

三、嘉義縣朴子國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	中年級	年級課程主題名稱	桌遊社團	課程設計者	李美儀	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	健康 快樂 鄉土 數位	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，快樂思考探究，促進身心健康發展。 2. 透過遊戲過程中，結合在地文化元素，達成鄉土思辨未來。 3. 結合參與實例，運用數位科技方式培養團隊合作。				
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	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	象棋	<p>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。</p> <p>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。</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。</p>	<p>象棋規則說明書</p> <p>學習成果與心得</p>	<p>1. 能從參與活動了解象棋遊戲規則，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。</p> <p>2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p> <p>3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。</p>	<p>1. 能說出象棋的遊戲規則。</p> <p>2. 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。</p> <p>3. 能認真與組員合作討論出象棋的新玩法並試玩與修正。</p> <p>4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。</p>	<p>1. 介紹象棋、暗棋</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	象棋、棋盤	8
第(5)週 - 第(8)週	超級犀牛	<p>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。</p> <p>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</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。</p>	<p>超級犀牛說明書</p> <p>學習成果與心得</p>	<p>1. 能發展友善的互動知能與態度，建立良好人際關係，與健康的情感表達和互動，了解超級犀牛遊戲規則。</p> <p>2. 培養團體合作與服務領導的素養。</p> <p>3. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。</p> <p>2. 能夠分組討論並策劃比賽。</p> <p>3. 能夠分組設計建築模型。</p> <p>4. 能夠以肢體動態操作協同完成模型。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。</p> <p>2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。</p> <p>3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。</p> <p>4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	桌遊 - 超級犀牛基本版數套說明書	8

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>德國撲克牌</p>	<p>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</p>	<p>德國撲克牌規則說明書  學習成果及心得</p>	<p>1. 能從參與活動了解德國撲克牌遊戲規則。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 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。</p>	<p>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。</p>	<p>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. 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 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</p>	<p>撲克牌  籌碼  懲罰卡</p>	<p>8</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>扮家家遊</p>	<p>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。</p>	<p>扮家家遊規則說明影片  學習成果及心得</p>	<p>1. 能了解扮家家遊規則培養對於族群、社會、地方、國家和世界等多重公民身分的敏察覺知。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化 2. 涵育具有肯認多元、重視人權和關懷全球永續的責任意識。 3. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p>	<p>1. 遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2. 能夠導覽並介紹家庭及成員。 3. 能夠模擬策辦家庭和社區活動。</p>	<p>1. 遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2. 遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表演任務(評量內容) 3. 遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4. 能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊-扮家家遊數套  遊戲說明書</p>	<p>8</p>

第 (17) 週 - 第 (20) 週	矮人礦坑	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。	矮人礦坑 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，進而學會矮人礦坑遊戲規則。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 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. 能清楚了解矮人礦坑的遊戲規則。 2. 能專心參與矮人礦坑的遊戲。 3. 分享自己參與矮人礦坑遊戲的感受。 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。	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。 2. 分組試玩矮人礦坑。 3. 小組競賽。 4. 引導學生動腦修改遊戲規則。	矮人礦坑教學網站  矮人礦坑桌遊	8
第 (21) 週	分享心得	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。	同學分享的內容	能夠聆聽同學分享的學習內容，並做簡要的記錄。	能將他人的發言，做簡要記錄，產生筆記，做為未來學習的參考作法。	聆聽同學學習後的心得，並記錄於筆記本上。	筆記簿	2
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		※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-學習障礙(3)人、智能障礙(4)人、自閉症(1)人、腦性麻痺(1)人，共9人。 ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-一般智能資優生(1)人。 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 課程內容不須調整。 2. 簡化桌遊規用語並在實際操作下熟悉規則，以利吸收理解。 3. 在認知能力弱的學生旁邊安排小老師，增進對桌遊規則理解與實際操作。						

4. 自閉症學生先給予視覺提示、結構化、線索講解課程，給予適當說明讓其先了解教學過程。

特教老師姓名：黃慧華、王贊喻

普教老師姓名：李美儀

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。

### 三、嘉義縣朴子國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

教學	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
年級	中年級	年級課程 主題名稱	桌遊社團		課程 設計者	李美儀	總節數/學 期 (上/下)	40/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 *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	健康 快樂 鄉土 數位	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，快樂思考探究，促進身心健康發展。 2. 透過遊戲過程中，結合在地文化元素，達成鄉土思辨未來。 3. 結合參與實例，運用數位科技方式培養團隊合作。					
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	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。					

