

年級	四年級	年級課程主題名稱	棋藝社團	課程設計者	周文雄	總節數/學期(上/下)	21/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	活力、勤學、人文、創新	與學校願景呼應之說明	一、透過棋藝陶冶與健康休閒行為促進身心健康與活力。 二、遵守規範且能表達自我與人溝通，培養良好的人文素養。 三、藉由棋藝活動，培養靜心、決策、專注與創新能力，提升勤學的態度。				
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境		課程目標	一、認識並遵守各種棋藝的下棋規則，發展思考能力，培養良好的生活習慣。 二、探索自己的興趣與專長，思考並熟練各項棋藝的技能育策略，處理對弈中的各項問題。 三、在棋藝活動中，積極參與、公平競爭、團隊合作，促進健全身心發展。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	認識象棋	國 4-II-4 能分辨形近、音近字詞，並正確使用。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 認識象棋。 2. 棋子的大小。 3. 比賽紀律。	1. 認識象棋、棋盤、分辨象棋各子的名稱與角色。 2. 正確分辨比出棋子大小。 3. 能遵守比賽紀律，完成比賽並展現勝不驕，敗不餒的負責態度。	1. 能分辨及正確說出每個象棋各子名稱、角色與性質。 2. 會完整比出棋子大小。 3. 活動中能遵守紀律、規則，不與同學發生爭吵。	一、什麼是象棋？ 1. 教師介紹棋盤的樣式，讓學生認識棋盤。 2. 教師利用簡報介紹象棋各子的名稱、角色與性質。 二、如何論輸贏？比一比棋子的大小。 1. 象棋的棋子大小介紹。 2. 讓學生依序排出棋子的大小。 三、兩人來比賽。 1. 兩人一組，分別拿紅、黑棋，隨機翻出一支棋子，比大小，大德可以將小的棋子吃下收回，如果平手，就各自收回。透由比賽，來熟悉棋子的大小。	1. 暗棋規則.pdf 2. 象棋、棋盤	3
第(4)週 - 第(7)週	暗棋連棋好好玩	綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 健體 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。	1. 暗棋與連棋。 2. 暗棋與連棋的策略與技巧。 3. 自由對弈。	1. 認識與遵守暗棋與連棋的規則。 2. 運用暗棋與連棋的策略與技巧。 3. 實際對弈中遵守規則，並運用策略與技巧。	1. 正確說出 3 條暗棋與連棋的規則。 2. 與同學對弈中，能遵守紀律、規則並有榮譽感。 3. 教師觀察學生能有效運用暗棋的策略與技巧在對弈中。	一、什麼是暗棋、連棋 1. 教師利用簡報先介紹暗棋的下法與規則。 2. 介紹完暗棋之後，在介紹連棋與暗棋的不同之處和規則。 二、策略與技巧？ 1. 教師說明暗棋與連棋的下棋策略與技巧。 2. 小試一下。兩人一組自由對弈。	1. 暗棋規則.pdf 2. 象棋、棋盤	4

