

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

年級	三~六年級	年級課程主題名稱	三~六 年級桌遊社團	課程設計者	汪明怡	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼應之說明	一、透過桌遊引發學習的動力，享受學習。 二、從遊戲中陶冶性情，發展健康的人際關係與同儕間培養良好的互動關係。 三、藉由不同的遊戲規則，訓練邏輯與思考能力。			
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-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-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、從遊戲中找到學習的樂趣，促進身心健全發展。 二、藉由不同的遊戲規則培養良好的人際互動關係，與良好的個人習慣。 三、探索遊戲內容並培養思考邏輯能力。 四、透過遊戲體驗，培養同理心，勝不驕敗不餒。			
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題____(非必選) 議題已融入於五年級的「活力同仁」課程						

融入議題實質內涵								
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	妙語說書人	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜合 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。	1. 認識說書人桌遊玩法。 2. 圖卡想像與口語表達。 3. 欣賞圖卡插畫之美。	1. 具備聆聽與思考說書人口述話語的能力。 2. 說書人能運用適當的語詞來表達手中的圖卡。 3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。 4. 能透過說書人桌遊的圖卡認識與欣賞插畫，增進彼此對於圖卡認知與群體互動。	1. 票選出最佳妙語說書人，以及經典說書圖卡，共5張圖卡。 2. 以分組回合制競賽，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊一：說書人 - 介紹桌遊「妙語說書人」內容配件。 - 講解遊戲規則與計分方式。 - 透過卡片圖像發揮創意與想像力。 - 說書人必須用一段話或一個詞、一首歌…來暗示自己所出的插畫圖卡。 - 其他玩家必須猜測說書人天馬行空的想像，或是用相似的情境混淆對手。 - 現場演示操作遊戲。 - 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說書人榮譽卡。	逸馬的桌遊小教室-妙語說書人Dixit-桌遊教學試玩 #12 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA	5

		藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。 1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。						
第(6)週 — 第(10)週	諾亞方舟	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 健康 3b-II-1 透過模仿學習，表現基本的自我調適技能。 綜合 2a-II-1 覺	1. 認識諾亞方舟的故事。 2. 認識諾亞方舟桌遊 玩法 。 3. 訓練空間感與手指平衡力。 4. 認識方舟動物 與其習性 。 5. 生命教育	1. 能專注聆聽諾亞方舟的故事，了解猶太教經典故事背景。 2. 能透過放置動物模型過程中，觀察與學習模仿手指平衡技巧。	1. 以賓果連線方式，將方舟 50 種動物中任意挑選 30 種，進行賓果遊戲，最快連成 5 條線者獲勝，並得到積分。 2. 分組積分賽，進行諾亞方舟遊戲選出諾亞方舟平衡王。	桌遊二：諾亞方舟 1. 透過影片介紹諾亞方舟的故事。 2. 介紹桌遊「諾雅方舟」內容配件。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過大大小小的動物模型，讓動物們全部搭上方舟，並且保持方舟平衡。 5. 藉由放置動物模型訓練重量平衡力與手部靈活感。 6. 配件中的動物介紹卡片，有各種語言介紹，讓玩家可以認識動物，並學習其他語言的動物說法。 7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，	逸馬的桌遊小教室-諾亞方舟 Noah's ark-桌遊教學試玩 #34 https://www.youtube.com/watch?v=os-M2T1zsl8	5

		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。 藝術 3-II-5 能透過藝術表現形式，認識與探索群己關係及互動。 1d-III-1 覺察生命的變化與發展歷程，實踐尊重和珍惜生命。		3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的群體互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。 能透過動物卡片認識 50 種動物，增進並了解動物習性；從遊戲互動中，覺察動物的生存與滅絕，能尊重與珍惜生命。	3. 綜合 1.2 積分，最高者獲得做亞方舟榮譽卡。	最後獲勝者，可獲得諾雅方舟榮譽卡。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	髒小豬	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 綜合 2a-II-1 覺	1. 髒小豬桌遊 2. 認識下雨與打雷天氣現象 3. 因果關係	1. 能專注聆聽髒小豬桌遊的背景故事。 2. 能從遊戲中運用自己的邏輯能力，並適當表達在遊戲過程中的情緒與感受。	1. 利用髒小豬中的配件卡，玩故事接龍遊戲，分組競賽，並選出最佳 MVP，優勝組獲得積分。 2. 以分組回合制競賽，髒小豬桌遊，積分累計最	桌遊三：髒小豬 1. 詢問大家對於豬有什麼樣的印象。 2. 介紹遊戲背景故事—粉紅小豬愛玩泥巴。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過遊戲中的動作圖卡，介紹下雨、打雷的天氣現象。 5. 粉紅小豬面對壞天氣的攻擊該如何防範，探討相對應的因果關係與邏輯推理。	逸馬的桌遊小教室-髒小豬 DRECKSAU-遊戲教學試玩#54 https://www.youtube.com/watch?v=...	5

