

四、嘉義縣 大同 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	六年級		年級課程主題名稱	我的桌上遊戲		課程設計者	陳菽靜		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 <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	熱情關懷、樂學健康、自主探索、溝通表達、實踐篤行			與學校願景呼應之說明	1. 透過桌遊培養專注力與邏輯推理能力，藉由桌遊實踐之課程，培養積極進取的態度，展現終身樂學健康的學習目標。 2. 以分組合作模式樂於與同儕分享，分析評估學生身心特質和生活背景，設計自主探索活動，發揮創意潛能，達到熱情關懷的學習目標。					
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	1. 在課程活動中，培養積極參與 探索 問題的能力， 透過體驗與實踐 ，發揮團隊合作的精神，促進身心健康發展。 2. 具備擬定 策略的能力，培養孩子們面臨困難與挑戰時的 創新 決策能力， 因應 於日常生活的互動中。 3. 透過與他人共同進行遊戲， 理解 他人感受，培養其溝通合作、遵守遊戲規則、 樂於 實踐「勝不驕、敗不餒」的精神等良好品德。					
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(2)週	桌遊與我	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。 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。	1. 「桌遊」的概念及其由來 2. 「妙語說書人」 3. 「桌遊」的禮貌與精神	1. 覺察 「桌遊」的概念及其由來， 運用 「妙語說書人」教學影片學習遊戲策略與技巧，培養語文表達和人際互動能力。 2. 參與 「桌遊」的課程，體會團隊合作的重要性， 適切表現 「桌遊」的禮貌與精神， 協同合作 達成共同目標。	1. 各小組能合作討論覺察出妙語說書人的新玩法。 2. 每生能透過遊戲學習遵守團隊規範以及發展人際關係。 3. 每生能說出組員的名字，專心聆聽教師講解桌遊禮貌與精神與桌遊的規則。	(一) 準備活動： 1. 學生觀賞妙語說書人桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 學生理解桌遊定義。 2. 學生透過教學影片及透過講解、示範、演練等方式，說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則。 3. 學生能瞭解各種桌遊的型式及其角色。 (三) 綜合活動： 學生表現出「妙語說書人」的禮貌與技巧。	1. 妙語說書人桌遊影片 2. 妙語說書人	2		
第(3)週 - 第(4)週	初見面	國 2-III-3/ 靈活運用 詞句和說話技巧，豐富 表達 內容。 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. 桌遊的排列組合 2. 桌遊的運作情形	1. 參與小組討論， 靈活運用 排列組合， 表達 創新規劃與決斷分析能力。 2. 覺察 桌遊的運作情形，樂於與他人互動討論，並 運用 同理心增進人際關係。	1. 每生能覺察關於桌遊的禮貌與精神，樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。 2. 每組能討論出靈活運用的排列組合，完成各組分享報告。	(一) 準備活動： 1. 學生觀賞桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 學生思考桌遊影片中給的意義。 2. 與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 (三) 綜合活動： 學生歸納「桌遊」的禮貌與技巧。	1. 桌遊影片 2. 各式桌遊牌	2		

<p>第(5)週 - 第(7)週</p>	<p>撲克牌99</p>	<p>國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</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1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1. 桌遊的最佳抉擇</p> <p>2. 把牌的效益變為最大化</p>	<p>1. 靈活運用自己所覺察、理解的知識，表達桌遊的最佳抉擇。</p> <p>2. 參與撲克牌99遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作達成把牌的效益變為最大化。</p> <p>3. 實際分組操作，驗收成果，能欣賞與接納自己與同儕的想法。</p>	<p>1. 每生能認真參與撲克牌99遊戲，展現積極投入的態度。</p> <p>2. 每生能活用基本數學運算，進行活動。</p> <p>3. 每生能與人友善互動，願意共同完成遊戲。</p> <p>4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。</p> <p>5. 每生能覺察尊重、溝通以及合作的態度。</p>	<p>(一) 準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」，說出撲克牌的內容。</p> <p>(二) 發展活動： 1. 學生探討「撲克牌99」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 4. 討論、改變策略與應用。</p> <p>(三) 綜合活動： 學生歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。</p>	<p>桌遊「撲克牌」</p>	<p>3</p>
<p>第(8)週 - 第(9)週</p>	<p>撲克牌撿紅點</p>	<p>國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</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>國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1. 撲克牌撿紅的最佳抉擇。</p> <p>2. 牌組成最大分數</p> <p>3. 思考能力</p>	<p>1. 靈活運用自己所覺察、理解的規則，表達最佳抉擇。</p> <p>2. 參與撲克牌撿紅點遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作思考將手上的牌組成最大分數。</p> <p>3. 進行撲克牌撿紅點遊戲，靈活運用思考能力，表達自己的想法。</p> <p>4. 透過分組遊戲，學會欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1. 每生能認真參與撲克牌撿紅點遊戲。</p> <p>2. 每生能活用基本數學運算，進行撿紅點遊戲。</p> <p>3. 每生能與人友善互動，共同完成撲克牌撿紅點遊戲。</p> <p>4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。</p> <p>5. 每生能覺察如何展現尊重的態度。</p>	<p>(一) 準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」。</p> <p>(二) 發展活動： 1. 學生摸索桌遊「撲克牌撿紅點」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。</p> <p>(三) 綜合活動： 學生歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。</p>	<p>桌遊「撲克牌」</p>	<p>2</p>
<p>第(10)週 - 第(12)週</p>	<p>拉密的終極密碼</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>綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。</p> <p>國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<p>1. 「拉密」、「終極密碼」的遊戲規則。</p> <p>2. 桌遊拉密遊戲的優缺點</p> <p>3. 遊戲策略</p>	<p>1. 與同學進行拉密遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。</p> <p>2. 能欣賞「拉密」、「終極密碼」桌遊遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。</p> <p>3. 靈活運用「拉密」、「終極密碼」思考遊戲策略，適時表達自己的想法和感受。覺察理解各種排列組合的出法。</p>	<p>1. 每生能欣賞寫出「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。</p> <p>2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。</p> <p>3. 每組能運用「拉密」、「終極密碼」說出多元的遊戲策略。</p> <p>4. 每生能將「拉密」、「終極密碼」桌遊的技巧與家人分享。</p>	<p>)準備活動： 1. 學生觀賞拉密、終極密碼桌遊影片。</p> <p>(二)發展活動： 1. 學生觀看教學影片及透過講解、示範、演練等方式，理解「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟及規則。 2. 學生探索桌遊「拉密」中的排列組合；分享桌遊「拉密」的遊戲策略。 3. 分組實際操作練習. 討論、改變策略與應用。 4. 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。</p> <p>(三) 綜合活動： 學生為遊戲總結與回饋。</p>	<p>1. 拉密、終極密碼桌遊</p> <p>2. 拉密、終極密碼的教學影片</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=00H-K04R1PI</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2</p>	<p>3</p>

