

111 上學期課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	<input type="checkbox"/> 語文 (<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語) <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學	課程調整 原則	<input type="checkbox"/> 學習內容 <input type="checkbox"/> 學習歷程 <input type="checkbox"/> 學習環境 <input type="checkbox"/> 學習評量
	校訂課程	<input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求 (<input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究 <input checked="" type="checkbox"/> 專長領域) <input type="checkbox"/> 其他：		
課程名稱	趣味排牌樂		課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
教學者	劉又華		教學對象	每週節數 1
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作		
	領綱	特領-E-A1 具備認識領導者特質的能力，覺察自己與他人的異同，展現樂意接受任務與發展自我潛能。 特領-E-A3 具備執行任務與掌握訊息重點的能力，分析自己與成員的困難並尋求策略解決困難，運用適當策略控管任務品質。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。		
學習 重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ● 中年級： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 1c-III-3能根據任務進度確實執行 ➢ 3b-III-3 能認識與包容團隊成員的多元性 ➢ 2b-III-1能使用不同的解決問題方法 ➢ 3a-III-4 能欣賞團隊或個人最佳表現者的成功之處 ● 高年級： <ul style="list-style-type: none"> ➢ 1b-III-2 能主動邀請成員共同訂定短期(一個月內)任務計畫 ➢ 2a-III-5 能察覺成員之間衝突的原因，必要時尋求他人協助 ➢ 2b-III-1 能使用各種不同的解決問題方法 ➢ 2c-III-2能察覺努力與結果之間的關聯性 ➢ 3a-III-4 能欣賞團隊或個人最佳表現者的成功之處 		
	學習內容	1. 問題解決的毅力和方法：能夠理解任務及使用有效的方法與策略，完成目標。 2. 發展規劃與執行力：能夠了解任務目標，並進行規劃與實際行動。 3. 發揮個人領導者特質：覺察個人之領導者與被領導者特質與能力，並了解好的領導者應具備自信、自尊、冒險、負責、溝通能力、果斷和同理心等特質。 4. 展現團隊合作成效：能以同理心和混齡組員建立合作關係，培養具有向心力的團隊合作效能，共同締造良好成果。		
教學目標	1. 能了解不同成員之能力，並能同理與肯定對方。 2. 能透過活動了解團隊的重要，並營造團隊共同目標。 3. 能學習在突發狀況時與團隊進行有效溝通並解決問題。 4. 能以小組方式進行成果展之討論與展演。			
議題融入	<input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 性平教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 其他_____			
與其他領域 /科目之連結	綜合領域 1-2-1 欣賞並展現自己的長處，省思並接納自己。 2-2-2 覺察不同性別者在生活事務的異同，並欣賞其差異。 3-2-1 參加團體活動，並能適切表達自我、與人溝通。 6-1-5 瞭解並認同團體規範，從中體會並學習快樂的生活態度。			

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	撲克出任務	介紹撲克牌可進行的益智遊戲及規則，並將跨年級學生分組，進行體驗與交流。	
2	撲克牌遊戲 1：接龍	1. 了解撲克牌【接龍】的基本規則與玩法 2. 分組討論、練習及經驗分享	
3	撲克牌遊戲 2：步步高升	1. 了解撲克牌【步步高升】的基本規則與玩法 2. 分組討論、練習及經驗分享	
4	撲克牌遊戲 3：拱豬	1. 了解撲克牌【拱豬】的基本規則與玩法 2. 分組討論、練習及經驗分享	
5	撲克牌遊戲 4：橋牌	1. 了解撲克牌【橋牌】的基本規則與玩法 2. 分組討論、練習及經驗分享	
6	撲克牌桌遊~IDEA	1. 認識桌遊的設計流程與概念。 2. 九宮格設計有趣又好玩的撲克牌桌遊。 3. 透過創意發想與討論，分組設計並命名一款撲克牌桌遊。	
7			
8	撲克牌桌遊~規則制定	1. 分組討論並決定桌遊的類型與參與人數。 2. 制定合理有變化的桌遊系統。	
9			
10	撲克牌桌遊~雛形製作	1. 決定遊戲的風格、架構與配件。 2. 討論任務分工與執行時程。	
11			
12	撲克牌桌遊~測試與調整	1. 分組輪流練習與測試桌遊的不同可能性。 2. 分組改良並進行調整。	
13			
14	撲克牌桌遊~試玩	1. 分組進行試玩。 2. 討論並提出各種桌遊的優缺點。 3. 分享各組設計理念與最佳玩法。 4. 具體將自己的想法和意見實踐出來	
15			
16	撲克牌桌遊~問卷設計	1. 對試玩對象設計問卷。 2. 歸納並統整試玩心得與建議。	
17	撲克牌桌遊~問卷調查	到中年級、高年級進行試玩與問卷調查	
18	撲克牌桌遊~問卷統計	問卷統計	
19		分析桌遊設計之問卷結果	
20	綜合討論與回饋分享	1. 對自己組內分工及自我貢獻給予自我評鑑與檢討 2. 對其他各組設計桌遊，能給予合理回饋與建議 3. 能按照小組分工訂定計畫並執行	
教學資源	《教育新顯學：12 位遊戲化專家用桌遊翻轉教育》 https://tagego2014.webnode.tw/%E6%95%99%E8%82%B2%E6%96%B0%E9%A1%AF%E5%AD%B8/		
教學方法	<ul style="list-style-type: none"> ● 講述法 ● 觀察法 ● 討論法 ● 實作練習 		
教學評量	<ul style="list-style-type: none"> ● 口語發表 ● 桌遊構思與問卷設計 ● 小組桌遊實體操作成果 ● 小組合作與分工 		