## 嘉義縣平林國小114學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

	1	I	1					Τ
年級	三-六年級	年級課程 主題名稱	桌遊樂園		課程 設計者	陳俐雯	總節數/學期 (上/下)	40/上學期
符合 彈性 課程 類型	☑第二類 ☑社		F文□服務學習	'□戶外教育□班際或校際交流□ - 以複選)	]自治活動	□班級輔導		
學校願景	學習經驗,培養 素養,營造親師	《學校」: 陪孩子創造美好的孩子符應未來生活與發展的生都洋溢幸福感的校園。 力、品格力、美感力、創新	與學校願景 呼應之說明	<ol> <li>對學生進行評估後,適性規畫</li> <li>透過實際操作桌遊培養專注力</li> <li>藉由遊戲過程中的人文溝通互</li> </ol>	與邏輯思	考能力,幫助其	發揮潛能。	<b>展</b> 。
總綱松素養	律負責的態度 日常生活問題。 E-A3 具備擬定 創新思考方式: E-C2 具備理解動,並與團隊后 E-A1 具備良好	方法,培養思考能力與自 ,並透過體驗與實踐解決 計畫與實作的能力,並以 ,因應日常生活情境。 他人感受,樂於與人互 伐員合作之素養。 的飲食生活習慣,以促進 ,並認識個人特質,發展保	課程目標	1. 適性 <mark>擬定</mark> 合適桌遊,藉由桌遊 力、邏輯思考、應變能力、問題 2. 透過自行設計桌遊的活動,激 應用於日常生活情境中。 3. 透過桌遊探索活動,培養學生 人感受,在團隊合作互助共好, 4. 透過桌遊的活動,提升學生具	<b>解</b> 決及多 發學生擬 在團隊互 提升學生	元探索,幫助學 定計畫與實作的 動中溝通互動能 的人際關係。	生發揮潛能。 能力,培養創業 力,能積極參	<sup>所思維能力,</sup> 與、理解他
議題融入	*應融入 □性別	削平等教育 □安全教育(交通	安全) □戶外	<b>教育(至少擇一) 或 □其他議題_</b>	(判	生必選)		

融入議質內

例如:

教學 進度	單元 名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第 ( 週 - 第 ( 週	快疊、火會話 Family	[ 1a-III-1/	1. 2. 桌史「疊柴話 Fa M J B 上 W M 全 H N N N N N N N N N N N N N N N N N N	1. 說級於 與與介更 與與於 與與於 與與於 與與於 與與於 與與於 與與於 與與	1. 2	活動一:什麼是桌類範 主 : 什麼是 主 : 什麼是 是 : 一 : 一 : 一 : 一 : 一 : 一 : 一 : 一 : 一 :	1. 桌遊歷 介快、说話 「你說話」 「不說話」 「不說話」 「不說話」 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是 「是	8
第 (5) 週 -	妙說人、得沙語書	綜 1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。 綜 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	「妙語說書 人、得分沙 拉」桌遊	1. 運用「妙語說書 人、得分 沙拉」規則說明書與欣賞教 學影片,培養語文表達和團 隊合作能力。 2. 參與操作「妙語說書人、得	1. 能說出「妙語說書 人、得分沙拉」的遊 戲步驟、規 則、策略 與技巧。 2. 能分享 「妙語說	1. 學生分組共同閱讀遊戲規則說明書,各組輪流上台接力說出遊戲規則。(1節) 2. 教師播放網路教學影片,讓學生比對剛剛上台說出的規則是否正確,并用書下表際可能明明	1.「妙語說書人/得分沙拉」桌遊2.遊戲規則說明書	8
(8)	沙拉	作達成共同目標。 綜 2a-III-1/覺察多元		分沙拉」桌遊,從中學習遊 戲策略與技巧, 並透過桌	書人、得分沙拉」桌遊 感受。	確,並思考下次如何說明規則會 更清晰。(1節)	3. 桌遊影片 https://www.	

