

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

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/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	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。			
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) 戶外教育及性別平等教育議題已於本年段【第一類】跨領域統整性探究課程及【第四類】其他課程融入。						
融入 議題	例如：戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。						

實質 內涵		說明: 每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中						
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 (一) 週 - 第 (二) 週	走 迷 宮	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 <u>生活</u> 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	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 <u>生活</u> 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1. 撲克牌 2. 玩法 3. 遊戲夥伴 4. 遊戲規則	1.能專心聆聽老師介紹撲克牌。 2.能主動學習撲克牌的玩法 3.能體會撲克牌桌遊的學習樂趣 4.遵守撲克牌玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務	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	網路影片 撲克牌	5 節
--	--------------	--	---	--	--	--	---------------------	------------

					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。		
--	--	--	--	--	---	--	--

第 (八) 週 - 第 (九) 週	認識井字棋	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆 聽的習慣，尊重對 方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的 樂趣和成就感，主 動學習新的事物。 <u>生活</u> 7-I-4 能為共同的 目標訂定規則或方 法，一起工作並完 成任務。	1.井字棋 2.玩法 3.遊戲夥 伴 4.遊戲規 則	1.能專心聆聽老師介紹井字棋 2.能主動學習井字棋的玩法 3.能體會井字棋桌遊的學習樂趣 4.遵守井字棋玩法所訂定的規則，完成 合作性遊戲任務	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？	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 <u>生活</u> 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1.五子棋 2.玩法 3.遊戲夥伴 4.遊戲規則	1.能專心聆聽老師介紹五子棋。 2.能主動學習五子棋的玩法 3.能體會五子棋桌遊的學習樂趣 4.遵守五子棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務	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	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 <u>生活</u> 7-I-4 能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1.跳棋 2.玩法 3.遊戲夥伴 4.遊戲規則	1.能專心聆聽老師介紹跳棋。 2.能主動學習跳棋的玩法 3.能體會跳棋桌遊的學習樂趣 4.遵守跳棋玩法所訂定的規則，完成合作性遊戲任務	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： 先將一種顏色的棋子全部放在一個角上，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	<u>語文</u> 1-I-1 養成專心聆 聽的習慣，尊重對 方的發言。 <u>生活</u> 3-I-3 體會學習的 樂趣和成就感，主 動學習新的事物。 <u>生活</u> 7-I-4 能為共同的 目標訂定規則或方 法，一起工作並完 成任務。	1.象棋 2.玩法 3.遊戲夥 伴 4.遊戲規 則	1.能專心聆聽老師介紹象棋。 2.能主動學習象棋的玩法 3.能體會象棋桌遊的學習樂趣 4.遵守象棋玩法所訂定的規則，完成合 作性遊戲任務	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： <u>總結成果發表</u> 活動五：期末闖關擂台 1. 本學期學習到的桌遊遊戲設為關	網路影 片 象棋	5 節
--	--	---	--	---	---	---	-------------------------	------------

						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。		
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-學習障礙(4)人、情緒障礙(1)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. 學習障礙學生的觀察及思考能力較弱，因此在撲克牌活動中建議教師給予充分時間思考或從旁引導學生進行活動。 2. 學習障礙學生的理解力較弱，因此可能無法清楚了解遊戲規則，建議教師可在遊戲前請同儕示範或安排能力佳的同儕協助。 3. 情緒障礙學生在活動過程中可能會與人發生衝突，建議教師可將學生安排在附近，若有狀況方便教師及時處理。 4. 分組活動時，除了按照學生能力進行分組外，也建議教師將情緒穩定的同儕和情障學生分在一組，可減少學生發生衝突的情況。						

	特教老師姓名：吳如婷、余兒霈 普教老師姓名：陳瑞芬
--	------------------------------

填表說明：

1. 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
2. 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。
3. 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。