

嘉義縣大同國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期

年級	五年級	年級課程 主題名稱	我的桌上遊戲	課程 設計者	陳菽靜	總節數 /學期 (上/下)	20 節/上學期 20 節/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 <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	樂活、科技、人文、國際		與學校願景呼 應之說明	1. 透過桌遊培養專注力與邏輯推理能力，藉由桌遊實踐之課程，培養積極進取的態度，展現終身樂活學習的目標。 2. 以分組合作模式樂於與同儕分享，分析評估學生身心特質和生活背景，設計探索活動，發揮創意潛能，達到人文學習的目標。			
總綱 核心素 養	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-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	1. 在課程活動中，培養積極參與探索問題的能力，透過體驗與實踐，發揮團隊合作的精神，促進身心健康發展。  2. 具備擬定策略的能力，培養孩子們面臨困難與挑戰時的創新決策能力，因應於日常生活的互動中。  3. 透過與他人共同進行遊戲，理解他人感受，培養其溝通合作、遵守遊戲規則、樂於實踐「勝不驕、敗不餒」的精神等良好品德。			

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(1)週 第(2)週	認識桌遊及其禮貌與精神	綜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。  綜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. 組員的名字。 2. 桌遊的型式及規則。 3. 妙語說書人的規則。	1. 覺察「桌遊」的概念及其由來，運用「妙語說書人」教學影片學習遊戲策略與技巧，培養語文表達和人際互動能力。  2. 參與「桌遊」的課程，體會團隊合作的重要性，適切表現「桌遊」的禮貌與精神，協同合作達成共同目標。	1. 各小組能合作討論覺察出妙語說書人的新玩法。 2. 每生能透過遊戲學習遵守團隊規範以及發展人際關係。 3. 每生能說出組員的名字，專心聆聽教師講解桌遊禮貌與精神與桌遊的規則。	(一)準備活動： 1. 觀賞妙語說書人桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 說明桌遊定義。 2. 運用教學影片及透過講解、示範、演練等方式，說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則。 3. 能瞭解各種桌遊的型式及其角色。 (三)綜合活動： 歸納「妙語說書人」的禮貌與技巧。	1. 妙語說書人桌遊影片 2. 妙語說書人	2
第(3)週 第(4)週	初見面	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。  綜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. 桌遊應用策略及社交技巧。	1. 參與小組討論，靈活運用排列組合，表達創新規劃與決斷分析能力。  2. 覺察桌遊的運作情形，樂於與他人互動討論，並運用同理心增進人際關係。	1. 每生能覺察關於桌遊的禮貌與精神，樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。 2. 每組能討論出靈活運用的排列組合，完成各組分享報告。	(一)準備活動： 1. 觀賞桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 思考桌遊影片中給的意義。 2. 與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 (三)綜合活動： 歸納「桌遊」的禮貌與技巧。	1. 桌遊影片 2. 各式桌遊牌	2
第(5)週 第(6)週	撲克牌99	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。  綜2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角	1. 撲克牌99規則與玩法。 2. 撲克牌99遊戲策略。 3. 比賽的積	1. 靈活運用自己所覺察、理解的知識，表達最佳抉擇。  2. 參與撲克牌99遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作	1. 每生能認真參與撲克牌99遊戲，展現積極投入的態度。 2. 每生能活用基本數學運算，進行活動。 3. 每生能與人友善互動，願	(一)準備活動： 1. 觀察「撲克牌」。 (二)發展活動： 1. 「撲克牌99」規則講解與示範。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。	1. 桌遊「撲克牌」	3

第 (7) 週		色，協同合作達成共同目標。  綜 1a-III-1/欣賞並接納自己與他人	分規則。	達成把牌的效益變為最大化。  3. 實際分組操作，驗收成果，能欣賞與接納自己與同儕的想法。	意共同完成遊戲。  4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察尊重、溝通以及合作的態度。	4. 討論、改變策略與應用。  (三) 綜合活動： 歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。		
第 (8) 週 第 (9) 週	撲克牌檢紅點	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。  綜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。  國 2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。  綜 1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。	1. 撲克牌檢紅點遊戲策略。 2. 撲克牌檢紅點規則與玩法。 3. 比賽的積分規則。	1. 靈活運用自己所覺察、理解的規則，表達最佳抉擇。 2. 參與撲克牌檢紅點遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作思考將手上的牌組成最大分數。 3. 進行撲克牌檢紅點遊戲，靈活運用思考能力，表達自己的想法。 4. 透過分組遊戲，學回欣賞並納自己與他人。	1. 每生能認真參與撲克牌檢紅點遊戲。 2. 每生能活用基本數學運算，進行檢紅點遊戲。 3. 每生能與人友善互動，共同完成撲克牌檢紅點遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察如何展現尊重的態度。	(一)準備活動： 1. 觀察「撲克牌」。 (二)發展活動： 1. 桌遊「撲克牌檢紅點」規則講解與示範。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。	1. 桌遊「撲克牌」	2
第 (10) 週 第 (11) 週 第 (12) 週	拉密的終極密碼	綜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。  綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。	1. 「拉密」、「終極密碼」的內容。 2. 桌遊拉密遊戲策略。 3. 比賽的積分規則。	1. 與同學進行拉密遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。 2. 能欣賞「拉密」、「終極密碼」桌遊遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。	1. 每生能欣賞寫出「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。 2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。 3. 每組能運用「拉密」、「終極密碼」說出多元的遊戲	(一)準備活動： 1. 觀賞拉密、終極密碼桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 運用教學影片及透過講解、示範、演練等方式，說明「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟及規則。 2. 桌遊「拉密」中的排列組合；分享桌遊「拉密」的遊戲策略。 3. 分組實際操作練習. 討論、改變	1. 拉密、終極密碼桌遊 2. 拉密、終極密碼的教學影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI">https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI</a>	3

