

## 12 年國教素養導向教學方案格式

【第一學期】

領域/科目	社團-桌遊	設計者	黃信銘
實施年級	三至六年級	總節數	共_22_節，_880_分鐘
單元名稱	桌遊體驗與互動學習		
<b>設計依據</b>			
<b>學習重點</b>	<b>學習表現</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</li> <li>● 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</li> <li>● 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</li> </ul>	<b>核心素養</b>
	<b>學習內容</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</li> <li>● Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</li> <li>● Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。</li> <li>● Bb-III-3 團隊合作的技巧。</li> </ul>	
教材來源	自編教材		
教學設備/資源	桌遊、學習單		
<b>學習目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識桌遊的課程及遊戲規則。</li> <li>● 能與同學合作學習，享受遊戲的樂趣。</li> <li>● 養成互助合作，遵守規則的遊戲態度，培養運動家精神。</li> <li>● 互動中，增進孩子的語言刺激及溝通技巧。</li> <li>● 遇到挫折時如何正向思考，及如何運用不同方式解決問題。</li> </ul>			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
一、桌遊基本介紹與分組(第一節) (一)桌遊的簡易分類。 (二)玩桌遊時的準則。 (三)本學年預計學習桌遊簡介。	40分	專注聆聽 50% 問答互動 50%
二、桌遊入門(第二節~第七節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。		
(一) UNO	40分	專注聆聽 30%
(二) 超級犀牛	40分	策略思考 20%
(三) 水瓶座	80分	人際互動 50%
(四) 矮人礦坑	80分	
三、親子桌遊(第八節~第十六節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。		
(一) 拔毛運動會	40分	專注聆聽 30%
(二) 跳跳棋	40分	策略思考 20%
(三) 蟲蟲燒烤派對	80分	人際互動 50%
(四) 股票大亨	80分	
(五) 拉密	80分	
(六) 世界趴趴走	40分	
四、派對桌遊(第十七節~第二十二節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。		
(一) 骰子國王	40分	專注聆聽 30%
(二) 骰子街	80分	策略思考 20%
(三) 犯人在跳舞	40分	人際互動 50%
(四) 名謎偵探	80分	
參考資料：(若有請列出)		

【第二學期】

領域/科目	社團-桌遊	設計者	黃信銘
實施年級	三至六年級	總節數	共_22_節，_880_分鐘
單元名稱	桌遊體驗與互動學習		
設計依據			
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</li> <li>● 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</li> <li>● 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</li> </ul>	核心素養
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。</li> <li>● Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。</li> <li>● Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。</li> <li>● Bb-III-3 團隊合作的技巧。</li> </ul>	
教材來源	自編教材		
教學設備/資源	桌遊、學習單		
學習目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 認識桌遊的課程及遊戲規則。</li> <li>● 能與同學合作學習，享受遊戲的樂趣。</li> <li>● 養成互助合作，遵守規則的遊戲態度，培養運動家精神。</li> <li>● 互動中，增進孩子的語言刺激及溝通技巧。</li> <li>● 遇到挫折時如何正向思考，及如何運用不同方式解決問題。</li> </ul>			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
一、輕度策略桌遊(第一節~第九節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。 (一)卡卡頌 (二)卡坦島 (三)富饒之城	120分 120分 120分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
二、中度策略桌遊(第十節~第十五節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。 (一)電力啟動 (二)電力管家 (三)電力世界 (四)璀璨寶石 (五)爆珠發明	40分 40分 60分 50分 50分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
三、語文類桌遊(第十六節~第十八節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。 (一)妙語說書人 (二)驢橋	60分 60分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
四、數學類桌遊(第十九節~第二十一節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。 (一)炎魔的數字試煉 (二)得分沙拉	60分 60分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
五、競標類桌遊(第二十二節) ※ 教師講解規則，學生專注聆聽。 ※ 實際操作體驗。 ※ 正向的人際互動。		

(一)袋中菲力貓 (二)築地漁市	<b>40 分</b>	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
試教成果：（非必要項目）		
參考資料：（若有請列出）		
附錄：		