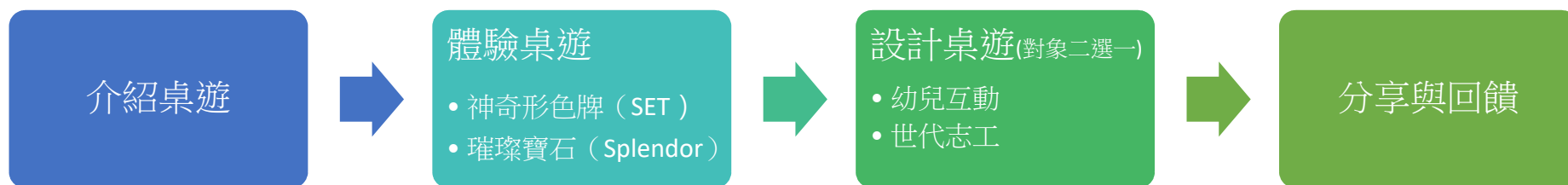




五、課程架構：(本部分務必填寫，不可刪除。若有跨年段延續課程，請務必一起呈現。)



六、課程融入議題情形：

1. 是否融入安全教育(交通安全)：是(第\_\_\_週) 否
2. 是否融入戶外教育：是(第\_\_\_週) 否
3. 是否融入生命教育議題：是(第\_\_\_週) 否
4. 其他議題融入情形(有的請打勾)：性別平等、人權、環境、海洋、品德、法治、科技、資訊、能源、防災、  
家庭教育、生涯規劃、多元文化、閱讀素養、國際教育、原住民族教育

七、素養導向教學規劃：

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
02/16-02/17 (第1週) 02/16開學日	1. 了解本學期課程架構。 2. 對於桌遊有初步的認識。	1. 完成【桌遊好好玩】學習單 2. 分組並預定服務學習對	1. 介紹學期課程內容及目標 2. 介紹桌遊 ●桌遊的定義與特色。	1	1. 課程簡報 2. 【桌遊好好玩】學習單 3. 台灣桌遊介紹 <a href="https://www.you">https://www.you</a>	1. 課堂參與度及展現態度 2. 學習單撰寫內容	多元文化	

02/17 補課(2/15)		象(成果發表會)	●桌遊對社會的角色與影響。		tube.com/watch?v=rkf60eY93GM&t=527s			
02/19-03/08 (第2-4週) 02/21-02/22 九年級第3次模擬考 02/28 和平紀念日放假	<p>1. 透過閱讀理解遊戲說明及規則。</p> <p>2. 懂得用良好的溝通及正確的態度與他人互動。</p> <p>3. 可以看出圖形的異同及邏輯，加強圖形配對的概念。</p> <p>綜 2a-IV-1 體認人際關係的重要性，學習人際溝通技巧，以正向的態度經營人際關係。</p>	<p>1. 能依規則進行桌遊。</p> <p>2. 完成「神奇形色牌遊戲學習單」。</p> <p>3. 能夠分享桌遊的重點及訣竅。</p> <p>4. 能夠透過這款桌遊增進觀察力及思考力</p> <p>輔 Dc-IV-1 同理心、人際溝通、衝突管理能力的培養與正向經營人際關係。</p>	<p><b>桌遊體驗-神奇形色牌 (SET)</b></p> <p>1. 教師透過邀請發表來檢驗學生是否理解正確。</p> <p>2. 小組內依規則玩桌遊 2-3 輪。</p> <p>3. 教師依班級狀況，可增設競賽方式，為之後桌遊設計課程鋪路。</p> <p>4. 完成學習單。</p> <p>5. 分享桌遊體驗心得</p>	3	<p>1. SET 桌遊 6-7 套。(4 人一組)</p> <p>2. 自編「神奇形色牌遊戲學習單」。</p> <p>3. 參考影片： <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fs6JCwBktac">https://www.youtube.com/watch?v=fs6JCwBktac</a></p>	<p>1. 口頭發表</p> <p>2. 課堂參與</p> <p>3. 學習單撰寫內容</p>	閱讀素養	
03/11-04/05 (第5-8週)	<p>1. 透過閱讀理解遊戲說明及規則。</p>	<p>1. 能依規則進行桌遊。</p>	<p><b>桌遊體驗-璀璨寶石 (Splendor)</b></p>	4	<p>1. Splendor 桌遊 6-7 套。(4 人一組)</p> <p>2. 自編學習單。</p>	<p>1. 口頭發表</p> <p>2. 課堂參與</p> <p>3. 學習單撰寫內容</p>	閱讀素養 生涯規劃 性別平等	

