使用者在何種情境下會選擇特定貼圖回應訊息，進一步提升貼圖設計的實用性與溝通功能。

【教學省思】

透過本次課程發現，當課程內容與學生生活經驗及情緒感受連結時，能有效提升學生的參與度與創作動機，在討論情緒議題時願意分享自身經驗，也能透過角色設計表達平時不易說出口的感受，課程結束後，學生有分享在課程中與教師討論的過程中，給予了她能量，很希望後續可以在跟老師持續討論與分享，因此未來可增加相關課程活動，讓學生有機會可分享自己的情緒感受，協助學生理解每種情緒都有其存在的意義，並學習以適當方式表達感受。

部分學生在數位繪圖操作速度上有明顯差異，未來將規劃區分性引導與同儕協助機制，讓不同程度的學生都能獲得適切支持，提升整體學習成效，整體而言，本次課程成功讓學生能透過貼圖作品傳達「接納情緒、真實表達」的理念，達成課程預期目標，也為後續課程設計提供寶貴的教學經驗與調整方向。

伍、附件：作業單或評量單等教學相關資料（可檢附電子檔）



領域：獨立研究 課程名稱：《我的情緒貼圖研究所》 用圖像探索情緒與自我

學校：

班級：

姓名：

你是否曾經想過，情緒也能變成一個角色？我們將從認識情緒開始，透過創作專屬的「情緒怪獸貼圖」，結合生活經驗、創意思考與初步研究技能，探索情緒與自我之間的連結。讓我們一起用畫筆描繪情緒、用文字說出故事，展開一場屬於自己的小研究冒險！



情緒是什麼？

筆記區



認識情緒
Emotion

討論1：請用你自己的話寫出你對「情緒」的理解。

Two large quotation marks for writing a response to the discussion question.

討論2：「你覺得這些情緒角色有什麼特點？它們是如何表達自己的情緒的？」

A large rounded rectangle for drawing or writing a response to the discussion question.



我的貼圖情緒角色誕生

請根據你希望透過貼圖快速表達情感或進行有趣對話的需求，設計一個屬於你的「情緒怪獸角色」，並在下方畫出草圖。

（別忘了給你的角色起個名字！）

A large square box for drawing a character.

創作時，請思考：

1. 為什麼你會選擇這個情緒來創作？

2. 這個角色和你的興趣或生活有什麼相關？





★ 觀察與思考

請觀察以下三張貼圖，分析後，寫下你認為最清楚、最有趣的情緒表達方式，或者提出你覺得可以改進的建議。



- 情緒：
- 表現方式：
- 為何有效/建議：



- 情緒：
- 表現方式：
- 為何有效/建議：



- 情緒：
- 表現方式：
- 為何有效/建議：

★ 啟發：貼圖設計的關鍵設計技巧：

★ 初探獨立研究



根據你在觀察貼圖過程中的發現，請選擇一個你感興趣的研究方向。可以是關於情緒如何透過貼圖表達、詞彙如何影響貼圖設計等...

- 我的研究問題是：

- 請簡單描述為何你對這個研究問題感興趣：





我的研究步驟：資料收集與分類

冠妤老師製作

1. 資料搜尋：請在網路上進行資料搜尋，找出與你的研究問題相關的資料
列出二個你覺得有用的資料來源。

資料來源	範例：Line 貼圖人氣 排行		
重點	熱門貼圖多使用誇張的 情緒表現		

2. 分類與記錄

- 情緒表達方式：
- 設計技巧（顏色、表情、符號等）：

(1) 我可以在我的貼圖上加上...加強表達
(2) 我可以加上.....顏色...



創作：情緒角色說明單/將研究成果應用於貼圖設計

- 根據你的研究，開始進行貼圖設計，並注意融入你在研究中發現的有效情緒表達技巧。請設計4-8個貼圖，並將它們的設計思路記錄下來。

設計一

設計二

• 情緒：

• 情緒：

• 結合的設計技巧：

• 結合的設計技巧：



設計三

設計四

• 情緒：

• 情緒：

• 結合的設計技巧：

• 結合的設計技巧：



回饋與改進

回饋作品時，讓我們用心觀察、友善表達、幫助彼此成長！你可以這麼說～

- 我喜歡....(我喜歡你用了...讓...)
- 因為...(你這部分很棒，因為...)
- 我想問...(你有試過...嗎)
- 我建議...(也許可以再加入...)

