

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	六 年級	年級課程 主題名稱	一同玩桌遊	課程 設計者	謝燕芳	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 <p style="color: red;">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。</p> <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. 對學生進行評估後，適性規劃合適桌遊，以促進身心健康、樂活發展。 2. 透過實際操作桌遊培養專注力與邏輯思考能力，幫助其發揮潛能。 3. 藉由遊戲過程中的人文溝通互動，增進學生人際與團隊合作能力。				

<p>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。 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。</p>	<p>課程 目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 適性擬定合適桌遊，藉由桌遊體驗與實際操作的歷程，提升學生的專注度、記憶力、邏輯思考、應變能力、問題解決及多元探索，幫助學生發揮潛能。 2. 透過自行設計桌遊的活動，激發學生創新思維，並培養學生實踐力。 3. 透過桌遊探索活動，培養學生在團隊互動中溝通互動能力，能積極參與、理解他人感受，在團隊合作互助共好，提升學生的人際關係。
-------------------------	--	------------------	--

上學期

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>第 (1) 週 - 第 (3) 週</p>	<p>拉密 、 終 極 密 碼</p>	<p>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。 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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 桌遊歷史介紹簡報 2. 「拉密」、「終極密碼」遊戲規則說明書、網路教學影片 3. 「拉密」、「終極密碼」桌遊 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 欣賞桌遊歷史介紹簡報介紹，對桌遊有更進一步了解。 2. 運用「拉密」、「終極密碼」規則說明書與教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 3. 參與操作「拉密」、「終極密碼」桌遊，覺察遊戲策略，從中學習排列組合、創新規劃與決斷分析能力，並能在過程中適時表達自己的想法和感受。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能分享自己的桌遊經驗。 【分享表達】 2. 能說出「拉密」、「終極密碼」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 3. 能在學習單紀錄「拉密」、「終極密碼」桌遊感受，並欣賞他人觀點。 【反思活動】 	<p>活動一：什麼是桌遊？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 說明桌遊定義。 2. 介紹桌遊的歷史發展—古埃及到現代（桌遊歷史介紹 ppt）。 3. 桌遊經驗分享。 【和學生生活脈絡連結】 <p>活動二：拉密、終極密碼</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】 2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 桌遊歷史介紹 ppt 2. 「拉密」、「終極密碼」桌遊 3. 遊戲規則說明書 4. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=00HKO4R1PI 5. 學習單 https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2 	<p>3</p>

						<p>3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。</p> <p>【體驗】</p> <p>4. 教師巡視協助解決「拉密」、「終極密碼」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼此分享遊戲策略及技巧，再開始下一輪遊戲。</p> <p>【省思分享】</p> <p>5. 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，完成後學生自由到各組參觀，更深入了解他人想法。</p> <p>【省思分享】</p>		
<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>快手疊杯</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>綜 2a-III-1/覺察多元性別的互動方式與情感表</p>	<p>1. 「快手疊杯」遊戲規則說明書、網路教學影片</p> <p>2. 「快手疊杯」桌遊</p>	<p>1. 運用「快手疊杯」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。</p> <p>2. 參與操作「快手疊杯」桌遊，培養思考敏捷力和反應能力。</p> <p>3. 從「快手疊杯」遊戲過程，覺察同學在</p>	<p>1. 能說出「快手疊杯」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 參與小組「快手疊杯」桌遊討論，說出增進反應速度的策略。</p> <p>【分享表達】</p> <p>3. 能在學習單紀錄「快手疊杯」桌遊感</p>	<p>1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。</p> <p>【合作討論】</p> <p>2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。</p> <p>【省思分享】</p> <p>3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊杯」遊戲步驟及規則後，</p>	<p>1. 「快手疊杯」桌遊</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4</p> <p>4. 學習單</p> <p>5. 小白板</p>	3

		達，並運用同理心增進人際關係。		人際互動的特質。 4. 藉由團隊合作腦力激盪，修改「快手疊杯」遊戲規則，培養創新思維與實踐力。	受，並分享回饋小組同學，在活動中發現對方人際互動。 【反思活動】 4. 各組能合作修改「快手疊杯」遊戲規則。 【具體作品】	學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4. 教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼此分享增進反應速度的策略，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】 6. 引導學生分組合作修改「快手疊杯」遊戲規則，並記錄在小白板上，完成後各組輪流上台發表。 【實作】 【合作討論】		
第 (7) 週 - 第 (9) 週	誰是牛頭王	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。 綜 2a-III-1/覺察多元性	1. 「誰是牛頭王」遊戲規則說明書、網路教學影片 2. 「誰是牛頭王」桌遊	1. 運用「誰是牛頭王」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 2. 參與操作「誰是牛頭王」桌遊，培養覺察最佳數字區間的判斷力。 3. 從「誰是牛頭王」	1. 能說出「誰是牛頭王」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2. 參與小組「誰是牛頭王」桌遊討論，並上台報告增進數字區間判斷力的技巧。 【分享表達】 3. 能在學習單紀錄	1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】 2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊	1. 「誰是牛頭王」桌遊 2. 遊戲規則說明書 3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU 4. 學習單	3