第 (8) 週 - 第 (11) 週	兩軍 對弈	國 1-II-2 具備 聆聽 不同媒材的基本能力。 健體 2c-II-3 表現 主動參與 、樂於嘗試的學習態度。	1. 棋譜解說。 2. 公平、公正來對弈。	1. 能專心 聆聽 棋譜解說。 2. 主動參與 公平、公正對弈，樂於嘗試擔任裁判與對弈者的角色。	1. 棋譜解說過程中，能專心聆聽，能隨時回答教師的提問，並分享心得。 2. 每人至少完成 3 次對弈，對弈過程中能遵守規則，並服從裁判判決。	一、如何知己知彼？棋譜解說 1. 由教師下指導棋，與學生對弈。 2. 老師以現有的棋譜來解說。 二、現學現賣，經驗累積 1. 3 人一組，1 人先擔任裁判，2 人對弈，之後更換角色，輪流對弈。	1. 暗棋. swf 2. 象棋、棋盤	4
第 (12) 週 - 第 (13) 週	我是 軍師	國 2-II-4 樂於 參加討論 ，提供個人的觀點和意見。 健體 2c-II-2 表現 增進團隊合作、友善的互動行為。	1. 分享策略。 2. 我的筆記秘笈。	1. 參與討論 並提供個人的解決策略。 2. 完成筆記， 表現 友善的互動行為相互合作分享我的筆記秘笈。	1. 能和同學分享至少 1 條對弈策略。 2. 完成個人的筆記秘笈。	策略分享 在與同學對弈中，有遇到那些難題？你的解決策略？ 1. 學生分享對弈過程中遇到的問題與解決策略，或幫同學提出解決策略。 2. 將策略記錄成筆記	1. 暗棋. swf 2. 象棋、棋盤	2
第 (14) 週 - 第 (17) 週	預賽	健體 2c-II-1 遵守 上課規範和運動比賽規則。 健體 2d-II-2 表現 觀賞者的角色和責任。	1. 預賽規則說明。 2. 分組預賽對弈。	1. 參加預賽並 遵守 預賽規則。 2. 表現 出觀賞預賽時的角色和責任。	1. 專心聽棋賽競賽規則。 2. 共同完成一張對戰表，及任務分配表。能完成整個預賽賽事，不放棄。 3. 旁觀者能安靜觀賞賽事。	誰是高手？ 1. 教師先進行棋賽競賽規則說明。 2. 共同討論一張對戰表及各個工作任務。 3. 選手抽籤分組預賽。 4. 選手進行比賽，預備選手展現觀戰不語的風度。教師擔任總裁判，關注每組的對弈。	1. 暗棋. swf 2. 象棋、棋盤	4
第 (18) 週 - 第 (20) 週	決賽	健體 2c-II-1 遵守 上課規範和運動比賽規則。 健體 2d-II-2 表現 觀賞者的角色和責任。	1. 依照預賽結果進行決賽。 2. 旁觀者吸取比賽經驗。	1. 遵守 決賽規則。 2. 表現 出觀賞決賽時的角色和責任。	1. 能完成整個決賽賽事，不放棄。 2. 旁觀者能安靜觀賞賽事。選手展現勝不驕，敗不餒的精神。	棋王爭霸，誰是棋王？ 1. 由預賽產出的決賽選手抽籤對弈，產生冠軍。 2. 對弈期間，教師利用投影機或是虛擬棋盤，將對弈過程實況轉播。 3. 其他學生觀賞對弈，吸取經驗。	1. 暗棋. swf 2. 實物投影機 3. 象棋、棋盤	3
第 (21) 週	心得 分享	社會 3c-II-1 聆聽 他人的意見，並表達自己的看法。	1. 發表比賽心得。	1. 聆聽 他人比賽心得，並能表達自己的看法。	1. 完成心得分享單。2. 分享心得。	比賽心得分享 1. 每位完成學生心得分享單。 2. 上台分享個人的心得	心得分享單	1

教材來源 選用教材 () 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)

本主題是否融入資訊科技教學內容 無 融入資訊科技教學內容
有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)

特教需求學生
課程調整

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)
※資賦優異學生：無 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)
※課程調整建議(特教老師填寫)：
特教老師簽名：
普教老師簽名：周文雄

年級	四年級	年級課程主題名稱	棋藝社團	課程設計者	周文雄	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	活力、勤學、人文、創新		與學校願景呼應之說明	一、透過棋藝陶冶與健康休閒行為促進身心健康與活力。 二、遵守規範且能表達自我與人溝通，培養良好的人文素養。 三、藉由棋藝活動，培養靜心、決策、專注與創新能力，提升勤學的態度。			
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣， 促進 身心健全發展，並認識個人特質， 發展 生命潛能。 E-A2 具備 探索 問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範， 培養 公民意識，關懷生態環境		課程目標	一、認識並遵守各種棋藝的下棋規則， 發展 思考能力， 培養 良好的生活習慣。 二、 探索 自己的興趣與專長，思考並熟練各項棋藝的技能育策略，處理對弈中的各項問題。 三、在棋藝活動中，積極參與、公平競爭、團隊合作， 促進 健全身心發展。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	兩軍對陣-軍棋	綜 2b-II-2 參加團體活動， 遵守 紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 國 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量 說話 。	1. 認識軍棋。 2. 軍棋走法、規則及順口溜介紹與解釋。	1. 認識與 遵守 軍棋的規則。 2. 用清晰語音、適當語速和音量 說出 軍棋規則的順口溜。	1. 正確說出 3 條軍棋的規則。 2. 學生能正確排出軍棋的下棋位置。 3. 正確清晰說出軍棋規則順口溜，並解釋。 4. 每位學生能正確在棋盤上走出軍棋的走法。	一、什麼是軍棋？ 1. 教師利用中華民國象棋文化協會網站介紹軍棋棋盤及棋子的排法。 2. 學生實際排出軍棋的下棋位置。 二、軍棋的走法與規則是什麼？ 1. 教師依序從將軍到兵卒介紹軍棋走法與規則介紹。最後介紹軍棋規則順口溜，加強學生印象。 2. 學生實際在棋盤上試著走位。	1. 中華民國象棋文化協會-- 象棋走法介紹 http://www.cccs.org.tw/front/bin/ptdetail.phtml?Part=601&Category=100177 2. 象棋、棋盤 3. 軍棋規則順口溜	4
第(5)週-第(8)週	兩軍對弈	國 1-II-2 具備 聆聽 不同媒材的基本能力。 健體 2c-II-3 表現 主動參與 、樂於嘗試的學習態度。	1. 棋譜解說。 2. 對弈。	1. 能專心 聆聽 棋譜解說。 2. 主動參與 對弈，樂於嘗試擔任裁判與對弈者的角色。	1. 棋譜解說過程中，能專心聆聽，能隨時回答教師的提問，並分享心得。 2. 每人至少完成 2 次對弈，對弈過程中能遵守規則，並服從裁判判決。	一、如何知己知彼？棋譜解說 1. 由教師下指導棋，與學生對弈。 2. 老師以現有的棋譜來解說。 二、現學現賣，經驗累積 1. 3 人一組，1 人先擔任裁判，2 人對弈，之後更換角色，輪流對弈。	1. 象棋.swf 2. 象棋、棋盤	4