姓名			
回饋			
建議回覆			



～謝謝大家的努力與分享！希望你們在未來的創作中，能夠勇於表達、善於觀察，並且不斷挑戰自我，創造出更多獨特又有趣的作品！～





資優組教材

二、特需領域 - 守護綠意的勇者： 森林與我的連結

/ 賴愉方

守護綠意的勇者：森林與我的連結

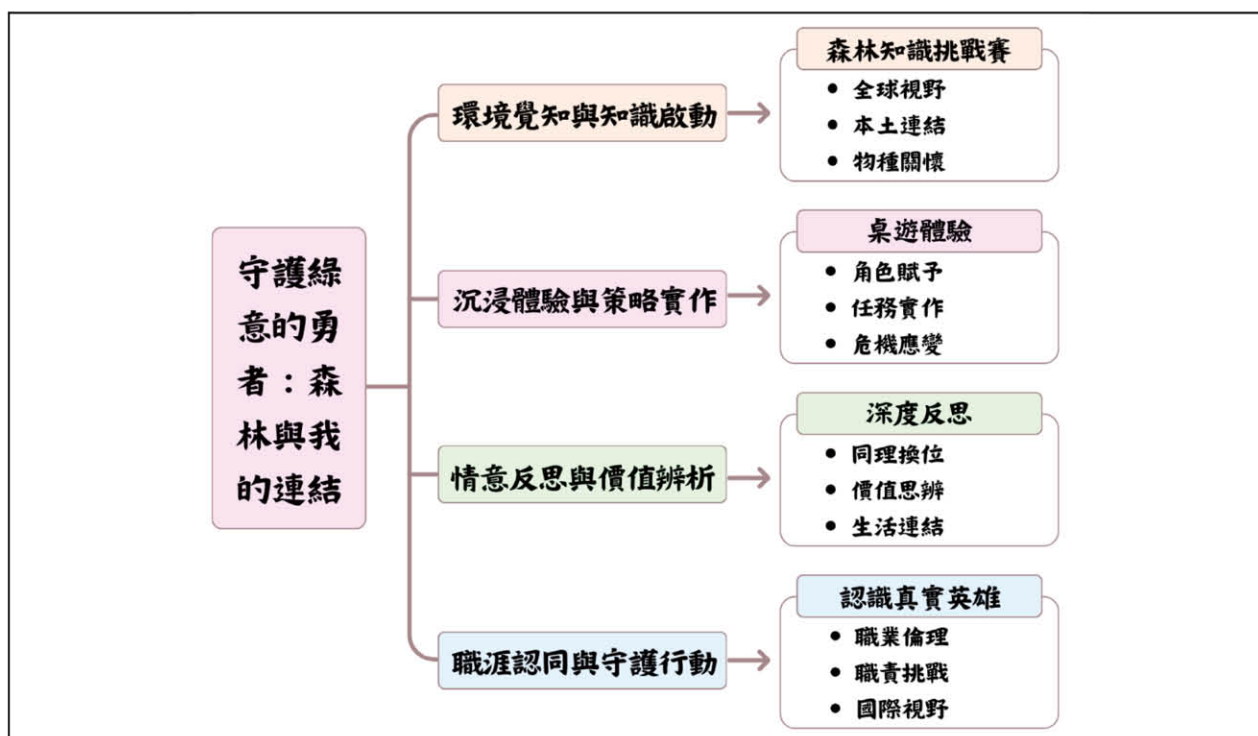
賴愉方

摘要

本課程以「情意教育」為核心，結合《森林守護者：巡山員》桌遊，引領學生從全球環境覺知出發，轉入職業角色體驗，透過模擬巡山員在面對森林火災、盜獵與保育行動時的決策情境，培養資優生的換位同理能力與系統性思考，課程最後回歸真實職涯分析與個人生活實踐，將環境倫理轉化為具體的生命價值觀。

關鍵字：巡山員、換位同理、森林保育、生涯發展教育

壹、教學活動設計架構圖



貳、教學活動設計表

教學設計名稱	守護綠意的勇者：森林與我的連結	教學設計者	賴愉方
適用階段	☐ 一二年級 ☐ 三四年級 ☐ 五六年級 ☒ 七~九年級	教學時間	90 分鐘
主題	☐ 特教宣導活動 ☐ () 領域課程調整 ☒ 特殊需求領域 (情意) 課程 ☐ 跨領域教學課程		