		別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。		遊戲過程，培養觀察力與同理心。	「誰是牛頭王」桌遊感受，並說出其他小組組員在桌遊活動進行中的心情感受想法。 【反思活動】	杯」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4. 教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，每組遊戲贏家上台分享遊戲策略及實作技巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】		
第 (10) 週 - 第 (12) 週	故事 骰	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。 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. 「故事骰」遊戲規則說明書、網路教學影片 2. 「故事骰」桌遊	1. 運用「故事骰」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 2. 參與操作「故事骰」桌遊，培養學生創造力。 3. 從「故事骰」遊戲過程，培養語言組織能力和表達能力。	1. 能說出「故事骰」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2. 參與「故事骰」桌遊活動，和團體共同合作進行故事接龍。 【分享表達】 3. 能在學習單紀錄「故事骰」桌遊感受，並寫出今天印象最深刻的故事。 【反思活動】	1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】 2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「故事骰」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4. 教師巡視協助解決「故事骰」遊戲中遇到的問題，	1. 「故事骰」桌遊 2. 遊戲規則說明書 3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=rfdijS0htv8 4. 學習單	3

						<p>第一輪結束，小組成員彼此分享遊戲策略及實作技巧，再開始下一輪遊戲。</p> <p>【省思分享】</p> <p>5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「故事骰」桌遊的優缺點，並寫出今天印象最深刻的故事。</p> <p>【省思分享】</p>		
<p>第 (13) 週 - (15) 週</p>	<p>妙語說書人</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>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。</p>	<p>1. 「妙語說書人」遊戲規則說明書、網路教學影片</p> <p>2. 「妙語說書人」桌遊</p>	<p>1. 運用「妙語說書人」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。</p> <p>2. 參與操作「妙語說書人」桌遊，從中學習遊戲策略與技巧，並透過桌遊自我覺察與自我接納。</p> <p>3. 藉由團隊合作腦力激盪，討論「妙語說書人」的新玩法，培養創新思維與實踐力。</p>	<p>1. 能說出「妙語說書人」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】</p> <p>2. 能在學習單紀錄「妙語說書人」桌遊感受。 【反思活動】</p> <p>3. 各組能合作討論出「妙語說書人」的新玩法。 【具體作品】</p>	<p>1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】</p> <p>2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確。 【省思分享】</p> <p>3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】</p> <p>4. 教師巡視協助解決「妙語說書人」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，請每組贏家上台分享遊戲策略及技巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】</p> <p>5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，並列舉「妙語說書人」桌遊的優缺點，完成後學生自由到各組參</p>	<p>1. 「妙語說書人」桌遊</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=gfbeG5au_bo</p> <p>4. 學習單*2</p>	

						<p>觀，更深入了解他人想法。</p> <p>【省思分享】</p> <p>6. 學生分組合作討論出「妙語說書人」的新玩法，試完後為新遊戲命名、敘寫規則，並記錄在學習單上，完成後各組輪流上台發表。</p> <p>【實作】</p> <p>【合作討論】</p>		
<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>桌遊 設計 家</p>	<p>綜 2d-III-2/體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>綜 1b-III-1/規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</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>綜 2d-III-1/運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>1. 桌遊的教學影片</p> <p>2. 桌遊的遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊設計規劃簡報</p> <p>4. 自創桌遊學習單</p>	<p>1. 能欣賞這學期不同桌遊遊戲的特色，且能欣賞與分享桌遊趣味之美。</p> <p>2. 培養規劃自創桌遊的設計能力，創造趣味桌遊。</p> <p>3. 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。</p>	<p>1. 能說出並欣賞這學期體驗特色桌遊的心得和收穫。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 能應用所學桌遊知識，設計自創桌遊主題內容規畫圖。</p> <p>【分組合作】</p> <p>3. 能運用小組合作實際操作創作特色桌遊，遇到多元意見時能溝通並解決問題，完成桌創作的成品。</p> <p>【具體作品】</p>	<p>1. 運用教學影片及說明書，帶領學生回顧本學期玩過的五款桌遊，學生分享桌遊課程的心得與收穫。</p> <p>【省思分享】</p> <p>2. 引導學生從遊戲規則說明書中，找出設計桌遊的重要要素，並透過簡報（桌遊設計規劃 ppt）學習設計模式。</p> <p>【合作討論】</p> <p>3. 小組討論桌遊主題，並設計桌遊創作規畫圖。</p> <p>【合作討論】</p> <p>4. 參考本學期玩過桌遊的遊戲規則說明書，實際書寫桌遊說明書，並替自製桌遊命名。</p> <p>【實作】</p> <p>【合作討論】</p> <p>5. 學生將設計好的桌遊製成成品，並完成包裝。</p>	<p>1. 桌遊影片</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊設計規劃 ppt</p> <p>4. 學習單</p>	

