

南投縣西嶺國民小學校訂課程設計教案

【第一學期】

領域/科目	社團-桌遊		設計者	柳宏雄
實施年級	三至六年級		總節數	共_21_節，_840_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"> ● 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 ● 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。 ● 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。 	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 ● 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 ● 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 ● Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 ● Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 ● Bb-III-3 團隊合作的技巧。 		
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"> ● 認識桌遊的課程及遊戲規則。 ● 能與同學合作學習，享受遊戲的樂趣。 ● 養成互助合作，遵守規則的遊戲態度，培養運動家精神。 ● 互動中，增進孩子的語言刺激及溝通技巧。 ● 遇到挫折時如何正向思考，及如何運用不同方式解決問題。 				

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 (二) 超級犀牛 (三) 水瓶座 (四) 矮人礦坑	40分 40分 80分 80分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
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 (二) 跳跳棋 (三) 蟲蟲燒烤派對 (四) 股票大亨 (五) 拉密 (六) 世界趴趴走	40分 40分 80分 80分 80分 40分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
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 (二) 骰子街 (三) 犯人在跳舞 (四) 名謎偵探	40分 40分 40分 80分	專注聆聽 30% 策略思考 20% 人際互動 50%
參考資料：(若有請列出)		

【第二學期】

領域/科目	社團-桌遊		設計者	柳宏雄
實施年級	三至六年級		總節數	共_21_節，_840_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"> ● 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 ● 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。 ● 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。 	核心素養	<ul style="list-style-type: none"> ● 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 ● 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜1的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 ● 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ● Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 ● Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 ● Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 ● Bb-III-3 團隊合作的技巧。 		
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"> ● 認識桌遊的課程及遊戲規則。 ● 能與同學合作學習，享受遊戲的樂趣。 ● 養成互助合作，遵守規則的遊戲態度，培養運動家精神。 ● 互動中，增進孩子的語言刺激及溝通技巧。 ● 遇到挫折時如何正向思考，及如何運用不同方式解決問題。 				

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	 40 分 40 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	40 分	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）

學生回饋	教師省思
<ol style="list-style-type: none"> 1. 每項桌遊都很好玩，雖然有的比較難，但是我們愛挑戰。 2. 有人好厲害，常常想出好辦法贏得比賽，我也想像他一樣。 3. 我當然很想贏，但是輸贏不是最重要的，玩的時候開心比較重要。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學年級為三、四年級，同一學習階段較好操作上課內容。 2. 偶有發現一、二位學生因常落居下風或輸了比賽而傷心，甚至有些脾氣，總是需要時間沉澱或師生多鼓勵後才願意再參加遊戲。

活動照片



附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		遇到挫折時如何正向思考，及如何運用不同方式解決問題。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
社團 桌遊	表現 描述	能精確掌握複雜規則，展現優異的策略分析能力，並能主動領導團隊合作，展現高度運動家精神與正向思考。	能熟練運用遊戲規則，具備獨立思考與策略判斷能力，能與同學和諧互動並遵守遊戲禮儀。	理解基本遊戲規則，能在引導下完成遊戲與思考，能接納他人並參與團體合作。	對規則理解較慢，策略思考較為單一，情緒調適能力尚不穩定，需教師密切引導參與互動。	未達 D級
	評 分 指 引	<p>1. 能分析資源並規劃出高效的致勝策略解決問題。</p> <p>2. 面對勝負情緒穩定，能主動激勵失利的隊友並欣賞對手優點。</p> <p>3. 在溝通中能運用合宜技巧化解衝突，引導團體達成目標。</p>	<p>1. 能參與策略規劃並在執行過程中不斷調整計畫。</p> <p>2. 穩定表現自己在團體中的角色，積極協助隊友。</p> <p>3. 遵守準則，輸球時能控制情緒並接受結果。</p>	<p>1. 專注聆聽規則講解，能正確進行實際操作體驗。</p> <p>2. 願意接納他人特質，配合團體完成基本遊戲任務。</p> <p>3. 在老師或同儕提醒下，能維持基本的互動禮儀。</p>	<p>1. 僅能操作簡單規則的桌遊（如 UNO 或超級犀牛）。</p> <p>2. 情緒容易受輸贏影響，甚至出現負面脾氣，需時間沉澱。</p> <p>3. 在團隊中較消極，較少主動溝通或合作。</p>	未達 D級
	評 量 工 具	課堂參與觀察紀錄（人際互動）、桌遊策略學習單（思考能力）、同儕互評表（團隊合作）				

分數 轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下
----------	--------	-------	-------	-------	-------

附錄(二) 學習單

「桌上大挑戰，互動我最行」學習單

班級：____ 年級 姓名：_____ 日期：115 年__月__日

今日體驗桌遊項目：_____

一、我是規則觀察家（專注聆聽與理解）

1. 規則大考驗：在老師講解完遊戲規則後，請寫出這款桌遊最重要的三個核心規則：

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____

2. 我的角色：在這次遊戲中，你負責扮演什麼角色（或負責什麼任務）？

答：_____

二、我是策略小隊長（思考與問題解決）

3. 致勝關鍵：你認為要贏得這場遊戲，最重要的「資源」或「條件」是什麼？答：

4. 變通策略：遊戲過程中，如果你的計畫被打亂了，你如何「運用不同方式解決問題」？

答：_____

三、我是人際溝通師（溝通、合作與欣賞）

5. 夥伴讚美：遊戲中，你觀察到哪位隊友或對手的表現最讓你佩服？為什麼？

- 同學姓名：_____
- 佩服的原因（特質）：_____

6. 衝突解決：互動過程中，若與同學有意見不合時，你是如何進行「合宜的互動與溝通」的？答：_____

四、我是運動家精神實踐者（情緒管理與省思）

7. 勝負心聲：遊戲結束後的結果是（贏 / 輸 / 平手）。無論結果如何，你現在的心情是？

- () 非常開心，享受遊戲樂趣。
- () 覺得挑戰很有趣，下次想再試試看。
- () 有點難過，需要時間沉澱心情。
-

8. 正向思考：如果這次輸了比賽，你認為下一次可以做什麼調整來讓自己表現更好？

答：_____