

三、嘉義縣民和國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	低年級	年級課程 主題名稱	桌遊益智小玩家	課程 設計者	陳瑞芬	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*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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	和諧、快樂、卓越、自然	與學校願景呼 應之說明	一、透過桌遊社團課程的實施，養成快樂遊戲、遵守規則、敏捷思考的品格修養好習慣，增進人際關係的和諧。 二、在桌遊的練習當中，能體驗遊戲樂趣，表現團隊合作精神，增加學生自信，奠基卓越未來。				
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質發展生命潛能 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、養成遵守遊戲規則的好習慣，增進大腦思考敏捷、身心健全發展。 二、利用各種桌遊益智遊戲提升學生之間的積極互動，增加學生團體合作的機會以體驗遊戲休閒的樂趣。				

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 (一) 週 - 第 (二) 週	走迷宮	語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 生活 5-I-2 在生活環境中，覺察美的存在。	1. 自行設計和彩繪迷宮圖 2. 互相挑戰製作的迷宮圖	1. 能專心聆聽老師講解迷宮圖製作的要領。 2. 能親手設計與彩繪自己的迷宮圖，體會學習的樂趣和想法 3. 能欣賞、挑戰自己和同學的迷宮圖並覺察生活中美的事物的存在	1. 設計(20%) 2. 彩繪(30%) 3. 作品難易度(30%) 4. 學習態度(20%)	活動一:設計迷宮圖 1. 教師利用網路影片，介紹各式各樣的迷宮圖 2. 從興趣出發，讓學生自主設計獨一無二的迷宮圖 3. 動手彩繪美化自己的迷宮圖 活動二:走迷宮大挑戰 1. 將自己準備好的迷宮圖介紹給大家 2. 歡迎來挑戰，一起來走迷宮！	網路影片 迷宮圖	2 節

語文
1-I-1 養成**專心聆聽**的習慣，尊重對方的發言。
生活
3-I-3 體會**學習的樂趣**和成就感，**主動學習**新的事物。
生活
7-I-4 能為共同的目標**訂定**規則或方法，一起工作並**完成**任務。

1. 認識撲克牌
2. 了解撲克牌玩法
3. 主動尋找遊戲夥伴
4. 遵守遊戲規則

- 1.能**專心聆聽**老師介紹撲克牌。
- 2.能**主動學習**撲克牌的玩法
- 3.能**體會**撲克牌桌遊的**學習樂趣**
- 4.遵守撲克牌玩法所**訂定**的規則，**完成**合作性遊戲任務

- 1.能了解遊戲規則(20%)
- 2.能主動尋找夥伴玩牌(30%)
- 3.嘗試各項玩法(30%)
- 4.遊戲態度(20%)

活動一、撲克牌牌卡介紹

小小的 54 張撲克牌有不同的數字、花色、圖案，經過巧妙的組合與搭配，可以排列出無限可能。經常和孩子玩撲克牌，可以鍛鍊孩子的動手動腦能力、數學計算能力、邏輯推理能力……

對培養孩子的計算能力、思維能力和反應能力都很有幫助哦！

◎認識撲克牌：

1. 顏色 2 種:(紅色 黑色)
2. 花色 4 種:(黑桃 紅心 方塊 梅花)
3. 數字 13 種:(A(1)-10 J K Q)

活動二、撲克牌玩法：

1、分類遊戲：讓孩子把打亂的撲克牌按，數字、顏色和花色分類。

2、找對子：拿兩把以上的撲克牌，讓孩子把其中相同顏色、圖案和數字的進行配對。

3、排序：按照花色的牌排序，比如：紅桃 A，紅桃 2，紅桃 3……

4、比大小：大的贏，最後得牌最多的取勝。

5、拼火車：2-4 人玩，平均分牌。從各花色 1 開始出牌，可按「2、3、4、5、6、7、8……」順序接龍。手上沒有合適的可接龍的牌出時，就跳過不出牌。誰的牌最先出完，誰就算贏。

6. 記憶力：幾人玩都可以，每人分 8 張牌（4 個對子），打亂後背面向上放好。一次同時翻開 2 張，如果一樣就拿走，如果不一樣就扣回去。繼續翻 2 張，直到把所有牌拿走。看誰拿最多牌。

