

嘉義縣新岑國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	許涵琇	總節數 /學期	40/下學期
符合 彈性課 程類型	第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 ■第二類 ■社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我		與學校願景 呼應之說明	1. 以多元的學習主題為內容，提升學生學習動機並增進學生多元之學習。 2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。 3. 培養學生對新事物具有好奇探索的能力，並促進團隊合作之美德。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C-1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 E-C-2 具備理解他人感受，樂於與人互動並與團隊合作之素養。		課程 目標	1. 藉由桌遊提升學生探索問題的能力，並透過體驗與實踐解決遊戲遇到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能理解並遵守相關遊戲規則。 3. 培養學生進行遊戲之餘，更能關懷生態環境。 4. 提升學生理解，不同的活動方式都應理解他人感受，並樂於與他人互動與團隊合作之重要性。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 第(2)週	心臟病	<p>國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>國 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>健 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。</p> <p>數 n-II-2 熟練較大數字加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 撲克牌桌遊</p> <p>3. 德國心臟病桌遊</p>	<p>1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴</p> <p>2. 清晰且正確說出網路遊戲規則及事項</p> <p>3. 透過遊戲，觀察自己的情緒變化，並適時調整。</p> <p>4. 積極投入遊戲，培養榮譽感</p> <p>5. 主動參與遊戲，並樂於嘗試，培養勝不驕敗不餒的態度</p> <p>6. 透過德國心臟病遊戲熟練數量卡加法估算</p>	<p>1. 學生能清楚表達遊戲規則</p> <p>2. 學生能專注聆聽發表者發言</p> <p>3. 玩家均能遵守遊戲規則</p> <p>4. 學生能分析比較同質遊戲的差異</p> <p>5. 學生能歸說出致勝的方法</p> <p>6. 學生能在短時間反應數量卡上的和數</p>	<p>活動一：撲克牌心臟病</p> <p>1. 網路搜尋撲克牌心臟病玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①先把撲克牌分給所有玩家</p> <p>②猜拳決定先後出牌順序</p> <p>③出牌者出的和喊的數字若一樣則所有人都需以最快的時間出手覆蓋在牌上</p> <p>④最慢出手者須拿走所有攤在桌上的牌</p> <p>⑤手上最先沒牌的人獲勝</p> <p>活動二、德國心臟病</p> <p>1. 網路搜尋德國心臟病玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①先把撲克牌分給所有玩家</p> <p>②玩家依規定翻出水果卡</p> <p>③相同的水果加起來數量是 5 的便快速按鈴</p> <p>④先按到鈴者可吃到桌上翻出的牌，若按錯鈴則須 其他玩家平分翻開的牌</p> <p>⑤誰的牌子最多即為贏家</p> <p>三、綜合討論</p> <p>*請學生比較兩種遊戲的差異</p> <p>*請學生分享致勝的秘訣</p>	<p>1. 德國心臟病</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RZH326PCwso</p>	4
第(3)週 第(4)週	閃靈快手	<p>語 1-II-具備聆聽不同媒材的基本能力</p> <p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 閃靈快手 PPT</p>	<p>1. 仔細聆聽閃靈快手遊戲 PPT 規則介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則。</p>	<p>1. 每生能聆聽老師解說遊戲規則並順利進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組，彼此互相</p>	<p>1. 影片播放說明「閃靈快手」的遊戲規則。</p> <p>2. 遊戲道具介紹。例如每張卡片上的圖案意義，還有五個道具代表意思。</p> <p>3. 根據每次翻出的牌卡，選擇適當的道具配</p>	<p>1. 閃靈快手解說影片</p> <p>https://</p>	4

