

嘉義縣三和國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張廷仰	總節數 /學期 (上/下)	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 <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	五讚健康好兒童 米蘭在地心世界	與學校願景 呼應之說明	<p>藉由豐富的課程設計搭配上各式桌上遊戲之操作，帶領孩子們享受最幸福的玩樂時光，同時領略「遊戲式學習」的魅力。在完整、豐富的課程規劃中，不僅發展多元智能，更能觀察孩子們面臨困難與挑戰時的應變與決策能力；透過與他人共同進行遊戲，亦可培養其溝通合作之良好品德。</p>				
總綱 核心 素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在桌遊中創造模擬現實的經驗，讓學生由自己的經驗出發，學習探索及解決問題。 2. 讓學生從桌遊中領會溝通關鍵，學習傾聽與同理。 3. 利用不同桌遊素材的操作，學習符號表徵的轉換，活用攻擊與防禦的策略，培養事先擬定計畫之能力。 4. 在桌遊遊戲過程中與他人面對面互動，增進學生溝通及團隊合作的能力。 			

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(2)週	認識桌遊及其禮貌與精神	綜 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 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。	1.編組、認識組員。 2.桌遊的型式及規則 3.認識桌遊的禮貌與精神。	1.覺察「桌遊」的概念及其由來 2.展現「桌遊」的禮貌與精神。 3.透過與他人共同進行遊戲，培養其溝通合作、遵守遊戲規則、實踐「勝不驕、敗不餒」的態度。 4.體會團隊合作的重要性，並能關懷團隊的成員。	1.能說出組員的名字 2.能專心聆聽教師講解桌遊禮貌與精神 3.能透過遊戲學習遵守團隊規範以及發展人際關係	編組、認識組員及課程簡介。介紹「桌遊」的禮貌與精神。思考桌遊影片中給的意義。	youtube 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=hD7Vlk4xuh8	2
第(3)週 - 第(4)週	UNO 牌	綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。	1.介紹桌遊 UNO 的規則與玩法 2.掌握桌遊 UNO 遊戲策略 3.分組練習與比賽，適時改變策略	1.依據自己所覺察理解的知識，做最佳抉擇 2.思考把牌的效益發揮為最大化 2.與同學進行桌遊 UNO 遊戲，遵守遊戲規則 3.藉由桌遊桌遊 UNO 培養學生思考策略，展現尊重、溝通的態度。 4.實際分組操作，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。	1.能專心聆聽教師講解桌遊 UNO 規則 2.能學會 UNO 的基礎玩法與技巧並完成競賽 3.能遵守桌遊 UNO 規則，並積極參與桌遊 UNO 遊戲 4.能與他人溝通分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務	1.桌遊「UNO」規則講解與示範 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	桌遊「UNO」	2

<p>第 (5) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>抽鬼牌、吹牛</p>	<p>綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p>	<p>1.介紹桌遊「抽鬼牌」、吹牛的規則與玩法 2.鍛鍊學生記憶力、辨識力 3.培養隱藏能力及觀察力 4.分組練習與比賽</p>	<p>1.依據自己所理解的知識，做最佳抉擇 2.觀察理解心理及表情；增進思考能力及隱藏能力 3.實際分組操作，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能專心聆聽教師講解桌遊規則 2.能遵守抽鬼牌、吹牛的規則 3.能積極參與桌遊抽鬼牌、吹牛遊戲 4.能與人友善互動，願意共同完成遊戲，展現尊重、溝通以及合作的態度 5.實際分組操作，完成遊戲任務</p>	<p>1. 桌遊「抽鬼牌」、「吹牛」規則講解與示範 2.分組實際操作練習 3.透過討論與他人分享心得</p>	<p>桌遊「撲克牌」</p>	<p>2</p>
<p>第 (7) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>閃靈快手、卡坦島</p>	<p>綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p>	<p>1.介紹閃靈快手、卡坦島規則與玩法 2.掌握閃靈快手、卡坦島遊戲策略 3.分組練習與比賽</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行閃靈快手、卡坦島遊戲，遵守遊戲規則。 3.思考將手上的牌組發揮最大的效益。 4.參加分組比賽，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能學會閃靈快手、卡坦島基礎玩法與技巧 2.能遵守閃靈快手、卡坦島規則 3.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 4.實際分組操作，完成遊戲任務</p>	<p>1.桌遊「閃靈快手」、「卡坦島」規則講解與示範 2.小組練習 3.組內積分賽 4.組際競賽 5.遊戲總結與回饋</p>	<p>桌遊「閃靈快手」、「卡坦島」</p>	<p>2</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>撲克牌接龍</p>	<p>綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注</p>	<p>1.介紹撲克牌接龍規則與玩法 2.掌握撲克牌接龍遊戲策略</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行撲克牌接龍遊戲，遵守遊戲規則。 3.覺察理解各種多張牌的出法，思考把牌的效益發為最大化。</p>	<p>1.能專心聆聽教師講解桌遊接龍規則 2.能遵守桌遊接龍規則 3.能積極參與桌遊接龍遊戲</p>	<p>1. 桌遊「撲克牌接龍」規則講解與示範 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>桌遊「撲克牌」</p>	<p>2</p>

