

三、嘉義縣 大同國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	六年級	年級課程 主題名稱	一同玩桌遊	課程 設計者	廖家賢	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.對學生進行評估後，適性規劃合適桌遊，以促進身心健康、樂活發展。 2.透過實際操作桌遊培養專注、邏輯思考與自主探索能力，幫助其發揮潛能。 3.藉由遊戲過程中的人文溝通互動，增進學生表達與團隊合作能力。			

	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 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 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。 具備理解他人感受，樂於互動，並與團隊成員合作之。	課程 目標	一、適性擬定合適桌遊，藉由桌遊體驗與實際操作的歷程，培養學生的專注度、記憶力、邏輯思考、應變能力、問題解決及多元探索，幫助學生發揮潛能。 二、透過自行擬定計畫、實作設計桌遊的活動，激發學生創新思維，並培養學生實踐力。 三、透過桌遊探索活動，培養學生在團隊互動中溝通互動能力，能積極參與、理解他人感受，在團隊合作互助共好，提升學生的人際關係。					
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 (3) 週	拉密、終極密碼	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。 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.桌遊歷史介紹簡報 2.「拉密」、「終極密碼」遊戲規則說明書、網路教學影片 3.「拉密」、「終極密碼」桌遊	1.欣賞桌遊歷史介紹簡報介紹，對桌遊有更進一步了解。 2.運用「拉密」、「終極密碼」規則說明書與教學影片，培養語文表達和團隊合作能力。 3.參與操作「拉密」、「終極密碼」桌遊，覺察遊戲策略，從中學習排列組合、創新規劃與決斷分析能力，並能在過程中適時表達自己的想法和感受。(SDG4)	1.學生能分享自己的桌遊經驗。 【分享表達】 2.能說出「拉密」、「終極密碼」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 3.能在學習單紀錄「拉密」、「終極密碼」桌遊感受，並欣賞他人觀點。(SDG4) 【反思活動】	活動一：什麼是桌遊？ 1.說明桌遊定義。 2.介紹桌遊的歷史發展—古埃及到現代（桌遊歷史介紹 ppt）。 3.桌遊經驗分享。 【和學生生活脈絡連結】 活動二：拉密、終極密碼 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。 【合作討論】 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，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3.教師透過示範、演練等方式，再次說明「拉密」、「終極密碼」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4.教師巡視協助解決「拉密」、「終極密碼」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。	1. 桌遊歷史介紹 ppt 2. 「拉密」、「終極密碼」桌遊 3. 遊戲規則說明書 4. 桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=00HKO4R1PI https://www.youtube.com/watch?v=dT0iaTCvVrg2 5.學習單	3
--	----------------	---	---	--	--	--	--	----------

						【省思分享】 5.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，完成後學生自由到各組參觀，更深入了解他人想法。 【省思分享】		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (4) 週 - 第 (6) 週	快手疊杯	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。 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.「快手疊杯」遊戲規則說明書、網路教學影片 2.「快手疊杯」桌遊	1.運用「快手疊杯」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「快手疊杯」桌遊，培養思考敏捷力和反應能力。 3.從「快手疊杯」遊戲過程，覺察同學在人際互動的特質。 4.藉由團隊合作腦力激盪，修改「快手疊杯」遊戲規則，培養創新思維與實踐力。(SDG4)	1.能說出「快手疊杯」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2.參與小組「快手疊杯」桌遊討論，說出增進反應速度的策略。 【分享表達】 3.能在學習單紀錄「快手疊杯」桌遊感受，並分享回饋小組同學，在活動中發現對方人際互動。 【反思活動】 4.各組能合作修改「快手疊杯」遊戲規則。(SDG4) 【具體作品】	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。 【合作討論】 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，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3.教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊杯」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4.教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，小組成員彼此分享增進反應速度的策略，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5.學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】 6.引導學生分組合作修改「快手疊杯」遊戲規則，並記錄在小白板上，完成後各組輪流上台發表。	1.「快手疊杯」桌遊 2.遊戲規則說明書 3.桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=4S1Oo7VhEa4 4.學習單 5.小白板	3
--	-------------	---	---	---	---	---	---	----------

						【實作】 【合作討論】		
第 (7) 週 - 第 (9) 週	誰是牛頭王	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。 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.「誰是牛頭王」遊戲規則說明書、網路教學影片 2.「誰是牛頭王」桌遊	1.運用「誰是牛頭王」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「誰是牛頭王」桌遊，培養覺察最佳數字區間的判斷力。 3.從「誰是牛頭王」遊戲過程，培養運用觀察力與同理心。(SDG4)	1.能說出「誰是牛頭王」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2.參與小組「誰是牛頭王」桌遊討論，並上台報告增進數字區間判斷力的技巧。 【分享表達】 3.能在學習單紀錄「誰是牛頭王」桌遊感受，並說出其他小組組員在桌遊活動進行中的心情感受想法。(SDG4) 【反思活動】	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。 【合作討論】 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，並思考下次如何說明規則會更清晰。 【省思分享】 3.教師透過示範、演練等方式，再次說明「快手疊杯」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4.教師巡視協助解決「快手疊杯」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，每組遊戲贏家上台分享遊戲策略及實作技巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5.學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，列舉「快手疊杯」桌遊的優缺點，以及在遊戲中發現組內同學的三個優點。 【省思分享】	1.「誰是牛頭王」桌遊 2.遊戲規則說明書 3.桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU 4.學習單	3