7. 湊十(檢紅點)：兩人平均分牌，一方先出牌，另一方出牌必須和對方的牌加起來是十，輪流先出牌，贏的收牌，最後比誰手上牌多。

網路影片
撲克牌

<p>第(八)週 - 第(九)週</p>	<p>認識井字棋</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>1.認識井字棋 2.了解井字棋的玩法 3.主動尋找遊戲夥伴 4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹井字棋 2.能主動學習井字棋的玩法 3.能體會井字棋桌遊的學習樂趣 4.遵守井字棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩牌(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.遊戲態度(20%)</p>	<p>活動一、介紹井字棋： 利用圍棋黑白各5顆(共10顆)和井字紙盤 活動二、介紹玩法： 1.最先排成1直線即獲勝 2.玩法示範 活動三、實地操作： 讓小朋友2人1組進行比賽3次，贏最多次即獲勝;獲勝者可以和獲勝者比賽直到棋王出現</p>	<p>網路影片 井字棋</p>	<p>2節</p>
<p>第(十)週 - 第(十一)週</p>	<p>你會玩五子棋嗎?</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>1.認識五子棋 2.了解五子棋玩法 3.主動尋找遊戲夥伴 4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹五子棋。 2.能主動學習五子棋的玩法 3.能體會五子棋桌遊的學習樂趣 4.遵守五子棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩牌(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.遊戲態度(20%)</p>	<p>活動一、介紹工具 棋子:黑棋和白棋 棋盤:棋盤大小有分15、17、19等幾種，目前均以15x15為標準。 活動二、玩法介紹 1.由黑棋先行，黑白雙方輪流落子在棋盤的交叉點。 2.先在棋盤上形成橫、直、或縱的連續五個棋子者(連五)為勝。 活動三、老師示範玩法 活動四、學生實地操作</p>	<p>網路影片 五子棋</p>	<p>2節</p>

<p>第 (十二) 週 - 第 (十五) 週</p>	<p>跳著玩的棋</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>1.認識跳棋 2.了解跳棋玩法 3.主動尋找遊戲夥伴 4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹跳棋。 2.能主動學習跳棋的玩法 3.能體會跳棋桌遊的學習樂趣 4.遵守跳棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩牌(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.遊戲態度(20%)</p>	<p>活動一、介紹跳棋和玩法： 先將一種顏色的棋子全部放在一個角上，各人循順時針或逆時針方向輪流走子，每次動一枚棋子，全部棋子先到達對角那一邊的為贏家。</p> <p>活動二、說明跳棋的技巧 第一條：減少無謂失誤，注重留營時間別太長，免得被T，避免丟步，錯步，看好了再走 第二條：不要過於依靠提示，在別人走時要思考自己的棋路，等輪到自己走時再看提示，逐漸不看提示，自己獨立思考。 第三條：注重堵對方的路，不要讓對手走得太順了，否則就不妙了。 第四條：對方快贏的時候要抓緊進營，不要走后面的棋子，把營邊的棋子都走進去，多得點進營鼓勵分。 第五條：多觀察，多思考。看看高手的棋路是怎么走的，吸取經驗。</p> <p>活動三、實地操作</p>	<p>網路影片 跳棋</p>	<p>4 節</p>
--	--------------	--	--	--	--	---	--------------------	------------

<p style="text-align: center;">第 (十 六) 週 - 第 (二 十) 週</p>	<p style="text-align: center;">棋 子 上 有 字 的 象 棋</p>	<p>語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>生活 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>1.認識象棋 2.了解象棋玩法 3.主動尋找遊戲夥伴 4.遵守遊戲規則</p>	<p>1.能專心聆聽老師介紹象棋。 2.能主動學習象棋的玩法 3.能體會象棋桌遊的學習樂趣 4.遵守象棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務</p>	<p>1.能了解遊戲規則(20%) 2.能主動尋找夥伴玩牌(30%) 3.嘗試各項玩法(30%) 4.遊戲態度(20%) 5.總結性成果發表：闖關活動</p>	<p>活動一、介紹象棋： 1.棋盤每一個正宗的象棋棋盤都是由9條直線和10條橫線所組成，棋盤中的直線可叫做路。 2.棋子中國象棋中的棋子一共32顆(紅/黑各16顆)，包括： • 帥/將 x1 • 仕/士 x2 • 相/象 x2 • 馬 x2 • 車 x2 • 炮/砲 x2 • 兵/卒 x5</p> <p>活動二、基本規則說明： • 象棋開局由2位棋手對壘。 • 對局的時候，紅棋先走。 • 之後雙方輪流各走一步，直至分出勝、負、或和棋</p> <p>活動三、師生玩法示範： 活動四、學生實地操作： 總結成果發表</p> <p>活動五：期末闖關擂台 1.本學期學習到的桌遊遊戲設為關卡擂台，共6個關卡擂台 2.依學習興趣、能力高低…等將學生分組，各組為擂台關主守播，歡迎低年級學生來挑戰、試玩桌遊或闖關。 3.以此期末活動推廣、介紹桌遊社。</p>	<p>網路影片 象棋</p>	<p style="text-align: center;">5 節</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-自閉症(1)人、肢體障礙(1)人、腦性麻痺(1)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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.學生精細動作能力較弱，拿取棋子需進行活動要較多的時間，建議可提供較大的棋子與格線以利學生參與活動。 2.學生在理解方面稍有欠缺，建議規則說明簡潔明瞭，指令清楚。 3.腦性麻痺個案容易分心，建議環境布置簡單，避免過多的視覺刺激以降低其分心的因素。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：張玉巍、吳如婷 普教老師姓名：陳瑞芬</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。