

嘉義縣汴水國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	年級課程 主題名稱	桌遊社	課程 設計者	劉紋君	總節數 /學期 (上/下)	20 節/下學期
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> 同儕感受，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(4)週	印加寶藏	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. 印加寶藏桌遊規則。 2. 印加寶藏小組競賽。	1. 閱讀印加寶藏遊戲規則， 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. 能說出獲得寶物的策略。 3. 能認真參與小組遊戲比賽。	1. 閱讀印加寶藏遊戲說明書，並觀看教學影片。 2. 發表遊戲規則。 3. 遊戲试玩。 4. 小組討論使用之遊戲策略。 5. 第二次遊戲试玩。 6. 分享小組遊戲中運用之策略與技巧。 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. 印加寶藏桌遊網站 https://www.swanpanasi.com/products/incan-gold 2. 印加寶藏桌遊	4
第(5)週-第(8)週	閃靈快手-魔法帽	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. 閃靈快手桌遊規則。 2. 閃靈快手小組競賽。	1. 閱讀閃靈快手-魔法帽遊戲規則， 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. 觀察牌卡中的物品， 設計思考 出創新的遊戲方式。	1. 能說出閃靈快手-魔法帽遊戲規則。 2. 能依遊戲特色作適當的分工。 3. 能發揮想像力設計不同的遊戲規則。	1. 閱讀閃靈快手說明書，共同討論遊戲規則及其目標。 2. 觀察遊戲牌卡圖片，分類歸納物品類別。 3. 小組遊戲一。 4. 分享遊戲中使用策略。 5. 小組遊戲二。 6. 設計新規則，改變玩法更有趣。 7. 分享達成遊戲目標的使用策略，並給予他人回饋。	1. 閃靈快手：魔法帽網站 https://www.swanpanasi.com/products/geistes-blitz-spooky-doo 2. 閃靈快手：魔法帽桌遊	4

第 (9) 週 - 第 (12) 週	棋蹟 連連	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. 棋蹟連連桌遊規則。 2. 棋蹟連連小組競賽。	1. 閱讀棋蹟連連遊戲規則，辨識遊戲之最終目標。 2. 在遊戲複雜情境中，理解棋子相對位置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，能判斷棋子最佳的擺放位置。 3. 能認真思考大小棋子擺放的運用策略，並提供組員最佳得分技巧。	1. 閱讀棋蹟連連說明書，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. 討論在遊戲中大小棋子數量的關係及如何運用與擺放。 6. 討論修改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. 第四階段棋蹟連連高手競賽。	1. 棋蹟連連（進階版）網站 https://www.swanpanasia.com/products/gobblet 2. 棋蹟連連（進階版）桌卜戲	4
第 (13) 週 - 第 (16) 週	時空 探險 家	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. 時空探險家桌遊規則。 2. 時空探險家小組競賽。	1. 閱讀時空探險家遊戲規則，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. 創意發想取得最佳領地，收集珍貴的寶藏及無價的神器。	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. 能發揮想像力獲得最多領地及善用所得物品於遊戲中。	1. 閱讀時空探險家說明書，共同討論遊戲規則及其目標。 2. 小組遊戲一。 3. 分享遊戲中使用策略，以及如何獲得最多領地。 4. 小組遊戲二。 5. 分享各組是如何分工與解決問題，並給予他人回饋。 6. 改變場景與規則，遊戲三。 7. 討論與分享如何運用創意領地擴大並收集更多的物品。 8. 票選最佳探險家。	1. 時空探險家網站 https://www.swanpanasia.com/products/kauchuk 2. 時空探險家桌遊	4

第 (17) 週 - 第 (20) 週	記憶 黑洞	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. 記憶黑洞桌遊規則。 2. 記憶黑洞小組競賽。 3. 各式桌遊闖關活動	1. 記憶黑洞遊戲規則， 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. 能說出反應遊戲的技巧。 3. 能認真參與小組遊戲比賽。	1. 閱讀記憶黑洞說明書，並觀看教學影片。 2. 遊戲試玩。 3. 小組討論使用之遊戲策略。 4. 第二次遊戲試玩。 5. 分享小組遊戲中運用之技巧。 6. 修改的遊戲規則，第三次遊戲比賽。 7. 分享自己參與遊戲比賽的心得，及在小組中的作為。 8. 分站式桌遊戲闖關遊戲。 9. 統計各組遊戲積分。 10. 票選學期最佳桌遊。 11. 分享學期桌遊參與心得。	1. 記憶黑洞網站 https://www.swanpanasia.com/products/deja-vu 2. 記憶黑洞桌遊 3. 本學期各式桌遊	4
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							