

112 學年度課程計畫

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	每週節數 1
教學者	劉又華	教學對象	三~六年級	
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。 特領-E-C3 具備理解與遵守團隊規範的素養，認識團隊中的多元性。		
學習重點	學習表現	特領 1a-II-1 正確說明任務的目標。 特領 1a-II-2 清楚解釋被指派的任務。 特領 1a-II-3 說明自己在任務中應承擔的責任。 特領 1b-II-1 設定任務的目標。 特領 1b-II-2 訂定任務的執行流程。 特領 1b-II-3 針對被指派的任務訂定時程。 特領 2b-II-1 在引導下，嘗試不同的解決問題方法。 特領 2b-II-2 小組合作時能關心進度落後的成員。 特領 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。 特領 2c-II-2 體認成員互助的重要性。 特領 3a-II-3 欣賞團隊或個人的付出。 特領 3a-II-4 在任務中分析自己的成長或收穫。 特領 3b-II-1 遵守團隊規範。 特領 3b-II-2 配合團隊運作達成目標。 特領 3b-II-3 充分了解領導者所設定的任務目標。		
	學習內容	特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 B-III-1 領導典範的個人特質。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。 特情 B-III-5 興趣多元可能產生的影響。		
教學目標	透過設計桌上遊戲(桌遊)，除了體驗各類型的桌遊，將桌遊各項要素分解，使用有效的方法與策略，豐富自身桌遊經驗，並進一步根據不同年齡特質與個別專長，進行規劃與實際行動，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。 三年級： 1. 透過設計桌上遊戲(桌遊)的互助與討論，發揮自己專長，增進與他人溝通技巧。 2. 認識學長姐的不同特質並欣賞他人優點。 3. 跟隨學長姐的領導，共同完成小組的任務與分工。 四年級： 1. 透過設計桌上遊戲(桌遊)的互助與討論，體會領導者需具備的口語表達與實作示範能力。 2. 能配合學長姐的領導，提供自己的創意想法，建立良好的溝通技巧、協商能力與符號運用能力。 3. 認識同儕的特性並欣賞他人優點。 4. 提升團隊合作精神與能力，共同完成小組的任務與分工。 五年級：			

	<p>1. 透過設計桌上遊戲(桌遊)的互助與討論,瞭解領導者應具備的特質與能力。</p> <p>2. 能配合六年級學長姊的團隊合作方式,帶領學弟妹一同進行活動的執行。</p> <p>3. 建立良好的溝通技巧、協商能力與符號運用能力。</p> <p>4. 提升團隊合作精神與領導才能,帶領學弟妹共同完成設計與任務分工。</p> <p>5. 培養追求卓越與接受挑戰的態度。</p> <p>六年級:</p> <p>1. 能運用領導才能的技巧,帶領學弟妹進行任務與分工的討論。</p> <p>2. 能適時給予學弟妹指導與鼓勵,並確實規劃及監督任務的分組工作與執行。</p> <p>3. 認識同儕的特性並欣賞他人優點,並流暢運用適宜的協商能力與符號運用能力。</p> <p>4. 在設計桌上遊戲(桌遊)的互助與討論,主動預先自主學習,並培養勇於追求卓越與接受挑戰的態度。</p>		
議題融入	<input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input 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 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	<p>創造力:</p> <p>1c-III-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。</p> <p>1d-III-3 針對失敗能提出改進方式持續完成任務與作業。</p> <p>情意教育:</p> <p>3a-III-3 能運用同理心與合宜的溝通技巧於日常生活中。</p>		
下學期			
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	骨牌出任務	介紹骨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。	<ul style="list-style-type: none"> ● 討論 ● 個別或小組指導實作
2	骨牌疊高 1	1. 了解骨牌疊高的基本原理與技巧。	
3		2. 跨年級分組討論、練習,從操作中分享疊高技巧與經驗,由高年級帶領中年級一起合作完成任務。	
4	骨牌金字塔疊高	1. 了解骨牌金字塔型疊高的基本原理與技巧。	
5		2. 跨年級分組討論、練習,從操作中分享疊高技巧與經驗,由高年級帶領中年級一起合作完成任務。	
6	撲克牌疊高介紹	介紹封閉式、剪裁式等各種撲克牌疊高,以及撲克牌疊高的原理與技巧。	
7	撲克牌疊高 1:人字型	1. 認識撲克牌疊高【人字型】原理及技巧。	
8		2. 個人練習撲克牌疊高的方法。	
9	撲克牌疊高 2:立牌	1. 認識撲克牌疊高【立牌】的原理及技巧。	
10		2. 個人練習撲克牌疊高的方法。	
11	創意撲克牌疊高	1. 分享與交流撲克牌疊高的技巧。	
12		2. 分組跨年級運用不同方法,合作完成疊高。	
13	改變規則與疊高設計	1. 跨年級分組討論撲克牌的架構與設計圖。	
14		2. 討論任務分工與執行時程。	
15	測試與調整	1. 分組輪流練習與測試桌遊的不同可能性。	
16		2. 分組改良並進行調整。	
17	排牌樂大賽	1. 分組進行試玩。	
18		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	
19	作品分析與建議	1. 觀摩並提出各組排牌樂作品之設計與建議。 2. 分享各組進行活動之分工與設計過程。	

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	心得發表
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/ 侯惠澤(2018)。寓教於樂知識主題桌上遊戲設計。新北市：台科大圖書。		
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"> ● 桌遊構思與討論修正 10% ● 桌遊成果製作與發表 50% ● 小組合作與分工 40% 		