

三、嘉義縣水上國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五、六年級	年級課程 主題名稱	桌遊在教與學上的應用	課程 設計者	王致傑	總節數/學期 (上/下)	42/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"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <b>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。</b> <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	活力 溫馨 卓越		與學校願景 呼應之說明	融合有趣的教材內容與教學策略，培養充滿活力、動靜皆宜的學生； 均衡個人表現與團隊合作的活動模式，營造溫馨、友善的學習環境； 聚焦於核心素養的卓越課程，以達成自發、互動、共好的全人教育。			
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生活所需的基礎數 理、肢體及藝術等符號知能，能以同理 心應用在生活與人際溝通。 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. 融合規劃執行與創新應變，以啟發生命潛能； 2. 連結符號運用與溝通表達，以陶養生活知能； 3. 精進人際關係與團隊合作，以促進生涯發展； 4. 強化多元文化與國際理解，以涵育公民責任； 5. 循序系統思考與解決問題，以自發互動共好。			

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	駱駝 大賽	數 n-I-3 應用加法和減 法的計算或估算於日常 應用解題。	N-2-5 以 操作活動 為主兼及 計算。容 許多元策 略，協助 建立數 感。包含 已學習之 更小幣 值。	1. 培養運用數學思考問題、分析問題和解決 問題的能力。 2. 培養日常生活應用與學習其他領域/科目所 需的數學知能。	1. 遊戲前後，能在老師的指導下， 妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠個人口頭報告，下注選擇的 原因。 3. 能夠模擬記者報導及新聞寫作。 (擴充版) 4. 能夠以口語的方式，呈現個人的 獲利。 5. 能以圖表的方式，協同合作呈現 個人在團體中的獲利分佈。	1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計 的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老 師所交派的課後任務。	桌遊-駱駝大 賽基本版 數套；遊戲 說明書及自 編指導語教 材。	8

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>妙語說書人</p>	<p>國 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 國 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p>	<p>Bb-I-2 人際交流的情感。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Bd-III-1 以事實、理論為論據達到說服、建構、批判等目的。</p>	<p>1. 學習國語文知識，運用恰當文字語彙，抒發情感，表達意見。 2. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。 3. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。 4. 與人溝通時，能發展適切的人際互動關係，並展現包容異己的行動。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能以詞語、詩歌、短文、聲音或肢體動作...等方式，表達一幅藝術畫作。 3. 能夠以投票或調查的方式，傳達個人的想法。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-妙語說書人基本版數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>超級犀牛</p>	<p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 綜 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。</p>	<p>Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。 Bb-II-2 關懷團隊成員的行動。 Bb-II-3 團體活動的參與態度。</p>	<p>1. 發展友善的互動知能與態度，建立良好人際關係，與健康的情感表達和互動。 2. 培養團體合作與服務領導的素養。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠分組討論並策劃比賽。 3. 能夠分組設計建築模型。 4. 能夠以肢體動態操作協同完成模型。 5. 能夠拍攝並展示團隊成果。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-超級犀牛基本版數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>扮家家遊</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p>	<p>Bc-II-2 家庭有不同的成員組成方式；每個家庭所重視的價值有其異同。 Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。 Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。</p>	<p>1. 培養對於族群、社會、地方、國家和世界等多重公民身分的敏察覺知。 2. 涵育具有肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠導覽並介紹家庭及成員。 3. 能夠模擬策辦家庭和社區活動。 4. 能以時事評論的方式，呈現觀點多元又據有爭議的議題。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-扮家家遊數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>骰小豬</p>	<p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p>	<p>Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 Bc-III-3 運用各類資源解決問題的規劃。</p>	<p>1. 能增進自主學習與強化自我管理。 2. 能開發及管理各項資源。 3. 能辨識社會與環境中的各種挑戰與危機，發展思辨能力與適切的處理策略。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠以口語或其他方式，表達或呈現個人選擇及其理由。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-骰小豬基本版數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>

第 (21) 週	學習心得分享	社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 國 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄	同學分享的內容	能夠聆聽同學分享的學習內容，並做簡要的記錄	能將他人的發言，做簡要記錄，產生筆記，做為未來學習的參考作法	聆聽同學學習後的心得，並記錄於筆記本上。	筆記簿	2
教材來源		<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 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		<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( 1)人、情緒障礙(1 )人、自閉症( )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情障類學生在面對桌遊順序和結果勝負常會無法接受，須在遊戲前規則說明和面對結果心態教育，以及在過程中視學生情緒狀況適度調整遊戲進行方式。</li> <li>2. 智能障礙和學習障礙學生在遊戲理解上若較困難，可調整桌遊的遊戲方式，進行簡化、減量、分解和替代的內容調整，並提供足夠的鷹架和協助。</li> <li>3. 桌遊是團體互動和益智課程，在人際課題和技巧策略上亦有許多須學習內容，可搭配特殊需求之社交技巧、溝通訓練及學習策略等課程訓練孩子。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：朱原禾 普教老師姓名：王致傑</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。

