

嘉義縣汴水國小 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	劉紋君	總節數 /學期 (上/下)	21 節/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	生態、健康、品格、多元		與學校願景呼 應之說明	1. 透過 <u>多元</u> 的主題課程規劃，培養清晰的邏輯思考力與推理能力，體驗桌遊任務挑戰的樂趣。 2. 藉由遊戲規則的規範與要求，能形塑正向思考的 <u>健康</u> 思維，並達成良好的 <u>品格</u> 教育。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備 <u>探索</u> 問題的思考能力，並透過 <u>體驗</u> 與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備 <u>理解</u> 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. 藉由多元類型的桌遊課程，使學生具備 <u>探索</u> 問題的思考能力。 2. 透過 <u>體驗</u> 與解決桌遊的各種任務，能確實遵守遊戲規則與正向思考。 3. 在腦力激盪的過程中，引導學生能 <u>理解</u> 他人感受，增進學生與他人互動的經驗。			

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(5)週	伐木達人	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 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。 健體/2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。	1. 伐木達人桌遊規則。 2. 伐木達人分組競賽。	1. 專心聆聽並認識伐木達人的遊戲規則。 2. 覺察自己與他人互動的方式是否合宜。 3. 積極參與並表現團隊合作之行為。	1. 能說出伐木達人的遊戲規則及運用的技巧。 2. 能在遊戲中與組員有良性的溝通。 3. 能說出組內合作的方式，並互相加油鼓勵。	1. 透過遊戲說明書或影片認識伐木達人的遊戲規則。 2. 遊戲初試。 3. 團體討論與分享：可以怎麼做，幫助小組獲得更多分數。 4. 進階遊戲。 5. 調整遊規則以增加遊戲難度，再次挑戰。 6. 挑戰遊戲。 7. 分享遊戲感想與心得。	1. 伐木達人教學網站 https://www.swanpanasia.com/products/toc-toc-wood-man 2. 伐木達人桌遊。 3. 計分板。	5
第(6)週-第(10)週	尋龍多米諾	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語文/2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 尋龍多米諾桌遊規則。 2. 尋龍多米諾積分賽。	1. 專心聆聽並認識尋龍多米諾的遊戲規則。 2. 共同討論遊戲使用策略，並提出意見。 3. 在遊戲中團隊合作達成目標，並關懷組員表現。	1. 能說出尋龍多米諾規則與遊戲目標。 2. 能在遊戲中共同討論尋找龍寶寶的策略。 3. 能分享遊戲心得，並給予組員回饋。	1. 閱讀遊戲說明書，再播放影片熟悉尋龍多米諾的遊戲規則。 2. 討論遊戲規則。 3. 第一階段遊戲。 4. 組內遊戲策略討論。 5. 第二階段遊戲。 6. 分享遊戲中使用策略。 7. 第三階段遊戲。 8. 分享遊戲心得並給予回饋。	1. 尋龍多米諾遊戲說明書 2. 尋龍多米諾教學網站 https://www.swanpanasia.com/products/dragonino 3. 尋龍多米諾桌遊。	5

第 (11) 週 - 第 (15) 週	瘋狂科學家	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 社會/3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。 綜合/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。	1. 瘋狂科學家桌遊規則。 2. 瘋狂科學家積分賽。	1. 專心聆聽並認識瘋狂科學家的遊戲規則。 2. 探究物質分子的排列方式，並找出解題的方法。 3. 在找出正確排列的過程中，展現對專注解題的態度。	1. 能說出瘋狂科學家桌遊規則與遊戲目標。 2. 能說出遊戲中物質分子的排列方式。 3. 能專注投入遊戲中解題，並提出作法。	1. 觀看瘋狂科學家規則影片。 2. 說出遊戲規則與遊戲目的。 3. 小組觀察物質分子的排列方式，並討論解題方式。 4. 第一階段遊戲比賽。 5. 說出解題策略並作回饋。 6. 改變遊戲規則 7. 第二階段遊戲比賽。 8. 說出解題策略並作回饋。 9. 分組大競賽。 10. 票選最佳科學家人選。	1. 瘋狂科學家影片 https://www.swanpanasia.com/products/dr-eureka 2. 瘋狂科學家桌遊	5
第 (16) 週 - 第 (21) 週	魔法照路	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語文/2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 魔法照路桌遊規則。 2. 魔法照路分組競賽。	1. 專心聆聽並認識瘋狂科學家的遊戲規則。 2. 透過小組討論，表達最佳運用之策略。 3. 說出共同合作發展遊戲策略，體會團隊合作的重要。	1. 能說出魔法照路桌遊規則與遊戲目標。 2. 能研擬合作的計畫並說出運用的方法。 3. 能合作達成遊戲目標，並互相鼓勵。	1. 閱讀魔法照路說明書，及其規則網站。 2. 第一次試玩。 3. 討論遊戲運用策略，並分享運用方法。 4. 第二次試玩。 5. 分享組間合作方法。 6. 增加遊戲難度，限時回答，第三次試玩。 7. 分享達成目標的策略方法。 8. 綜合桌遊比賽。	1. 魔法照路網站 https://www.facebook.com/watch?v=976250916582575 2. 魔法照路 3. 本學期各式桌遊	6

教材來源	☐ 選用教材（ ） ☒ 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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共(0)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：☐無 ☒有-智能障礙(0)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、<u>(1/人數)</u> ※資賦優異學生：☒無 ☐有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 教材調整（圖示、顏色提醒）、將步驟細分，降低學生理解的難度。 2. 大量文字閱讀時，適時給予提醒並解說相關專有名詞。 3. 分組作業時，安排同儕輔導個案完成。 4. 調整評量方式，以口頭問答、選擇、觀察或操作評量為主，讓個案學習更具信心。 5. 給予特殊生參與和發表的機會，鼓勵他們表達、給予較長的回應時間、同儕救援或引導提示。 特教老師姓名：王茂清 普教老師姓名：劉紋君