

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(下) | 40 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 | 健康. 適性. 智慧 | | 與學校願景呼 應之說明 | 一、透過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 | 一、一、能以創新思考方式 探索 各種不同桌遊的玩法，透過體驗思考歷程應用於解決日常生活問題。 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 | 分享新桌遊 | 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。 | 新桌遊 | 1. 專心聆聽同學分享新桌遊 2. 用清晰音量介紹自己喜歡的桌遊遊戲 | 1. 能專心聆聽並給同學回饋 2. 能簡單介紹桌遊的玩法 | 1. 介紹自己玩過的新桌遊 | 1. 各式桌遊 | 2 |
| 第二週 - 第四週 | 傻傻玩 | 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。 語文/2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 | 傻傻玩的遊戲規則說明書 | 1 了解傻傻玩遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現自己的能力 3. 覺察自己與小組的互動模式 4. 運用適當語法表達自己的感受 | 1. 能說出傻傻玩的遊戲規則 2 能專心參與傻傻玩的遊戲 3. 能展現合宜的互動模式 4. 分享自己實作的感受想法 | 1. 運用教學影片或說明書認識傻傻玩遊戲規則 2. 分組試玩傻傻玩 3. 引導學生反思自己與小組的互動模式 4. 引導學生說出自己實作的優缺點並思考如何改進 | 1. 傻傻玩教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=RsLVfkKa-c 2. 傻傻玩桌遊 | 6 |
| 第五週 - 第七週 | 堆比思 | 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。 語文/2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 | 堆比思的遊戲規則說明書 | 1 了解堆比思遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動。 3. 樂於參加討論且適時提供自己的想法和意見。 | 1. 能專心參與堆比思的遊戲 2. 能上台分享致勝的技巧與心情 3. 能參加小組討論並提出自己的意見 4. 各組分享試玩的心情與建議 | 1. 運用教學影片或說明書認識堆比思遊戲規則 2. 小組競賽 3. 引導學生動腦修改遊戲規則 4. 引導學生反思可修正改進的地方 | 1. 堆比思教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=s0KbqtSuMfs 2. 堆比思桌遊 | 6 |

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|-----------------------|--|-----------------------|--|---|--|---|---|
| | | | | | | | | |
| 第 (八) 週 - 第 (十) 週 | 誰 是 牛 頭 王 | 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。 | 誰是牛頭王 的遊戲規則 說明書 | 1 了解誰是牛頭王 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. 能積極參與誰是牛 頭王的遊戲 2 能培養策略思考能力 3. 能表達參加分組競 賽的感受並反思自己 可修正的地方。 | 1. 教學影片或說明書認識誰 是牛頭王遊戲規則 2. 試玩誰是牛頭王 3. 分組競賽及分享個人感受 | 1. 誰是牛頭 王教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk 2. 誰是牛頭 王桌遊 | 6 |
| 第 (十一) 週 - 第 (十三) 週 | 諾 亞 關 方 舟 | 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。 語文/2-II-4 樂於參加 討論，提供個人的觀點 和意見。 | 諾亞關方舟 的遊戲 規則說明書 | 1 了解諾亞關方舟 遊戲規則。 2. 積極參與桌遊遊 戲並展現合宜的互 動。 3. 適時參與討論並 提供個人觀點。 | 1. 能實際操作諾亞關 方舟的遊戲 2. 能參與諾亞關方舟 的遊戲並與隊員互助 合作 3. 各小組能合作討論 出諾亞關方舟的新玩 法並上台分享設計理 念。 | 1. 教學影片或說明書認識諾 亞關方舟遊戲規則 2. 操作諾亞關方舟 3. 學生動腦修改遊戲規則 4. 學生上台分享設計理念 | 1. 諾亞關方 舟教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=LkRgBXATqtg 2. 諾亞關方 舟桌遊 | 6 |
| 第 (十四) 週 - | 拉密 | 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。 | 拉密的遊戲 規則說明書 | 1 看懂教學影片說 明書，了解拉密遊戲 規則。 | 1. 能說出拉密的遊戲 規則並分享曾經玩過 的經驗 2. 願意試玩拉密遊戲 | 1. 運用教學影片或說明書認 識拉密遊戲規則 2. 分組試玩拉密 3. 小組合作競賽 | 1. 拉密教學 網 站 https://www.youtube.com/ | 6 |

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|--|--|-------------|--|---|---|---|---|--|
| 第 (十六) 週 | | <p>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。</p> <p>綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> | | <p>2. 參與桌遊遊戲並展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p> <p>3. 適時表達自己的想法和感受。</p> | <p>並分享自己實作的感受</p> <p>3. 能與隊員團結合作參與小組競賽</p> <p>4. 能上台發表參與競賽的心情及反思自己可改進的部分</p> | <p>4. 上台分享自己贏或輸的關鍵與如何改進</p> | <p>watch?v=00H-KO4R1PI</p> <p>2. 拉密桌遊</p> | | |
| 第 (十七) 週 - 第 (二十) 週 | 創意 大師 | <p>語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>語文/2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p>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。</p> | 桌遊設計規 劃圖 | <p>1. 培養規劃自創桌遊的設計能力</p> <p>2. 運用團隊合作與溝通力，發揮創意完成桌遊</p> <p>3. 專心聆聽他人分享並適時回饋</p> | <p>1. 能設計出自創桌遊主題內容規畫圖。</p> <p>2. 能以團隊合作溝通完成桌遊創作。</p> <p>3. 能專注聆聽並回饋他組創意桌遊。</p> <p>4. 回家與家人分享此遊戲</p> | <p>1. 引導小組討論桌遊主題</p> <p>2. 實際書寫桌遊說明書</p> <p>3. 學生製作創意桌遊</p> <p>4. 小組上台發表分享</p> <p>5. 學生表達與回饋對桌遊體驗的心得和建議</p> | <p>1. 桌遊設計 規劃圖</p> | 8 | |
| 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 | <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> <p>1. 智能障礙賴生、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。</p> | | | | | | | | |

課程調整

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。

【四年級】

※身心障礙類學生：無有-智能障礙(3)人、學習障礙(1)人讀、情緒障礙(0)人

※資賦優異學生：無

※課程調整建議(特教老師填寫)：

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。

特教老師簽名：林雅慧 呂育錡

普教老師簽名：吳嘉純