

嘉義縣太保國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中 年級	課程 設計者	吳嘉純	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/上學期
年級 課程主題名稱	中年級/桌遊社團		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	健康. 適性. 智慧		與學校願 景呼應之 說明	一、透過桌遊培養專注與邏輯推理能力，並促進身心健康發展。 二、分析評估學生身心特質和生活背景，規劃適性的桌遊，引導學生發揮潛能。 三、藉由實際操作的態度，養成終身學習的智慧，形塑健康生活型態。	
總綱 核心素養	E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、能以創新思考方式探索各種不同桌遊的玩法。 二、透過體驗桌遊的過程，來培養學生的專注力、思考能力、記憶力、邏輯推理能力及自律負責的態度。 三、透過玩桌遊的機會，訓練學生具備理解他人感受，樂於與人互動，與團隊成員合作的能力，並提升學生的人際關係。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週	桌遊的演進	1. 介紹桌遊的定義及歷史演進	語文	1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。	桌遊歷史演進 ppt	1. 專心聆聽老師講解 2. 了解桌遊的定義及演進	1. 能說出桌遊的定義 2. 能簡單介紹桌遊的演進	1. 桌遊歷史演進 ppt	1
第(2)週 - 第(4)週	醜娃娃	2. 運用教學影片或說明書認識醜娃娃遊戲規則 3. 分組試玩醜娃娃 4. 引導學生動腦修改遊戲規則	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	醜娃娃的遊戲規則說明書	1 了解醜娃娃遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現與團隊合宜的互動 3. 適時表達自己的感受 4. 展現專注的態度。	1. 能說出醜娃娃的遊戲規則 2 能專心參與醜娃娃的遊戲 3. 分享自己參與醜娃娃遊戲的感受 4. 能認真與小隊合作討論出醜娃娃的新玩法並試玩與修正	1. 醜娃娃教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=21uiH5Wj91U 2. 醜娃娃桌遊	3
第(5)週 - 第(7)週	快手疊杯	1. 運用教學影片或說明書認識快手疊杯遊戲規則 2. 分組試玩快手疊杯 3. 小組競賽 4. 引導學生動腦修改遊戲規則	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的	快手疊杯的遊戲規則說明書	1 了解快手疊杯遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現專注的態度。 3. 適時表達自己的想法和感受。	1. 能專心參與快手疊杯的遊戲 2. 能上台分享致勝的技巧與心情 3. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正 4. 各小組能合作討論	1. 快手疊杯教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4 2. 快手疊杯桌遊	3

				<p>互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>			<p>出快手疊杯的新玩法</p> <p>5. 各組分享試玩的心情與建議</p>		
第(8)週 - 第(10)週	沉睡皇后	<ol style="list-style-type: none"> 運用教學影片或說明書認識沉睡皇后遊戲規則 分組試玩沉睡皇后 分組競賽 	綜合	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	沉睡皇后的遊戲規則說明書	<ol style="list-style-type: none"> 了解沉睡皇后遊戲規則。 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。 適時表達自己的想法和感受。 	<ol style="list-style-type: none"> 能說出沉睡皇后的遊戲規則 能積極參與沉睡皇后的遊戲且分享實作的心情 能表達參加分組競賽的感受並反思自己可修正的地方。 	<ol style="list-style-type: none"> 沉睡皇后教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=1kGM-OvTq_I 沉睡皇后桌遊 	3
第(11)週 - 第(13)週	股票大亨	<ol style="list-style-type: none"> 運用教學影片或說明書認識股票大亨遊戲規則 分組試玩股票大亨 引導學生動腦修改遊戲規則 	綜合	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的</p>	股票大亨的遊戲規則說明書	<ol style="list-style-type: none"> 了解股票大亨遊戲規則。 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。 適時表達自己的想法和感受。 	<ol style="list-style-type: none"> 能說出股票大亨的遊戲規則 能參與股票大亨的遊戲並與隊員互助合作 各小組能合作討論出股票大亨的新玩法並上台分享。 	<ol style="list-style-type: none"> 股票大亨教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=XwUjkm0-e7s 股票大亨桌遊 	3

