

四、嘉義縣東榮國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	3 年級		年級課程主題名稱	桌遊	課程設計者	何峻緯	總節數/學期(上/下)	42 節/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 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"/> 未融入 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 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	從科技看見人文世界， 用科學魔法創新未來。		與學校願景呼應之說明	1. 藉由「做中學學習」、「操作學習」、「探索學習」激發學生的學習動機與熱情。 2. 透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。				
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-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	1. 能探索生活中的問題與思考能力，並能體驗與實踐處理日常生活問題 2. 能擬定學習及生活計畫，並以創新思考方式，因應日常生活情境 3. 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	認識桌遊	語文 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 綜合 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。	各種桌遊的型式及其角色  自己的與他人的溝通方式 合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 樂於與他人共同討論各種桌遊的型式及其角色，了解後並提供個人的觀點和意見。 2. 能覺察自己的與他人的溝通方式，並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 瞭解各種桌遊的型式及其角色，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見。 2. 在討論時能適時與他人的溝通，並展現合宜的互動與溝通態度、參與態度和技巧。	1. 認識關於「桌遊」的概念」的概念及其由來 2. 能瞭解各種桌遊的型式及其角色	各式桌遊牌	6

第(4)週 - 第(6)週	桌遊的禮貌與精神	語文 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 綜合 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。	<u>桌遊的運作情形</u>  關於桌遊的禮貌與精神、「桌遊」的策略	1. 樂於與他人共同討論桌遊的運作情形，並提供個人的觀點和意見。 2. 能覺察並展現關於桌遊的禮貌與精神，樂於與他人互動，討論「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。	1. 能觀察桌遊的運作情形，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 能展現關於桌遊的禮貌與精神樂於與他人互動之參與態度，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。	1. 觀察桌遊的運作情形 2. 認識關於「桌遊」的禮貌與精神 3. 分組進行桌遊活動	各式桌遊牌	6
第(6)週 - 第(7)週	桌遊與社交	語文 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見	<u>玩桌遊時的社交技巧與態度</u>  <u>個人的觀點和意見</u>	1. 能樂於與他人討論玩桌遊時的社交技巧與態度。 2. 提供個人的觀點和意見，並統整出較完整結論。	1. 能觀察桌遊所應用的策略，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標，展現良好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊所應用的社交 3. 連結關於「桌遊」的社交	各式桌遊牌	4
第(8)週 - 第(10)週	桌遊的策略應用	語文 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見	<u>桌遊所應用的策略</u>  <u>個人的觀點和意見</u>	1. 能觀察並樂於與他人共同討論桌遊所應用的策略，並提供個人的觀點和意見 2. 樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。	1. 能觀察桌遊所應用的策略，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標，展現良好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊所應用的策略 3. 連結關於「桌遊」的策略	各式桌遊牌	6
第(11)週 - 第(14)週	桌遊與日常學習	語文 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 綜合 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。	<u>桌遊在日常學習的連結性</u>  <u>桌遊與日常學習的關係</u>  <u>與桌遊相關的日常實踐</u>	1. 能觀察桌遊在日常學習的連結性，樂於與他人共同討論，並提供個人的觀點和意見 2. 能覺察桌遊與日常學習的關係、展現與桌遊相關的日常實踐，並與團隊合作達成團體目標。	1. 能觀察桌遊所應用的策略，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標，展現良好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊在日常學習的連結性 3. 討論桌遊與日常學習的關係，並思考相關的實踐事項	各式桌遊牌	8

