

嘉義縣太保國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	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)	40 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-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 語文/2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。	桌遊演進史	1. 專心聆聽老師講解桌遊演進史 2. 表達桌遊的定義及演進	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	語文/2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係	醜娃娃的遊戲規則	1 了解醜娃娃遊戲規則。 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-III-1 欣賞並接納自己與他人 語文/2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係	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欣賞自己的想法 3. 專注聆聽、尊重他人意見。 4. 樂於參加討論並表達與他人溝通意見。	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

<p>第 (八) 週 - 第 (十) 週</p>	<p>沉睡皇后</p>	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>沉睡皇后的遊戲規則</p>	<p>1 了解沉睡皇后遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並覺察合宜的互動方式與欣賞團隊成員。 3. 適切表現自己的角色和感受。</p>	<p>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. 能適切表現自己的角色並反思自己需要改進的地方。</p>	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>6</p>
<p>第 (十一) 週 - 第 (十三) 週</p>	<p>股票大亨</p>	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>股票大亨的遊戲規則</p>	<p>1 了解股票大亨遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並欣賞團隊成員的優點。 3. 適切表現自己的角色和感受。 4. 覺察自己與小組的互動模式與技巧。</p>	<p>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。</p>	<p>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</p>	<p>1. 股票大亨教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=XwUjkmoe7s 2. 股票大亨桌遊</p>	<p>6</p>
<p>第 (十四) 週 - 第</p>	<p>終極密碼</p>	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增</p>	<p>終極密碼的遊戲規則</p>	<p>1 了解終極密碼遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並覺察合宜的互動與</p>	<p>1. 能說出終極密碼的遊戲規則 2. 能積極參與終極密碼的遊戲並欣賞他人致勝的技巧。</p>	<p>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 3. 引導學生動腦修改遊戲規則</p>	<p>1. 終極密碼教學網站 https://www.youtube.com/</p>	<p>6</p>

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(4)人、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。 4. 學習障礙學生需要減量的作業內容，較擅長口語表達，書寫作業困難。 <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>

嘉義縣太保國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	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(下)	40 節/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"/> 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	四、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。 五、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。 六、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	分享新桌遊	<p>語文/1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p> <p>語文/2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	新桌遊	<p>1. 專心聆聽同學分享新桌遊</p> <p>2. 運用靈活詞句介紹自己喜歡的桌遊遊戲</p>	<p>1. 能專心聆聽並給同學回饋</p> <p>2. 能簡單介紹桌遊的玩法</p>	<p>1. 介紹自己玩過的新桌遊</p>	<p>1. 各式桌遊</p>	2
第二週 - 第四週	傻傻玩	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人</p> <p>綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係</p> <p>語文/2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	傻傻玩的遊戲規則	<p>1 了解傻傻玩遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並欣賞自己的能力</p> <p>3. 覺察自己與小組的互動方式</p> <p>4. 運用靈活詞句表達自己的感受</p>	<p>1. 能說出傻傻玩的遊戲規則</p> <p>2 能專心參與傻傻玩的遊戲</p> <p>3. 能展現合宜的互動方式</p> <p>4. 表達自己實作的感受想法</p>	<p>1. 運用教學影片或說明書認識傻傻完遊戲規則</p> <p>2. 分組試玩傻傻玩</p> <p>3. 引導學生反思自己與小組的互動模式</p> <p>4. 引導學生說出自己實作的優缺點並思考如何改進</p>	<p>1. 傻傻玩教學網站</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=RsLVfkKa-c</p> <p>2. 傻傻玩桌遊</p>	6
第五週 - 第七週	堆比思	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人</p> <p>綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係</p> <p>語文/2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	堆比思的遊戲規則	<p>1 了解堆比思遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並覺察合宜的互動方式。</p> <p>3. 樂於參加討論且運用靈活詞句表達自己的意見。</p>	<p>1. 能專心參與堆比思的遊戲</p> <p>2. 能上台分享致勝的技巧與心情</p> <p>3. 能參加小組討論並表達自己的意見</p> <p>4. 各組分享試玩的心情與建議</p>	<p>1. 運用教學影片或說明書認識堆比思遊戲規則</p> <p>2. 小組競賽</p> <p>3. 引導學生動腦修改遊戲規則</p> <p>4. 引導學生反思可修正改進的地方</p>	<p>1. 堆比思教學網站</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sOKbqtSuMfs</p> <p>2. 堆比思桌遊</p>	6
第八週	誰是牛頭	<p>綜合/1a-III-1 欣賞並接納自己與他人</p> <p>綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情</p>	誰是牛頭王的遊戲規則	<p>1 了解誰是牛頭王遊戲規則。</p> <p>2. 參與桌遊遊戲並覺察合宜的互動方</p>	<p>1. 能積極參與誰是牛頭王的遊戲</p> <p>2 能培養策略思考能力</p>	<p>1. 教學影片或說明書認識誰是牛頭王遊戲規則</p> <p>2. 試玩誰是牛頭王</p>	<p>1. 誰是牛頭王教學網站</p> <p>https://www.youtube.com/</p>	6

