

嘉義縣 大同 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌遊高手	課程 設計者	陳昱伶	總節數 /學期 (上/下)	20 節/上下學 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 <i>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。</i> <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						
學校 願景	1. 樂活 2. 科技 3. 人文 4. 國際	與學校願景呼 應之說明	1. 透過多樣的桌遊活動，讓學生樂在參與，樂在思考探究，享受樂活並促進身心健康發展。 2. 在遊戲中培養反省、思辨、解決問題的能力，體察人我關係，提升人文素養並樂於與他人團隊合作。 3. 培養學生日常生活應用與學習科技領域所需的基本知能。 4. 放眼國際，比較各國桌遊的差異，進而了解各國文化。				

<p style="text-align: center;">總綱 核心素 養</p>	<p>E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。</p> <p>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。</p>	<p style="text-align: center;">課程 目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過探索學習來認識桌遊的規則，體驗遵守規則才能一起玩遊戲。 2. 透過體驗桌遊的過程，來培養學生的專注力、思考能力、記憶力、邏輯推理能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 3. 在與同學玩桌遊的過程中，學會等待別人，懂得配合他人，了解合作學習的樂趣，並培養團隊成員合作之素養。
--	--	---	---

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
<p style="text-align: center;">第(1) 週 - 第(4) 週</p>	<p>西瓜棋</p>	<p>綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。</p> <p>綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜 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</p>	<p>西瓜棋規則說明書</p> <p>學習成果及心得</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能從參與活動了解西瓜棋遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出西瓜棋的遊戲規則。 2 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。 3 能認真與組員合作討論出西瓜棋的新玩法並試玩 	<p>*西瓜棋：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹西瓜棋、包棋。 西瓜棋：因棋盤上大小交錯的圓就像西瓜上的紋路。 包棋：玩法類似圍棋，但圍棋是下子包圍對方，而西瓜棋則是移動棋子去包圍對方的棋子，被包住的棋子則被吃掉，就可以拿起棋子。 2. 自製簡單易懂的圍棋。 3. 分組遊戲。 (1)猜拳決定黑棋或白棋先 	<p>圖畫紙、彩色筆、黑、白旗、石頭</p>	<p style="text-align: center;">4</p>

		巧。			與修正。	走，每人一次只能沿線走一步。 (2) 只要走到包圍對方的棋，讓對方的棋子無路可走，就可以吃掉這顆棋。 (3) 最先把對方的棋全部吃完的就是獲勝者。	
第(5)週 - 第(8)週	象棋	綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 綜 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。	象棋規則說明書 學習成果及心得	1. 能從參與活動了解象棋遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。	1. 能說出象棋的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出象棋的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	* 象棋： 1. 介紹象棋、暗棋 2. 象棋 3 國志： 三國暗棋故名思義，需三個人玩，棋子分成三方。棋子的走法同於中國象棋，但將帥走法同車，馬無拐馬腳，象無塞象眼。如同暗棋一樣三方輪流翻開，依照所翻到的子來決定自己是哪一方。吃子同中國象棋一樣不分大小，且只能吃翻開的子。 3. 大盤象棋： 即 32 顆棋子全部字朝上，一開始依固定的方式配置在橫十豎九棋盤上的遊戲。其運氣成分少，需要嚴謹的策略與戰術。	象棋、棋盤

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>德國撲克牌</p>	<p>綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。</p> <p>綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜 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。</p>	<p>德國撲克牌規則說明書</p> <p>學習成果及心得</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能從參與活動了解德國撲克牌遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出德國撲克牌的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出德國撲克牌的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。 	<p>*德國撲克牌：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. [對對碰] 同數字碰出。 (1) 先把手上相同數字脫手 (2) 抽對方的牌 (3) 最早脫手即為勝家 2. 拼火車接龍。 (1) 平均分牌 2. 猜拳贏者先出 7，加 1 或減 1，長列上任何數字都可接牌。 (2) 沒牌者借牌，最早脫手者為贏家。 3. 十全十美，湊 20。 (1) 對方出牌，令他方出牌湊 20 (2) 牌的張數多，則為贏家 4. 心臟病。 (1) 輪流出牌與喊牌 (2) 打錯或反應最慢者收牌 (3) 最後牌最多者為輸家 	<p>撲克牌、籌碼、懲罰卡</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 -</p>	<p>快手疊杯</p>	<p>綜 2b-II-1/體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<p>快手疊杯遊戲規則說明書</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過遊戲規則體會團隊合作的重要，進而學會快手疊杯 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出快手疊杯的遊戲規則。 	<p>*快手疊杯：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 運用教學影片或說明書認識快手疊杯遊戲規則。 	<p>快手疊杯教學網站、快手疊杯桌遊</p>	<p>4</p>

<p>第 (16) 週</p>		<p>綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜 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。</p>	<p>學習成果 及心得</p>	<p>遊戲規則。</p> <p>2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p> <p>3 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。</p>	<p>2. 能專心參與快手疊杯的遊戲。</p> <p>3. 分享自己參與快手疊杯遊戲的感受。</p> <p>4. 能上台分享致勝的技巧與心情。</p> <p>5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。</p>	<p>2, 分組試玩快手疊杯。</p> <p>3. 小組競賽。</p> <p>1. 引導學生動腦修改遊戲規則。</p>		
<p>第 (17) 週 - (20) 週</p>	<p>矮人礦坑</p>	<p>綜 2b-II-1/體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>綜 1a-II-1/展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜 2a-II-1/覺察自己的人際溝通方式，展現合</p>	<p>矮人礦坑 遊戲規則 說明書</p> <p>學習成果 及心得</p>	<p>1. 透過遊戲規則體會團隊合作的重要，進而學會矮人礦坑遊戲規則。</p> <p>2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p> <p>3 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互</p>	<p>1. 能清楚了解矮人礦坑的遊戲規則。</p> <p>2. 能專心參與矮人礦坑的遊戲。</p> <p>3. 分享自己參與矮人礦坑遊戲的感受。</p> <p>4. 能上台分享致勝的技巧與心情。</p>	<p>*矮人礦坑：</p> <p>1. 運用教學影片或說明書認識矮人礦坑遊戲規則。</p> <p>2, 分組試玩矮人礦坑。</p> <p>3. 小組競賽。</p> <p>4. 引導學生動腦修改遊戲規則。</p>	<p>矮人礦坑教學網站、矮人礦坑桌遊</p>	<p>4</p>

	宜的互動與溝通態度和技巧。		動。	5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。		
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(3)人、學習障礙(6)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、共9人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(0人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 專注力弱的學生，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排上需接近老師，避免較多的干擾，並方便老師給予提醒。 2. 說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。 3. 課程進行每一小段落後，老師可提問，確認理解弱的學生是否理解課程重點。 4. 講解時，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺輔助。 5. 當學生堅持己見或情緒激動時，給予時間冷靜或替代行為抒發情緒。 6. 分組活動時，可安排穩定性高、能力較好的同儕提供協助。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：蔡順泰 普教老師簽名：陳昱伶</p>					

*各校可視需求自行增減表格

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。