						【實作】 【合作討論】		
第 (19) 週 - 第 (20) 週	桌遊 樂	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。 綜 2d-III-2/體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。	1. 自創桌遊	1. 運用合宜的方式，分享各組的自創桌遊玩法、特色，並帶領同學體驗。 2. 學生欣賞自創桌遊後，說出體驗桌遊的心得收獲，表達自己對桌遊創意之美的想法和感受。	1. 能上台報告發表自創桌遊，講解自創桌遊的內容介紹。 【分享表達】 2. 表達自己最欣賞喜歡或最擅長的自創遊戲，並給予他組創意桌遊回饋。 【反思活動】	【實作】 1. 小組輪流上台，進行自創桌遊發表分享會。 【省思分享】 2. 學生分組體驗創意自創桌遊，從中探索和欣賞他組自創桌遊的樂趣。 【體驗】 3. 學生回饋對其他組自創桌遊體驗的心得和建議，說出自己最喜歡的自創桌遊，並票選最熱門的自創桌遊。 【省思分享】 4. 分享桌遊課程的心得與收穫。 【省思分享】	1. 自創桌遊	2

下學期

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(3)週	拉密、終極密碼	<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>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。</p>	<p>1. 桌遊歷史介紹簡報</p> <p>2. 「拉密」、「終極密碼」遊戲規則說明書、網路教學影片</p> <p>3. 「拉密」、「終極密碼」桌遊</p>	<p>1. 欣賞桌遊歷史介紹簡報介紹，對桌遊有更進一步了解。</p> <p>2. 運用「拉密」、「終極密碼」規則說明書與教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。</p> <p>3. 參與操作「拉密」、「終極密碼」桌遊，覺察遊戲策略，從中學習排列組合、創新規劃與決斷分析能力，並能在過程中適時表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 學生能分享自己的桌遊經驗。 【分享表達】</p> <p>2. 能說出「拉密」、「終極密碼」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】</p> <p>3. 能在學習單紀錄「拉密」、「終極密碼」桌遊感受，並欣賞他人觀點。 【反思活動】</p>	<p>活動一：什麼是桌遊？</p> <p>1. 說明桌遊定義。</p> <p>2. 介紹桌遊的歷史發展—古埃及到現代（桌遊歷史介紹 ppt）。</p> <p>3. 桌遊經驗分享。 【和學生生活脈絡連結】</p> <p>活動二：拉密、終極密碼</p> <p>1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】</p> <p>2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】</p> <p>3. 教師透過示範、演練等方</p>	<p>1. 桌遊歷史介紹 ppt</p> <p>2. 「拉密」、「終極密碼」桌遊</p> <p>3. 遊戲規則說明書</p> <p>4. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=00HKO4R1PI</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2</p> <p>5. 學習單</p>	3

						<p>式，再次說明「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。</p> <p>【體驗】</p> <p>4. 教師巡視協助解決「拉密」、「終極密碼」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼此分享遊戲策略及技巧，再開始下一輪遊戲。</p> <p>【省思分享】</p> <p>5. 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，完成後學生自由到各組參觀，更深入了解他人想法。</p> <p>【省思分享】</p>	
<p>第 (4) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>快手疊杯</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>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</p>	<p>1. 「快手疊杯」遊戲規則說明書、網路教學影片</p> <p>2. 「快手疊杯」桌遊</p>	<p>1. 運用「快手疊杯」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。</p> <p>2. 參與操作「快手疊杯」桌遊，培養思考敏捷力和反應能力。</p> <p>3. 從「快手疊杯」遊戲過程，覺察同學在人際互動的特質。</p>	<p>1. 能說出「快手疊杯」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 參與小組「快手疊杯」桌遊討論，說出增進反應速度的策略。</p> <p>【分享表達】</p> <p>3. 能在學習單紀錄「快手疊杯」桌遊感受，並分享回饋小組</p>	<p>1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。</p> <p>【合作討論】</p> <p>2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。</p> <p>【省思分享】</p> <p>3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊杯」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。</p>	<p>1. 「快手疊杯」桌遊</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4</p> <p>4. 學習單</p> <p>5. 小白板</p>

