

# 113 學年度第二學期

## 【桌遊互動奇航-人際團體】實施計畫

一、團體名稱：桌遊互動奇航

二、團體目標

- (一)引導成員建立信任，凝聚團體動力。
- (二)透過人際互動練習，提升溝通協作能力。
- (三)培養同理心與創意表達，促進人際互動技能的全面提升。

三、團體成員設定

- (一)成員性質：5~6 年級學生。
- (二)人數：約 4-6 人。

四、團體聚會

(一)時間：114 年 03 月 10 日 起 至 114 年 04 月 28 日

【03/10(一)、03/17(一)、03/24(一)、03/31(一)、04/07(一)、  
04/14(一)、04/21(一)、04/28(一)】；午休時間(12:40~13:20)

(二)次數：8 次，每次 40 分鐘；合計 400 分鐘

(三)地點：漳興國小諮商室

五、團體單元設計

| 次數 | 活動名稱  | 單元目標            | 預定活動內容摘要                                                                                |
|----|-------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | 笑料十足  | 建立團體初步信任，促進互相熟悉 | (一)相見歡<br>說明團體課程與目標、時間、進行方式，並訂定團體公約。<br>(二)傻傻玩<br>進行破冰遊戲，透過手口互動，讓成員放鬆心情、彼此熟悉，並形成團體初步連結。 |
| 2  | 積木建築師 | 探索個人角色與團體中的自我表現 | (一)疊高塔<br>成員先採用非慣/慣用手將 6 色積木疊成一排，後續會加入使用夾子/筷子媒材疊高，再透過分享討論困難點。                           |

|   |       |                      |                                                                                                                                  |
|---|-------|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       |                      | <p>(二)藏寶圖</p> <p>成員們運用記憶力記住積木藏寶圖，並在有限時間內合作完成，並呈現出來。</p>                                                                          |
| 3 | 同舟共濟  | 增強團隊合作與共同決策能力        | <p>(一)諾亞方舟</p> <p>成員們需在有限條件(時間、限制行動)下，幫助遊戲角色全員成功登上方舟。</p> <p>(二)討論與解決</p> <p>每輪遊戲結束後，會在團內進行討論與分享，找出問題因應策略。</p>                   |
| 4 | 同步有感  | 提升溝通能力及團隊默契          | <p>(一)心靈同步</p> <p>成員們需透過非語言或簡短指令(不能說出與數字有關的詞語)進行合作，成員需相互配合，促進溝通默契與心靈連結。</p> <p>(二)討論與解決</p> <p>每輪遊戲結束後，會在團內進行討論與分享，找出問題因應策略。</p> |
| 5 | 感同身受  | 增強同理心與情感表達能力         | <p>(一)同感</p> <p>成員透過不同情境進入他人視角，並依他人感受做出選擇，辨識不同情緒。</p> <p>(二)分享與回饋</p> <p>同感結束後，成員們分享彼此的感受，學習同理他人及表達情感。</p>                       |
| 6 | 犀牛挑戰賽 | 提升成員在面對衝突時的應對策略與競合技巧 | <p>(一)超級犀牛</p> <p>成員須將犀牛送上高塔，並在遊戲過程中學習如何處理彼此間的衝突與合作。</p> <p>(二)討論與解決</p>                                                         |

|   |       |               |                                                                                                                                       |
|---|-------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |       |               | 每輪遊戲結束後，會在團內進行討論與分享，找出問題因應策略。                                                                                                         |
| 7 | 奇幻故事屋 | 發展創意表達與提升聆聽能力 | <p>(一)說書人</p> <p>成員扮演說故事者與聆聽者，透過遊戲發揮創意編織故事，並學習傾聽與理解他人故事的能力。</p> <p>(二)分享與回饋</p> <p>成員們分享彼此的感受，了解聽與說的重要性，提升人際互動能力。</p>                 |
| 8 | 冒險結尾  | 促進團體的反思與結束儀式感 | <p>(一)記憶回溯</p> <p>回顧前七次活動，成員分享在遊戲過程中的感受與學習，反思團體互動與個人成長。</p> <p>(二)冒險終點</p> <p>為團體進行象徵性的結束儀式，頒發「結業證書」與「團體歷程參與作品夾」，肯定團體中每個人認真參與的表現。</p> |

帶領者：

專任輔導教師 張慧雯

主任：

教師兼輔導主任 周惠賢

校長：

江坤結  
江坤結  
江坤結

## 活動花絮



活動：相見歡



活動：傻傻玩



活動：疊高塔



活動：藏寶圖



活動：諾亞方舟-1



活動：諾亞方舟-2



活動：心靈同步-1



活動：心靈同步-2



活動：同感-1



活動：同感-2



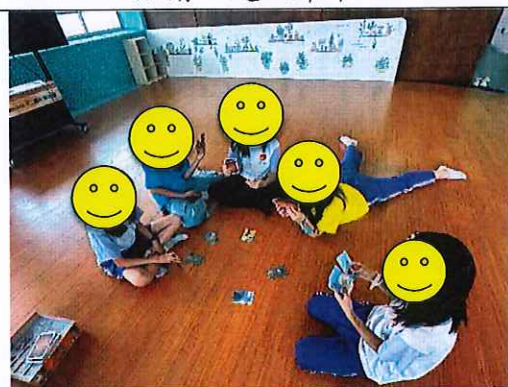
活動：超級犀牛-1



活動：超級犀牛-2



活動：說書人-1



活動：說書人-2



活動：夢想家的夢想-1



活動：夢想家的夢想-2