<p>第(15)週 - 第(17)週</p>	<p>創作桌遊 (1)</p>	<p>國 1- III -1 能夠<u>聆聽</u>他人的發言，並簡要紀錄。 國 2- II -4 樂於參加<u>討論</u>，提供個人的觀點和意見</p>	<p><u>課堂上他人的發言</u>。 <u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> <u>桌遊的變化與應用。</u> <u>個人的觀點和意見</u></p>	<p>1. 能夠<u>聆聽</u>課堂上他人的發言，並簡要紀錄。 2. 培養<u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> 3. 能操作並<u>討論</u>桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並<u>提供</u>個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發言，並簡要紀錄，進行評估並自行修正、選擇解決方案。 2. 能操作並觀察桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見</p>	<p>1. 進行邏輯性的問題分析：設定目標、思考假設、資料研究、圖示法尋求解決方案、推理演繹、核對測試、驗證假設、評估並自行修正、選擇解決方案。 2. 操作並觀察桌遊的變化，並應用在自己創作的桌遊中。</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>6</p>
<p>第(18)週 - 第(19)週</p>	<p>創作桌遊 (2)</p>	<p>國 1- III -1 能夠<u>聆聽</u>他人的發言，並簡要紀錄。 國 2- II -4 樂於參加<u>討論</u>，提供個人的觀點和意見</p>	<p><u>課堂上他人的發言</u>。 <u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> <u>桌遊的變化與應用。</u> <u>個人的觀點和意見</u></p>	<p>1. 能夠<u>聆聽</u>課堂上他人的發言，並簡要紀錄。 2. 培養<u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> 3. 能操作並<u>討論</u>桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並<u>提供</u>個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發言，並簡要紀錄，進行評估並自行修正、選擇解決方案。 2. 能操作並觀察桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見</p>	<p>1. 進行邏輯性的問題分析：設定目標、思考假設、資料研究、圖示法尋求解決方案、推理演繹、核對測試、驗證假設、評估並自行修正、選擇解決方案。 2. 操作並觀察桌遊的變化，並應用在自己創作的桌遊中。</p>	<p>各式桌遊牌、空白小卡</p>	<p>4</p>
<p>第(20)週 - 第(21)週</p>	<p>桌上遊戲挑戰賽</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加<u>討論</u>，提供個人的觀點和意見 綜合 2a-II-1 <u>覺察</u>自己的人際溝通方式，<u>展現</u>合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p><u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> <u>桌遊的變化與應用。</u> <u>合宜的互動與溝通態度和技巧</u></p>	<p>1. 能操作並<u>討論</u>桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並<u>提供</u>個人的觀點和意見。 2. 透過桌上遊戲挑戰賽，<u>覺察</u>自己創作的桌遊之優缺點，培養<u>評估並自行修正、選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> 3. <u>展現</u>合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發言，並簡要紀錄，進行評估並自行修正、選擇解決方案。 2. 能操作並觀察桌遊的變化與應用，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見</p>	<p>1. 模擬桌遊的行動案例，透過討論與歸納，並以小戲劇的方式模擬實踐情形。 2. 藉由桌遊一起思考策略與團隊合作，並在下一場競賽中試著展現出來。 3. 總結與歸納。</p>	<p>自製創意桌遊牌</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>						

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-智能障礙(1)人、學習障礙(5)人、情緒障礙( )、自閉症( )人 (自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (一般智能資賦優異 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.學習內容方面，以簡化、減量等方式做調整，如「能<b>覺察並展現關於桌遊的禮貌與精神</b>，樂於與他人互動，<b>討論「桌遊」的策略</b>，並與團隊成員合作達成團體目標。」簡化、減量為「能樂於與他人互動，<b>討論「桌遊」的策略</b>，並與團隊成員合作達成團體目標。」；「能<b>操作並討論桌遊的變化與應用</b>，樂於與他人共同討論，<b>並提供個人的觀點和意見</b>。」簡化、減量為「能參與桌遊學習遊戲，樂於與他人共同討論。」；「能<b>夠聆聽課堂上他人的發言</b>，並簡要紀錄。」減量為「能<b>夠聆聽課堂上他人的發言</b>。」等。</p> <p>2.學習歷程方面，由老師進行直接指導，並結構性的將單元主題的內容教授給學生；；因應學生個別能力差異，進行多層次教學，給予程度較佳的學生難度較高的作業內容；運用合作學習中的異質性分組，將程度差異較大的學生分為同組，引導彼此互助合作。使用圖示法與實物操作法，將操作步驟以圖示、工作分析的方式讓學生能簡單清楚地了解，並運用遊戲、活潑有趣之學習，提升學習興趣與成效。</p> <p>3.學習環境方面，座位安排依個別學生之身心狀況與需求，彈性調整座位安排方式，盡量避免干擾和分心的布置，給予最適宜的學習環境。提供人力支持，建立自然支持系統，除了老師適時協助之外，也可安排程度較佳、樂於助人的同儕輔助特殊需求學生的學習。</p> <p>4.學習評量方面，以觀察、實作或問答方式彈性評量學生學習成效。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：李燕芳、黃怡萍 普教老師姓名：何峻緯</p>

