

嘉義縣三和國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

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)	42/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 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	五讚健康好兒童 米蘭在地心世界	與學校願景呼應之說明	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。					
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-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。 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	<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.桌遊簡介。 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.能展現桌遊的禮貌與精神	1.編組、認識組員及課程簡介。 2.介紹「桌遊」的禮貌與精神。 3.思考桌遊影片中給的意義。	youtube 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=hD7Vlk4xuh8	4

第 (3) 週 - 第 (4) 週	桌遊策略應用與社交	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.觀察，熟悉桌遊的型式及規則 2.桌遊應用策略及社交技巧。	1.能覺察瞭解各種桌遊的型式及規則。 2.能夠遵守遊戲規則，體會團隊合作的重要性，並能關懷團隊的成員。	1.能將桌遊融入日常學習，靈活運用能力，解決問題 2.能透過遊戲學習遵守團隊規範以及發展人際關係	1.與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 2.思考桌遊影片中給的意義。	youtube 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=S6lQtrz3BPs	4
第 (5) 週 - 第 (6) 週	誰是超級記憶王	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.介紹牌卡配對規則 2.鍛鍊學生記憶力、辨識力 3.培養學生專注力及觀察力 3.分組遊戲	1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行牌卡配對遊戲，遵守遊戲規則。 3.藉由桌遊培養孩子思考策略與團隊合作，養成尊重、溝通以及合作的態度。	1.能專心聆聽教師講解桌遊規則 2.能遵守桌遊牌卡配對規範 3.能積極參與桌遊牌卡配對的進行 4.能與人友善互動，展現尊重、溝通以及合作的態度。	1.桌遊「牌卡配對」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	桌遊「牌卡」	4
第 (7) 週 - 第 (8) 週	拔毛運動會、魔法磁石迷宮	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.介紹拔毛運動會、魔法磁石迷宮桌遊的規則與玩法 2.掌握桌遊拔毛運動會、魔法磁石迷宮遊戲策略 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.與同學進行拔毛運動會、魔法磁石迷宮遊戲，遵守遊戲規則。 3.藉由桌遊拔毛運動會、魔法磁石迷宮培養學生思考策略，展現尊重、溝通以及合作的態度。	1.能專心聆聽教師講解桌遊規則 2.能遵守桌遊拔毛運動會、魔法磁石迷宮規範 3.能積極參與桌遊拔毛運動會、魔法磁石迷宮的進行 4.在桌遊活動中解決拔毛運動會、魔法磁石迷宮團體任務與目標。	1.桌遊「拔毛運動會」、「魔法磁石迷宮」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「拔毛運動會」、「魔法磁石迷宮」	4
第 (9) 週 - 第 (10) 週	撲克牌 99	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.介紹撲克牌 99 規則與玩法 2.掌握撲克牌 99 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.與同學進行撲克牌 99 遊戲，遵守遊戲規則。 3.思考把牌的效益發為最大化。 4.實際分組操作，驗收成果，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。	1.認真參與撲克牌 99 遊戲，展現積極投入的態度 2.活用基本數學運算，進行活動 3.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 4.實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果	1.«撲克牌 99»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「撲克牌」	4

<p>第 (11) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>哆寶、 德國心 臟病</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.介紹哆寶、德國心臟病規則與玩法 2.掌握哆寶、德國心臟病遊戲策略 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.與同學進行哆寶、德國心臟病遊戲，遵守遊戲規則。 3.訓練手眼協調反應能力。 4.實際分組操作，驗收成果，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.能遵守哆寶、德國心臟病規則 3.能積極參與桌遊哆寶、德國心臟病的進行 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，驗收成果</p>	<p>1.桌遊「哆寶」、「德國心臟病」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「哆寶」、「德國心臟病」</p>	<p>4</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>動 物 園、髒 小豬</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.介紹動物園、髒小豬規則與玩法 2.掌握動物園、髒小豬遊戲策略 3.分組練習與比賽 4.討論、改變策略</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的知識，做最佳抉擇 2.與同學進行動物園、髒小豬遊戲，遵守遊戲規則。 3.思考把牌的效益發為最大化。 4.實際分組操作驗收成果，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能學會動物園、髒小豬基礎玩法與技巧 2.能遵守動物園、髒小豬規則 3.能積極參與桌遊動物園、髒小豬的進行 4.能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，驗收成果</p>	<p>1.桌遊「動物園」、「髒小豬」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「動物園」、「髒小豬」</p>	<p>4</p>
<p>第 (15) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>撲克牌 檢紅點</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.介紹撲克牌檢紅點規則與玩法 2.掌握撲克牌檢紅點遊戲策略 3.分組練習與比賽 4.討論、改變策略</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的規則，做最佳抉擇 2.與同學進行撲克牌檢紅點遊戲，遵守遊戲規則。 3.思考將手上的牌組成最大分數。 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.認真參與撲克牌檢紅點遊戲，展現積極投入的行為 2.活用基本數學運算，進行檢紅點遊戲 3.能與人友善互動，願意共同完成撲克牌檢紅點遊戲，展現尊重、溝通的態度 4.實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果</p>	<p>1.桌遊「撲克牌檢紅點」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>4</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>迴轉壽 司、沉 睡皇后</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.介紹迴轉壽司、沉睡皇后規則與玩法 2.掌握迴轉壽司、沉睡皇后遊戲策略 3.分組練習與比賽</p>	<p>1.依據自己所覺察、理解的規則，做最佳抉擇 2.與同學進行迴轉壽司、沉睡皇后遊戲，遵守遊戲規則。 3.提升運用特殊卡的使用時機，增進推理能力。 4.參加分組比賽，樂於與他人溝通，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。</p>	<p>1.能專心聆聽教師講解迴轉壽司、沉睡皇后規則 2.能遵守桌遊迴轉壽司、沉睡皇后規則 3.能積極參與桌遊迴轉壽司、沉睡皇后的練習賽 4.能和同學分享桌遊迴轉壽司、沉睡皇后活動想法與策略</p>	<p>1. 桌遊「迴轉壽司」、「沉睡皇后」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「迴轉壽司」、「沉睡皇后」</p>	<p>4</p>

			4.討論、改變策略		5.實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果			
第(19)週 - 第(21)週	大老二	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.介紹撲克牌大老二規則與玩法 2.掌握撲克牌大老二遊戲策略 3.分組練習與比賽 4.討論、改變策略	1.依據自己所覺察、理解的規則，做最佳抉擇 2.與同學進行撲克牌大老二遊戲，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，樂於與他人溝通，養成「勝不驕、敗不餒」的精神。	1.能學會撲克牌大老二基礎玩法與技巧 2.能遵守桌遊撲克牌大老二規則 3.能積極參與桌遊撲克牌大老二的練習 4.能透過討論與他人分享撲克牌大老二遊戲的策略 5.實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果	1.桌遊「撲克牌大老二」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「撲克牌」	6
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
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>※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(1)人、視覺障礙(1)人(4/人數)</p> <p>※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> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 智能障礙(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。</p> <p>2. 學習障礙：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。</p> <p>3. 情緒障礙：排除易引發情緒行為問題之情境因素，如座位旁避開好動的同學。</p> <p>4. 視覺障礙：依照學生的個別需要，提供不同程度的照明調整，如檯燈。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林淑玫 普教老師簽名：張廷仰、楊雅雯、鄭雅琪</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。