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>高年級</td><td>年級課程
主題名稱</td><td colspan="2">桌遊社</td><td>課程
設計者</td><td>劉紋君</td><td>總節數
/學期
(上/下)</td><td>21 節/上學期</td></tr>
<tr><td>符合
彈性課
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)
■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</td></tr>
<tr><td>學校
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。
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
核心
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。
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
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。
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。
3. 在腦力激盪的過程中，引導學生能理解同儕感受，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（4）週	數字急轉彎	語文/5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 社會/3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 數字急轉彎桌遊規則。 2. 數字急轉彎小組競賽。	1. 閱讀數字急轉彎遊戲規則，辨識遊戲之目標。 2. 專心聆聽他人想法並表達遊戲策略之意見。 3. 踴躍參與活動內容，並提出合作策略。	1. 能說出遊戲規則，並知道遊戲最終目標。 2. 能說出反應遊戲及計算遊戲的技巧。 3. 能認真參與小組遊戲比賽。	1. 閱讀遊戲說明書，並觀看教學影片。 2. 發表遊戲規則。 3. 遊戲試玩。 4. 小組討論使用之遊戲策略。 5. 第二次遊戲試玩。 6. 分享小組遊戲中運用之技巧。 7. 討論可修改的遊戲規則。 8. 第三次遊戲比賽。 9. 分享自己參與遊戲比賽的心得，及在小組中的作為。	1. 數字急轉彎網站 https://www.swanpanasia.com/products/7-ate-9 2. 數字急轉彎桌遊	4
第（5）週－第（8）週	妙語說書人	語文/5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 藝術/1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	1. 妙語說書人桌遊規則。 2. 妙語說書人積分賽。	1. 閱讀妙語說書人說明書，認識遊戲規則。 2. 針對圖卡創意發想，設計獨特的故事。 3. 透過故事描述，覺察同儕間應有的尊重與溝通方式。	1. 能說出妙語說書人進行的方式。 2. 能順暢的自編一段圖卡故事。 3. 能針對同儕的故事給予回饋。	1. 閱讀遊戲說明書，並說出遊戲規則。 2. 遊戲試玩，以簡單 1 個句子描述圖卡。 3. 增加遊戲難度，能用 3 個以的句子描述圖卡。 4. 說明自己在描述圖卡的理由，並給予回饋。 5. 增加擴充版圖卡，並討論設定句型的難度進行競賽。 6. 票選最富創意的說書人。 7. 透過遊戲競賽產生最佳說書人。 8. 計對特定故事，給予回饋與鼓勵。	1. 妙語說書人網站 https://www.swanpanasia.com/products/dixit 2. 妙語說書人桌遊 3. 緣起擴充桌遊	4

第（9）週－第（12）週	多米諾王國	語文/5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 社會/3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 藝術/1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1. 多米諾王國桌遊規則。 2. 多米諾王國小組競賽。	1. 閱讀多米諾王國遊戲規則，辨識遊戲之目標。 2. 依遊戲目標，分工合作，發揮各組員專長提供意見。 3. 創意發想讓土地得到完善的利用。	1. 能說出多米諾王國遊戲規則。 2. 能依遊戲特色作適當的分工。 3. 能發揮想像力讓版圖擴大且加以運用。	1. 閱讀桌遊說明書，共同討論遊戲規則及其目標。 2. 觀察遊戲特色，討論找到最棒領地的策略。 3. 小組遊戲一。 4. 分享遊戲中使用策略，以及如何規劃讓土地都得到完善的利用。 5. 小組遊戲二。 6. 分享各組是如何分工與解決問題，並給予他組回饋。	1. 多米諾王國網站 https://www.swanpanasia.com/products/kingdomino 2. 多米諾王國桌遊	4
第（13）週－第（16）週	輕鬆放	語文/5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。 數學n-III-10嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	1. 輕鬆放桌遊規則。 2. 輕鬆放積分賽。	1. 閱讀多米諾王國遊戲規則，辨識遊戲之最終目標。 2. 在遊戲複雜情境中，理解數量關係並推理出最佳擺放位置。 3. 積極參與遊戲，並與組員協同合作達成共同目標。	1. 能說出遊戲規則及遊戲目標。 2. 在遊戲情境中，能快速計算並找出板塊最佳放置位置。 3. 能認真思考放置板塊的策略，並提供組員最佳得分技巧。	1. 閱讀多米諾王國說明書，分享遊戲規則。 2. 第一階遊戲比賽。 3. 討論並分享運用之策略。 4. 第二階段遊戲比賽。 5. 討論在遊戲中板塊中數量的關係及如何運用。 6. 討論可調整遊戲規則以增加難度。 7. 第三階段遊戲比賽。 8. 分享改變遊戲規則後，小組運用的新策略並給予回饋。 9. 第四階段輕鬆放高手競賽。	1. 輕鬆放網站 https://www.swanpanasia.com/products/take-it-easy 2. 輕鬆放桌遊	4
第（17）週－	特工解碼	語文/5-III-11 大量閱讀多元文本，辨識文本中議題的訊息或觀點。	1. 特工解碼桌遊規則。 2. 特工解碼小組競賽。	1. 閱讀特工解碼遊戲規則，辨識遊戲之最終目標。 2. 在遊戲複雜情境	1. 能說出遊戲規則及遊戲目標。	1. 閱讀特工解碼說明書，分享遊戲規則。 2. 小組討論遊戲可運用的策略， 3. 特工解碼遊戲一。	特工解碼 https://www.swanpanasia.com/produ	4

第（20）週		數學n-III-10嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 綜合/2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		中，理解數量關係並以加、減、乘、除計算方法來推理密碼。 3. 積極參與遊戲，並與組員協同合作達成共同目標。	2. 在遊戲情境中，能快速計算並推理對手的密碼。 3. 遊戲中能認真思考對手密碼，並提供組員相關訊息。	4. 小組討論並修正使用策略。 5. 特工解碼遊戲二。 6. 分享解碼過程中應注意事項並給予回饋。 7. 特工解碼遊戲三。 8. 反思遊戲過程，自己提供的訊息是否能協助盡快達標。 9. 票選最佳解碼特工。	cts/secret-code-13-4	
第（21）週	桌遊高手	綜合/2b-III-1參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	本學期各式桌遊競賽	積極參與桌遊競賽，勇放展現自我能力，並協同合作爭取最佳表現。	能完成各式桌遊闖關活動。	1. 分站式桌遊戲闖關遊戲。 2. 統計各組遊戲積分。 3. 票選學期最佳桌遊。 4. 分享學期桌遊參與心得。	本學期各式桌遊	1
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()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( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症(　)人、(/人數) **※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)** **※課程調整建議(特教老師填寫)：無** 特教老師姓名： 普教老師姓名：劉紋君							