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

四、嘉義縣東榮國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	3 年級	年級課程主題名稱	桌遊	課程設計者	何峻緯	總節數/學期(上/下)	40 節/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 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"/> 未融入 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 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	從科技看見人文世界， 用科學魔法創新未來。	與學校願景呼應之說明	1.藉由「做中學學習」、「操作學習」、「探索學習」激發學生的學習動機與熱情。 2.透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。				
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-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	1.能探索生活中的問題與思考能力，並能體驗與實踐處理日常生活問題 2.能擬定學習及生活計畫，並以創新思考方式，因應日常生活情境 3.理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標				

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(2)週	桌遊簡介、認識活動	國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見  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。	<u>各種桌遊的型式及其角色</u>  個人的觀點和意見  <u>團隊合作精神</u>	1.能樂於與他人共同討論各種桌遊的型式及其角色，並提供個人的觀點和意見。 2.能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。	1.能說出各種桌遊的型式及其角色，並說出個人的觀點和意見。 2.能說出桌遊的禮貌與精神，並與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。	1.能認識關於「桌遊」的概念及其由來。 2.討論桌遊進行時會遇到的人際狀況及可行的處理方式。 3.討論團隊合作時會遇到的各種情境與解決方法。 4.討論後分組上台發表。	各式桌遊牌  海報紙 彩色筆	4

<p>第(3)週 - 第(6)週</p>	<p>主題-聯想記憶： 拔毛運動會、魔法磁石迷會</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</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><u>「拔毛運動會」的運作方法</u></p> <p><u>「魔法磁石迷會」的運作方法</u></p> <p><u>個人的觀點和意見</u></p> <p><u>團隊合作精神</u></p>	<p>1. 能樂於參加討論與學習「拔毛運動會」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>2. 能樂於參加討論與學習「魔法磁石迷會」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>3. 能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。</p>	<p>1. 能參加「拔毛運動會」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>2. 能參加「魔法磁石迷會」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>3. 能向同學口頭說明「拔毛運動會」的運作方式。</p> <p>4. 能向同學口頭說明「魔法磁石迷會」的運作方式。</p> <p>5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。</p>	<p>1. 「拔毛運動會」桌遊初探與嚐試。</p> <p>2. 分組討論「拔毛運動會」桌遊的運作方式</p> <p>3. 分組進行「拔毛運動會」桌遊</p> <p>4. 教師說明與總結運作情形</p> <p>5. 「魔法磁石迷會」桌遊初探與嚐試。</p> <p>6. 分組討論「魔法磁石迷會」桌遊的運作方式</p> <p>7. 分組進行「魔法磁石迷會」桌遊</p> <p>8. 教師說明與總結運作情形</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>8</p>
<p>第(7)週 - 第(10)週</p>	<p>主題-空間關係： 寶石陣、烏邦果</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</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><u>「寶石陣」的運作方法</u></p> <p><u>「烏邦果」的運作方法</u></p> <p><u>個人的觀點和意見</u></p> <p><u>團隊合作精神</u></p>	<p>1. 能樂於參加討論與學習「寶石陣」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>2. 能樂於參加討論與學習「烏邦果」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>3. 能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。</p>	<p>1. 能參加「寶石陣」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>2. 能向同學口頭說明「寶石陣」的運作方式。</p> <p>3. 能參加「烏邦果」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>4. 能向同學口頭說明「烏邦果」的運作方式。</p> <p>5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。</p>	<p>1. 「寶石陣」桌遊初探與嚐試。</p> <p>2. 分組討論「寶石陣」桌遊的運作方式</p> <p>3. 分組進行「寶石陣」桌遊</p> <p>4. 教師說明與總結運作情形</p> <p>5. 「烏邦果」桌遊初探與嚐試。</p> <p>6. 分組討論「烏邦果」桌遊的運作方式</p> <p>7. 分組進行「烏邦果」桌遊</p> <p>8. 教師說明與總結運作情形</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>8</p>