第 (十) 週	王	感表達，並運用同理心增進人際關係 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切 表現 自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		式與 欣賞 團隊成員的優點。 3. 適切 表現 自己的角色和想法。	3. 能表達參加分組競賽的感受並反思自己可修正的地方。	3. 分組競賽及分享個人感受	watch?v=t1E0sidnHFk 2. 誰是牛頭王桌遊	
第 (十一) 週 - 第 (十三) 週	諾亞 闢 方 舟	綜合/1a-III-1 欣賞 並接納自己與他人 綜合/2a-III-1 覺察 多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係 語文/2-III-3 靈活 運用 詞句和說話技巧，豐富表達內容。	諾亞闢方舟的遊戲規則	1 了解諾亞闢方舟遊戲規則。 2. 積極參與桌遊遊戲並 覺察 合宜的互動方式。 3. 適時參與討論並 運用 靈活詞句表達個人觀點。	1. 能實際操作諾亞闢方舟的遊戲 2. 能參與諾亞闢方舟的遊戲並與隊員互助合作 3. 各小組能合作討論出諾亞闢方舟的新玩法並上台分享設計理念。	1. 教學影片或說明書認識諾亞闢方舟遊戲規則 2. 操作諾亞闢方舟 3. 學生動腦修改遊戲規則 4. 學生上台分享設計理念	1. 諾亞闢方舟教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=LkRgBXATqtg 2. 諾亞闢方舟桌遊	6
第 (十四) 週 - 第 (十六) 週	拉密	綜合/1a-III-1 欣賞 並接納自己與他人 綜合/2a-III-1 覺察 多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係 綜合/2b-III-1 參與各項活動，適切 表現 自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	拉密的遊戲規則	1 看懂教學影片說明書，了解拉密遊戲規則。 2. 參與桌遊遊戲並 覺察 合宜的互動方式與 欣賞 團隊成員的優點。 3. 適切 表現 自己的角色和想法。	1. 能說出拉密的遊戲規則並分享曾經玩過的經驗 2. 願意試玩拉密遊戲並分享自己實作的感受 3. 能與隊員團結合作參與小組競賽 4. 能上台發表參與競賽的心情及反思自己可改進的部分	1. 運用教學影片或說明書認識拉密遊戲規則 2. 分組試玩拉密 3. 小組合作競賽 4. 上台分享自己贏或輸的關鍵與如何改進	1. 拉密教學網站 https://www.youtube.com/watch?v=00H-KO4R1PI 2. 拉密桌遊	6

<p>第 (十七) 週 - 第 (二十) 週</p>	<p>創意 大師</p>	<p>語文/1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 語文/2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 綜合/2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係</p>	<p>規劃圖</p>	<p>1. 培養自創桌遊設計規劃圖的能力 2. 運用團隊合作與溝通力，發揮創意完成桌遊 3. 專心聆聽他人分享並適時回饋</p>	<p>1. 能設計出自創桌遊主題內容規畫圖。 2. 能以團隊合作溝通完成桌遊創作。 3. 能專注聆聽並回饋他組創意桌遊。 4. 回家與家人分享此遊戲</p>	<p>1. 引導小組討論桌遊主題 2. 實際書寫桌遊說明書 3. 學生製作創意桌遊 4. 小組上台發表分享 5. 學生表達與回饋對桌遊體驗的心得和建議</p>	<p>1. 桌遊設計 規劃圖</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-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、情緒障礙(0)人 ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 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> <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>
-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------