<p>第 (13) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>我 是 記 憶 王</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。 國 2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<p>1. 最佳選擇 2. 牌卡配對的方法</p>	<p>1. 依據自己所覺察、理解的知識，欣賞他人，做最佳選擇。 2. 參與牌卡配對遊戲，培養孩子思考.養成尊重合作的態度，協同合作達成共同目標。 3. 靈活運用所學，與組員分享策略，表達所學內容。</p>	<p>1. 每生能專心聆聽教師講解桌遊規則。 2. 每組能遵守桌遊牌卡配對規範，積極參與桌遊牌卡配對的進行。 3. 每生能覺察如何與人友善互動，展現尊重、溝通以及合作的態度。</p>	<p>(一)準備活動： 1. 學生觀察「牌卡配對」。 (二)發展活動： 1. 學生探索桌遊「牌卡配對」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 學生歸納「牌卡配對」的禮貌與技巧。</p>	<p>桌遊「牌卡」</p>	<p>2</p>
<p>第 (15) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>設 計 大 師 非 我 莫 屬</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。 綜 2d-III-1/運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。 綜 d-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. 自創桌遊設計能力 2. 團隊合作與溝通力</p>	<p>1. 培養學生規劃自創桌遊設計能力，創造趣味桌遊。 2. 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。 3. 體察、分享並欣賞桌遊特色之美。</p>	<p>1. 每生能應用所學桌遊知識，設計自創桌遊主題內容規畫圖。 2. 每組能運用小組合作實際操作創作特色桌遊，完成桌遊創作的成品。 3. 每組能團隊合作溝通完成桌遊創作，並體察分享出多元桌遊的創意之美。 4. 每組能討論桌遊主題，並設計桌遊創作規畫圖。 5. 每生能製作創意桌遊，並完成包裝。</p>	<p>(一)準備活動： 1. 學生觀察桌遊設計規劃圖 (二)發展活動： 1. 學生思考如何設計一份合適的桌遊。 2. 小組討論主題並畫下設計圖。 3. 學生分組寫下桌遊設計書。 4. 學生完成自製桌遊遊戲並包裝。 (三)綜合活動： 學生歸納「桌遊設計規劃圖」。</p>	<p>桌遊設計規劃圖</p>	<p>3</p>
<p>第 (18) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>大 老 二</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。 國 2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容 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。</p>	<p>1. 撲克牌大老二遊戲的規則與玩法。 2. 將手上的牌組成最大贏家 3. 桌遊的獨創性 4. 桌遊創意之美的想法和感受</p>	<p>1. 參與撲克牌大老二遊戲，適切表現自己，欣賞與接納他人，協同合作達成共同目標。 2. 靈活運用所習的知識，豐富表達如何將手上的牌組成最大贏家。 3. 欣賞桌遊的獨創性和表達回饋。 4. 參與小組合作，適切表現自己對桌遊創意之美的想法和感受，展現合宜的互動與關懷團隊的成員。</p>	<p>. 每生能學會撲克牌大老二基礎玩法與技巧。 2. 每組能與人友善互動，願意共同完成撲克牌大老二遊戲，展現尊重、溝通的態度。 3. 每組能實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果。 . 每生能說出這學期學過的遊戲並表達自己最欣賞喜歡或最擅長的遊戲。 2. 每生能說出自己最喜歡或最拿手的桌遊，並回饋他人在桌遊課的正向表現。 3. 每組能說出自己桌遊最有美感的特色，並分享學習心得和收穫。</p>	<p>(一)準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」。 (二)發展活動： 1. 學生聆聽撲克牌大老二規則講解示範。 2. 學生實際操作練習。 3. 討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 學生歸納「大老二」的禮貌與技巧。 (四)課程回顧： 1. 學生回顧這學期所有桌遊的遊戲體驗。 2. 學生說出自己最喜歡的桌遊，票選最熱門的自創桌遊。 3. 學生分享桌遊課程的心得與收穫。</p>	<p>撲克牌</p>	<p>3</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 <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(2)人、學習障礙(4)人、自閉症(2)人、(共8人)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-(一般智能資優優異3人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在組別中安排小老師，提供學生示範與協助。 2. 有的桌遊較難，如拉密涉及數量邏輯推理，須提供口語引導及協助或簡化難度。 3. 允許改變或調整規則，讓學生能參與。 4. 鼓勵學生的成功經驗，增強自信心及參與度。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林珮好 普教老師姓名：陳菽靜</p>
-------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

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。