

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐（ 年級和 年級）否☒

年級	五年級	年級課程 主題名稱	桌上型益智遊戲	課程 設計者	黃培軒	總節數/學期 (上/下)	20/上學期 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	Cheer！朴子溪畔的英創國際魔法學院！ 1. 熱情關懷 (Concern)：培養大同孩子積極關注在地人文與國際議題的情懷。 2. 樂學健康 (Health)：培養大同孩子樂於學習，擁有正向健康、自信好品格。 3. 自主探索 (Exploration)：培養大同孩子擁有自主學習、思考探究的素養。 4. 溝通表達 (Expression)：培養大同孩子主動與人溝通、表達想法的勇氣。		與學校願 景呼應之 說明	1. 透過桌遊培養專注力與邏輯推理能力，藉由桌遊實踐課程，培養積極進取的態度，強化溝通表達能力，並在過程中落實實踐篤行，展現終身樂學健康成長的學習目標。 2. 以分組合作模式，樂於與同儕分享與溝通，分析並評估學生的身心特質與生活背景，設計具自主探索的學習活動，發揮創意潛能，達成熱情關懷與全人發展的學習目標。			

		5. 實踐篤行 (Resolution) : 培養大同孩子具備恆毅力， 能實踐所學把事做好。						
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	1. 在課程活動中，培養積極參與探索問題的能力，透過體驗與實踐，發揮團隊合作的精神，促進身心健康發展。 2. 具備擬定策略的能力，培養孩子們面臨困難與挑戰時的創新決策能力，因應於日常生活的互動中。 3. 透過與他人共同進行遊戲，理解他人感受，培養其溝通合作、遵守遊戲規則、樂於實踐「勝不驕、敗不餒」的精神等良好品德。 4. 藉由桌遊遊戲的互動來提升同學間的團隊成員合作及益智力以達到同學交流的目的，減少 3C 產品對學生的影響。				
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)							
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 (2) 週	不 插 電 的 遊 戲	綜 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。	1. 「桌遊」的概念及其由來 2. 「妙語說書人」 3. 「桌遊」的禮貌與精神	1. 介紹「桌遊」的概念及其由來，運用「妙語說書人」教學影片學習遊戲策略與技巧，培養語文表達和人際互動能力。 2. 參與「桌遊」的課程，體會團隊合作的重要性，適切表現「桌遊」的禮貌與精神，協同合作達成共同目標。	1. 各小組能合作討論覺察出妙語說書人的新玩法。 2. 每生能透過遊戲學習遵守團隊規範以及發展人際關係。 3. 每生能說出組員的名字，專心聆聽教師講解桌遊禮貌與精神與桌遊的規則。	(一)準備活動： 1. 學生觀賞妙語說書人桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 學生理解桌遊定義。 2. 學生透過教學影片及透過講解、示範、演練等方式，說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則。 3. 學生能瞭解各種桌遊的型式及其角色。 (三)綜合活動： 學生表現出「妙語說書人」的禮貌與技巧。	1. 妙語說書人桌遊影片 2. 妙語說書人 https://www.youtube.com/watch?v=gfbeg5au_bo	2
-------------------------------------	----------------------------	--	--	--	--	---	---	---

第 (3) 週 - 第 (4) 週	初 體 驗	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜 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。	1. 桌遊的排列組合 2. 桌遊的運作情形	1. 參與小組討論，靈活運用排列組合，表達創新規劃與決斷分析能力。 2. 覺察桌遊的運作情形，樂於與他人互動討論，並運用同理心增進人際關係。	1. 每生能覺察關於桌遊的禮貌與精神，樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。 2. 每組能討論出靈活運用的排列組合，完成各組分享報告。	(一)準備活動： 1. 學生觀賞桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 學生思考桌遊影片中給的意義。 2. 與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 (三)綜合活動： 學生歸納「桌遊」的禮貌與技巧。	1. 桌遊影片 2. 各式桌遊牌 https://www.youtube.com/watch?v=zTHx fv7uz44 https://www.youtube.com/watch?v=63hp80r296Q	2
--	----------------------	--	----------------------------------	--	--	--	---	----------

第 (5) 週 - 第 (7) 週	撲克牌 加減 小遊 戲： 撲克 99	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。	1. 桌遊的最佳抉擇 2. 把牌的效益變為最大化	1. 靈活運用自己所覺察、理解的知識，表達桌遊的最佳抉擇。 2. 參與撲克牌99遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作達成把牌的效益變為最大化。 3. 實際分組操作，驗收成果，能欣賞與接納自己與同儕的想法。	1. 每生能認真參與撲克牌99遊戲，展現積極投入的態度。 2. 每生能活用基本數學加減運算，進行活動。 3. 每生能與人友善互動，願意夥伴共同完成遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察尊重、溝通以及合作的態度。	(一)準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」，說出撲克牌的內容，如花色、數字等關聯性。。 (二)發展活動： 1. 學生探討「撲克牌99」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 4. 討論、改變策略與應用。 (三)綜合活動： 意見發表:由學生歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。	卡牌「撲克牌」	3
-------------------------------------	-----------------------------------	---	--	---	---	---	---------	---

