

嘉義縣 大同 國小 113 學年度彈性課程教學內容規劃表

年級	四年級	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	<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"/> 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	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過多樣的桌遊活動，讓學生<b>熱情</b>參與，樂在思考探究，享受<b>樂學</b>並促進身心<b>健康</b>發展。</li> <li>在遊戲中培養<b>自主探索</b>、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<b>溝通</b>，促進團隊合作。</li> <li>培養學生應用與學習科技領域所需的基本知能，<b>實踐</b>於日常生活當中。</li> <li>放眼國際，比較各國桌遊的差異，進而了解各國文化。</li> </ol>			
總綱 核心素 養	E-A2 <b>探索</b> 學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過 <b>體驗</b> 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， <b>因應</b> 日常生活情境。  E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人互動，並與 <b>團隊成員合作之素養</b> 。		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過<b>探索</b>學習來認識桌遊的規則，<b>體驗</b>遵守規則才能一起玩遊戲。</li> <li>透過<b>體驗</b>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，<b>因應</b>日常生活情境。</li> <li>在與同學玩桌遊的過程中，學會等待別人，<b>理解</b>他人感受，了解合作學習的樂趣，並培養<b>團隊成員合作之素養</b>。</li> </ol>			

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	<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>西瓜棋規則說明書</p> <p>學習成果及心得</p>	<p>1. 能從參與活動了解西瓜棋遊戲規則。</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. 能說出西瓜棋的遊戲規則。</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西瓜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>* 西瓜棋：</p> <p>1. 介紹西瓜棋、包棋。</p> <p>西瓜棋：因棋盤上大小交錯的圓就像西瓜上的紋路。</p> <p>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。</p> <p>2. 自製簡單易懂的圍棋。</p> <p>3. 分組遊戲。</p> <p>(1) 猜拳決定黑棋或白棋先走，每人一次只能沿線走一步。</p> <p>(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。</p> <p>(3) 最先把對方的棋全部吃完的就是獲勝者。</p>	<p>圖畫紙、彩色筆、黑、白棋、石頭</p>	4
第(5) 週 - 第(8) 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>學習成果及心得</p>	<p>1. 能從參與活動了解象棋遊戲規則。</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>* 象棋：</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>	<p>象棋、棋盤</p>	4

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>德國撲克牌</p>	<p>綜 3c-II-1/<b>參與</b>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/<b>展現</b>自己能力、興趣與長處，並<b>表達</b>自己的想法和感受。</p> <p>綜 2a-II-1/<b>覺察</b>自己的人際溝通方式，<b>展現</b>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</p> <p>學習成果及心得</p>	<p>1. 能從<b>參與</b>活動了解德國撲克牌遊戲規則。</p> <p>2. <b>展現</b>學習成果並適時<b>表達</b>自己的感受。</p> <p>3. <b>覺察</b>自我能力及<b>展現</b>與團隊合宜的互動。</p>	<p>1. 能說出德國撲克牌的遊戲規則。</p> <p>2. 能專心參與遊戲並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德國撲克牌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>*德國撲克牌：</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>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>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</p>	<p>撲克牌、籌碼、懲罰卡</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>快手疊杯</p>	<p>綜 2b-II-1/<b>體會</b>團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>綜 1a-II-1/<b>展現</b>自己能力、興趣與長處，並<b>表達</b>自己的想法和感受。</p> <p>綜 2a-II-1/<b>覺察</b>自己的人際溝通方式，<b>展現</b>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>學習成果及心得</p>	<p>1. 透過遊戲規則<b>體會</b>團隊合作的重要，進而學會快手疊杯遊戲規則。</p> <p>2. <b>展現</b>學習成果並適時<b>表達</b>自己的感受。</p> <p>3 <b>覺察</b>自我能力並<b>展現</b>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>*快手疊杯：</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、快手疊杯桌遊</p>	<p>4</p>

第(17)週 – 第(20)週	矮人礦坑	<p>綜 2b-II-1/<b>體會</b>團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p> <p>綜 1a-II-1/<b>展現</b>自己能力、興趣與長處，並<b>表達</b>自己的想法和感受。</p> <p>綜 2a-II-1/<b>覺察</b>自己的人際溝通方式，<b>展現</b>合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>矮人礦坑遊戲規則說明書</p> <p>學習成果及心得</p>	<p>1. 透過遊戲規則<b>體會</b>團隊合作的重要，進而學會矮人礦坑遊戲規則。</p> <p>2. <b>展現</b>學習成果並適時<b>表達</b>自己的感受。</p> <p>3 <b>覺察</b>自我能力並<b>展現</b>與團隊合宜的互動。</p>	<p>1. 能清楚了解矮人礦坑的遊戲規則。</p> <p>2. 能專心參與矮人礦坑的遊戲。</p> <p>3. 分享自己參與矮人礦坑遊戲的感受。</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>*矮人礦坑：</p> <p>1. 運用教學影片或說明書認識矮人礦坑遊戲規則。</p> <p>2. 分組試玩矮人礦坑。</p> <p>3. 小組競賽。</p> <p>4. 引導學生動腦修改遊戲規則。</p>	矮人礦坑教學網站、矮人礦坑桌遊	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>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>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</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-( )</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1. 在組別中安排小老師，提供學生示範與協助。</p> <p>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。</p> <p>3. 允許改變或調整規則，讓學生能參與。</p> <p>4. 鼓勵學生的成功經驗，增強自信心及參與度。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：林玥好 普教老師姓名：陳昱伶</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。