				<p>互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>			4. 各小組試玩新玩法並提出修改建議		
<p>第(14)週 - 第(16)週</p>	<p>終極密碼</p>	<p>1. 運用教學影片或說明書認識終極密碼遊戲規則</p> <p>2. 分組試玩終極密碼</p> <p>3. 引導學生動腦修改遊戲規則</p>	<p>綜合</p>	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>終極密碼的遊戲規則說明書</p>	<p>1 了解終極密碼遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p> <p>3. 適時表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 能說出終極密碼的遊戲規則</p> <p>2. 能積極參與終極密碼的遊戲並分享致勝的技巧及心情。</p> <p>3. 各小組能合作討論出終極密碼的新玩法並試玩及反思可修改的部分</p> <p>4. 上台分享修正後的版本並請其他小組給予回饋</p>	<p>1. 終極密碼教學網站</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dTOiaTCvVrg</p> <p>2. 終極密碼桌遊</p>	<p>3</p>
<p>第(17)週 - 第(19)週</p>	<p>拉密</p>	<p>1. 運用教學影片或說明書認識拉密遊戲規則</p> <p>2. 分組試玩拉密</p> <p>3. 小組合作競賽</p>	<p>綜合</p>	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度</p>	<p>拉密的遊戲規則說明書</p>	<p>1 看懂教學影片或說明書，了解拉密遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p> <p>3. 適時表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 能說出拉密的遊戲規則並分享曾經玩過的經驗</p> <p>2. 願意試玩拉密遊戲並分享自己實作的感受</p> <p>3. 能與隊員團結合作參與小組競賽</p>	<p>1. 拉密教學網站</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI</p> <p>2. 拉密桌遊</p>	<p>3</p>

				和技巧。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。			4. 能上台發表參與競賽的心情及反思可改進的部分		
第(20)週	我的最愛	1. 寫下自己最喜歡的桌遊及原因 2. 說出玩桌遊的收穫	語文	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。	桌遊回饋單	1. 完成回饋單 2. 覺察自己從玩桌遊中的收穫並專心聆聽他人分享。	1. 能認真完成回饋單 2. 能分享玩桌遊的收穫及如何應用於日常	1. 回饋單	1
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求 學生 課程調整	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.								
									特教老師簽名：呂育錡 普教老師簽名：吳嘉純

年級	中 年級	課程 設計者	吳嘉純	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/下學期
年級 課程主題名稱	中年級/桌遊社團	符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	健康. 適性. 智慧	與學校願 景呼應之 說明	一、透過桌遊培養專注與邏輯推理能力，並促進身心健康發展。 二、分析評估學生身心特質和生活背景，規劃適性的桌遊，引導學生發揮潛能。 三、藉由實際操作的態度，養成終身學習的智慧，形塑健康生活型態。		
總綱 核心素養	E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	一、能以創新思考方式探索各種不同桌遊的玩法。 二、透過體驗桌遊的過程，來培養學生的專注力、思考能力、記憶力、邏輯推理能力及自律負責的態度。 三、透過玩桌遊的機會，訓練學生具備理解他人感受，樂於與人互動，與團隊成員合作的能力，並提升學生的人際關係。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週	分享新桌遊	1. 介紹自己玩過的新桌遊	語文	1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。	新桌遊	1. 專心聆聽同學分享 2. 介紹自己喜歡的桌遊遊戲	1. 能專心聆聽並給同學回饋 2. 能簡單介紹桌遊的玩法	1. 各式桌遊	1
第(2)週 - 第(4)週	傻傻玩	1. 運用教學影片或說明書認識傻傻玩遊戲規則 2. 分組試玩傻傻玩	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	傻傻玩的遊戲規則說明書	1 了解傻傻玩遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現與團隊合宜的互動 3. 適時表達自己的感受及展現專注的態度	1. 能說出傻傻玩的遊戲規則 2 能專心參與傻傻玩的遊戲 3. 分享自己實作的感受	1. 傻傻玩教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=RsLVfkKa_c 2. 傻傻玩桌遊	3
第(5)週 - 第(7)週	堆比思	1. 運用教學影片或說明書認識堆比思遊戲規則 2. 分組試玩堆比思 3. 小組競賽 4. 引導學生動腦修改遊戲規則	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的	堆比思的遊戲規則說明書	1 了解堆比思遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現專注的態度。 3. 適時表達自己的想法和感受。	1. 能專心參與堆比思的遊戲 2. 能上台分享致勝的技巧與心情 3. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正 4. 各小組能合作討論	1. 堆比思教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=sOKbqtSuMfs 2. 堆比思桌遊	3