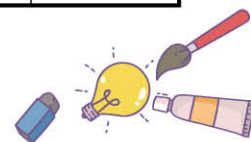
適用對象	☐ 普通學生 ☒ 學習功能優異學生 ☐ 學習功能輕微缺損學生 ☐ 學習功能嚴重缺損學生	
設計理念	● 本課程以「沉浸式體驗」與「職涯生命力」為雙核心，旨在激發資優生的高層次感官覺知與倫理實踐： 1. 以桌遊策略實作驅動高層次動機： 利用《森林守護者：巡山員》桌遊，將抽象的森林保育議題轉化為具體的策略決策過程，資優生在面對遊戲中如大火、盜獵等「隨機變數」時，能激發其卓越的應變能力與系統思考，透過真實情境的模擬，將知識學習提升至情感層次，建立學生與環境脆弱性之間的深度連結。 2. 深化生涯發展與職業倫理的內化： 課程深度融入生涯教育，引領學生超越表層的職業介紹，深入探索巡山員在「高山危險性」與「面對盜獵者」下的職責挑戰，透過真實巡山員的例行公事與遊戲經驗的對照，讓學生體悟職業不只是勞務產出，更是對社會與自然的責任承擔，進而涵育資優生對「職業倫理」的敬重與認同。 ● 根據特殊教育課程實施規範，分別說明學習內容、學習歷程、學習環境及學習評量四個向度的調整項目： 1. 學習內容：課程內容超越單純的森林保育，引入巡山員面臨的「職責衝突」與「法律困境」（如：執法權限制、山林安全風險），觸及真實社會的複雜性，並結合聯合國永續發展目標（SDGs：生物多樣性、氣候行動），將環境科學、社會法律與生涯發展進行跨域整合，滿足資優生對全域知識的探索需求。 2. 學習歷程：藉由桌遊創造高度參與的模擬情境，讓學生在決策中即時感受後果，強化經驗學習，並於遊戲後進行「蘇格拉底式討論」，引導學生從不同的視角進行價值澄清，從察覺巡山員的辛勞轉化為對保育必要性的堅持。 3. 學習環境：營造「無標準答案」的對話氛圍，鼓勵資優生發表獨特見解，透過情境引導與視覺素材，在教室內建構出與大自然連結的場景感，促進學生從自我出發，與森林議題產生情感共鳴。 4. 學習評量：觀察學生在桌遊中的決策邏輯、資源配置與團隊合作模式，評估其問題解決與策略發展能力，再透過「給森林守護者的一句話」情意評量，分析學生表達內容的情感厚度與換位同理的深度，作為情意教育目標達成的具體實證。	
核心素養項目 (特教宣導活動免填)	學習內容/學習表現 (特教宣導活動免填)	學習目標
特情-J-C1 具備社會責任感，關懷他人與社會需求，關注社會的關聯，展現社會參與及服務的	學習表現： 特情 4a-IV-2 體察「助人為快樂之本」，了解利人與利己的關係，並對他人與社會主動提供服務。 學習內容： 特情 C-IV-6 發揮創造力面對與解	1. 透過知識挑戰賽了解全球與台灣森林現況，並認識巡山員的職業重點。 2. 透過桌遊體驗與換位思考，同理巡山員的辛勞並感受森林資源的脆弱性。



善行。	決生活問題。	3. 能辨識生活中的資源消耗行為，並轉化為具體的守護行動。
參考資料或教學媒體	1. 桌遊巡山員 在保衛山林的過程，挑戰玩家的方位辨認與空間邏輯 https://shopping.parenting.com.tw/SalePage/Index/9311094?srs_srs1=AfmBOopat5RVGBsgJEiExtTG8DdQ4qGeWsKBiYvagB2ZIjJotF6gdPZg 2. 森林守護者 巡山員 mountain rangers 繁體中文版 開箱及規則介紹 by 高雄龐奇 https://punchboardgame.pixnet.net/blog/posts/9556344673 3. 植物系的大未來 巡山員：森林護管員，人與自然的聯繫者 https://greenmedia.today/article_detail.php?cid=57&mid=1190 4. 新聞中的公民與社會／全球三分之一森林恐永久消失 基於公民責任感可採取何種行動？ https://udn.com/news/story/6904/8846404 5. SDGs 是什麼？永續發展目標 17 項目標及台灣實例 https://premium.parenting.com.tw/article/5091099	