第 (9) 週 - 第 (10) 週	策略 分 享 與 分 析	國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 健體 2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。	1. 對弈中所應用的策略。 2. 我的筆記秘笈。	1. 參與討論並提供個人的對奕時所使用的解決策略。 2. 完成筆記，表現友善的互動行為相互合作分享我的筆記秘笈。	1. 能和同學分享至少 1 條對弈策略。 2. 完成個人的筆記秘笈。	策略分享 1. 在與同學對弈中，有遇到那些難題？你的解決策略？ 2. 學生分享對弈過程中遇到的問題與解決策略，或幫同學提出解決策略。 3. 將策略記錄成筆記	1. 象棋.swf 2. 象棋、棋盤	2
第 (11) 週 - 第 (14) 週	預賽	健體 2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 健體 2d-II-2 表現觀賞者的角色和責任。	1. 預賽規則說明。 2. 分組預賽對弈。	1. 參加預賽並遵守預賽規則。 2. 表現出觀賞預賽時的角色和責任。	1. 專心聽棋賽競賽規則。 2. 共同完成一張對戰表，及任務分配表。 3. 能完成整個預賽賽事，不放棄。 4. 旁觀者能安靜觀賞賽事。	誰是高手？ 1. 教師先進行棋賽競賽規則說明。 2. 共同討論一張對戰表及各個工作任務。 3. 選手抽籤分組預賽。 4. 選手進行比賽，預備選手展現觀戰不語的風度。教師擔任總裁判，關注每組的對弈。	1. 象棋.swf 2. 象棋、棋盤	4
第 (15) 週 - 第 (17) 週	決賽	健體 2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。 健體 2d-II-2 表現觀賞者的角色和責任。	1. 決賽。 2. 旁觀者吸取比賽經驗。	1. 遵守決賽規則。 2. 表現出觀賞決賽時的角色和責任。	1. 能完成整個決賽賽事，不放棄。 2. 旁觀者能安靜觀賞賽事。選手展現勝不驕，敗不餒的精神。	棋王爭霸，誰是棋王？ 1. 由預賽產出的決賽選手抽籤對弈，產生冠軍。 2. 對弈期間，教師利用投影機或是虛擬棋盤，將對弈過程實況轉播。 3. 其他學生觀賞對弈，吸取經驗。	1. 象棋.swf 2. 象棋、棋盤	3
第 (18) 週 - 第 (19) 週	三國 棋	綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。 健體 2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1. 認識三國棋的排法與規則。 2. 自由對弈。	1. 認識與遵守三國棋的規則。 2. 主動參與對弈，樂於嘗試三國棋。	1. 正確說出 2 條三國棋的規則。 2. 每人完成 3 次對弈，對弈過程中能遵守規則，並服從裁判判決。	什麼是三國棋？ 1. 教師介紹三國棋，認識三國棋是由軍棋變化而來，優點是同時可以 3 個人對弈。 2. 每 4 人一組，1 人擔任裁判，3 人先對弈，實地操作三國棋	1. 象棋.swf 2. 象棋、棋盤	2
第 (20) 週	心得 分 享	社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	1. 發表比賽心得。	1. 聆聽他人比賽心得，並能表達自己的看法。	1. 完成心得分享單。 2. 分享心得。	比賽心得分享 1. 每位完成學生心得分享單。 2. 上台分享個人的心得	心得分享單	1
教材來源		<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						
本主題是否 融入資訊科 技教學內容		<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學 生 課程調整		※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 特教老師簽名： 普教老師簽名：周文雄						