		重禮貌，並養成說話負責的態度。	3.分組練習與比賽	4.參加分組比賽，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。	4.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務			
第(11)週 - 第(12)週	法老密碼、農場大亨	綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。	1.介紹桌遊法老密碼、農場大亨規則與玩法 2.掌握桌遊法老密碼、農場大亨遊戲策略 3.分組練習與比賽	1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行桌遊法老密碼、農場大亨遊戲，遵守遊戲規則。 3.覺察理解各種多張牌的出法，思考把牌的效益發為最大化。 4.參加分組比賽，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。	1.能專心聆聽教師講解桌遊法老密碼、農場大亨規則 2.能遵守桌遊法老密碼、農場大亨規則 3.能積極參與法老密碼、農場大亨遊戲 4.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務	1.桌遊「法老密碼」、「農場大亨」規則講解與示範 2.小組練習 3.組內積分賽 4.組際競賽 5.遊戲總結與回饋	桌遊「法老密碼」、「農場大亨」	2
第(13)週 - 第(14)週	妙語說書人	綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。	1.介紹桌遊妙語說書人規則與玩法 2.掌握桌遊妙語說書人遊戲策略 3.桌遊妙語說書人的變化與應用 4.分組練習	1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.參加桌遊活動，適切探索與展現自己在團體中的角色 3.在桌遊妙語說書人活動中學習達成任務與目標 4.實際分組操作，與人良性互動溝通，關懷團隊的成員	1.能專心聆聽教師講解桌遊妙語說書人規則 2.能遵守桌遊妙語說書人規則 3.能積極參與妙語說書人遊戲 4.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務	1.桌遊「妙語說書人」規則講解與示範 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	桌遊「妙語說書人」	2

<p>第 (15) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>過河拆橋</p>	<p>綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p>	<p>1.介紹桌遊過河拆橋規則與玩法 2.掌握桌遊過河拆橋遊戲策略 3.分組練習與比賽</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行桌遊過河拆橋遊戲，遵守遊戲規則。 3.覺察理解各種排列組合的出法，思考把牌的效益發為最大化。 4.參加分組比賽，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能專心聆聽教師講解桌遊過河拆橋規則 2.能遵守桌遊過河拆橋規則 3.能積極參與過河拆橋遊戲 4.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務</p>	<p>1.桌遊「過河拆橋」規則講解與示範 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>桌遊「過河拆橋」</p>	<p>2</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>拉密</p>	<p>綜 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 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。 國 2-II-5 與他人溝通時能注重禮貌，並養成說話負責的態度。</p>	<p>1.介紹桌遊拉密規則與玩法 2.掌握桌遊拉密遊戲策略 3.分組練習與比賽</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行拉密遊戲，遵守遊戲規則。 3.覺察理解各種排列組合的出法，思考把牌的效益發為最大化。 4.參加分組比賽，樂於與人互動，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能專心聆聽教師講解桌遊拉密規則 2.能遵守桌遊拉密規則 3.能積極參與拉密遊戲 4.能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務</p>	<p>1.桌遊「拉密」規則講解與示範 2.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 4.討論、改變策略與應用 5.遊戲總結與回饋</p>	<p>桌遊「拉密」</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</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(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、聽覺障礙(0)人、自閉症(2)人、(//人數) ※資賦優異學生：<input checked="" 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)</p>						

※課程調整建議(特教老師填寫):

1. 智障: (1)挑選合適能力之桌遊讓其共同參與。
(2)分組進行遊戲時,若異質性高則能提高同儕或老師的在旁協助程度。
2. 學障: 給予成功的經驗或正增強,以引發學生主動參與桌遊的進行。
3. 自閉症:如有臨時性的調課或教師更動一定要事先告知。

特教老師簽名: 林素慧

普教老師簽名: 張廷仰、李俊儀

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。