		性別的互動方式與情感 表達,並運用同理心增 進人際關係。 健 1a-II-2 了解促進健 康飲食生活的方法。 健 1b-II-2 辨別生活情 境中適用的健康飲食技 能和生活技能。 健 2b-II-2 願意改善個 人的健康習飲食慣。		遊自我覺察與自我接納。 3.藉由團隊合作腦力激盪,討論「妙語說書人、得分沙拉」的新玩法,培養創新思維與實踐力。 4.藉由「妙語說書人、得分分拉」桌遊,從中了解促進健康飲食生活的方法,辨別生活情境中適用的健康飲食技能,改善個人的健康習飲食	3. 各組能合作討論出 「妙語說書人、得分 沙拉」的新玩法。		說明遊戲步驟及規則後,學生分 組體驗桌遊。(2節) 教師巡視協助解決遊戲中遇到的 問題,第一輪結束,小組成員彼 此分享遊戲策略及技巧,再開始 下一輪遊戲。(2節) 分享此次桌遊體驗反思 , 並列 舉此次桌遊的優缺點,完成後學 生自由到各組參觀,更深入了解	youtube.co m/watch?v=g fbeG5au_bo	
第	拉密	綜 la-III-1/欣賞並接	「拉密」、	1. 運用「拉密」、	1. 能說出「拉密」、	1.	他人想法。(2節) 學生分組共同閱讀遊戲規則說明	1「拉	
(9)	<b>幼</b> 坛	納自己與他人。 綜 2b-III-1/參與各項	「終極密	「終極密碼」規則說明書與	「終極密碼」的遊戲		書,各組輪流上台接力說出遊戲 規則。(1節)	密」、「終極	
週	終極密碼	添 2D-111-1/多與合填 活動,適切表現自己在	碼」桌遊	教學影片,培養語文表達和 團隊合作能力,欣賞並接納	步驟、規則、策略與 技巧。	9	规则。(1即) 教師播放網路教學影片,讓學生	密碼」桌遊2.遊戲規則 說	
- 第	省物	图體中的角色,協同合		自己與他人。	投づ。   2. 能分享 「拉密」、	۷.	教師播放納哈教学彩月, 議学生 比對剛剛上台說出的規則是否正	明書 明書	
が (12 )		性達成共同目標。		2. 參與操作「拉密」、「終	「終極密 碼」桌遊感		確,並思考下次如何說明規則會	3. 桌遊影片	
週		綜 2a-III-1/覺察多元		極密碼」桌遊,覺察遊戲策	受,並欣賞他人觀		更清晰。(1節)	https://www.	
•		性別的互動方式與情感		略,從中學習排列組合、創	點。	3.	師透過示範、演練等方式,再次	youtube.com/	
		表達,並運用同理心增		新規劃與決斷分析能力,並			說明遊戲步驟及規則後,學生分	watch?v=00	
		進人際關係。		能在過程中覺察,適時表達			組體驗桌遊。(2節)	HKO4R1PI	8
				自己的想法和感受。		4.	教師巡視協助解決遊戲中遇到的	https://www.	
							問題,第一輪結束,小組成員彼	youtube.com/	
							此分享遊戲策略及技巧,再開始	watch?v=dT0	
							下一輪遊戲。(2節)	iaTCvVrg2	
						5.	分享此次桌遊體驗反思 , 並列		
							舉此次桌遊的優缺點,完成後學		
							生自由到各組參觀,更深入了解		
							他人想法。(2節)		

本主然否融入訊科	入資	■無 融入資訊科技教 □有 融入資訊科技教		)節 (以連結資訊科技	議題為主)				
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)					
		創意的多樣性表現。				4.	選最熱門的自創桌遊。(1節) 分享桌遊課程的心得與收穫。(1 節)		
		享並欣賞生活中美感與			桌遊回饋。		最喜歡的自創或自備桌遊,並票		
週		綜 2d-III-2/體察、分		美的想法和感受。	戲,並給予他組創意		遊體驗的心得和建議,說出自己		
( 20)		作達成共同目標。		獲,分享自己對桌遊創意之	歡或最擅長的自創遊	3.	學生回饋對其他組自創或自備桌		8
第		團體中的角色,協同合		後,體察自創桌遊的心得收	2. 表達自己最欣賞喜		遊的樂趣。(4節)		
_		活動,適切表現自己在		2. 學生欣賞自創或自備桌遊	紹。		遊,從中探索和欣賞他組自創桌		
週		   綜 2b-III-1/參與各項		色,並帶領同學參與體驗。	自備桌遊的的內容介	2.	學生分組體驗創意自創或自備桌		
(17)	樂	納自己與他人。		的自備或自創桌遊玩法、特	創桌遊,講解自創或		桌遊發表分享會。(2節)	遊	
第	 桌遊	綜 1a-III-1/欣賞並接	自創桌遊	1. 運用合宜的方式,分享各組	1. 能上台報告發表自	1.	小組輪流上台,進行自創或自備	自創或自備桌	
		題,豐富生活內涵。					70/2 OAC (EM)		
		與創意,解決生活問			元成 来 <i>新</i> TF 时 成 时		完成包裝。(2節)		
		「「「「 「 「綜 2d-III-1/運用美感			完成桌創作的成品。		學生將設計好的桌遊製成成品,並		
		團體中的角色,協同合 作達成共同目標。			遊,遇到多元意見時 能溝通並解決問題,		明書,實際書寫桌遊說明書,並替自製桌遊命名。(2節)		
		活動,適切表現自己在		造美感完成桌遊。	際操作創作特色桌	4.	參考本學期玩過桌遊的遊戲規則說 四書, 藥幣書寫 点游说四書, 并非		
週		綜 2b-III-1/參與各項		解決製作問題,發揮藝術創	3. 能運用小組合作實	١,	作規畫圖(1節)	的桌遊	8
(16 )		與負責的態度。		3. 參與團隊合作與溝通力,	題內容規畫圖。	3.	小組討論桌遊主題,並設計桌遊創	4. 可自備家中	
<b>第</b>		行學習計畫, <del>培養</del> 自律		力,創造趣味桌遊。	識,設計自創桌遊主		出設計桌遊的重要要素, (1節)	重	
-		綜 1b-Ⅲ-1/規劃與執		2. 培養規劃自創桌遊的設計能	2. 能應用所學桌遊知	2.	引導學生從遊戲規則說明書中,找	3. 桌遊設計規	
週	家	創意的多樣性表現。		遊趣味之美。	得和收獲。		桌遊課程的心得與收穫。(2節)	明書	
( 13 )	設計	享並欣賞生活中美感與	2. 趣味桌遊	的特色,且能欣賞與分享桌	期體驗特色桌遊的心		回顧本學期玩過的桌遊,學生分享	2. 遊戲規則說	
第	桌遊	綜 2d-III-2/體察、分	1. 桌遊	1. 能體察這學期不同桌遊遊戲	1. 能說出並欣賞這學	1.	運用教學影片及說明書,帶領學生	1. 桌遊影片	

特教需求

※身心障礙類學生: ☑無 □有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( )人

※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)

學生

※課程調整建議(特教老師填寫):

課程調整

普教老師簽名:陳俐雯