三、嘉義縣水上國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五、六年級	年級課程主題名稱	桌遊在教與學上的應用		課程設計者	王致傑	總節數/學期(下)	40/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"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <b>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。</b> <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	活力 溫馨 卓越		與學校願景呼應之說明	融合有趣的教材內容與教學策略，培養充滿活力、動靜皆宜的學生； 均衡個人表現與團隊合作的活動模式，營造溫馨、友善的學習環境； 聚焦於核心素養的卓越課程，以達成自發、互動、共好的全人教育。				
總綱核心素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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. 融合規劃執行與創新應變，以啟發生命潛能； 2. 連結符號運用與溝通表達，以陶養生活知能； 3. 精進人際關係與團隊合作，以促進生涯發展； 4. 強化多元文化與國際理解，以涵育公民責任； 5. 循序系統思考與解決問題，以自發互動共好。				
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	駱駝大賽+超級盃擴充	數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	D-6-2 從統計圖表資料，回答可能性問題： 「很有可能」、「很不可能」、「A 比 B 可能」。	1. 培養運用數學思考、分析並解決問題的能力，以作為機率此新概念的前置經驗。	1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠個人口頭報告，下注選擇的原因。 3. 能夠模擬記者報導及新聞寫作。(擴充版) 4. 能夠以口語的方式，呈現個人的獲利。 5. 能以圖表的方式，協同合作呈現個人在團體中的獲利分佈。	1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。	桌遊-駱駝大賽基本版(含超級盃擴充)數套；遊戲說明書及自編指導語教材。	8

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>妙語說書人+妙語說書人「探尋」擴充</p>	<p>國 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 國 6-II-2 培養感受力、想像力等寫作基本能力。 國 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p>	<p>Bb-I-2 人際交流的情感。 Ad-II-3 故事、童詩、現代散文等。 Bd-III-1 以事實、理論為論據達到說服、建構、批判等目的。</p>	<p>1. 學習國語文知識，運用恰當文字語彙，抒發情感，表達意見。 2. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。 3. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。 4. 與人溝通時，能發展適切的人際互動關係，並展現包容異己的行動。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能以詞語、詩歌、短文、聲音或肢體動作...等方式，表達一幅藝術畫作。 3. 能夠以投票或調查的方式，傳達個人的想法。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-妙語說書人基本版(及「探尋」擴充)數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>超級犀牛+終極對戰</p>	<p>綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 綜 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。</p>	<p>Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性。 Bb-II-2 關懷團隊成員的行動。 Bb-II-3 團體活動的參與態度。</p>	<p>1. 發展友善的互動知能與態度，建立良好人際關係，與健康的情感表達和互動。 2. 培養團體合作與服務領導的素養。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠分組討論並策劃比賽。 3. 能夠分組設計建築模型。 4. 能夠以肢體動態操作協同完成模型。 5. 能夠拍攝並展示團隊成果。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-超級犀牛基本版+(終極對戰)數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>

<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>扮家家遊+「不簡單的生活」擴充</p>	<p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。</p>	<p>Bc-II-2 家庭有不同的成員組成方式；每個家庭所重視的價值有其異同。 Bc-III-1 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。 Af-II-1 不同文化的接觸和交流，可能產生衝突、合作和創新，並影響在地的生活與文化。</p>	<p>1. 培養對於族群、社會、地方、國家和世界等多重公民身分的敏察覺知。 2. 涵育具有肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠導覽並介紹家庭及成員。 3. 能夠模擬策辦家庭和社區活動。 4. 能以時事評論的方式，呈現觀點多元又據有爭議的議題。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-扮家家遊(含「不簡單的生活」擴充)數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>
<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>辦小豬+擴充「小豬選美」</p>	<p>綜 3a-III-1 辨識週遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。</p>	<p>Ca-III-2 辨識環境潛藏危機的方法。 Ca-III-3 化解危機的資源或策略。</p>	<p>1. 能增進自主學習與強化自我管理。 2. 能開發及管理各項資源。 3. 能辨識社會與環境中的各種挑戰與危機，發展思辨能力與適切的處理策略。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠以口語或其他方式，表達或呈現個人選擇及其理由。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-辦小豬基本版(含「小豬選美」擴充)數套；遊戲說明書及自編指導語教材。</p>	<p>8</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/> 選用教材 ( )      <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>						

<b>本主題是否 融入資訊科 技教學內容</b>	<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)
<b>特教需求學 生課程調整</b>	<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( 1)人、情緒障礙(1 )人、自閉症(    )人、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 情障類學生在面對桌遊順序和結果勝負常會無法接受，須在遊戲前規則說明和面對結果心態教育，以及在過程中視學生情緒狀況適度調整遊戲進行方式。</li> <li>2. 智能障礙和學習障礙學生在遊戲理解上若較困難，可調整桌遊的遊戲方式，進行簡化、減量、分解和替代的內容調整，並提供足夠的鷹架和協助。</li> <li>3. 桌遊是團體互動和益智課程，在人際課題和技巧策略上亦有許多須學習內容，可搭配特殊需求之社交技巧、溝通訓練及學習策略等課程訓練孩子。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：朱原禾 普教老師姓名：王致傑</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。