

三、嘉義縣 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程主題名稱	顧著瘋桌遊	課程設計者	李冷華	總節數/學期(上/下)	42/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用,並非一定要融入) <input checked="" 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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活	與學校願景呼應之說明	一、透過桌遊活動讓學生能運用所學知識解決各種不同情境的問題。 二、經由活動的小組互動,陶冶學生性情,藉此學習在生活中與人建立良好的合作模式與人際關係					
總綱核心素養	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-C2 具備理解他人感受,樂於與人 互動 ,並與團隊成員 合作 之素養。	課程目標	1. 藉由 探索 不同的桌遊類型,了解人與社會的關係及互動情形,並培養關心環境及愛護環境的態度,並 實踐 愛護家園的行動。 2. 透過團隊成員 合作 ,增進 互動 技巧,培養團隊精神。					
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	桌遊入門與回顧	社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 數 r-III-2/熟練數(含分數、小數)的四則混合計算。 綜 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。	1. 桌遊演進 2. 早期桌遊種類 3. 四則運算觀念 4. 桌遊「數字急轉彎」	1. 能解析早期桌遊的演進史 2. 能學會早期桌遊 3. 能運用四則運算的方式,順利進行「數字急轉彎」(加減運算)	1. 能說出桌遊演進。 2. 並正確使用象棋、跳棋、撲克牌,進行遊戲。 3. 能正確使用「數字急轉彎」卡牌,進行運算,通過挑戰。	1. 介紹桌上遊戲的演進及其空間脈絡中的位置與意義。 2. 介紹早期桌遊: (1)下棋(象棋、跳棋、圍棋) (2)撲克牌 (3)大富翁 3. 介紹現今桌遊:數字急轉彎 4. 複習「四則運算」 5. 進行「數字急轉彎」(加減運算)	象棋 跳棋 撲克牌 桌遊「數字急轉彎」 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo	8
第(5)週-第(8)週	數急字轉彎	數 r-III-2/熟練數(含分數、小數)的四則混合計算。 綜 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。	1. 四則運算 2. 桌遊「數急字轉彎」	1. 能熟練四則運算,順利進行算出答案 2. 選擇合宜的學習方法來熟悉「數急字轉彎」的遊戲方式。	1. 能正確使用數字急轉彎卡牌,進行運算,通過挑戰。 2. 能平和參與活動,虛心接受失敗結果。	1. 複習「四則運算」 2. 介紹桌遊:數急字轉彎(乘除運算) 3. 進行「數急字轉彎」 4. 混合「數字急轉彎」和「數急字轉彎」進行四則運算	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=BK4kfnnH9Tk 桌遊「數急字轉彎」	8

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(9)週 - 第(11)週	犯人在跳舞一	社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義 綜 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。	1. 職業種類 2. 桌遊「犯人在跳舞」	1. 能解析社會中各行各業的種類，及關連性 2. 能以正確的社會價值，選擇較理性的職業。 3. 會協助同學了解「犯人在跳舞」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。	1. 能說出生活經驗中看過的職業種類 2. 能從眾職業中，挑選、說出自己理想的職業及原因 3. 能正確使用「犯人在跳舞」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 介紹社會上的職業的種類及彼此間的關聯性 2. 介紹桌遊「犯人在跳舞」 3. 進行桌遊「犯人在跳舞」	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=VbtUgk06WsE 桌遊「犯人在跳舞」	6
第(12)週 - 第(13)週	犯人在跳舞二	社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義 綜 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。	1. 職業種類 2. 桌遊「犯人在跳舞」	1. 能解析社會中各行各業的種類，及關連性 2. 能以正確的社會價值，選擇較理性的職業。 3. 會協助同學了解「犯人在跳舞」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。	1. 能說出生活經驗中看過的職業種類 2. 能從眾職業中，挑選、說出自己理想的職業及原因 3. 能正確使用「犯人在跳舞」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 進行桌遊「犯人在跳舞」 2. 歸納： 職務無分貴賤，卻有好人與壞人之分，給予學生正確價值觀，莫誤入歧途。	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=VbtUgk06WsE 桌遊「犯人在跳舞」	4
第(14)週 - 第(17)週	神吐槽	國 6-III-2/培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 國 6-III-4/創作童詩及故事。 綜 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。	1. 故事創作 2. 桌遊「神吐槽」	1. 能運用聯想力，創作通順的故事劇情。 2. 能發揮思考力，判斷同學故事創作的合理性。 3. 參與活動時，能扮演好自己的角色，融入遊戲，不爭吵喧嘩。	1. 能說出通順的故事。 2. 能指正隊友故事的不合理處，並加以更正。 3. 能正確使用「神吐槽」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 進行卡牌上的文字理解 2. 了解故事接龍的方式 3. 發揮想像力，將關鍵字一個接一個串成故事 4. 介紹桌遊「神吐槽」 5. 進行桌遊「神吐槽」	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=eJ5C-pvzOx8 桌遊「神吐槽」	8
第(18)週 - 第(21)週	成果發表	綜 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。 國 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	1. 此學期介紹的桌遊 2. 自家購買桌遊 3. 短文作品	1. 會協助同學了解各桌遊的遊戲規則，平和不爭吵。 2. 能專心聆聽同學朗讀短文作品	1. 能由同儕互動學習更多桌遊，讓桌遊順利進行。 2. 能專心聆聽同學朗讀，並給予鼓勵卡，撰寫聆聽心得，回饋給小作家們。	1. 桌遊大車拚：共享桌遊 (1)此學期介紹的桌遊 (2)拿取自家購買桌遊 2. 學生朗讀短文作品 (1)故事創作(配合「神吐槽」) (2)如果我是警察(配合「犯人在跳舞」)	此學期介紹的桌遊 自家購買桌遊 短文作品	8
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" 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)							