第 (10) 週 - 第 (12) 週	故事 骰	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。 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.「故事 骰」遊戲 規則說明 書、網路 教學影片 2.「故事 骰」桌遊	1.運用「故事骰」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「故事骰」桌遊，培養學 生創造力。 3.從「故事骰」遊戲過程，培養語言 組織能力和表達能力。(SDG4)	1.能說出「故事骰」的遊戲步 驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2.參與「故事骰」桌遊活動，和 團體共同合作進行故事接 龍。 【分享表達】 3.能在學習單紀錄「故事骰」桌 遊感受，並寫出今天印象最 深刻的故事。(SDG4) 【反思活動】	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。 【合作討論】 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，並思考下次如何說明規則會更 清晰。 【省思分享】 3.教師透過示範、演練等方式，再次 說明「故事骰」遊戲步驟及規則後， 學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4.教師巡視協助解決「故事骰」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實作技 巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5.學生在學習單紀錄桌遊體驗反 思，列舉「故事骰」桌遊的優缺點， 並寫出今天印象最深刻的故事。 【省思分享】	1.「故事 骰」桌遊 2.遊戲規 則說明書 3.桌遊影 片 https://ww w.youtube. com/watch ?v=rfdijS0 htv8 4.學習單	3
--	-----------------	--	--	---	--	--	---	----------

第 (13) 週 - 第 (15) 週	妙語說書人	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。 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.「妙語說書人」遊戲規則說明書、網路教學影片 2.「妙語說書人」桌遊	1.運用「妙語說書人」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」桌遊，從中學習遊戲策略與技巧，並透過桌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」的新玩法，培養創新思維與實踐力。(SDG4)	1.能說出「妙語說書人」的遊戲步驟、規則、策略與技巧。 【分享表達】 2.能在學習單紀錄「妙語說書人」桌遊感受。 【反思活動】 3.各組能合作討論出「妙語說書人」的新玩法。(SDG4) 【具體作品】	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。 【合作討論】 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。 【省思分享】 3.教師透過示範、演練等方式，再次說明「妙語說書人」遊戲步驟及規則後，學生分組體驗桌遊。 【體驗】 4.教師巡視協助解決「妙語說書人」遊戲中遇到的問題，第一輪結束，請每組贏家上台分享遊戲策略及技巧，再開始下一輪遊戲。 【省思分享】 5.學生在學習單紀錄桌遊體驗反思，並列舉「妙語說書人」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。 【省思分享】 6.學生分組合作討論出「妙語說書人」的新玩法，試完後為新遊戲命名、敘寫規則，並記錄在學習單上，完成後各組輪流上台發表。	1.「妙語說書人」桌遊 2.遊戲規則說明書 3.桌遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=gfbeG5au_bo 4.學習單*2	3
--	--------------	---	---	--	---	--	---	----------

						【實作】 【合作討論】		
第 (16) 週 - 第 (18) 週	桌遊設計家	綜 2d-III-2/體察、 分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 綜 1b-III-1/規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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 2d-III-1/運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1.桌遊的教學影片 2.桌遊的遊戲規則說明書 3.桌遊設計規劃簡報 4.自創桌遊學習單	1.能欣賞這學期不同桌遊遊戲的特色，且能欣賞與分享桌遊趣味之美。 2.培養規劃自創桌遊的設計能力，創造趣味桌遊。 3.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。(SDG4)	1.能說出並欣賞這學期體驗特色桌遊的心得和收穫。 【分享表達】 2.能應用所學桌遊知識，設計自創桌遊主題內容規畫圖。 【分組合作】 3.能運用小組合作實際操作創作特色桌遊，遇到多元意見時能溝通並解決問題，完成桌創作的成品。(SDG4) 【具體作品】	1.運用教學影片及說明書，帶領學生回顧本學期玩過的五款桌遊，學生分享桌遊課程的心得與收穫。 【省思分享】 2.引導學生從遊戲規則說明書中，找出設計桌遊的重要要素，並透過簡報（桌遊設計規劃 ppt）學習設計模式。 【合作討論】 3.小組討論桌遊主題，並設計桌遊創作規畫圖。 【合作討論】 4.參考本學期玩過桌遊的遊戲規則說明書，實際書寫桌遊說明書，並替自製桌遊命名。 【實作】 【合作討論】 5.學生將設計好的桌遊製成成品，並完成包裝。 【實作】 【合作討論】	1.桌遊影片 2.遊戲規則說明書 3.桌遊設計規劃 ppt 4.學習單	3

6. 運用口語或肢體的提示，且配合加分制度，藉此提高學生專注力。

7. 評量時可部份協助，或降低標準，增進學生完成意願及成就感。

特教老師姓名：蔡順泰

普教老師姓名：廖家賢

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。