第 (8) 週 - 第 (9) 週	撲克牌配對遊戲： 檢紅點	國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 國2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 綜1a-III-1/欣賞並接納自己與他人。	1. 撲克牌檢紅的最佳抉擇。 2. 牌組成最大分數 3. 思考能力	1. 靈活運用自己所覺察、理解的規則，表達最佳抉擇。 2. 參與撲克牌檢紅點遊戲時，遵守遊戲規則，協同合作思考將手上的牌組成最大分數。 3. 進行撲克牌檢紅點遊戲，靈活運用思考能力，表達自己的想法。 4. 透過分組遊戲，學會欣賞並接納自己與他人。 5. 透過遊戲中，出牌對應數字和為10，教導學生數學補數的應用。	1. 每生能認真參與撲克牌檢紅點遊戲。 2. 每生能活用基本數學加法及配對運算，進行檢紅點遊戲。 3. 每生能與人友善互動，共同完成撲克牌檢紅點遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察如何展現尊重的態度。	(一)準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」。 (二)發展活動： 1. 學生摸索桌遊「撲克牌檢紅點」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： a. 學生歸納「撲克牌」的禮貌與技巧。 b. 請同學發表對於檢紅點遊戲的關鍵技巧及注意的事項。	卡牌「撲克牌」	2
--	-------------------------	--	--	---	---	--	----------------	----------

第 (10) 週 - 第 (12) 週	撲克牌排列組合：十三支	綜2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 國 2-III-3/靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容 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，協同合作達成共同目標。	1. 撲克牌大老二遊戲的規則與玩法。 2. 將手上的牌組成最大贏家 3. 桌遊的獨創性 4. 桌遊創意之美的想法和感受	1. 參與撲克牌十三支遊戲，適切表現自己，欣賞與接納他人，協同合作達成共同目標。 2. 靈活運用所習的知識，豐富表達如何將手上的牌組成最大贏家。 3. 欣賞桌遊的獨創性和表達回饋。 4. 參與小組合作，適切表現自己對桌遊創意之美的想法和感受，展現合宜的互動與關懷團隊的成員。	. 每生能學會撲克牌十三支基礎玩法與技巧。 2. 每組能與人友善互動，願意共同完成撲克牌十三支遊戲，展現尊重、溝通的態度。 3. 每組能實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果。	(一)準備活動： 1. 學生觀察「撲克牌」。 (二)發展活動： 1. 學生聆聽撲克牌十三支規則講解示範。 2. 學生實際操作練習。 3. 討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 學生歸納「十三支」的禮貌與技巧。	卡牌「撲克牌」 https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E5%8D%81%E4%B8%89%E5%BC%B5	3
--	--------------------	---	---	---	--	---	---	----------

第 (13) 週 - 第 (14) 週	拉 密 數 字 牌	綜 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 1a-III-1/ 欣 賞 並 接 納 自 己 與 他 人。 國 2-III-3/靈活運 用詞句和說話技 巧，豐富表達內 容。	1. 「拉 密」、「終 極密碼」的 遊戲規則。 2. 桌遊拉 密遊戲的 優缺點 3. 遊戲策 略	1. 與同學進行拉密遊戲時，覺察遊 戲規則，並能運用同理心包容組 員。 2. 能欣賞「拉密」、「終極密碼」 桌遊遊戲的優缺點，並接納自己與 他人的想法。 3. 靈活運用「拉密」、「終極密 碼」思考遊戲策略，適時表達自 己的想法和感受。覺察理解各種排列 組合的出法。	1. 每生能欣賞寫出「拉密」、 「終極密碼」遊戲步驟、規則、 策略等設計的優缺點。 2. 每生能與人友善互動溝通， 透過討論與他人分享遊戲的策 略。 3. 每組能運用「拉密」、「終 極密碼」說出多元的遊戲策略。 4. 每生能將「拉密」、「終極 密碼」桌遊的技巧與家人分享。	準備活動： 1. 學生觀賞拉密、終極密碼桌遊影 片。 (二)發展活動： 1. 學生觀看教學影片及透過講解、 示範、演練等方式，理解「拉密」、 「終極密碼」遊戲步驟及規則。 2. 學生探索桌遊「拉密」中的排列組 合；分享桌遊「拉密」的遊戲策略。 3. 分組實際操作練習，討論、改變策 略與應用。 4. 學生在學習單紀錄桌遊體驗反 思，並列舉「拉密」、「終極密碼」 桌遊的優缺點。 (三)綜合活動： 學生為遊戲總結與回饋。	1. 拉密、終 極密碼桌 遊 2. 拉密、終 極密碼的 教學影片。 https://w ww.youtub e.com/wat ch?v=qIo7 k00QFLY https://w ww.youtub e.com/wat ch?v=KEWO pX8ikNM	2
--	----------------------------------	--	---	---	--	--	---	----------