		國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。		3.靈活運用「拉密」、「終極密碼」思考遊戲策略，適時表達自己的想法和感受。覺察理解各種排列組合的出法。	策略。 4.每生能將「拉密」、「終極密碼」桌遊的技巧與家人分享。	策略與應用。 4.學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，並列舉「拉密」、「終極密碼」桌遊的優缺點。 (三)綜合活動： 遊戲總結與回饋。	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2">https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2</a>	
第 (13) 週 第 (14) 週	我 是 記 憶 王	綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。  綜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。  國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	1.牌卡配對規則。 2.分組遊戲規則。	1.依據自己所覺察、理解的知識，欣賞他人，做最佳選擇。  2.參與牌卡配對遊戲，培養孩子對的進養成尊重合作的態度，協同合作達成共同的目標。  3.靈活運用所學，與組員分享策略，表達所學內容。	1.每生能專心聆聽教師講解桌遊規則。 2.每組能遵守桌遊牌卡配對規範，積極參與桌遊牌 3.每生能覺察如何與人友善互動，展現尊重、溝通以及合作的態度。	(一)準備活動： 1.觀察「牌卡配對」。 (二)發展活動： 1.桌遊「牌卡配對」規則講解與示範。 2.分組實際操作練習。 3.透過討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 歸納「牌卡配對」的禮貌與技巧。	1.桌遊「牌卡」	2
第 (15) 週 第 (16) 週 第 (17) 週	設 計 大 師 非 我 莫 屬	綜1b-III-1/規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。  綜2d-III-1/運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。  綜d-III-2/體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1.桌遊設計規劃圖。 2.桌遊說明書內容。	1.培養學生規劃自創桌遊設計能力，創造趣味桌遊。 2.運用團隊合作與溝通力，解決製作問題，發揮藝術創造美感完成桌遊。 3.體察、分享並欣賞桌遊特色之美。	1.每生能應用所學桌遊知識，設計自創桌遊主題內容規畫圖。 2.每組能運用小組合作實際操作創作特色桌遊，完成桌遊創作的成品。 3.每組能團隊合作溝通完成桌遊創作，並體察分享出多元桌遊的創意之美。 4.每組能討論桌遊主題，並設計桌遊創作規畫圖。 5.每生能製作創意桌遊，並完成包裝。	(一)準備活動： 1.觀察桌遊設計規劃圖 (二)發展活動： 1.引導學生如何設計一份合適的桌遊。 2.小組討論主題並畫下設計圖。 3.親自寫下桌遊設計書。 4.完成自製桌遊遊戲並包裝。 (三)綜合活動： 歸納「桌遊設計規劃圖」	1.桌遊設計規劃圖	3

<p>第(18)週 第(19)週</p>	<p>大老 二</p>	<p>綜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。</p> <p>國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<p>1. 撲克牌大老二規則與玩法。</p> <p>2. 撲克牌大老二遊戲策略。</p> <p>3. 比賽的積分規則。</p>	<p>1. 參與撲克牌大老二遊戲，適切表現自己，欣賞與接納他人，協同合作達成共同目標。</p> <p>2. 靈活運用所習的知識，豐富表達如何將手上的牌組成最大贏家。</p>	<p>1. 每生能學會撲克牌大老二基礎玩法與技巧。</p> <p>2. 每組能與人友善互動，願意共同完成撲克牌大老二遊戲，展現尊重、溝通的態度。</p> <p>3. 每組能實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果。</p>	<p>(一)準備活動： 1. 觀察「撲克牌」。</p> <p>(二)發展活動： 1. 撲克牌大老二規則講解示範。 2. 實際操作練習。 3. 討論與他人分享心得。</p> <p>(三)綜合活動： 歸納「大老二」的禮貌與技巧。</p>	<p>1. 撲克牌</p>	<p>2</p>
<p>第(20)週</p>	<p>總 複 習</p>	<p>綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。</p> <p>綜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。</p>	<p>1. 桌遊的正確遊戲觀。</p>	<p>1. 欣賞桌遊的獨創性和表達回饋。</p> <p>2. 參與小組合作，適切表現自己對桌遊創意之美的想法和感受，展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p>	<p>1. 每生能說出這學期學過的遊戲並表達自己最欣賞喜歡或最擅長的遊戲。</p> <p>2. 每生能說出自己最喜歡或最拿手的桌遊，並回饋他在桌遊課的正向表現。</p> <p>3. 每組能說出自己桌遊最有美感的特色，並分享學習心得和收穫。</p>	<p>(一)準備活動： 1. 觀看影片。</p> <p>(二)發展活動： 1. 運用教學影片和桌遊說明影片，引導學生這學期所有桌遊的遊戲體驗。 2. 說出自己最喜歡的桌遊，票選最熱門的自創桌遊。 3. 分享桌遊課程的心得與收穫。</p> <p>(三)綜合活動： 歸納桌遊的正確遊戲觀。</p>	<p>1. 教學影片</p>	<p>1</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共( )節</p>							
<p>特教需求 學生</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(3)人、情緒障礙( 0)人、自閉症(2)人、(人數 7)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- (一般智能 3人)</p>							

## 課程調整

### ※課程調整建議(特教老師填寫):

1. 在組別中安排小老師，提供學生示範與協助。
2. 有的桌遊較難，如妙語說書人涉及口語表達與聯想，須提供口語引導及協助。
3. 允許改變或調整規則，讓學生能參與。
4. 鼓勵學生的成功經驗，增強自信心及參與度。

特教老師簽名：林玥妤

普教老師簽名：陳菽靜