

111 學年度 多能展藝-桌遊-一年級社團教學計畫

教學主題	核心素養	教學重點	評量方式	融入議題
第一週~第二週: 反應訓練: 「Ugly Doll 醜娃娃」	<b>綜-E-A1</b> 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。	1. 遊戲玩法: 以順時鐘方向，大家輪流將牌攤開，分散在桌面上，翻出三張相同的醜娃娃，就大喊「Ugly」，第一個抓取到該牌的就是贏家 2. 教學目標: 測試學生的視覺反應與刺激肢體肌肉的反應能力	出席率 參與度	品德教育
第三週~第四週: 反應訓練: 「Dobble 塔寶」	<b>綜-E-A1</b> 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。	1. 遊戲玩法: ● 面朝下留一張牌至中央，剩下牌均分給每個玩家 ● 每個玩家同時翻開自己手牌 ● 比對中間的牌，有同樣圖案者喊出圖案（大小不需依樣） ● 喊中玩家將牌放置中央，成為新的比對牌 ● 最先將排出完玩家獲勝 2. 教學目標: 利用卡牌上的大小圖案，測試學生對於圖案比對、視覺反應的快慢	出席率 參與度	品德教育
第五週~第六週: 思考訓練: 「Drecksau 髒小豬」	<b>綜-E-A2</b> 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。	1. 遊戲玩法: 玩家透過策略性出牌的方式，將自己的小豬都洗成髒小豬，同時將其他玩家的小豬洗乾淨。最先將所有小豬變為髒小豬的玩家為贏家。 2. 教學目標: 訓練學生思考如何達成任務目標的方法	出席率 參與度	品德教育 生命教育
第七週~第八週: 思考訓練: 「Drecksau 小豬選美」	<b>綜-E-A2</b> 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。	1. 遊戲玩法: 先讓自己的小豬「全部」成為髒小豬或是「全部」成為漂亮小豬的玩家獲勝！ 2. 教學目標: 訓練學生思考如何達成任務目標的方法	出席率 參與度	生命教育 性別平等教育
第九週~第十週: 思考訓練: 「Cortex 勝	<b>綜-E-B2</b> 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用	1. 遊戲玩法: 題目卡分成八大類：記憶、迷宮、顏色、協調、相同、頻率、推理與觸覺。玩家翻開最上方牌卡，最先	出席率 參與度	品德教育

在「有腦」	以處理日常生活問題。	回答出該牌答案的玩家獲勝 2. 教學目標: 訓練學生多元智能的能力		
第十一週~第十二週: 思考訓練: 「Sleeping Queens 沉睡皇后」	<b>綜-E-A2</b> 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。	1. 遊戲玩法: 鬆餅皇后、瓢蟲皇后和十個親密的朋友們因魔咒而陷入沉睡，而你的任務是要讓他們醒來。運用策略、快速思考以及一點運氣，將這些沉睡的貴族從靜止的皇室中喚醒。 2. 教學目標: 訓練學生運用數學運算和英文表達能力	出席率 參與度	生命教育 性別平等教育
第十三週~第十四週: 思考訓練: 「Monopoly Deal 大富翁」	<b>綜-E-C2</b> 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。	1. 遊戲玩法: 與傳統大富翁玩法相似，最大相異之處就是終極目標不是贏取最多金錢，而是玩家要盡快集齊三套不同顏色的物業就能獲勝 2. 教學目標: 運用思考策略來達到任務目標	出席率 參與度	品德教育