參、教學活動(請自行增加表格使用)

具體目標	教學活動	時間	教學資源	評量方式與標準
透過知識挑戰賽了解全球與台灣森林現況，並認識巡山員的職業重點。	【第一節課:挑戰與體驗】 一、準備活動:森林知識挑戰賽 透過三個核心問題激發學習動機，並連結全球與本土視野： 1. 全球視野：「請問有著「地球之肺」之稱是?主要位於哪個國家?」(答案：亞馬遜熱帶雨林;巴西為主的多個南美國家)。 2. 本土連結：「請問台灣海拔超過 3000 公尺的高山共有幾座?」(答案：268 座)。 3. 物種關懷：「你知道台灣或世界上森林中，有哪些瀕危的物種嗎?」(如：台灣黑熊、石虎、穿山甲等)。 ● 教師小結：森林不只是樹木，是無數生命的家，更是地球的呼吸器。	5	簡報	口頭評量：能試著依照所學回答出森林知識挑戰賽的題目。
透過桌遊體驗與換位思考，同理巡山員的辛勞並感受森林資源的脆弱性。	二、發展活動(上)：桌遊規則說明 1. 角色賦予：說明玩家將扮演「森林護管員(巡山員)」。 2. 任務導引：解說如何進行保育行動(育苗、動物收容、動物野放)，以及可能面臨森林大火與盜獵者的威脅。	10	簡報、巡山員桌遊	觀察評量：能理解桌遊規則。



透過桌遊體驗與换位思考，同理巡山員的辛勞並感受森林資源的脆弱性。	三、發展活動(下)：桌遊體驗：森林守護者巡山員 1. 學生分組進行《森林守護者：巡山員》桌遊。 2. 教師巡視各組，觀察學生面對大火與盜獵者的決策過程，不干預勝負，重在體驗。	30	巡山員桌遊、學習單	實作評量：能在桌遊中做出決策。
能辨識生活中的資源消耗行為，並轉化為具體的守護行動。	【第二節課:反思與連結】 四、綜合活動(上)：深度反思與分享 引導學生從遊戲經驗過渡到情感與現實思考，討論以下問題： 1. 挑戰與成就：「在遊戲過程中，身為巡山員的你遇到的困難是什麼？最有成就感的事是什麼？」 2. 同理心：「如果你是遊戲中被保護的動物，看到巡山員辛苦奔波時，你會想對他說什麼？」 3. 價值思辨：「一場大火就能讓數回合努力化為烏有，這讓你對『預防火災』或『保護林地』有什麼新看法？」 4. 生活連結：「生活中有哪些行為像『森林大火』，正快速消耗森林資源？」「生活中哪些事像『育苗』，雖然很小但長期能保護森林？」	22	簡報、學習單	學習單：能從不同角度進行思辨，深入討論教師提出的問題。
能辨識生活中的資源消耗行為，並轉化為具體的守護行動。	五、綜合活動(下)：認識真實英雄 1. 巡山員職涯簡介：教師展示現實中巡山員的真實工作寫照，強調其專業與危險性。 2. 重點整理：請學生在學習單上整理出巡山員工作的三個關鍵重點。 3. 致敬行動：最後請每位學生寫下「給森林守護者的一句話」。	23	簡報	實作評量：能根據教師引導認識巡山員的職涯生活並與議產生共鳴。

