

資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則	
	校訂課程	專長領域		
課程名稱		趣味排牌樂	課程類別	必修
教學者		劉又華	教學對象	三年級(上), 四年級(上), 五年級(上), 六年級(上)
核心 素養	總綱	C2 人際關係與團隊合作、A3規劃執行與創新應變		
	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-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	<p>特領 1a-II-1 正確說明任務的目標。</p> <p>特領 1a-II-2 清楚解釋被指派的任務。</p> <p>特領 1a-II-3 說明自己在任務中應承擔的責任。</p> <p>特領 1b-II-1 設定任務的目標。</p> <p>特領 1b-II-2 訂定任務的執行流程。</p> <p>特領 1b-II-3 針對被指派的任務訂定時程。</p> <p>特領 2b-II-1 在引導下，嘗試不同的解決問題方法。</p> <p>特領 2b-II-2 小組合作時能關心進度落後的成員。</p> <p>特領 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。</p> <p>特領 2c-II-2 體認成員互助的重要性。</p> <p>特領 3a-II-3 欣賞團隊或個人的付出。</p> <p>特領 3a-II-4 在任務中分析自己的成長或收穫。</p> <p>特領 3b-II-1 遵守團隊規範。</p> <p>特領 3b-II-2 配合團隊運作達成目標。</p> <p>特領 3b-II-3 充分了解領導者所設定的任務目標。</p>		
	學習內容	<p>特領A-III-3 團隊共識的建立。</p> <p>特領 B-III-1 領導典範的個人特質。</p> <p>特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。</p> <p>特情B-III-5 興趣多元可能產生的影響。</p>		
教學目標		<p>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。</p> <p>三年級：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>四年級：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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：

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。
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。
3. 建立良好的溝通技巧、協商能力與符號運用能力。
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。
5. 培養追求卓越與接受挑戰的態度。

六年級：

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。
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。
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。
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。

議題融入	多元文化()		
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>		
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第1週	課程簡介	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。	
第2週	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 	
第3週	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 	
第4週	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。 	
第5週	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。 	
第6週	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。 	
第7週	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。 	
第8週	桌遊心流與機制	桌遊心流機制的分析與規劃	
第9週	桌遊心流與機制	桌遊心流機制的分析與規劃	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第10週	桌遊設計提案	口頭報告小組或個人桌上遊戲提案設計： 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。	
第11週	桌遊設計提案	口頭報告小組或個人桌上遊戲提案設計： 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。	
第12週	桌遊設計提案	口頭報告小組或個人桌上遊戲提案設計： 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。	
第13週	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	
第14週	桌遊設計與製作	桌遊主物件分析與規劃：1. 材質；2. 大小；3. 用途	
第15週	桌遊設計與製作	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	
第16週	自製桌遊測試與修正	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。	
第17週	自製桌遊測試與修正	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。	
第18週	自製桌遊成果發表	分組示範並說明自製桌遊玩法及規則。	
第19週	自製桌遊成果發表	分組示範並說明自製桌遊玩法及規則。	
第20週	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
第21週			
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、撲克牌、骨牌		
教學方法	講述、觀察、討論、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% 		