				<p>互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>			<p>出堆比思的新玩法</p> <p>5. 各組分享試玩的心情與建議</p>		
<p>第(8)週 - 第(10)週</p>	<p>誰是牛頭王</p>	<p>4. 運用教學影片或說明書認識誰是牛頭王遊戲規則</p> <p>5. 分組試玩誰是牛頭王</p> <p>6. 分組競賽</p>	<p>綜合</p>	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>誰是牛頭王的遊戲規則說明書</p>	<p>1 了解誰是牛頭王遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p> <p>3. 適時表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 能積極參與誰是牛頭王的遊戲</p> <p>2 能培養策略思考能力</p> <p>3. 能表達參加分組競賽的感受並反思自己可修正的地方。</p>	<p>1. 誰是牛頭王教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk</p> <p>2. 誰是牛頭王桌遊</p>	<p>3</p>
<p>第(11)週 - 第(13)週</p>	<p>諾亞開方舟</p>	<p>4. 運用教學影片或說明書認識諾亞開方舟遊戲規則</p> <p>5. 分組操作諾亞開方舟</p> <p>6. 引導學生動腦修改遊戲規則</p>	<p>綜合</p>	<p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度</p>	<p>諾亞開方舟的遊戲規則說明書</p>	<p>1 了解諾亞開方舟遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p> <p>3. 適時表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 能實際操作諾亞開方舟的遊戲</p> <p>2. 能參與諾亞開方舟的遊戲並與隊員互助合作</p> <p>3. 各小組能合作討論出諾亞開方舟的新玩法並上台分享。</p> <p>4. 各小組試玩新玩法並提出修改建議</p>	<p>1. 諾亞開方舟教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=LkRgBXATqtg</p> <p>2. 諾亞開方舟桌遊</p>	<p>3</p>

				和技巧。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。					
第(14)週 - 第(16)週	拉密	1. 運用教學影片或說明書認識拉密遊戲規則 2. 分組試玩拉密 3. 小組合作競賽	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	拉密的遊戲規則說明書	1 看懂教學影片或說明書，了解拉密遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。 3. 適時表達自己的想法和感受。	1. 能說出拉密的遊戲規則並分享曾經玩過的經驗 2. 願意試玩拉密遊戲並分享自己實作的感受 3. 能與隊員團結合作參與小組競賽 4. 能上台發表參與競賽的心情及反思可改進的部分	1. 拉密教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI 2. 拉密桌遊	3
第(17)週 - 第(20)週	創意大師	1. 引導小組討論桌遊主題 2. 實際書寫桌遊說明書 3. 學生製作創意桌遊 4. 小組上台發表分享 5. 學生表達與回饋對桌遊體驗的心得和建議	語文 綜合	1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方	桌遊設計規劃圖	1. 培養規劃自創桌遊的設計能力 2. 運用團隊合作與溝通力，發揮創意完成桌遊 3. 專心聆聽他人分享並適時回饋	1. 能設計出自創桌遊主題內容規畫圖。 2. 能以團隊合作溝通完成桌遊創作。 3. 能專注聆聽並回饋他組創意桌遊。	1. 桌遊設計規劃圖	4

				式，展現合宜的 互動與溝通態 度和技巧。					
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)								
特教需求 學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：呂育錡 普教老師簽名：吳嘉純</p>								