

嘉義縣太保國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中 年 級	年級課程 主題名稱	中年級桌遊	課程 設計者	吳嘉純	教學總節數 /學期(上)	40 節/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 <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	健康. 適性. 智慧		與學校願景呼 應之說明	一、透過各種桌遊培養專注與邏輯推理能力，並促進身心健康發展。 二、分析評估學生身心特質和生活背景，規劃適性的桌遊，引導學生發揮潛能。 三、藉由實際操作的態度，養成終身學習的智慧，形塑健康生活型態。			
總綱 核心素 養	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。 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。 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	一、能以創新思考方式探索各種不同桌遊的玩法。 二、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、邏輯推理能力及自律負責的態度。 三、透過玩桌遊的機會，訓練學生具備理解他人感受，樂於與人互動，與團隊成員合作的能力，並提升學生的人際關係。			

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
第一週	桌遊的演進	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語文/2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。	桌遊歷史演進 ppt	1. 專心聆聽老師講解桌遊演進史 2. 了解桌遊的定義及演進	1. 能說出桌遊的定義 2. 能簡單介紹桌遊的演進	1. 介紹桌遊的定義及歷史演進	1. 桌遊歷史演進 ppt	2
第二週 - 第四週	醜娃娃	綜合/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。 語文/2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 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。	醜娃娃的遊戲規則說明書	1 了解醜娃娃遊戲規則並展現自己的能力。 2. 積極參與桌遊遊戲 3. 運用正確語法表達自己的感受與想法 4. 覺察自己與小組的互動模式與技巧。	1. 能說出醜娃娃的遊戲規則 2 能積極專心參與醜娃娃的遊戲並關懷團隊成員 3. 分享自己參與醜娃娃遊戲的感受 4. 能覺察自己與同組成員的互動模式並修正	1. 運用教學影片或說明書認識醜娃娃遊戲規則 2. 請學生完成分組並試玩醜娃娃 3. 引導學生說出自己參與遊戲的感受 4. 請學生提出修改自己與同學互動模式的意見	1. 醜娃娃教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=21uiH5Wj91U 2. 醜娃娃桌遊	6
第五週 - 第七週	快手疊杯	綜合/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。 語文/2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 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	快手疊杯的遊戲規則說明書	1 了解快手疊杯遊戲規則。 2. 積極參與桌遊遊戲並表達自己的想法 3. 展現專注聆聽的態度。 4. 樂於參加討論並表達自己的意見。	1. 能專心參與快手疊杯的遊戲 2. 能上台分享致勝的技巧與心情 3. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正 4. 各小組能討論出快手疊杯如何融入課程的新玩法	1. 運用教學影片或說明書認識快手疊杯遊戲規則 2. 分組試玩快手疊杯 3. 進行小組競賽並分享自己在遊戲中可改進之處 4. 引導學生動腦修改遊戲融入課程	1. 快手疊杯教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4 2. 快手疊杯桌遊	6

		和技巧。						
第 (八) 週 - 第 (十) 週	沉睡皇后	綜合/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。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	沉睡皇后的遊戲規則說明書	1 了解沉睡皇后遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。 3. 適時表達自己的想法和感受。	1. 能說出沉睡皇后的遊戲規則 2 能積極參與沉睡皇后的遊戲且分享實作的心情 3. 能表達參加分組競賽的感受並反思自己需要改進的地方。	1. 運用教學影片或說明書認識沉睡皇后遊戲規則 2. 自行分組試玩沉睡皇后 3. 進行分組競賽 4. 請同學小組內反思並分享自己輸或贏的關鍵	1. 沉睡皇后教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=1kGM-OvTq_I 2. 沉睡皇后桌遊	6
第 (十一) 週 - 第 (十三) 週	股票大亨	綜合/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。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	股票大亨的遊戲規則說明書	1 了解股票大亨遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並關懷團隊的成員。 3. 適時表達自己的想法和感受。 4. 覺察自己與小組的互動模式與技巧。	1. 能說出股票大亨的遊戲規則 2. 能參與股票大亨的遊戲並與隊員互助合作 3. 各小組分享自己日常生活中對股票的認識 4. 能合作討論出股票大亨的新玩法並回家與家人分享。	1. 運用教學影片或說明書認識股票大亨遊戲規則 2. 分組試玩股票大亨 3. 引導學生說出對股票的認識 4. 鼓勵學生動腦修改遊戲規則並說明設計理念	1. 股票大亨教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=XwUjkmoe7s 2. 股票大亨桌遊	6
第 (十四) 週 -	終極密碼	綜合/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。	終極密碼的遊戲規則說明書	1 了解終極密碼遊戲規則。	1. 能說出終極密碼的遊戲規則	1. 運用教學影片或說明書認識終極密碼遊戲規則 2. 分組試玩終極密碼	1. 終極密碼教學網站 https://www.youtube.com/	6

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>【三年級】</p> <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(4)人、學習障礙(2)人讀、情緒障礙(0)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 智能障礙類生、蔡生識字量低，閱讀時無法自行閱讀或朗讀。或是安排閱讀小天使在其鄰座與他共讀。 2. 小組座位安排時，智能障礙學生需要友善的組員，湯生的情緒較易波動避免與喜歡管人同學同組。 3. 評量方式，賴生、蔡生紙筆評量有困難，建議改採口頭發表評量。 <p>【四年級】</p> <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(1)人讀、情緒障礙(0)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課程內容不須調整，但學習歷程請增加圖示或影片協助建立概念。教師提問時，表面訊息提取或簡單題適合問智能障礙學生。 2. 小組工作安排時，智能障礙學生需要友善的組員，可建議該組同學將重複技能或簡單工作交付。 3. 蘇生與馬生有衝動傾向，小組任務工作前要先提醒二生先不要行動。 4. 評量方式，智能障礙學生可採簡化版學習單或改採口頭發表評量。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林雅慧 呂育錡 普教老師簽名：吳嘉純</p>