		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。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	與邏輯推理。 1、	3. 能察覺自己在團體遊戲中合宜的溝通方式，遊戲互動中能展現良好和諧的溝通態度，勝不驕敗不餒。 4. 能了解下雨打雷天氣現象與相對應的防範措施，除了能將策略運用於遊戲群體互動外，還能從遊戲的天氣變化中，分析應用於日常生活當中。	高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	6. 遊戲目標：將自己的粉紅小豬全數變成髒小豬。 7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得髒小豬榮譽卡。	e.com/watch?v=NN7ecwALF4I	
--	--	--	-------------------------	---	------------------------	--	--	--

第 (16) 週 - 第 (20) 週	惡鄰亂鬥	數學 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-4 運用語調、表情和肢體等變化輔助口語表達。 綜合 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。 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	1. 惡鄰亂鬥桌遊 2. 加法乘法運用及數字比大小概念	1. 能從遊戲中展現自己的數字邏輯能力，並應用在遊戲過程中。 2. 能專注聆聽惡鄰亂鬥桌遊的背景故事。 3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。 能了解數理加乘關係，並運用於遊戲群體進行互動。	1. 分組進行九九乘法表節奏接力賽，每人至少正確完成三組拋問與接答。以完成組數進行積分賽。 2. 以分組回合制競賽，惡鄰亂鬥桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊四：惡鄰亂鬥 - 介紹遊戲背景故事—愛烤肉的鄰居。 - 講解遊戲規則與計分方式。 - 透過遊戲數字卡牌，熟習加法與乘法。 - 遊戲目標：吃下最少的牌敦，並將手上的牌出完。。 - 現場演示操作遊戲。 - 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得惡鄰亂鬥榮譽卡。	桌遊海城 惡鄰亂鬥 https://blog.xuite.net/taco_x0127/rx002/312666084-%5B%E8%A6%8F%E5%89%87%5D+%E6%83%A1%E9%84%B0%E4%BA%82%E9%AC%A5+Escalation%21	5
--	-------------	--	---	---	---	--	---	----------

		巧。					
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-智能障礙()人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/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): 1.個案抽象理解能力較弱，可教材調整(圖示、顏色提醒)、將步驟細分，降低個案理解的難度。 2.可調整評量方式，以口頭問答、選擇、觀察或操作評量為主，讓個案學習更具信心。 3.給予特殊生參與和發表的機會，鼓勵他們表達、給予較長的回應時間、同儕救援或引導提示。 4.分組時可與較穩定的學生安排一組，讓個案有模仿對象，以利融入課程。 5.個案非常容易分心，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排需遠離出入口或窗戶、接近老師，以減少干擾，並方便老師給予提醒。 特教老師姓名：王瑜漩 普教老師姓名：汪明怡						

填表說明：

- 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
- 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
- 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

年級	三~六年級	年級課程主題名稱	三~六 年級桌遊社團	課程設計者	汪明怡	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校願景	熱誠、關懷、審美、健康		與學校願景呼應之說明	一、透過桌遊引發學習的動力，享受學習。 二、從遊戲中陶冶性情，發展健康的人際關係與同儕間培養良好的互動關係。 三、藉由不同的遊戲規則，訓練邏輯與思考能力。			
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-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-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、從遊戲中找到學習的樂趣，促進身心健全發展。 二、藉由不同的遊戲規則培養良好的人際互動關係，與良好的個人習慣。 三、探索遊戲內容並培養思考邏輯能力。 四、透過遊戲體驗，培養同理心，勝不驕敗不餒。			
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題__ (非必選) 議題已融入於五年級的「活力同仁」課程						

融入 議題 實質 內涵								
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)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	木 林 森 處	綜合 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 3d-III-1 實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。 語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 2-III-7 與他	1. 木林森處桌遊 2. 認識亞馬遜熱帶雨林生態 3. 環境教育 認識阿莫比樹	1. 能關注地球環境問題，了解破壞雨林對環境影響。 2. 能表達對生活環境的關懷，懂得與自然生態和平共處。 3. 從遊戲中能覺察環境問題，實踐與落實友善環境的行動。 4. 能專注聆聽木林森處桌遊的背景故事。 5. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，展現良好和諧的互動與溝通態度，能尊重	1. 完成亞馬遜森林冒險闖關學習單。 2. 以分組回合制競賽，木林森處桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊一：木林森處 1. 介紹遊戲背景故事—熱帶雨林生態。 2. 透過影片《Once Upon a Forest》了解美麗的地球"綠肺"之處(亞馬遜熱帶雨林)。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過遊戲認識阿莫比樹與雨林動物。 5. 遊戲目標：盡可能擴大自己的樹林，維持生態平衡。並避免人類的電鋸出現在自己的樹林中。 6. 現場演示操作遊戲。 7. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得木林森處榮譽卡。	《Once Upon a Forest》 https://youtu.be/MdA_d7zldo 木林森處規則 https://reurl.cc/QdVr9q	5