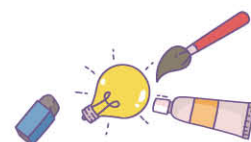


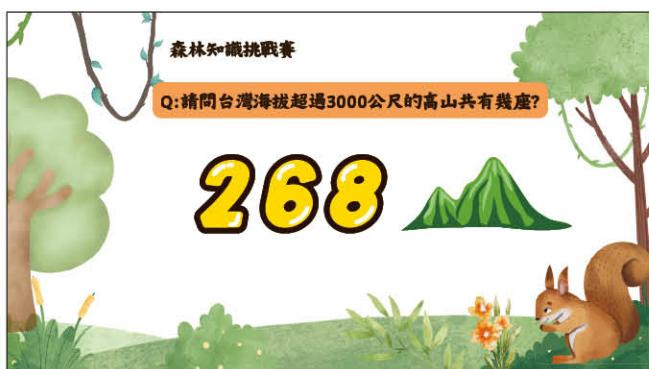
肆、實際教學運用後的修改與教學省思

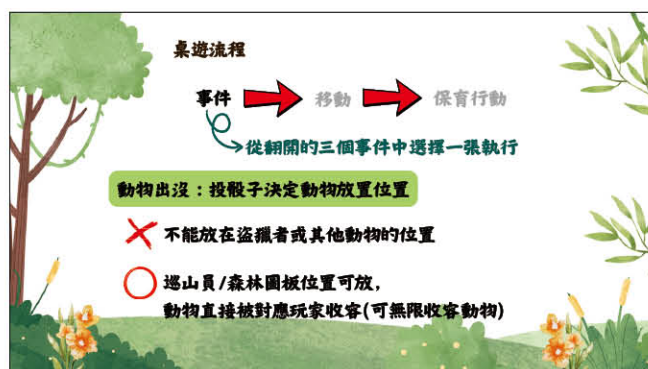
本次活動透過《森林守護者：巡山員》桌遊成功激發了資優生的參與感，流暢的流程與分組設計，讓學生能模擬巡山員的決策過程，然而，在桌遊操作的過程中，也發現事件的發生機率較不可控制，可由教師手動提高「森林大火」與「盜獵威脅」的發生機率，部分性格內向的資優生，在桌遊分組競爭中顯得較為沉默，若未來的課程中，我打算引入「角色任務制」。例如：指定較沉默的同學擔任「策略官」或「物資管控長」，給予其制度上的「主導權」與「發言權」，以確保每位學生都能在各自的舒適區中展現其對巡山員職責的領悟。。

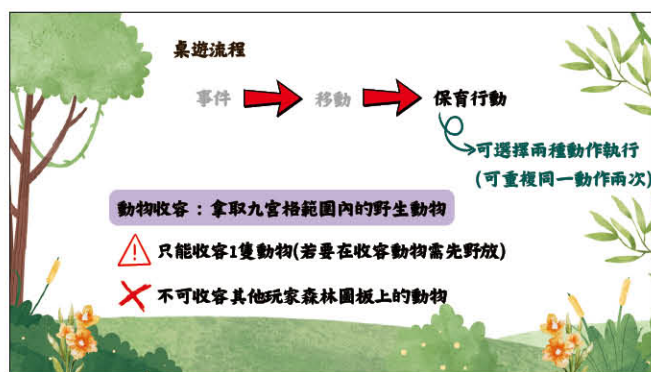
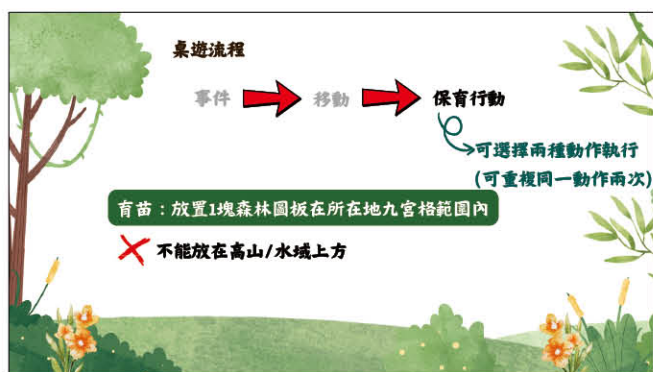
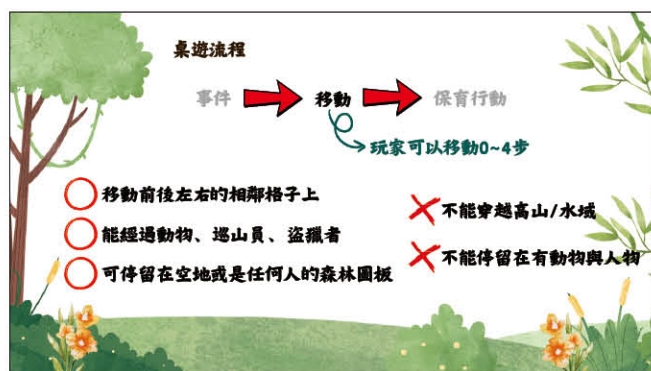
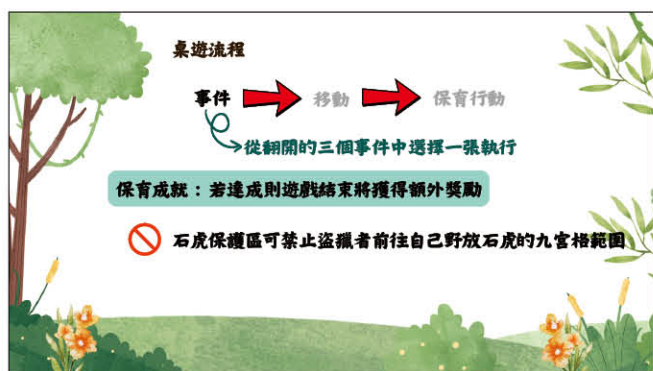
伍、附件：作業單或評量單等教學相關資料（可檢附電子檔）