<p>第(11)週 - 第(14)週</p>	<p>主題-邏輯推理：SET、終極密碼</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</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><u>「SET」的運作方法</u></p> <p><u>「終極密碼」的運作方法</u></p> <p><u>個人的觀點和意見</u></p> <p><u>團隊合作精神</u></p>	<p>1. 能樂於參加討論與學習「SET」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>2. 能樂於參加討論與學習「終極密碼」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>3. 能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。</p>	<p>1. 能參加「SET」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>2. 能向同學口頭說明「SET」的運作方式。</p> <p>3. 能參加「終極密碼」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>4. 能向同學口頭說明「終極密碼」的運作方式。</p> <p>5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。</p>	<p>1. 「SET」桌遊初探與嚐試。</p> <p>2. 分組討論「SET」桌遊的運作方式</p> <p>3. 分組進行「SET」桌遊</p> <p>4. 教師說明與總結運作情形</p> <p>5. 「終極密碼」桌遊初探與嚐試。</p> <p>6. 分組討論「終極密碼」桌遊的運作方式</p> <p>7. 分組進行「終極密碼」桌遊</p> <p>8. 教師說明與總結運作情形</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>8</p>
<p>第(15)週 - 第(17)週</p>	<p>主題-數字運算：誰是牛頭王、要奶油還是派</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</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><u>「誰是牛頭王」的運作方法</u></p> <p><u>「要奶油還是派」的運作方法</u></p> <p><u>個人的觀點和意見</u></p> <p><u>團隊合作精神</u></p>	<p>1. 能樂於參加討論與學習「誰是牛頭王」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>2. 能樂於參加討論與學習「要奶油還是派」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。</p> <p>3. 能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。</p>	<p>1. 能參加「誰是牛頭王」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>2. 能向同學口頭說明「誰是牛頭王」的運作方式。</p> <p>3. 能參加「要奶油還是派」桌遊的進行，並正確的運作它。</p> <p>4. 能向同學口頭說明「要奶油還是派」的運作方式。</p> <p>5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。</p>	<p>1. 「誰是牛頭王」桌遊初探與嚐試。</p> <p>2. 分組討論「誰是牛頭王」桌遊的運作方式</p> <p>3. 分組進行「誰是牛頭王」桌遊</p> <p>4. 教師說明與總結運作情形</p> <p>5. 「要奶油還是派」桌遊初探與嚐試。</p> <p>6. 分組討論「要奶油還是派」桌遊的運作方式</p> <p>7. 分組進行「要奶油還是派」桌遊</p> <p>8. 教師說明與總結運作情形</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>6</p>

<p>主題-肢體運作： 德國心臟病、伐木達人</p>	<p>國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見</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>「德國心臟病」的運作方法 「伐木達人」的運作方法 個人的觀點和意見 團隊合作精神</p>	<p>1. 能樂於參加討論與學習「德國心臟病」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。 2. 能樂於參加討論與學習「伐木達人」的運作方法，並提供個人的觀點和意見。 3. 能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。</p>	<p>1. 能參加「德國心臟病」桌遊的進行，並正確的運作它。 2. 能向同學口頭說明「德國心臟病」的運作方式。 3. 能參加「伐木達人」桌遊的進行，並正確的運作它。 4. 能向同學口頭說明「伐木達人」的運作方式。 5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。</p>	<p>1. 「德國心臟病」桌遊初探與嚐試。 2. 分組討論「德國心臟病」桌遊的運作方式 3. 分組進行「德國心臟病」桌遊 4. 教師說明與總結運作情形 5. 「伐木達人」桌遊初探與嚐試。 6. 分組討論「伐木達人」桌遊的運作方式 7. 分組進行「伐木達人」桌遊 8. 教師說明與總結運作情形</p>	<p>各式桌遊牌</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(5)人、情緒障礙( )、自閉症( )人(自行填入類型/人數) ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (一般智能資賦優異 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.學習內容方面，以簡化、減量等方式做調整，如「能樂於與他人共同討論各種桌遊的型式及其角色，並提供個人的觀點和意見。」簡化、減量為「能樂於與他人共同討論各種桌遊的內容。」；「能覺察關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並展現團隊合作精神。」簡化為「能在桌遊活動中表現良好的互動，學習「桌遊」的策略，展現團隊合作精神。」 2.學習歷程方面，由老師進行直接指導示範，並結構性的將單元主題的內容教授給學生；因應學生個別能力差異，進行多層次教學。使用圖示法與實物操作法，並運用網路多媒體，提供活潑有趣之學習。 3.學習環境方面，座位安排依個別學生之身心狀況與需求，彈性調整座位安排方式，盡量避免干擾和分心的布置，給予最適宜的學習環境。提供人力支持，建立自然支持系統，除了老師適時協助之外，也可安排程度較佳、樂於助人的同儕輔助特殊需求學生的學習。 4.學習評量方面，以觀察、實作或問答等方式彈性評量學生學習成效。  特教老師姓名：李燕芳、黃怡萍 普教老師姓名：何峻緯</p>							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。