

四、嘉義縣民和國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	高年級	年級課程 主題名稱	遊戲人生-桌遊		課程 設計者	黃瓊儀	總節數/學期 (上/下)	20/一學期
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	和諧、快樂、卓越、自然		與學校願景呼 應之說明	1. 透過桌遊社團課程的實施，讓課程更多元，桌遊是與人互動、情緒紓壓和訓練反應能力的課程，學生可以獲得多元全面的成長。 2. 在桌遊的遊戲與他人的互動中，表現團隊合作精神，適時給予學生學習成果的競賽，增加學生自信及與他人互助合作的經驗。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索問題</b> 的思考能力，並透過 <b>體驗 與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-C2 具備 <b>理解他人感受</b> ，樂於與人互動，並 與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 透過桌遊遊戲的學習，使學生具備 <b>探索問題</b> 的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐處理</b> 遊戲的問題，增進學生與他人互動的經驗，藉由遊戲的互動，提升學生解決問題的能力。 2. 桌遊為團體互動課程，透過課程的實施，讓學生 <b>理解他人感受</b> ，知道桌遊是與人 <b>互動</b> 、訓練反應能力， <b>團隊合作與尊重他人</b> 的重要性。				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	遊戲人生—多寶 Double	健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度  綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人  綜 2c-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色， <b>協同合作</b> 達成共同目標	1. 暖身活動-找一找，哪裡不一樣? 2. 認識(多寶)桌遊和(字字珠璣)遊戲。 3. 遊戲規則說明並觀看影片 4. 實際操作桌遊 5. 小組競賽	1. 能在繪本圖案中找出不一樣的地方 2. 認識(多寶)桌遊的遊戲規則 3. 認識(字字珠璣)桌遊的遊戲規則 4. <b>參與</b> 活動，與他人實際操作桌遊， <b>協同合作</b> 達成共同目標 5. <b>欣賞並接納</b> 自己與他人， <b>表現</b> 積極參與桌遊活動、接受挑戰的學習態度	1. 能在繪本圖案中找出 3 個不一樣的地方 2. 知道(多寶)桌遊的遊戲規則 3. 知道(字字珠璣)桌遊的遊戲規則 4. 能積極參與活動，在團體中與他人實際操作桌遊 5. 樂於參與團體活動、能接受挑戰的學習態度	活動一:暖身活動 在圖卡與繪本中，找一找，哪裡不一樣? 活動二: 多寶/字字珠璣 認識(多寶)桌遊和(字字珠璣)遊戲。 活動三:觀看影片與規則 1.老師請學生觀看影片 2.和同學討論影片的規則 3.老師統整同學的發表 4.再次說明遊戲規則 活動四:動手做 1.分組實際操作桌遊 2.老師在組別巡視與指導 活動五:誰是冠軍 1.小組競賽 2.遊戲心得分享與回饋	1.圖卡 2.繪本 3.桌遊(多寶) 4..桌遊(字字珠璣) 5.影片	4

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>遊戲人生-疊疊樂</p>	<p>健 2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神</p> <p>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度</p> <p>綜 2c-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. 暖身活動-手指動一動</p> <p>2. 認識(疊疊樂)桌遊和(德國心臟病)遊戲。</p> <p>3. 遊戲規則說明並觀看影片</p> <p>4. 實際操作桌遊</p> <p>5. 小組競賽</p>	<p>1. 認識(疊疊樂)桌遊的遊戲規則</p> <p>2. 認識(德國心臟病)桌遊的遊戲規則</p> <p>3. 能表現同理心、正向溝通與他人實際操作桌遊</p> <p>4. 表現積極參與活動、接受挑戰的學習態度</p>	<p>1. 知道(疊疊樂)桌遊的遊戲規則</p> <p>2. 知道(德國心臟病)桌遊的遊戲規則</p> <p>3. 能在團體中與他人實際操作桌遊</p> <p>4. 樂於參與團體活動、能接受挑戰的學習態度</p>	<p>活動一：暖身活動 大家一起動一動~手指動一動</p> <p>活動二：疊疊樂(德國心臟病)認識(疊疊樂)桌遊和(德國心臟病)遊戲。</p> <p>活動三：觀看影片與規則</p> <p>1. 老師請學生觀看影片</p> <p>2. 和同學討論影片的規則</p> <p>3. 老師統整同學的發表</p> <p>4. 再次說明遊戲規則</p> <p>活動四：動手做</p> <p>1. 分組實際操作桌遊</p> <p>2. 老師在組別巡視與指導</p> <p>活動五：誰是冠軍</p> <p>1. 小組競賽</p> <p>2. 遊戲心得分享與回饋</p>	<p>1. 圖卡</p> <p>2. 桌遊(疊疊樂)</p> <p>3. 桌遊(德國心臟病)</p> <p>4. 影片</p>	<p>4</p>
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>遊戲人生-真心話不冒險</p>	<p>健 2c-III-2 表現同理心、正向溝通的團隊精神</p> <p>綜 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人</p> <p>綜 2c-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. 暖身活動-自我介紹/興趣嗜好</p> <p>2. 認識(妙傳爆趣)桌遊和(真心話不冒險)遊戲。</p> <p>3. 遊戲規則說明並觀看影片</p> <p>4. 實際操作桌遊</p> <p>5. 小組競賽</p>	<p>1. 在暖身活動中，表現同理心、正向溝通，適切介紹與表現自己</p> <p>2. 認識(妙傳爆趣)桌遊的遊戲規則</p> <p>3. 認識(真心話不冒險)桌遊的遊戲規則</p> <p>4. 欣賞並接納自己與他人，與他人實際操作桌遊</p> <p>5. 表現同理心，積極參與活動接受挑戰的學習態度</p>	<p>1. 能在暖身活動中，適切介紹與表現自己</p> <p>2. 知道(妙傳報趣)桌遊的遊戲規則</p> <p>3. 知道(真心話不冒險)桌遊的遊戲規則</p> <p>4. 能在團體中欣賞並接納他人，與他人實際操作桌遊</p> <p>5. 積極參與團體活動，有同理心和接受挑戰的學習態度</p>	<p>活動一：暖身活動~自我介紹-認識彼此之間的喜好</p> <p>活動二：妙傳爆趣/真心話不冒險認識(妙傳爆趣)桌遊和(真心話不冒險)遊戲。</p> <p>活動三：觀看影片與規則</p> <p>1. 老師請學生觀看影片</p> <p>2. 和同學討論影片的規則</p> <p>3. 老師統整同學的發表</p> <p>4. 再次說明遊戲規則</p> <p>活動四：動手做</p> <p>1. 分組實際操作桌遊</p> <p>2. 老師在組別巡視與指導</p> <p>活動五：誰是勝利者</p> <p>1. 小組競賽</p> <p>2. 遊戲心得分享與回饋</p>	<p>1. 圖卡</p> <p>2. 桌遊(妙傳爆趣)</p> <p>3. 桌遊(真心話不冒險)</p> <p>4. 影片</p>	<p>4</p>

