

嘉義縣太保國小 111 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	多元智能-桌遊社	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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
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、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 實作 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	諾亞鬧方舟	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。	諾亞鬧方舟的遊戲規則說明書	1 了解諾亞鬧方舟遊戲規則。 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. 能實際操作諾亞鬧方舟的遊戲 2. 能參與諾亞鬧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鬧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鬧方舟遊戲規則 2. 操作諾亞鬧方舟 3. 學生動腦修改遊戲規則 4. 學生上台分享設計理念	1. 諾亞鬧方舟教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=LkRgBXATqtg 2. 諾亞鬧方舟桌遊	6
第 (十四) 週 - 第 (十六) 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。 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。	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。 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. 願意試玩拉密遊戲並分享自己實作的感受 3. 能與隊員團結合作參與小組競賽	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 4. 上台分享自己贏或輸的關鍵與如何改進	1. 拉密教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI 2. 拉密桌遊	6