週		<p>數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>綜 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>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>		<p>3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中，覺察自我與他人溝通方式，以便順利進行遊戲</p> <p>5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。</p>	<p>解說遊戲規則是否了解正確。</p> <p>3. 能自己運用加、減、乘計算或估算以正確方式進行遊戲。</p> <p>4. 活動進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。</p> <p>5. 每生能自我計算得分結果。</p>	<p>合，速度最快且正確的玩家便可取得此張牌卡，答錯的玩家要把自己的牌放一張回牌庫。</p> <p>4. 當所有的牌卡都翻完後，玩家們統計各自所獲得的牌卡，數量最多者即為遊戲贏家。</p> <p>5. 先分組進行，等熟練遊戲規則後，則採個別玩家計分。</p>	<p>/www.youtube.com/watch?v=VFBFeYn6UA</p> <p>○</p> <p>2. 閃靈快手桌遊</p> <p>3. 記分板</p> <p>4. 小白板</p>	
第(5)週 第(6)週	厄夜魔堡	<p>國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>國 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 網路遊戲規則</p> <p>2. 厄夜魔堡桌遊</p>	<p>1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則</p> <p>2. 適當並正確說明厄夜魔堡遊戲圖卡內容</p> <p>3. 理解說牌人表達厄夜魔堡桌遊的內容，翻出正確的牌組</p> <p>4. 體會遊戲需透過團隊成員通力合作始能完成</p> <p>5. 透過同儕通力合作玩桌遊體驗合作的重要性和成就感</p>	<p>1. 學生能清楚表達遊戲規則</p> <p>2. 學生能專注聆聽發表者發言</p> <p>3. 學生能順利找出說牌人的提示卡牌</p> <p>4. 學生能專注於遊戲中</p> <p>5. 學生能遵守遊戲規則</p>	<p>1. 網路搜尋厄夜魔堡玩法</p> <p>2. 分組討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①分出玩家</p> <p>②分配玩家角色</p> <p>③將 16 張法器攤開蓋在桌上</p> <p>④依序每人翻看 2 張，並以暗喻說出自己所翻的牌子</p> <p>⑤每翻一次吸血鬼便可往前進一格</p> <p>⑥若在吸血鬼跑一圈前翻開所有法器合作便算成功，若否則全輸給吸血鬼</p> <p>3. 發表遊戲感想及致勝秘訣</p>	<p>1. 厄夜魔堡</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=McpLiyt44AU</p>	4
第(7)週 第(9)週	兒童卡卡頌	<p>語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>數 s-II-4 在活動中，認識幾何</p>	<p>1. 兒童卡卡頌 PPT</p>	<p>1. 仔細聆聽兒童卡卡頌遊戲 PPT 規則介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則。</p> <p>3 能運用幾何概念的應</p>	<p>1. 能仔細聆聽老師解說遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組，彼此互相解說遊戲規則是否了</p>	<p>1. 運用影片介紹「兒童卡卡頌」的遊戲規則。</p> <p>2. 認識遊戲配件，像是四色不同的小人偶和各式各樣的路牌方塊。</p> <p>3. 遊戲規則：每人發走一色的小人(四人玩)，遊戲開始先抽路牌卡，接著輪下一位</p>	<p>1. 卡卡頌教學影片</p> <p>https://www.youtube.c</p>	6

		概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 綜 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。 數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。		用知道如何擺放卡片。 4. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲 5. 遊戲結束，能運用幾何概念判斷是否得分。	解正確。 3. 能自己觀察提示卡，運用幾何概念正確出牌，進行遊戲。 4. 遊戲進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。 5. 能運用幾何概念判斷得分結果。	抽路牌卡拼起來，只要是路牌哪連接起來兩頭是死路，即可以將路牌上對應到的顏色小孩放上去(意思就是帶他們回家) 4. 把手上所有小人放上去為贏家。 5. 先分組進行遊戲，等熟練遊戲技巧後，改為個人計分制。	om/watch?v=iBmlrQrU1EE 2. 兒童卡卡頌桌遊 3. 記分板 4. 小白板	
第 (10) 週 第 (11) 週	以色列麻將	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 遊戲規則 2. 拉密數字牌	1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴 2. 清晰且正確說出拉密數字牌遊戲規則及事項 3. 將拉密的牌組按顏色或按順序做合理的分類，並順暢的呈現出 4. 整理及分類自己所持拉密數字牌牌組	1. 學生能清楚表達遊戲規則 2. 學生能專注聆聽發表者發言 3. 學生能掌握出牌技巧及方法 4. 學生遵守遊戲規則	1. 網路搜尋拉密數字牌玩法 2. 分組討論玩法及規則 ① 玩家四-六人 ② 每人從所有牌數中抽出14張牌放在自己的牌架上，剩餘的放在桌上當作牌堆 ③ 猜拳決定先後 ④ 出合理的牌。每個玩家都需先有破冰牌，亦即第一次需出加起來的數是大於等於30，若無則從牌堆抽一支。破冰後只要有可按照順序排的數字牌即可 ⑤ 最後把牌全部出玩的即為贏家 3. 發表遊戲感想及致勝秘訣	1. 拉密數字牌網站 https://merrich999.pixnet.net/blog/post/275328962	4
第 (12) 週 第 (13) 週	小惡魔(DIAVOLO)	語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。	1. 小惡魔遊戲 PPT	1. 仔細聆聽遊戲小惡魔遊戲 PPT 規則介紹。 2. 正確語法表達遊戲規則並進行遊戲。 3 能在具體情境中運用加、減、乘計算或估算	1. 能仔細聆聽老師解說遊戲規則並順利進行遊戲。 2. 遊戲開始前，請分組的小孩，彼此互相解說遊戲規則是否了解正	1. 運用影片介紹「小惡魔(DIAVOLO)」的遊戲規則。 2. 介紹遊戲中的各種道具。(有紅寶石、三色小惡魔各4個、灰色小惡魔、三色小骰子各3顆和一顆大灰骰子) 3. 先分組，每組發3個顏色的小惡魔各3隻和	1. 小惡魔(DIAVOLO)影片 https://www.youtube.com/watch?v=iBmlrQrU1EE	4

