

二、110 學年課程計畫

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 三~六年級
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作		
	領綱	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。 領-E-A2 具備擬定任務目標與短期計畫的能力，釐清成員彼此責任，掌握進度與目標的關聯。 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。 領-E-C1 具備道德知識與是非判斷能力，理解與任務相關的各種因素，欣賞團隊與個人表現的成功之處。 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。 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	任務導向/釐清角色與目標 1a-II-1 能正確說明任務的目標。 1a-II-2 能清楚解釋被指派的任務。 1a-II-3 能說明自己在任務中應承擔的責任。 任務導向/ 擬定計畫 1b-II-1 能設定任務的目標。 1b-II-2 能訂定任務的執行流程。 1b-II-3 能針對被指派的任務訂定時程。 關係導向/協助個人發展 2b-II-1 能在引導下，嘗試不同的解決問題方法。 2b-II-2 小組合作時能關心進度落後的成員。 關係導向/肯定團隊貢獻 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。 2c-II-2 能體認成員互助的重要性。 變革導向/掌握環境 3a-II-3 能欣賞團隊或個人的付出。 3a-II-4 能在任務中分析自己的成長或收穫。 變革導向/實踐願景 3b-II-1 能遵守團隊規範。 3b-II-2 能配合團隊運作達成目標。 3b-II-3 能充分了解領導者所設定的任務目標。		
	學習內容	團體任務與行動 <ul style="list-style-type: none"> ● 領導的責任與義務。 ● 說服和示範的過程。 ● 互動與創造性的領導。 ● 創造所有人之正向價值的領導。 ● 明確的價值理念。 領導者特質與成員關係 <ul style="list-style-type: none"> ● 個人領導特質分析。 ● 良好的領導者特質。 ● 領導者與管理者之特質。 ● 良好的溝通技巧與能力。 		

	● 各種領導風格的特質與能力。		
教學目標	長期目標： 1. 認識自己、展現自我並發揮潛能。 2. 學習欣賞別人並能見賢思齊。 3. 學生與同儕關係對他人的理解與認同。 4. 培養團體默契及情誼，增進團隊動能。 短期目標： 1. 透過活動討論瞭解領導者應具備的能力。 2. 提升學生溝通與合作能力，完成小組的任務與分工。 3. 認識同儕的特性並欣賞他人優點。 4. 培養追求卓越與接受挑戰的態度。		
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 checked="" 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 checked="" 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	自然科學領域 建立模型 (m) tm-II-1 能經由觀察自然界現象之間的關係，理解簡單的概念模型，進而與其生活經驗連結。 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。 分析與發現 (a) pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。 pa-III-2 能從 (所得的) 資訊或數據，形成解釋、發現新知、獲知因果關係、解決問題或是發現新的問題。並能將自己的探究結果和他人的結果 (例如：來自同學) 比較對照，檢查相近探		
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	腦力激盪~撲克牌遊戲 1：排七規則介紹	1. 撲克牌(排七)的基本規則與玩法 2. 撲克牌(排七)的專用術語	
2	腦力激盪~撲克牌遊戲 1：排七基礎練習	1. 分組討論基礎練習例題中各種不同方法的優缺點 2. 指派適合組員發表本組的研究心得及結論 3. 分組輪流基礎練習及經驗分享	
3	腦力激盪~撲克牌遊戲 2：拱豬規則介紹	1. 撲克牌(拱豬)的基本規則與玩法 2. 撲克牌(拱豬)的專用術語	
4	腦力激盪~撲克牌遊戲 2：拱豬基礎練習	1. 分組討論基礎練習例題中各種不同方法的優缺點 2. 指派適合組員發表本組的研究心得及結論 3. 分組輪流基礎練習及經驗分享	
5	腦力激盪~撲克牌遊戲 3：橋牌規則介紹	1. 撲克牌(橋牌)的基本規則與玩法 2. 撲克牌(橋牌)的專用術語	
6	腦力激盪~撲克牌遊戲 3：橋牌基礎練習	1. 分組討論基礎練習例題中各種不同方法的優缺點 2. 指派適合組員發表本組的研究心得及結論 3. 分組輪流基礎練習及經驗分享	
7	腦力激盪~撲克牌(排七/ 拱豬/橋牌)賽程規畫	1. 了解循環賽與淘汰賽規則 2. 能學習為同學服務 3. 體驗不同的領導風格 4. 能規畫出適合的比賽方式與賽程表	
8	腦力激盪~撲克牌(排七/ 拱豬/橋牌)練習賽	1. 分享自己的興趣與長才 2. 具體將自己的想法和意見實踐出來 3. 能規劃領導與分享的步驟	
9	腦力激盪~撲克牌(排七/ 拱豬/橋牌)排名賽	1. 能為領導工作訂定目標與計畫 2. 能接受同儕給予的回饋意見 3. 在比賽的過程中能自我檢討與改進 4. 能自我精進取得最佳的排名。	
10	骨牌基本規則與原理介	1. 骨牌的基本規則與玩法	

	紹	2. 骨牌的基本原理與應用	
11	骨牌基礎練習	1. 分組討論基礎練習例題中各種不同方法的優缺點 2. 指派適合組員發表本組的研究心得及結論 3. 分組輪流基礎練習	
12	骨牌相關創意遊戲原理與練習	骨牌智慧堆疊創意玩法：(1)直立排放；(2)平放堆疊	
13	撲克牌創意遊戲原理與練習	1. 世界紀錄-撲克牌直立達人及原理介紹 2. 撲克牌直立練習	
14	疊疊樂基本規則與原理介紹	1. 疊疊樂的基本規則與玩法 2. 疊疊樂的基本原理與應用	
15	疊疊樂基礎練習	1. 分組討論基礎練習例題中各種不同方法的優缺點 2. 指派適合組員發表本組的研究心得及結論 3. 分組輪流基礎練習	
16	疊疊樂相關創意遊戲規則與練習	1. 改良疊疊樂的基本規則與玩法 2. 分組討論改良疊疊樂的各種不同方法並測試練習	
17	骨牌/疊疊樂 創意設計與測試 1	1. 討論各種骨牌/疊疊樂創意玩法的優缺點 2. 設計最佳骨牌/疊疊樂的創意玩法與規則 3. 分組測試並找出最佳排法	
18	骨牌/疊疊樂 創意設計與測試 2	1. 分享自己的興趣與長才 2. 具體將自己的想法和意見實踐出來 3. 能規劃領導與分享的步驟	
19	骨牌/疊疊樂 分組計時實作	1. 能為領導工作訂定目標與計畫 2. 能接受同儕給予的回饋意見 3. 在比賽的過程中能自我檢討與改進 4. 能自我精進取得最佳的排名。	
20	綜合討論與回饋分享	意見交流與經驗分享	
教學資源	電子白板、電腦、平板、教學簡報、影音平台、資優教育資源相關網站、其他		
教學方法	1. 實作練習 2. 討論 3. 講述 4. 觀察 5. 遊戲與扮演 8. 多媒體教學 9. 其他		
教學評量	A. 遊戲規則熟悉程度 B. 遊戲技巧 C. 遊戲能力自我精進能力 D. 賽程設計能力 E. 排名成績 F. 發表能力		