

嘉義縣 大同 國小 112 學年度彈性課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌遊高手	課程 設計者	陳昱伶	總節數/學期 (上/下)	20/上下學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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. 透過多樣的桌遊活動，讓學生熱情參與，樂在思考探究，享受樂學並促進身心健康發展。 2. 在遊戲中培養自主探索、思辨、解決問題的能力，體察人我關係，提升人文素養並樂於與他人溝通，促進團隊合作。 3. 培養學生應用與學習科技領域所需的基本知能，實踐於日常生活當中。 4. 放眼國際，比較各國桌遊的差異，進而了解各國文化。			
總綱 核心素 養	E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 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	1. 透過探索學習來認識桌遊的規則，體驗遵守規則才能一起玩遊戲。 2. 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，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 3. 在與同學玩桌遊的過程中，學會等待別人，理解他人感受，了解合作學習的樂趣，並培養團隊成員合作之素養。			

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(4)週	西瓜棋	綜 3c-II-1/ 參與 文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 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 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。	西瓜棋規則說明書 學習成果及心得	1. 能從 參與 活動了解西瓜棋遊戲規則。 2. 展現 學習成果並適時 表達 自己的感受。 3. 覺察 自我能力及 展現 與團隊合宜的互動。	1. 能說出西瓜棋的遊戲規則。 2 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。 3 能認真與組員合作討論出西瓜棋的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	* 西瓜棋： 1. 介紹西瓜棋、包棋。 西瓜棋：因棋盤上大小交錯的圓就像西瓜上的紋路。 包棋：玩法類似圍棋，但圍棋是下子包圍對方，而西瓜棋則是移動棋子去包圍對方的棋子，被包住的棋子則被吃掉，就可以拿起棋子。 2. 自製簡單易懂的圍棋。 3. 分組遊戲。 （1）猜拳決定黑棋或白棋先走，每人一次只能沿線走一步。 （2）只要走到包圍對方的棋，讓對方的棋子無路可走，就可以吃掉這顆棋。 （3）最先把對方的棋全部吃完的就是獲勝者。	圖畫紙、彩色筆、黑、白棋、石頭	4
第(5)週 - 第(8)週	象棋	綜 3c-II-1/ 參與 文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 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 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。	象棋規則說明書 學習成果及心得	1. 能從 參與 活動了解象棋遊戲規則。 2. 展現 學習成果並適時 表達 自己的感受。 3. 覺察 自我能力及 展現 與團隊合宜的互動。	1. 能說出象棋的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出象棋的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	* 象棋： 1. 介紹象棋、暗棋 2. 象棋三國志： 三國暗棋故名思義，需三個人玩，棋子分成三方。棋子的走法同於中國象棋，但將帥走法同車，馬無拐馬腳，象無塞象眼。如同暗棋一樣三方輪流翻開，依照所翻到的子來決定自己是哪一方。吃子同中國象棋一樣不分大小，且只能吃翻開的子。 3. 大盤象棋： 即 32 顆棋子全部字朝 上，一開始依固定的方式配置在橫十豎九棋盤上的遊戲。其運氣成分少，需要嚴謹的策略與戰術。	象棋、棋盤	4

第(9)週 - 第(12)週	德國撲克牌	綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 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 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。	德國撲克牌規則說明書 學習成果及心得	1. 能從參與活動了解德國撲克牌遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。	1. 能說出德國撲克牌的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出德國撲克牌的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	*德國撲克牌： 1. 〔對對碰〕 同數字碰出。 （1）先把手上相同數字脫手 （2）抽對方的牌 （3）最早脫手即為勝家 2. 拼火車接龍。 （1）1. 平均分牌 2. 猜拳贏 者先出 7，加 1 或減 1，長列上任何數字都可接牌。 （2）沒牌者借牌，最早 脫手者為贏家。 3. 十全十美，湊 20。 （1）對方出牌，令他方出牌湊 20 （2）牌的張數多，則為贏家 4. 心臟病。 （1）輪流出牌與喊牌 （2）打錯或反應最慢者收牌 （3）最後牌最多者為輸家	撲克牌、籌碼、懲罰卡	4
第(13)週 - 第(16)週	快手疊杯	綜 2b-II-1/體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 綜 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 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。	快手疊杯遊戲規則說明書 學習成果及心得	1. 透過遊戲規則體會團隊合作的重要，進而學會快手疊杯遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。	1. 能說出快手疊杯的遊戲規則。 2. 能專心參與快手疊杯的遊戲。 3. 分享自己參與快手疊杯遊戲的感受。 4. 能上台分享致勝的技巧與心情。 5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	*快手疊杯： 1. 運用教學影片或說明書認識快手疊杯遊戲規則 2. 分組試玩快手疊杯。 3. 小組競賽。 4. 引導學生動腦腦修改遊戲規則。	快手疊杯教學網站、快手疊杯桌遊	4

第(17)週 – 第(20)週	矮人礦坑	綜 2b-II-1/ 體會 團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	矮人礦坑遊戲規則說明書	1. 透過遊戲規則 體會 團隊合作的重要，進而學會矮人礦坑遊戲規則。	1. 能清楚了解矮人礦坑的遊戲規則。	*矮人礦坑： 1. 運用教學影片或說明書認識矮人礦坑遊戲規則。	矮人礦坑教學網站、矮人礦坑桌遊	4
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 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：☐無 ☒有-智能障礙(2)人、學習障礙(4)人、情緒障礙(1)人、自閉症(2)人、共 9 人 ※資賦優異學生：☒無 ☐有-() ※課程調整建議(特教老師填寫)： 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，如德國撲克牌涉及數量邏輯推理，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。 特教老師姓名：林玥好 普教老師姓名：陳昱伶							

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。