週		健 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。 綜 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。		解決兩步驟問題，算出骰子結果獲得寶石。 4. 運用遊戲的合作與競爭策略營的挑戰。 5. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲 6. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。	確才能順利進行遊戲。 3. 在遊戲進行中，依據指令算出正確答案，並抓取正確小惡魔獲得紅寶石。 4. 運用骰子特性策略加速得分 5. 能自我計算得分結果。	5顆紅寶石。 4. 一口氣擲所有的骰子。擲完第一時間要看灰色骰子擲到什麼符號，依據符號顯示計算出正確答案再抓取桌面上正確顏色的小惡魔，即可獲得紅寶石。抓錯或沒抓到的玩家必須各自交出一顆紅寶石。 5. 當其中一位玩家沒有紅寶石，遊戲即結束。 6. 先分組進行遊戲或先減少一顆骰子，等熟練遊戲規則後，改為個人計分制或恢復三顆骰子。	om/watch?v=gknhyIIe-b o 2. 小惡魔桌遊 3. 記分板 4. 小白板	
第 (14) 週 第 (16) 週	妙語說書人	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己想法和感受。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 遊戲規則 2. 妙語說書人 3. 桌遊	1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴 2. 理解妙語說書人的提示語，分辨內容的主題 3. 根據妙語說書人紙牌內容說出適當的詞語或想法 4. 展現自己對妙語說書	1. 學生能清楚說出遊戲規則 2. 學生能根據說書人的提示打出合適的牌子 3. 學生能根據牌卡圖案下標題 4. 學生能掌握遊戲	1. 網路搜尋妙語說書人玩法 2. 討論玩法及規則 ①遊戲人數以6人以上為宜 ②將所有配件置於桌面上擺妥，包括分數表、玩家的顏色兔、手牌…等 ③遊戲開始時每人分得6張情境卡 ④說書人選擇一張卡並以一個語詞或一個電影名稱…說出代表該卡的內容，其他玩家亦根據說書人的提示，出一張自己手中的牌，最後統計誰猜中說書人的卡；誰的卡被投中最多來決定得分 ⑤先走到最後一格的玩家獲勝 3. 發表遊戲感想及致勝秘訣	1. 妙語說書人 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA	6
第 (17) 週 	地產達人	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 遊戲規則 2. 地產達人	1. 專注聆聽同學解說規則不插嘴。 2. 清晰且正確表達遊戲規則及事項。	1. 學生能清楚說明遊戲規則 2. 學生能專注聆聽發表者發言，並對疑惑提	1. 網路搜尋玩法 2. 討論玩法及規則 ①遊戲分成兩階段 第一階段是競標房地產	1. 地產達人 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA	8

第 (20) 週	數 n-II-2 熟練較大位數之 加、減、乘計算或估算，並能 應用於日常解題。 數 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。		3. 熟練較大位數加法並 應用於遊戲中 4. 展現能力於遊戲中。 5. 從遊戲中發現興趣及 長處	出發言 3. 學生能順利完成遊 戲 4. 學生能正確算出自 己的得分 5. 學生能說出自己的 遊戲心得	第二階段以所得房地產依遊戲規則兌換 現金 ②最後由手上獲得最多現金的玩家獲勝 3. 發表遊戲感想及致勝秘訣	ch?v=bsdk -m-GftY&t =294s 2. 小白板 3. 白板筆
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)人</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 根據學生的學習能力適度降低學習難度，增進學生課程的參與度和學習技能的展現。 2. 透過簡潔明確的重點提示或口訣方法，運用視覺呈現協助學生記憶遊戲規則和流程。 3. 可安排同儕小幫手從旁提醒或協助，增進團體學習的互動過程和友善關係。 4. 當學生完成課程練習時，可適時制定獎勵制度促進學生良好的學習表現。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名: 張孺歆 普教老師簽名: 許淑琇</p>					