第 (15) 週 - 第 (17) 週	卡 牌 配 對 遊 戲	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，協同合作達成共同目標。 國 2-III-3/靈活運用 詞句和說話技巧，豐富表達內容。	1. 最佳選擇 2. 牌卡配對的方法	1. 依據自己所覺察、理解的知識，欣賞他人，做最佳選擇。 2. 參與牌卡配對遊戲，培養孩子思考，養成尊重合作的態度，協同合作達成共同的目標。 3. 靈活運用所學，與組員分享策略，表達所學內容。	1. 每生能專心聆聽教師講解桌遊規則。 2. 每組能遵守桌遊牌卡配對規範，積極參與桌遊牌卡配對的進行。 3. 每生能覺察如何與人友善互動，展現尊重、溝通以及合作的態度。	(一)準備活動： 1. 學生觀察「牌卡配對」。 (二)發展活動： 1. 學生探索桌遊「牌卡配對」規則。 2. 分組實際操作練習。 3. 透過討論與他人分享心得。 (三)綜合活動： 學生歸納「牌卡配對」的禮貌與技巧。	桌遊 「Matchify 牌卡」	3
--	--	--	----------------------------------	--	---	--	-----------------------------	----------

第 (18) 週 - 第 (20) 週	我是桌遊設計師	綜 1b-III-1/ 規劃 與執行學習計畫， 培養 自律與負責的 態度。	1. 自創桌 遊設計能 力 2. 團隊合 作與溝通 力	1. 培養 學生 規劃 自創桌遊設計能 力，創造趣味桌遊。	1. 每生能應用所學桌遊知識， 設計自創桌遊主題內容規畫 圖。 2. 每組能運用小組合作實際操 作創作特色桌遊，完成桌遊創 作的成品。 3. 每組能團隊合作溝通完成桌 遊創作，並體察分享出多元桌 遊的創意之美。 4. 每組能討論桌遊主題，並設 計桌遊創作規畫圖。 5. 每生能製作創意桌遊，並完 成包裝。 6. 每生能說出這學期學過的遊 戲並表達自己最欣賞喜歡或最 擅長的遊戲。 7. 每生能說出自己最喜歡或最 拿手的桌遊，並回饋他人在桌 遊課的正向表現。 8. 每組能說出自己桌遊最有美 感的特色，並分享學習心得和 收穫。	(一) 準備活動： 1. 學生觀察桌遊設計規劃圖 (二)發展活動： 1. 學生思考如何設計一份合適的桌 遊。 2. 小組討論主題並畫下設計圖。 3. 學生分組寫下桌遊設計書。 4. 學生完成自製桌遊遊戲並包裝。 (三) 綜合活動： 學生歸納「桌遊設計規劃圖。 (四)課程回顧： 1. 學生回顧這學期所有桌遊的遊戲 體驗。 2. 學生說出自己最喜歡的桌遊，票 選最熱門的自創桌遊。 3. 學生分享桌遊課程的心得與收 穫。	設計自己 的桌遊： https://w ww.youtub e.com/wat ch?v=UMPA KJRwrhg&t =9s https://w ww.youtub e.com/wat ch?v=W7hL GF0bfqc	3	
		綜 2d-III-1/ 運用 美感與創意， 解決 生活問題，豐富生 活內涵。 綜 d-III-2/ 體 察、分享並欣賞 生 活中美感與創意的 多樣性表現。		2. 運用 團隊合作與溝通力， 解決 製 作問題，發揮藝術創造美感完成桌 遊。 3. 體察、分享並欣賞 桌遊特色之 美。					
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(3)人、學習障礙(5)人、情緒障礙(1)人、自閉症(2)人共 11 人 ※資賦優異學生：☐無 ☒有- (一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 在組別中安排小老師，提供學生示範與協助。 2. 有的桌遊較難，如拉密涉及數量邏輯推理，須提供口語引導及協助或簡化難度。 3. 允許改變或調整規則，讓學生能參與。 4. 鼓勵學生的成功經驗，增強自信心及參與度。 特教老師姓名：林珮妤 普教老師姓名：黃培軒

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。