進度								
第(1)週 - 第(4)週	快手疊杯	<p>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。</p> <p>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。</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。</p>	<p>快手疊杯遊戲規則說明書</p> <p>學習成果與心得</p>	<p>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。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化</p> <p>2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。</p> <p>3 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。</p>	<p>1. 能說出快手疊杯的遊戲規則。</p> <p>2. 能專心參與快手疊杯的遊戲。</p> <p>3. 分享自己參與快手疊杯遊戲的感受。</p> <p>4. 能上台分享致勝的技巧與心情。</p> <p>5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。</p>	<p>1. 運用教學影片或說明書認識快手疊杯遊戲規則。</p> <p>2. 分組試玩快手疊杯。</p> <p>3. 小組競賽。</p> <p>4. 引導學生動腦腦修改遊戲規則。</p>	<p>快手疊杯教學網站</p> <p>快手疊杯桌遊</p>	8
第(5)週 - 第(8)週	數急字轉彎	<p>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。</p> <p>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</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。</p>	<p>加、減、乘的運算練習</p> <p>桌遊「數急字轉彎」說明書</p>	<p>1. 熟練加、減、乘的運算練習，應用在紙牌上，並順利計算出答案。</p> <p>2. 能了解「數急字轉彎」的遊戲規則，並 覺察和同儕互動要展現合宜的溝通態度。</p> <p>3. 培養團體合作與服務領導的素養。</p>	<p>1. 能正確列出算式，並進行運算，通過挑戰。</p> <p>2. 能簡要的說出「數急字轉彎」的桌遊規則。</p> <p>3. 能平和參與桌遊「數急字轉彎」，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。</p>	<p>1. 進行加、減、乘的運算練習</p> <p>2. 介紹桌遊數急字轉彎的遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「數急字轉彎」桌遊活動</p> <p>4. 歸納：訓練反應能力，要運算出答案，且將手中的牌盡快打完。</p>	<p>1. 遊戲說明網站</p> <p>2. 數急轉彎桌遊</p>	8

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>駢小豬</p>	<p>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</p>	<p>駢小豬說明書  學習成果及心得</p>	<p>1.能增進自主學習與強化自我管理，並了解駢小豬遊戲規則。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 2.能開發及管理各項資源。 3.能辨識社會與環境中的各種挑戰與危機，發展思辨能力與適切的處理策略，並展現學習成果並適時表達自己的感受。</p>	<p>1.遊戲前後，能在老師的指導下，妥善的操作設置並整理桌遊。 2.能夠以口語或其他方式，表達或呈現個人選擇及其理由。</p>	<p>1.遊戲開始前，能夠妥善準備好桌遊配置。 2.遊戲進行中，能單獨和/或同儕合作完成老師設計的表現任務(評量內容)。 3.遊戲結束後，能妥善收拾、整理並歸位桌遊。 4.能運用先備知能，透過各種習得的方式，完成老師所交派的課後任務。</p>	<p>桌遊駢小豬數套 遊戲說明書</p>	<p>8</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>旋風魔方陣</p>	<p>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。</p>	<p>1.加減的運算練習 2.桌遊旋風魔方陣遊戲規則</p>	<p>1.能熟練加減運算練習，推理出數獨空格所應填入的數字。 2.能了解「旋風魔方陣」的遊戲規則，覺察和同儕互動要展現合宜的溝通態度，與組員合作進行遊戲。</p>	<p>1.能在「8*8 數獨方陣」中填出正確的數字 2.能簡要的說出「旋風魔方陣」的桌遊規則 3.能遵循「旋風魔方陣」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗</p>	<p>1.練習「8*8 數獨方陣」 2.解說「旋風魔方陣」遊戲規則 3.分組進行桌遊活動 4.歸納：鍛鍊數感與數字邏輯推理能力</p>	<p>桌遊-旋風魔方陣數套 遊戲說明書</p>	<p>8</p>

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>字 母 風 火 輪</p>	<p>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。</p>	<p>1. 主題相關的語詞 2. 桌遊「字母風火輪」遊規則</p>	<p>1. 能聯想出與主題相關的語詞，並把握說話的重點做適當的回應。體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 2. 能了解「字母風火輪」的桌遊規則，在規定時間內，回應正確的語詞，並能覺察和同儕互動要展現合宜的溝通態度，順利進行。 3. 能參與桌遊「字母風火輪」，遵守遊戲規則，注重榮譽，展現團隊合作精神</p>	<p>1. 能說出與主題相關的語詞，並說出該語詞第一個字的聲母 2. 能簡要的說出「字母風火輪」的桌遊規則。 3. 能遵循「字母風火輪」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗。</p>	<p>1. 揭示字卡的主題，說出該主題可以聯想到那些相關語詞。 2. 解說「字母風火輪」遊戲規則。 3. 分組進行桌遊活動。 4. 歸納：聯想與指定主題相關的詞彙，激發學生的反應力，藉由遊戲增進對語文的學習興趣。</p>	<p>字母風火輪教學網站 字母風火輪桌遊</p>	<p>8</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-學習障礙(3)人、智能障礙(4)人、自閉症(1)人、腦性麻痺(1)人，共9人。 ※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-一般智能資優生(1)人。 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 課程內容不須調整。 2. 簡化桌遊規用語並在實際操作下熟悉規則，以利吸收理解。 3. 在認知能力弱的學生旁邊安排小老師，增進對桌遊規則理解與實際操作。 4. 自閉症學生先給予視覺提示、結構化、線索講解課程，給予適當說明讓其先了解教學過程。  特教老師姓名：黃慧華、王贊喻 普教老師姓名：李美儀</p>							

