

三、嘉義縣民和國小 113 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	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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、 提升學生之間的競爭和合作，增加學生與人互動的機會和遊戲休閒的樂趣。				

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. 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

第 (三) 週 - 第 (七) 週	撲克牌好手	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。	1. 撲克牌	1.能專心聆聽老師介紹撲克牌。 2. 體會學習玩撲克牌的樂趣和成就感，主動尋找遊戲夥伴並遵守遊戲規則。	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(撿紅點)：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	5 節

第 (八)週 - 第 (九)週	認識井字棋	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。	1.井字棋	1.能專心聆聽老師介紹井字棋 2. 體會學習井字棋的樂趣和成就感，主動學習新的井字棋遊戲，並遵守遊戲規則。	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、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	網路影片 井字棋	2 節
第 (十)週 - 第 (十一)週	你會玩五子棋嗎？	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。	1.五子棋	1.能專心聆聽老師介紹五子棋。 2.體會學習五子棋的樂趣和成就感，主動學習新的五子棋遊戲，並遵守遊戲規則。	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、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	網路影片 五子棋	2 節
第 (十二)週 - 第 (十五)週	跳著玩的棋	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。	1.跳棋	1.能專心聆聽老師介紹跳棋。 2.體會學習跳棋的樂趣和成就感，主動學習新的跳棋遊戲，並遵守遊戲規則。	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、介紹跳棋和玩法： 先將一種顏色的 <u>棋子</u> 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。 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。 活動三、實地操作	網路影片 跳棋	4 節

第 (十 六) 週 - 第 (二 十) 週	棋 子 上 有 字 的 象 棋	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。	1.象棋	1.能專心聆聽老師介紹象棋。 2.體會學習象棋的樂趣和成就感，主動學習新的象棋遊戲，並遵守遊戲規則。	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	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 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 活動三、師生玩法示範： 活動四、學生實地操作： 總結成果發表 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，各組為擂台關主守擂，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。	網路影片 象棋	5 節
		教材來源	☐選用教材 () ☒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	☒無 融入資訊科技教學內容 ☐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：☒無 ☐有-自閉症()人、肢體障礙()、腦性麻痺()人(/人數) ※資賦優異學生：☒無 ☐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)：學生無相關需求調整。 特教老師姓名：葉倉佑、吳如婷 普教老師姓名：陳瑞芬							

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。