		人溝通時能尊重不同意見。 綜合 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。 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。		他人的意見，勝不驕敗不餒。 6. 能了解雨林生態與破壞雨林的因素，並運用於遊戲群體間做互動。 5.				
第 (6) 週 - 第 (10) 週	拉密數字牌	數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見應用問題。	1. 拉密數字牌桌遊玩法。 2. 數字與顏色的排列組合。	1. 能觀察並分析牌面的數字，簡單運用數字順序做出各種數字與顏色的排列組合。 2. 能專注聆聽遊戲規則。	1. 拉密 33 組數大挑戰：限時 5 分鐘每組以整副拉密牌湊出最多排列組合者，可得到積分。 2. 以分組回合制競賽，拉密數字牌桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊二：拉密數字牌 1. 拉密數字牌又稱為以色列人的麻將。 2. 介紹桌遊「拉密數字牌」內容配件。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 透過數字 1~13 與紅藍橘黑四種顏色，作相對應的排練組合。 5. 玩家首次出牌數字加起來必須大於 30 必須，稱之「破冰」 6. 遊戲目標：最快出完手上的數字牌為優勝。	拉密數字牌 Rummikub 桌遊規則教學 https://www.youtube.com/watch?v=...	5

		語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 綜合 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。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	3. 數字邏輯訓練。	3. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。 4. 能從遊戲中判讀手中所獲取的數字牌資源，並分析如何出牌以及移動牌組解決所屬輪次的數字牌組問題。		7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲： 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說拉密榮譽卡。	ch?v=3F9F0kAyWPQ	
第 (11) 週 - 第 (15) 週	水瓶座	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 綜合 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表	1. 了解水瓶座桌遊 2. 認識宇宙大第五元素。	1. 能專注聆聽遊戲規則。 2. 能察覺自己由團體遊戲中的溝通方式，能展現良好和諧的互動與溝通態度，勝不驕敗不餒。	以分組回合制競賽，水瓶座牌桌遊，積分累計最高者可獲得專屬桌遊榮譽卡一張。	桌遊三：水瓶座 1. 說明元素王國的背景故事。 2. 介紹桌遊「水瓶座」內容配件。 3. 講解遊戲規則與計分方式。 4. 認識遊戲內五種元素卡，也代表宇宙大地象徵。 5. 藉由拼圖的概念串接相同元素卡，同時注意長、短邊的連接必須相同。	【勃根地桌遊】水瓶座 Aquarius 桌遊教學影片 https://www.youtube.com/watch?v=3F9F0kAyWPQ	5

		達自己的想法和感受。 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。 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	3. 長方形圖形， 長短邊串接。 4. 遊戲策略運用。	3. 能觀察並分析牌面上的元素組合，透過功能卡記憶自己及對方任務，思考遊戲策略，且能靈活運用遊戲功能卡。	6. 遊戲目標:最快擴張七張相同元素者獲勝。 7. 現場演示操作遊戲。 8. 實際演練遊戲。 小組遊戲: 分為四組，進行回合晉級賽制，最後獲勝者，可獲得說水瓶座榮譽卡。 桌遊四:叢林挑戰賽	com/watch?v=WTxyRS3WAgQ	
--	--	---	---	---	---	--	--

特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生：☐無 ☒有-智能障礙()人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：☒無 ☐有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.個案抽象理解能力較弱，可教材調整（圖示、顏色提醒）、將步驟細分，降低個案理解的難度。 2.可調整評量方式，以口頭問答、選擇、觀察或操作評量為主，讓個案學習更具信心。 3.給予特殊生參與和發表的機會，鼓勵他們表達、給予較長的回應時間、同儕救援或引導提示。 4.分組時可與較穩定的學生安排一組，讓個案有模仿對象，以利融入課程。 5.個案非常容易分心，上課時桌上僅放該堂課需要的學用品。座位安排需遠離出入口或窗戶、接近老師，以減少干擾，並方便老師給予提醒。 特教老師姓名：王瑜漩 普教老師姓名：汪明怡
-------------------	--

填表說明：

4. 第一類課程需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
5. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。