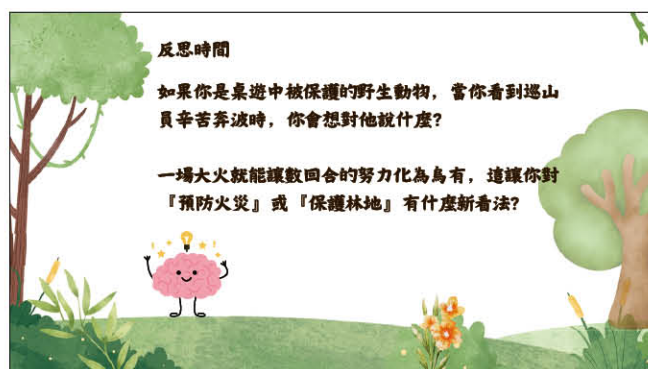
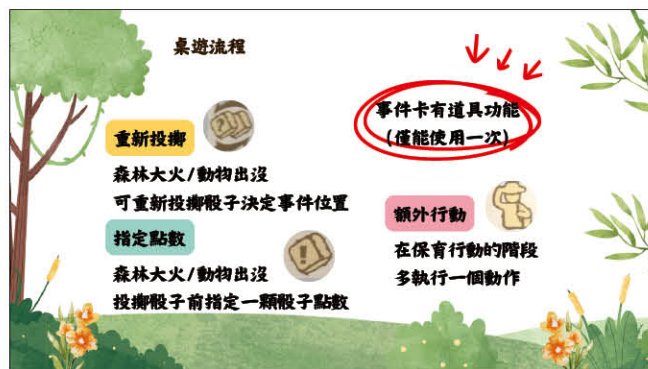
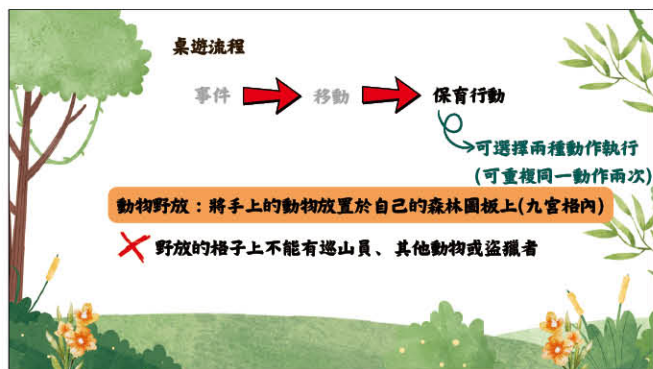
上課簡報(電子檔)、學習單(電子檔)



