# 嘉義縣沄水國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

<table>
<tr><td>年級</td><td>中年級</td><td>年級課程<br>主題名稱</td><td colspan="2">桌遊</td><td>課程<br>設計者</td><td>劉紋君</td><td>總節數<br>/學期<br>(上/下)</td><td>20 節/下學期</td></tr>
<tr><td>符合<br>彈性課<br>程類型</td><td colspan="8">☐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)<br>■第二類 ■社團課程 ☐技藝課程<br>☐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<br>☐自治活動 ☐班級輔導 ☐學生自主學習 ☐領域補救教學</td></tr>
<tr><td>學校<br>願景</td><td colspan="2">生態、健康、品格、多元</td><td>與學校願景呼應之說明</td><td colspan="5">1. 透過多元的主題課程規劃，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。<br>2. 藉由遊戲規則的規範與要求，能形塑正向思考的健康思維，並達成良好的品格教育。</td></tr>
<tr><td>總綱<br>核心<br>素養</td><td colspan="2">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。<br>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。</td><td>課程<br>目標</td><td colspan="5">1. 藉由多元類型的桌遊課程，使學生具備探索問題的思考能力。<br>2. 透過體驗與解決桌遊的各種任務，能確實遵守遊戲規則與正向思考。<br>3. 在腦力激盪的過程中，引導學生能理解他人感受，增進學生與他人互動的經驗。</td></tr>
</table>

| 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 | 抓月亮 | 語文/1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。<br><br>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。<br><br>綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 | 1.抓月亮桌遊規則。<br>2 抓月亮分組競賽。 | 1.專心聆聽並認識抓月亮的遊戲規則。<br><br>2.積極參與小組討論，展現適當的表達態度。<br><br>3.組員共同設定目標，體會合作發想的重要性。 | 1.能說出抓月亮的遊戲規則。<br><br>2.能明確說出抓月亮遊戲的運用策略。<br><br>3.能認真參與競賽，並能共同參與決策。 | 1.運用說明書及抓月亮網站認識遊戲規則。<br>2.發表抓月亮的遊戲方式。<br>3.第一階段遊戲。<br>4.小組討論如何擺放梯子的遊戲策略，並參與分享與回饋。<br>5.第二階段遊戲。<br>6.分享小組合作並達成任務的策略。<br>7.分組競賽。 | 1.抓月亮網站 https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/225415016-%E6%8A%93%E6%9C%88%E4%BA%AE%28catch-the-moon%29<br>2.抓月亮桌遊 | 5 |
| 第（6）週－第（10）週 | 終極密碼 | 語文/1-Ⅱ-2具備聆聽不同媒材的基本能力。<br><br>語文/2-Ⅱ-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。<br><br>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。 | 1.終極密碼桌遊規則。<br>2 終極密碼小組競賽。 | 1.專心聆聽並認識終極密碼的遊戲規則。<br>2.能表達終極密碼推理的想法。<br>3.透過組內討論遊戲策略，覺察自己表達方式與技巧。 | 1.能說出終極密碼的遊戲規則。<br>2.能分享終極密碼推理的策略方法。<br>3.能積極參與遊戲，並達成遊戲目標。 | 1.閱讀終極密碼桌遊說明書。<br>2.分享遊戲規則。<br>3.觀看遊戲影片說明。<br>4.第一階段遊戲。<br>5.分享遊戲策略。<br>6.第二階段遊戲。<br>7.創新遊戲方式。<br>8.第三階段遊戲。<br>9.討論與分享遊戲策略，並給予回饋。<br>10.遊戲比賽。 | 1.終極密碼桌遊網站 https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZIg<br>2.終極密碼桌遊 | 5 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 第（11）週－第（15）週 | 閃靈快手兒童版 | 語文/1-Ⅱ-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。<br><br>語文/2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。<br><br>綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 | 1. 閃靈快手兒童版桌遊規則。<br>2 閃靈快手兒童版小組競賽。 | 1. 專心聆聽並認識閃靈快手的遊戲規則。<br><br>2. 共同討論遊戲使用策略，並提出意見。<br><br>3. 在遊戲中團隊合作達成目標，並關懷組員表現。 | 1. 能說出閃靈快手規則與遊戲目標。<br>2. 能在遊戲中共同討論閃靈快手運用的策略。<br>3. 能分享遊戲心得，並給予組員回饋。 | 1. 閱讀遊戲說明書，再播放影片熟悉閃靈快手的遊戲規則。<br>2. 討論遊戲規則。<br>3. 第一階段遊戲。<br>4. 組內遊戲策略討論。<br>5. 第二階段遊戲。<br>6. 分享遊戲中使用策略。<br>7. 第三階段遊戲。<br>8. 分享遊戲心得並給予回饋。 | 1. 靈快手兒童版桌遊網站 https://www.swanpanasia.com/products/geistesblitz-junior<br>2. 靈快手兒童版桌遊 | 5 |
| 第（16）週－第（20）週 | 鼠國英雄 | 語文/2-Ⅱ-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。<br><br>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. 鼠國英雄桌遊規則。<br>2 鼠國英雄小組競賽。 | 1. 認真閱讀鼠國英雄桌遊規則<br>2. 踴躍參與小組討論，並說出遊戲運用策略。<br>3. 積極參加遊戲，表現團隊合作態度。 | 1. 能說出鼠國英雄遊戲規則及遊戲目標。<br>2. 能專注討論鼠國英雄合作的策略。<br>3. 能與隊員團結合作參與小組競賽。 | 1. 閱讀遊戲說明書，並觀看教學影片，認識鼠國英雄遊戲規則。<br>2. 第一階段遊戲競賽。<br>3. 小組討論儲備糧食的策略，並運用在下一回合比賽中。<br>4. 第二階段遊戲競賽。<br>5. 分享小組使用的遊戲策略。<br>6. 第三階段遊戲競賽。<br>7. 桌遊闖關活動。 | 1. 鼠國英雄網站 https://www.swanpanasia.com/products/mmm<br>2. 鼠國英雄桌遊<br>3. 本學期各式桌遊 | 5 |

| | |
|---|---|
| **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**<br>**☐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、(1/人數)<br>**※資賦優異學生: ■無** ☐有-**(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)**<br>**※課程調整建議(特教老師填寫)：**<br>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。<br>2.大量文字閱讀時，適時給予提醒並解說相關專有名詞。<br>3.分組作業時，安排同儕輔導個案完成。<br>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。<br>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。<br>特教老師姓名：王茂清<br>普教老師姓名：劉紋君 |