第(16)週 - 第(18)週	遊戲人生—交換卡牌	健 2c-III-3 <b>表現積極參與、接受挑戰</b> 的學習態度  綜 1a-III-1 <b>欣賞</b> 並 <b>接納</b> 自己與他人  綜 2c-III-1 <b>參與</b> 各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同 <b>合作</b> 達成共同目標	1. 暖身活動-撲克牌遊戲 2. 認識(UNO)桌遊和(拉密)遊戲。 3. 遊戲規則說明並觀看影片 4. 實際操作桌遊 5. 小組競賽	1. 透過各種不同圖卡所代表的 <b>意思</b> ， <b>欣賞</b> 並 <b>接納</b> 自己與他人。 2. 認識(UNO)桌遊的遊戲規則 3. 認識(拉密)桌遊的遊戲規則 4. <b>參與</b> 各項活動，適切表現自己，與他人實際操作桌遊，並表現 <b>接受挑戰</b> 的態度 5. <b>表現</b> 積極參與活動、接受挑戰的學習態度	1. 能知道各種不同圖卡所代表的 <b>意思</b> 2. 知道(UNO)桌遊的遊戲規則 3. 知道(拉密)桌遊的遊戲規則 4. 能在團體中與他人實際操作桌遊 5. 樂於參與團體活動、能接受挑戰的學習態度	活動一: 暖身活動 請學生認識卡牌符號 活動二: UNO/拉密 認識(UNO)桌遊和(拉密)遊戲。 活動三: 觀看影片與規則 1. 老師請學生觀看影片 2. 和同學討論影片的規則 3. 老師統整同學的發表 4. 再次說明遊戲規則 活動四: 動手做 1. 分組實際操作桌遊 2. 老師在組別巡視與指導 活動五: 誰是冠軍 1. 小組競賽 2. 遊戲心得分享與回饋	1. 圖卡 2. 桌遊(UNO) 3. 桌遊(拉密) 4. 影片	4
第(19)週 - 第(20)週	遊戲人生—票選最喜歡的桌遊(大競賽)	健 2c-III-3 <b>表現積極參與、接受挑戰</b> 的學習態度  綜 1a-III-1 <b>欣賞</b> 並 <b>接納</b> 自己與他人  綜 2c-III-1 <b>參與</b> 各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同 <b>合作</b> 達成共同目標	1. 暖身活動-為自己喜歡的桌遊拉票 2. 票選最喜歡的桌遊(前3名) 3. 將票選喜歡的桌遊，再次說明遊戲規則 4. 桌遊大競賽	1. <b>表現</b> 積極的為自己喜歡的桌遊拉票 2. <b>欣賞</b> 並 <b>接納</b> 自己與他人，與他人實際操作桌遊 3. <b>樂於</b> 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，勇於挑戰的角色	1. 能積極的為自己喜歡的桌遊拉票 2. 能與他人實際操作桌遊 3. 能積極參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，勇於挑戰的角色	活動一: 暖身活動 為自己喜歡的桌遊拉票去 活動二: 來票選 1. 一起票選最喜歡的桌遊(前3名) 2. 請同學投票，並說明推薦的原因 活動三: 觀看影片與規則 1. 老師請學生觀看影片 2. 和同學討論影片的規則 3. 老師統整同學的發表 4. 再次說明遊戲規則 活動四: 誰是勝利者 1. 桌遊大競賽 2. 遊戲心得分享與回饋	1. 大壁報紙 2. 圖卡 3. 最受歡迎前3名桌遊 4. 影片	4
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)							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-腦性麻痺(1)人、學習障礙(6)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) ※資賦優異學生: <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2人) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 學障生學習桌遊的規則與玩法, 教學者需多多提示。 2. 桌遊間的競技技巧需要教學者多給予明確的教導與指導棋遊戲中進行更多元的運用, 使其促發學生遊戲能力及思考。 3. 遊戲的大量經驗累積能夠使學生更快進入學習情境中提升經驗。  特教老師姓名: 吳如婷、張玉巍							

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。