<p>03/28-03/29 第1次段考(暫定)</p> <p>04/04-04/05 兒童清明連假</p>	<p>2. 懂得用良好的溝通及正確的態度與他人互動。</p> <p>3. 從遊戲角色的行動操作，學習如何資源管理與分配。</p> <p>1c-IV-3 運用生涯規劃方法與資源，培養生涯抉擇能力，以發展個人生涯進路。</p> <p>性 J11 去除性別刻板與性別偏見的情感表達與溝通，具備與他人平等互動的能力。</p>	<p>2. 對商業發展歷史進行簡單介紹。</p> <p>3. 能夠分享桌遊的重點及訣竅。</p> <p>4. 能夠透過這款桌遊增進觀察力及思考力</p> <p>輔 Cc-IV-1 生涯進路的規劃與資源運用。</p>	<p>1. 介紹商業在不同時期和不同地區所產生的經濟發展</p> <p>2. 教師透過邀請發表來檢驗學生是否正確理解遊戲規則。</p> <p>3. 小組內依規則進行桌遊，並透過實際操作體會資源管理、商業競爭中的決策過程。</p> <p>4. 分享遊戲中的經驗，討論哪些策略成功、哪些失敗，並探討學到的教訓，並寫下體驗心得。</p> <p>5. 引導學生反思在遊戲中的學習，以及培養學生對未來商業挑戰的思考。</p>					
<p>04/08-05/03</p>	<p>1. 了解桌遊設計的關鍵元</p>	<p>1. 願意與小組同儕合力完成設計自創</p>	<p>設計桌遊</p>	<p>4</p>	<p>1. 小組合作</p> <p>2. 網路媒體及桌遊</p>	<p>1. 參與狀況</p> <p>2. 口頭發表</p>	<p>資訊</p> <p>生涯規劃</p>	

<p>(第 9-12 週) 04/16-04/17 九年級第 4 次模擬考 04/19 校慶(暫定)</p>	<p>素與共通性。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>具有邏輯思考能力。</li> <li>能夠進行創意發想。</li> <li>具備團隊溝通與合作能力。</li> <li>具備問題解決能力。</li> <li>展現藝術及美感能力</li> </ol> <p>2b-IV-1 參與各項團體活動，與他人有效溝通與合作，並負責完成分內工作。</p> <p>3c-IV-2 展現多元社會生活中所應具備的能力。</p>	<p>之桌遊(實施對象設定為幼童或是老人)。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>懂得欣賞小組成員的不同特長並且加以運用。</li> <li>懂得運用身邊的素材並構思遊戲的規則。</li> </ol> <p>輔 Dd-IV-3 多元文化社會的互動與關懷。</p> <p>輔 Bb-IV-2 學習資源探索與資訊整合運用。</p> <p>涯 2a-V-1 具備運用資訊分析個人特質與生涯進路的能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師透過回饋先前的遊戲學習單，導入桌遊設計的共通性。</li> <li>引導學生從校本學習與服務對象的能力與特性發想桌遊設計的素材。</li> <li>設計並確定遊戲素材、遊戲規則設定、遊戲構思…等，好讓服務學習的對象(幼兒園幼童或是托老中心的老人)可以有良好互動並享受遊戲。</li> <li>設計測試：試玩設計的遊戲原型，發現問題並進行調整。</li> </ol>		<p>3. 自創之桌遊成果</p>		
--	---	--	---	--	-------------------	--	--

<p>05/06-05/24 (第13-15週)</p> <p>05/09-05/10 九年級第2次段考 (暫定)</p> <p>05/18-05/19 國中教育會考</p>	<p>3b-IV-1 落實社會服務的關懷行動，以深化服務情懷</p>	<p>童 Bb-IV-2 服務活動方案的規劃與執行。</p> <p>童 Bb-IV-3 服務活動的反思與多元能力的展現。</p>	<p><b>服務學習</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全班討論及規劃服務學習的時間安排及進行方式。</li> <li>2. 依照期初全班設定的服務對象，到本校幼兒園或是社區托老中心進行服務學習。</li> <li>3. 將設計的桌上遊戲，和服務對象分享。</li> <li>4. 結束後，學生寫下心得完成學習單。</li> </ol>	<p>3</p>	<p>服務學習小組活動</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參與度及展現態度</li> <li>2. 學習單撰寫內容</li> </ol>		
<p>05/27-06/07 (第16-17週)</p> <p>畢業週 (暫定)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 具備口語發表能力。</li> <li>2. 能夠省思成功及失敗的經驗及學習歷程。</li> </ol>	<p>統整小組學習樣態並進行發表。</p>	<p><b>分享與回饋</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 成果發表：分享自創桌遊的心得和改進建議。</li> <li>2. 各小組發表學習成功與失敗的經驗。</li> </ol>	<p>2</p>	<p>分組討論 小組分享</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 參與狀況</li> <li>2. 口頭發表</li> </ol>		

八、本課程是否有校外人士協助教學：(本表格請勿刪除。)

否，全學年都沒有(以下免填)。

有，部分班級，實施的班級為：\_\_\_\_\_。

有，全學年實施。

☆上述欄位皆與校外人士協助教學及活動之申請表一致。