		人際關係。		4. 藉由團隊合作腦力激盪，修改「快手疊杯」遊戲規則，培養創新思維與實踐力。	同學，在活動中發現對方人際互動。 【反思活動】 4. 各組能合作修改「快手疊杯」遊戲規則。 【具體作品】	【體驗】 4. 教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼此分享增進反應速度的策略，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】 6. 引導學生分組合作修改「快手疊杯」遊戲規則，並記錄在小白板上，完成後各組輪流上台發表。 【實作】 【合作討論】		
第 (7) 週 - 第 (9) 週	誰是牛頭王	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。 綜 2a-III-1/覺察多元性別的互動方式與情感表	1. 「誰是牛頭王」遊戲規則說明書、網路教學影片 2. 「誰是牛頭王」桌遊	1. 運用「誰是牛頭王」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 2. 參與操作「誰是牛頭王」桌遊，培養覺察最佳數字區間的判斷力。 3. 從「誰是牛頭王」遊戲過程，培養觀察	1. 能說出「誰是牛頭王」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2. 參與小組「誰是牛頭王」桌遊討論，並上台報告增進數字區間判斷力的技巧。 【分享表達】 3. 能在學習單紀錄「誰是牛頭王」桌遊	1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】 2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊杯」遊戲步驟及規則後，	1. 「誰是牛頭王」桌遊 2. 遊戲規則說明書 3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU 4. 學習單	3

		達，並運用同理心增進人際關係。		力與同理心。	感受，並說出其他小組組員在桌遊活動進行中的心情感受想法。 【反思活動】	學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4. 教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，每組遊戲贏家上台分享遊戲策略及實作技巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】		
第 (10) 週 - 第 (12) 週	故事 骰	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。 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. 「故事骰」遊戲規則說明書、網路教學影片 2. 「故事骰」桌遊	1. 運用「故事骰」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 2. 參與操作「故事骰」桌遊，培養學生創造力。 3. 從「故事骰」遊戲過程，培養語言組織能力和表達能力。	1. 能說出「故事骰」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2. 參與「故事骰」桌遊活動，和團體共同合作進行故事接龍。 【分享表達】 3. 能在學習單紀錄「故事骰」桌遊感受，並寫出今天印象最深刻的故事。 【反思活動】	1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。 【合作討論】 2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「故事骰」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4. 教師巡視協助解決「故事骰」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼	1. 「故事骰」桌遊 2. 遊戲規則說明書 3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=rfdi jS0htv8 4. 學習單	3

						<p>此分享遊戲策略及實作技巧，再開始下一輪遊戲。</p> <p>【省思分享】</p> <p>5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「故事骰」桌遊的優缺點，並寫出今天印象最深刻的故事。</p> <p>【省思分享】</p>	
第 (13) 週 - (15) 週	妙語說書人	<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>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。</p>	<p>1. 「妙語說書人」遊戲規則說明書、網路教學影片</p> <p>2. 「妙語說書人」桌遊</p>	<p>1. 運用「妙語說書人」規則說明書與欣賞教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。</p> <p>2. 參與操作「妙語說書人」桌遊，從中學習遊戲策略與技巧，並透過桌遊自我覺察與自我接納。</p> <p>3. 藉由團隊合作腦力激盪，討論「妙語說書人」的新玩法，培養創新思維與實踐力。</p>	<p>1. 能說出「妙語說書人」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 能在學習單紀錄「妙語說書人」桌遊感受。</p> <p>【反思活動】</p> <p>3. 各組能合作討論出「妙語說書人」的新玩法。</p> <p>【具體作品】</p>	<p>1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書，各組輪流上台接力說出遊戲規則。</p> <p>【合作討論】</p> <p>2. 教師播放網路教學影片，讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確。</p> <p>【省思分享】</p> <p>3. 教師透過示範、演練等方式，再次說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。</p> <p>【體驗】</p> <p>4. 教師巡視協助解決「妙語說書人」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，請每組贏家上台分享遊戲策略及技巧，再開始下一輪遊戲。</p> <p>【省思分享】</p> <p>5. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，並列舉「妙語說書人」桌遊的優缺點，完成後學生自由到各組參觀，更深入了解他人想</p>	<p>1. 「妙語說書人」桌遊</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=gfbeG5au_bo</p> <p>4. 學習單*2</p>