年級	五年級	年級課程主題名稱	顧著瘋桌遊	課程設計者	李冷華	總節數/學期(上/下)	40/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" 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	樂於學 游於藝 迎向科技新生活	與學校願景呼應之說明	一、透過桌遊活動讓學生能運用所學知識解決各種不同情境的問題。 二、經由活動的小組互動，陶冶學生性情，藉此學習在生活中與人建立良好的合作模式與人際關係					
總綱核心素養	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-C2 具備理解他人感受，樂於與人 互動 ，並與團隊成員 合作 之素養。	課程目標	1. 藉由 探索 不同的桌遊類型，了解人與社會的關係及互動情形，並培養關心環境及愛護環境的態度，並 實踐 愛護家園的行動。 2. 透過團隊成員 合作 ，增進 互動 技巧，培養團隊精神。					
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- (一般智能資優優異 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。 2. 將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。 3. 座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。 特教老師簽名：莊居鉛 普教老師姓名：李冷華							

三、嘉義縣 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	妙語說書人	國 6-III-2/培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 國 6-III-4/創作童詩及故事。 綜 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。	1.故事創作 2.桌遊「妙語說書人」	1.能運用聯想力，創作通順的故事劇情。 2.能發揮思考力，判斷同學故事創作的合理性。 3.參與活動時，能扮演好自己的角色，融入遊戲，不爭吵喧嘩。	1.能說出通順的故事。 2.能指正隊友故事的不合理處，並加以更正。 3.能正確使用「妙語說書人」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1.進行卡牌上的文字理解 2.了解故事接龍的方式 3.發揮想像力，將關鍵字一個接一個串成故事 4.介紹桌遊「妙語說書人」規則 5.進行桌遊「妙語說書人」	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA 桌遊「妙語說書人」	8

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(5)週 - 第(8)週	鈕鈕相扣	藝 1-III-2/能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 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。	1. 顏色分類與排列 2. 桌遊「鈕鈕相扣」	1. 能使用視覺元素，利用顏色分類與排列，進行創作。 2. 會協助同學了解「鈕鈕相扣」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。	1. 能正確使用「鈕鈕相扣」卡牌，進行藝術創作，通過挑戰。 2. 能平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 進行不同顏色的排列方式，找出顏色規律性 2. 介紹桌遊「鈕鈕相扣」 3. 進行桌遊「鈕鈕相扣」 4. 小技巧提醒：率先完成的同學可以幫忙落後的同學完成遊戲。	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=mef9JPT0Gdc 桌遊「鈕鈕相扣」	8
第(9)週 - 第(12)週	誰是牛頭王	數 r-III-3/觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 綜 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。	1. 數字排列規律性 2. 桌遊「誰是牛頭王」	1. 能透過觀察，找出數字排列的規則性。 2. 能運用數字排列的規律性，推論數字接龍的邏輯。 3. 會協助同學了解「誰是牛頭王」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。	1. 能藉由觀察數字排列的規則，推斷下一步的出牌順序。 2. 能運用數字規律性，打出適切的卡牌，獲得勝利。 3. 能正確使用「誰是牛頭王」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 喚起舊經驗，介紹撲克牌數字接龍(排七) 2. 運用數字接龍的特性，介紹桌遊「誰是牛頭王」 3. 進行桌遊「誰是牛頭王」，吃到最少牛頭的即獲勝。	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=UpuDe5kF0S0 桌遊「誰是牛頭王」	8
第(13)週 - 第(16)週	髒小豬	社 2a-III-1/關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 綜 3d-III-1/實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境	1. 畜牧業 2. SDGS 永續發展指標	1. 能關注畜牧業在生活中的利與弊。 2. 為實踐「SDGS」的目標，提出方案，讓禽畜與人類達到和諧的依存關係。 3. 會協助同學了解「髒小豬」的遊戲規則，扮演好自己在團隊中的角色。	1. 以「家鄉的畜牧業」為議題，做專題報告，分析其中的利與弊。 2. 同上，提出具體方案，解決畜牧業帶來的問題(空汙、排遺、病死豬...)，並由教師審核可行性 3. 能正確使用「髒小豬」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 介紹新港鄉內的畜牧業(針對「養豬業」) 2. 討論畜牧業帶來的利與弊 2. 探討具體方案解決問題 3. 介紹「髒小豬」 4. 進行桌遊「髒小豬」	遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=NN7ecwALF4I 桌遊「髒小豬」	8
第(17)週 - 第(20)週	成果發表	綜 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。 國 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	1. 此學期介紹的桌遊 2. 自家購買桌遊 3. 短文作品	1. 會協助同學了解各桌遊的遊戲規則，平和與不爭吵。 2. 能專心聆聽同學朗讀短文作品	1. 能由同儕互動學習更多桌遊，讓桌遊順利進行。 2. 能專心聆聽同學朗讀，並給予鼓勵卡，撰寫聆聽心得，回饋給小作家們。	1. 桌遊大車拚：共享桌遊 (1)此學期介紹的桌遊 (2)拿取自家購買桌遊 2. 學生朗讀短文作品 (1)想像與發明(配合「妙語說書人」) (2)我有話要說(配合「髒小豬」)	此學期介紹的桌遊 自家購買桌遊 短文作品	8
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" 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)							

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生：無 有- (一般智能資優優異 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。
2. 將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。
3. 座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。

特教老師簽名：莊居鉛
 普教老師姓名：李泠華