

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>		
上學期			
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	欲罷不能	認識桌遊類型及要素, 並將跨年級學生分組, 進行體驗與交流。	<ul style="list-style-type: none"> ● 討論 ● 心得發表
2~3	桌遊體驗與分析 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解桌遊【矮人礦坑、卡卡頌】的基本規則與玩法 2. 分析桌遊要素及經驗分享 	<ul style="list-style-type: none"> ● 實作 ● 講授
4~5	桌遊體驗與分析 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分享自己喜愛的一款桌上遊戲。 2. 解說與引導一款桌遊。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 心得發表 ● 個別或小組指導 ● 實作
6~7	桌遊主題擬定與設計	<p>分組討論桌上遊戲主題方向並規劃認知機制:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 討論 ● 心得發表
8~9	桌遊心流與機制	桌遊心流機制的分析與規劃	<ul style="list-style-type: none"> ● 實作 ● 講授
10~12	桌遊設計提案	<p>口頭報告小組或個人桌上遊戲提案設計:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 心得發表 ● 個別或小組指導 ● 口頭報告
13	桌遊設計與製作	桌遊社會互動分析與規劃: 1. 競爭; 2 合作; 3. 陣營	<ul style="list-style-type: none"> ● 討論 ● 個別或小組指導 ● 實作
14		桌遊主物件分析與規劃: 1. 材質; 2. 大小; 3. 用途	
15		桌遊認知歷程分析: 1. 配對機制; 2. 組合機制; 3. 排序機制; 4. 核對機制	
16		<ol style="list-style-type: none"> 1. 桌遊附屬配件圖片內容繪製。 2. 說明手冊設計及文字撰寫。 	
17	自製桌遊測試與修正	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分享與說明自製桌遊玩法及規則, 帶領其他小組進行體驗。 2. 進行自製桌遊反饋與修正。 	<ul style="list-style-type: none"> ● 實作

18~19	自製桌遊成果發表	分組示範並說明自製桌遊玩法及規則。	
20	綜合討論與回饋分享	<ol style="list-style-type: none"> 對自己組內分工及自我貢獻給予自我評鑑與檢討 對其他各組設計桌遊，能給予合理回饋與建議 能按照小組分工訂定計畫並執行 	● 心得發表
教學資源	<p>《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。</p>		
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% 		