

嘉義縣太保國小 112 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 | 吳嘉純 | 教學總節數 /學期(上) | 42 節/上學期 |
|------------------|---|--------------|----------------|---|-----|-----------------|----------|
| 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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <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、透過各種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 | 桌遊的演進 | 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。 | 桌遊演進史 | 1. 專心聆聽老師講解桌遊演進史 2. 了解桌遊的定義及演進 | 1. 能說出桌遊的定義 2. 能簡單介紹桌遊的演進 | 1. 介紹桌遊的定義及歷史演進 | 1. 桌遊歷史演進 ppt | 2 |
| 第二週 - 第四週 | 醜娃娃 | 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。 語文/2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 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。 | 醜娃娃的遊戲規則 | 1 了解醜娃娃遊戲規則並展現自己的能力。 2. 積極參與桌遊遊戲 3. 運用正確語法表達自己的感受與想法 4. 覺察自己與小組的互動模式與技巧。 | 1. 能說出醜娃娃的遊戲規則 2 能積極專心參與醜娃娃的遊戲並關懷團隊成員 3. 分享自己參與醜娃娃遊戲的感受 4. 能覺察自己與同組成員的互動模式並修正 | 1. 運用教學影片或說明書認識醜娃娃遊戲規則 2. 請學生完成分組並試玩醜娃娃 3. 引導學生說出自己參與遊戲的感受 4. 請學生提出修改自己與同學互動模式的意見 | 1. 醜娃娃教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=21uiH5Wj91U 2. 醜娃娃桌遊 | 6 |
| 第五週 - 第七週 | 快手疊杯 | 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。 語文/2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 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 | 快手疊杯的遊戲規則 | 1 了解快手疊杯遊戲規則。 2. 積極參與桌遊遊戲並表達自己的想法 3. 展現專注聆聽的態度。 4. 樂於參加討論並表達自己的意見。 | 1. 能專心參與快手疊杯的遊戲 2. 能上台分享致勝的技巧與心情 3. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正 4. 各小組能討論出快手疊杯如何融入課程的新玩法 | 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. 進行小組競賽並分享自己在遊戲中可改進之處 4. 引導學生動腦修改遊戲融入課程 | 1. 快手疊杯教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4 2. 快手疊杯桌遊 | 6 |

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|------|--|-----------|--|---|---|---|---|
| | | 和技巧。 | | | | | | |
| 第 (八) 週 - 第 (十) 週 | 沉睡皇后 | 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。 | 沉睡皇后的遊戲規則 | 1 了解沉睡皇后遊戲規則。 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. 能說出沉睡皇后的遊戲規則 2 能積極參與沉睡皇后的遊戲且分享實作的心情 3. 能表達參加分組競賽的感受並反思自己需要改進的地方。 | 1. 運用教學影片或說明書認識沉睡皇后遊戲規則 2. 自行分組試玩沉睡皇后 3. 進行分組競賽 4. 請同學小組內反思並分享自己輸或贏的關鍵 | 1. 沉睡皇后教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=1kGM-OvTq_I 2. 沉睡皇后桌遊 | 6 |
| 第 (十一) 週 - 第 (十三) 週 | 股票大亨 | 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。 | 股票大亨的遊戲規則 | 1 了解股票大亨遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並關懷團隊的成員。 3. 適時表達自己的想法和感受。 4. 覺察自己與小組的互動模式與技巧。 | 1. 能說出股票大亨的遊戲規則 2. 能參與股票大亨的遊戲並與隊員互助合作 3. 各小組分享自己日常生活中對股票的認識 4. 能合作討論出股票大亨的新玩法並回家與家人分享。 | 1. 運用教學影片或說明書認識股票大亨遊戲規則 2. 分組試玩股票大亨 3. 引導學生說出對股票的認識 4. 鼓勵學生動腦修改遊戲規則並說明設計理念 | 1. 股票大亨教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=XwUjkmoe7s 2. 股票大亨桌遊 | 6 |
| 第 (十四) 週 - | 終極密碼 | 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。 | 終極密碼的遊戲規則 | 1 了解終極密碼遊戲規則。 | 1. 能說出終極密碼的遊戲規則 | 1. 運用教學影片或說明書認識終極密碼遊戲規則 2. 分組試玩終極密碼 | 1. 終極密碼教學網站 https://www.youtube.com/ | 6 |

| | | | | | | | | |
|--|------|--|---------|--|--|--|---|---|
| 第 (十六) 週 | | 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。 | | 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。 | 2. 能積極參與終極密碼的遊戲並分享致勝的技巧及心情。 3. 各小組能合作討論出終極密碼的新玩法並試玩及反思可修改的部分 4. 上台分享修正後的版本並請其他小組給予回饋 | 3. 引導學生動腦修改遊戲規則 4. 引導學生回饋他人並提出修正新方案 | watch?v=dT0iaTCvVrg 2. 終極密碼桌遊 | |
| 第 (十七) 週 - 第 (十九) 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。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 | 拉密的遊戲規則 | 1 看懂教學影片或說明書，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拉密的經驗 2. 願意試玩拉密遊戲 3. 能與隊員團結合作參與小組競賽 4. 反思自己可以再加強的部分 | 1. 運用教學影片或說明書認識拉密遊戲規則 2. 說出玩拉密的經驗及印象深刻的部分 3. 小組合作競賽 4. 說出自己需要再加強改進的地方 | 1. 拉密教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI 2. 拉密桌遊 | 6 |
| 第 (二十) 週 - 第 (二十一) 週 | 我的最愛 | 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。 | 回饋單 | 1. 完成回饋單 2. 覺察自己從玩桌遊中的收穫並專心聆聽他人分享。 | 1. 能認真完成回饋單 2. 能與同學分享玩桌遊的收穫及如何應用於日常 | 1. 寫下自己最喜歡的桌遊及原因 2. 說出玩桌遊的收穫 | 1. 回饋單 | 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 | <p>【四年級】</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(2)人讀、情緒障礙(0)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 智能障礙學生理解能力低，書寫能力弱。建議教師課程進行能多提供實物、圖示或影片，減少只有口述內容。學障生識字量低也需要圖示與聲音提示。 2. 小組座位安排時，智能障礙學生需要友善的組員。 3. 評量方式，該生書寫評量困難，建議採口頭發表評量或學生實作教師觀察。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林雅慧 呂育錡 普教老師簽名：吳嘉純</p> |