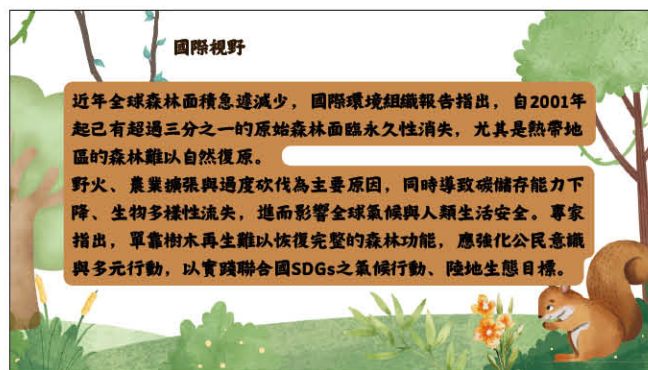










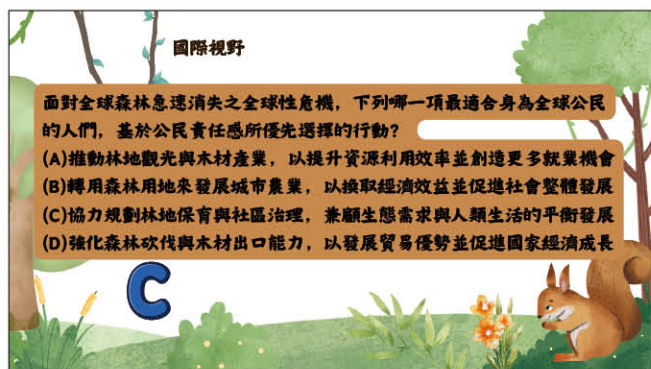


國際視野

面對全球森林急速消失之全球性危機，下列哪一項最適合身為全球公民的人們，基於公民責任感所優先選擇的行動？

(A)推動林地觀光與木材產業，以提升資源利用效率並創造更多就業機會
(B)轉用森林用地來發展城市農業，以換取經濟效益並促進社會整體發展
(C)協力規劃林地保育與社區治理，兼顧生態需求與人類生活的平衡發展
(D)強化森林砍伐與木材出口能力，以發展貿易優勢並促進國家經濟成長

C



國際視野

SDGs 13 完備減緩調適行動，以因應氣候變遷及其影響。

13 CLIMATE ACTION



國際視野

SDGs 15 保育及永續利用陸域生態系，確保生物多樣性並防止土地劣化。

15 LIFE ON LAND



「我們所做的都會產生影響，而你必須決定你想產生什麼樣的影響。」

——珍·古德



姓名

守護綠意的勇者： 森林與我的連結

在桌遊過程中，身為巡山員的你，你所遇到的困難是什麼？



在桌遊過程中，身為巡山員的你，覺得最有成就感的事是什麼？



换位思考

1. 如果你是桌遊中被保護的野生動物，當你看到巡山員辛苦奔波時，你會想對他說什麼？
2. 一場大火就能讓數回合的努力化為烏有，這讓你對『預防火災』或『保護林地』有什麼新看法？



雖然我們不用真的上山救火，但生活中有哪些行為像『森林大火』，正快速消耗森林資源？



在生活中，有哪些事就像『育苗』一樣，雖然現在看起來很小，但長期堅持能保護森林？



真實世界的巡山員(請根據巡山員的介紹條列出三個重點!)



“

「就算你在101上班，
我的辦公室一定也比你們還高！」
巡山員 阿步

”

給森林守護者的一句話



姓名

森林守護者--巡山員 桌遊提示

回合三階段

事件



移動



保育行動

1. 從3張翻開的事件卡中選擇1張執行事件效果並保留。
2. 巡山員移動0-4步。
3. 從育苗、動物收容、或動物野放中選擇兩行動進行(可重複選擇)。

道具功能

重新投擲



「森林大火」或「動物出沒」擲骰後，重新投擲2顆骰改變事件位置。

指定點數



「森林大火」或「動物出沒」擲骰前，可指定1顆骰子點數，再擲另一顆骰子。

額外行動



在「保育行動」階段，可多執行一個任意的行動。

分數計算

育苗

每格放置完成的森林圖板+1分

動物野放

每隻黑熊+2分

每隻與高山相鄰的黑熊+5分

每隻水鹿+2分

每隻與水域相鄰的水鹿+5分

每隻石虎+(與石虎佔據相連森林圖板數量)分

保育成就

黑熊專家：每隻黑熊額外+2分

水鹿專家：每隻水鹿額外+2分

山岳專家：每塊與高山相鄰的森林+1分

湖泊專家：每塊與水域相鄰的森林+1分

森林救火隊：每一格被大火燒掉的森林+2分

石虎保護區：盜獵者不得進入此玩家野放石虎
九宮格範圍內