						<p>法。</p> <p>【省思分享】</p> <p>6. 學生分組合作討論出「妙語說書人」的新玩法，試完後為新遊戲命名、敘寫規則，並記錄在學習單上，完成後各組輪流上台發表。</p> <p>【實作】</p> <p>【合作討論】</p>	
<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>桌遊 設計 家</p>	<p>綜 2d-III-2/體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>綜 1b-III-1/規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</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>綜 2d-III-1/運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。</p>	<p>1. 桌遊的教學影片</p> <p>2. 桌遊的遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊設計規劃簡報</p> <p>4. 自創桌遊學習單</p>	<p>1. 能欣賞這學期不同桌遊遊戲的特色，且能欣賞與分享桌遊趣味之美。</p> <p>2. 培養規劃自創桌遊的設計能力，創造趣味桌遊。</p> <p>3. 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。</p>	<p>1. 能說出並欣賞這學期體驗特色桌遊的心得和收穫。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 能應用所學桌遊知識，設計自創桌遊主題內容規畫圖。</p> <p>【分組合作】</p> <p>3. 能運用小組合作實際操作創作特色桌遊，遇到多元意見時能溝通並解決問題，完成桌創作的成品。</p> <p>【具體作品】</p>	<p>1. 運用教學影片及說明書，帶領學生回顧本學期玩過的五款桌遊，學生分享桌遊課程的心得與收穫。</p> <p>【省思分享】</p> <p>2. 引導學生從遊戲規則說明書中，找出設計桌遊的重要要素，並透過簡報（桌遊設計規劃 ppt）學習設計模式。</p> <p>【合作討論】</p> <p>3. 小組討論桌遊主題，並設計桌遊創作規畫圖。</p> <p>【合作討論】</p> <p>4. 參考本學期玩過桌遊的遊戲規則說明書，實際書寫桌遊說明書，並替自製桌遊命名。</p> <p>【實作】</p> <p>【合作討論】</p> <p>5. 學生將設計好的桌遊製成成品，並完成包裝。</p> <p>【實作】</p>	<p>1. 桌遊影片</p> <p>2. 遊戲規則說明書</p> <p>3. 桌遊設計規劃 ppt</p> <p>4. 學習單</p>

<p style="text-align: center;">第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>桌遊樂</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>綜 2d-III-2/體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p>	<p>1. 自創桌遊</p>	<p>1. 運用合宜的方式，分享各組的自創桌遊玩法、特色，並帶領同學體驗。</p> <p>2. 學生欣賞自創桌遊後，說出體驗桌遊的心得收穫，表達自己對桌遊創意之美的想法和感受。</p>	<p>1. 能上台報告發表自創桌遊，講解自創桌遊的內容介紹。</p> <p>【分享表達】</p> <p>2. 表達自己最欣賞喜歡或最擅長的自創遊戲，並給予他組創意桌遊回饋。</p> <p>【反思活動】</p>	<p>【合作討論】</p> <p>1. 小組輪流上台，進行自創桌遊發表分享會。</p> <p>【省思分享】</p> <p>2. 學生分組體驗創意自創桌遊，從中探索和欣賞他組自創桌遊的樂趣。</p> <p>【體驗】</p> <p>3. 學生回饋對其他組自創桌遊體驗的心得和建議，說出自己最喜歡的自創桌遊，並票選最熱門的自創桌遊。</p> <p>【省思分享】</p> <p>4. 分享桌遊課程的心得與收穫。</p> <p>【省思分享】</p>	<p>1. 自創桌遊</p>	<p style="text-align: center;">2</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>							
<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 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<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()人、自閉症()人、共(2人)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-一般智能 5人(其中一人同時具創造力資優身分)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>特殊需求學生的注意力容易渙散，座位則安排於最靠近老師位置，方便老師進行口語或肢體提醒。桌椅安排以教師為中心，學生可以清楚注視白板與電視螢幕，方便老師進行個別指導，以維持專注力。</p>							

	特教老師簽名：王千維
	普教老師簽名：謝燕芳

*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。