

嘉義縣新岑國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅 張珍綺	總節數 /學期	20/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	以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我		與學校願景 呼應之說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以多元的學習主題為內容，提升學生學習動機並增進學生多元之學習。 2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。 3. 培養學生對新事物具有好奇探索的能力，並促進團隊合作之美德。 			
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-C-1 具備個人生活道德的知識與是非判 斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培 養公民意識，關懷生態環境。 E-C-2 具備理解他人感受，樂於與人互動 並與團隊合作之素養。		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 藉由桌遊提升學生探索問題的能力，並透過體驗與實踐解決遊戲遇到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能理解並遵守相關遊戲規則。 3. 培養學生進行遊戲之餘，更能關懷生態環境。 4. 提升學生理解，不同的活動方式都應理解他人感受，並樂於與他人互動與團隊合作之重要性。 			

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(5)週	心臟病	<p>國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>國 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>綜 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。</p> <p>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>健 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。</p> <p>數 n-II-2 熟練較大數字加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 撲克牌桌遊</p> <p>3. 德國心臟病桌遊</p>	<p>1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴</p> <p>2. 清晰且正確說出網路遊戲規則及事項</p> <p>3. 透過遊戲，觀察自己的情緒變化，並適時調整。</p> <p>4. 積極投入遊戲，培養榮譽感</p> <p>5. 主動參與遊戲，並樂於嘗試，培養勝不驕敗不餒的態度</p> <p>6. 透過德國心臟病遊戲熟練數量卡加法估算</p>	<p>1. 學生能清楚表達遊戲規則</p> <p>2. 學生能專注聆聽發表者發言</p> <p>3. 玩家均能遵守遊戲規則</p> <p>4. 學生能分析比較同質遊戲的差異</p> <p>5. 學生能歸說出致勝的方法</p> <p>6. 學生能在短時間反應數量卡上的和數</p>	<p>活動一：撲克牌心臟病</p> <p>1. 網路搜尋撲克牌心臟病玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①先把撲克牌分給所有玩家</p> <p>②猜拳決定先後出牌順序</p> <p>③出牌者出的和喊的數字若一樣則所有人都需以最快的時間出手覆蓋在牌上</p> <p>④最慢出手者須拿走所有攤在桌上的牌</p> <p>⑤手上最先沒牌的人獲勝</p> <p>活動二、德國心臟病</p> <p>1. 網路搜尋德國心臟病玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①先把撲克牌分給所有玩家</p> <p>②玩家依規定翻出水果卡</p> <p>③相同的水果加起來數量是 5 的便快速按鈴</p> <p>④先按到鈴者可吃到桌上翻出的牌，若按錯鈴則須 其他玩家平分翻開的牌</p> <p>⑤誰的牌子最多即為贏家</p> <p>三、綜合討論</p> <p>*請學生比較兩種遊戲的差異</p> <p>*請學生分享致勝的秘訣</p>	<p>1.德國心臟病</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RZH326PCwso</p>	5
第(6)週 	厄夜魔堡	<p>國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p>	<p>1. 網路遊戲規則</p> <p>2. 厄夜魔堡桌遊</p>	<p>1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則</p> <p>2. 適當並正確說明厄夜魔堡遊戲圖卡內容</p>	<p>1. 學生能清楚表達遊戲規則</p> <p>2. 學生能專注聆聽發表者發言</p>	<p>1. 網路搜尋厄夜魔堡玩法</p> <p>2. 分組討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>①分出玩家</p> <p>②分配玩家角色</p>	<p>1. 厄夜魔堡</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RZH326PCwso</p>	3

第 (8) 週		國 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。 綜 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。		3. 理解說牌人表達厄夜魔堡桌遊的內容，翻出正確的牌組 4. 體會遊戲需透過團隊成員通力合作始能完成 5. 透過同儕通力合作玩桌遊體驗合作的重要性和成就感	3. 學生能順利找出說牌人的提示卡牌 4. 學生能專注於遊戲中 5. 學生能遵守遊戲規則	③將 16 張法器攤開蓋在桌上 ④依序每人翻看 2 張，並以暗喻說出自己所翻的牌子 ⑤每翻一次吸血鬼便可往前進一格 ⑥若在吸血鬼跑一圈前翻開所有法器合作便算成功，若否則全輸給吸血鬼 3. 發表遊戲感想及致勝秘訣	ch?v=McpLiyt44AU	
第 (9) 週 第 (12) 週	以色列 麻將	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。 綜 2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	1. 遊戲規則 2. 拉密數字牌	1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴 2. 清晰且正確說出拉密數字牌遊戲規則及事項 3. 將拉密的牌組按顏色或按順序做合理的分類，並順暢的呈現出 4. 整理及分類自己所持拉密數字牌牌組	1. 學生能清楚表達遊戲規則 2. 學生能專注聆聽發表者發言 3. 學生能掌握出牌技巧及方法 4. 學生遵守遊戲規則	1. 網路搜尋拉密數字牌玩法 2. 分組討論玩法及規則 ①玩家四-六人 ②每人從所有牌數中抽出 14 張牌放在自己的牌架上，剩餘的放在桌上當作牌堆 ③猜拳決定先後 ④出合理的牌。每個玩家都需先有破冰牌，亦即第一次需出加起來的數是大於等於 30，若無則從牌堆抽一支。破冰後只要有可按照順序排的數字牌即可 ⑤最後把牌全部出玩的即為贏家 3. 發表遊戲感想及致勝秘訣	1. 拉密數字牌網站 https://merrich999.pixnet.net/blog/post/275328962	4
第 (13) 週 第 (16) 週	妙語 說書 人	國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 國 1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己想法	1. 遊戲規則 2. 妙語說書人 3. 桌遊	1. 專注聆聽同學解說網路遊戲規則不插嘴 2. 理解妙語說書人的提示語，分辨內容的主題 3. 根據妙語說書人紙牌內容說出適當的詞語或想法 4. 展現自己對妙語說書	1. 學生能清楚說出遊戲規則 2. 學生能根據說書人的提示打出合適的牌子 3. 學生能根據牌卡圖案下標題 4. 學生能掌握遊戲	1. 網路搜尋妙語說書人玩法 2. 討論玩法及規則 ①遊戲人數以 6 人以上為宜 ②將所有配件置於桌面上擺妥，包括分數表、玩家的顏色兔、手牌…等 ③遊戲開始時每人分得 6 張情境卡 ④說書人選擇一張卡並以一個語詞或一個電影名稱…說出代表該卡的內容，	1. 妙語說書人 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA	4

