

年級	四年級	課程設計者	邱惠蘭	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/上學期
年級 課程主題名稱	圍坐一「桌」，樂「遊」四方		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
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	<p><i>說明課程內容或教學策略與學校願景如何連結?如何相關?</i></p> <p>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。</p> <p>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</p>	
總綱 核心素養	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<p><i>連結前項核心素養，具體轉化成課程目標 可用條列式表達</i></p> <p>1. 透過不同主題的桌遊活動，培養學生思考策略與解決問題的能力。</p> <p>2. 經由桌遊活動增進學習動機，能將各領域所學的素養運用於遊戲中。</p> <p>3. 熟悉桌遊的遊戲規則，尊重別人的想法、感受與情緒，在桌遊中學習良好的溝通模式，培養互動合作的能力。</p>	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	桌遊入門 - 象棋	1. 介紹常見的桌遊遊戲的演進。 2. 介紹常見的桌遊： (1) 下棋(象棋、圍棋、跳棋) (2) 撲克牌 (3) 大富翁 (4) 麻將 3. 介紹象棋的規則 (1) 棋子顏色與文字代表的意義 (2) 棋子的活動範圍與走法 4. 分組進行象棋遊戲 5. 介紹與對弈相關的成語或俚語	社會	3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 桌遊遊戲的演進 2. 常見桌遊的種類	1. 能聆聽桌遊的演進，了解常見的桌遊種類。 2. 能遵守遊戲紀律，在象棋對弈過程中與組員一起體驗遊戲。	1. 能簡要的說出桌遊遊戲的演進 2. 能說出2種常見的桌遊種類	1. 象棋維基百科 https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%B1%A1%E6%A3%8B 2. 象棋遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=f0TszcBeWWg	8
			綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	3. 象棋的規則 4. 進行象棋遊戲 5. 與對弈相關的成語或俚語	3. 在象棋團體活動的進行中，學習正確的溝通態度與技巧，與組員順利進行對弈。 4. 對於遊戲結果輸贏能坦然面對，培養「勝不驕、敗不餒」的榮譽精神。 5. 能理解對弈相關的成語或俚語的意義	3. 能學會象棋的遊戲規則，遵循規則和同學分組進行象棋遊戲，盡力爭取勝利，虛心接受失敗 4. 能正確說出2個和對弈相關的成語或俚語，並說明其意義		
			國語	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法					
第(5)週 - 第(8)週	數字急轉彎	1. 介紹日常生活中，需要運用加減乘運算的各種情境。 2. 解說「數字急轉彎」桌遊遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動	數學	n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。	1. 加、減、乘的運算練習	1. 能對日常生活不同情境的問題，使用正確的算式解題	1. 能列出正確算式解題，並運算出答案	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=WFmutX14Woo	8
			綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	2. 桌遊「數字急轉彎」	2. 能了解「數字急轉彎」的遊戲規則，算出加減乘計算結果，學習正確的溝通態度與技巧，與組員順利進行遊戲	2. 能簡要的說出數字急轉彎的桌遊規則	2. 桌遊「數字急轉彎」	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
		4. 歸納：訓練算術能力，不僅要算得又快又準，並且手還要快，邊玩邊練習數學運算。				3. 學習正確的遊戲溝通態度與技巧，遵守紀律，負責的完成遊戲。	3. 能遵循「數字急轉彎」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗		
第(9)週 - 第(12)週	動文字	1. 列舉國語課本中的生字，進行部首和拆解部件教學。	國語	4-II-2 利用共同部件，擴充識字量	1. 國字的部首和拆解部件教學。	1. 能熟練國字部首與部件的組合，組合出正確的國字。	1. 能說出部手與部件組合後的國字正確讀音。	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=N76rgiy_OCM	8
		2. 解說「動文字」桌遊遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納： 能迅速組合國字拆解後的部首與偏旁，組成正確國字，透過遊戲擴充國字與字詞的識字量。	綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	2. 桌遊「動文字」	2. 能了解「動文字」遊戲規則，以正確的溝通態度與技巧，與組員互動。 3. 能遵守遊戲規則，努力爭取榮譽，遵守紀律，順利進行遊戲。	2. 能簡要的說出「動文字」的桌遊規則。 3. 能遵循「動文字」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	2. 桌遊「動文字」	
第(13)週 - 第(16)週	秘寶龍窟	1. 將骰子與四則運算做結合，依序擲出各骰子，配合加減乘除的運算，預測出哪組數字最大。 2. 解說「秘寶龍窟」桌遊遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動	數學	n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。	1. 加、減、乘的運算練習 2. 桌遊「秘寶龍窟」	1. 能將骰子擲出的數字，進行四則運算。 2. 能了解「秘寶龍窟」的遊戲規則，算出加減乘計算結果，學習正確的溝通態度與技巧，與組員順利進行遊戲	1. 能正確算出四則運算算式的結果 2. 能簡要的說出「秘寶龍窟」的桌遊規則	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=Z2v50mIRWqI 2. 桌遊「秘寶龍窟」	8

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
		4. 歸納：機率與算術並存的遊戲，透過遊戲體驗機率對結果的影響，並熟練數學四則運算。	綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。		3. 學習正確的遊戲溝通態度與技巧，遵守紀律，負責的完成遊戲。	3. 能遵循「秘寶龍窟」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗		
第(17)週 - 第(20)週	成果發表 -- 桌遊大觀園	1. 桌遊票選： 票選本學期最喜歡的桌遊，說明喜歡該桌遊的理由。	國語	2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。	1. 本學期所介紹的 4 種桌遊遊戲	1. 能介紹自己喜歡的桌遊遊戲的特色與玩法，並分享喜歡該桌遊的理由。	1. 能回應同學的提問，說出喜歡該桌遊的理由。	1. 本學期所介紹的 4 種桌遊遊戲	8
		2. 桌遊分享： 與同學分享自己所購買的桌遊，說明其特色與玩法。邀請有興趣的同學一起遊戲。	數學	r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理	2. 自家購買的桌遊	2. 能和同學介紹自己所喜歡的桌遊的遊戲規則	2. 能簡要介紹自己所購買的遊戲規則	2. 自家購買的桌遊	
		3. 燒腦時間： (1)成語迷宮 (2)4*4 數獨	綜合	1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。 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。	3. 成語迷宮與數獨的書面資料	3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。 4. 燒腦時間：在規定時間內 (1)能找出成語迷宮中的所有成語 (2)完成數獨方陣	3. 能遵循遊戲規則，選擇有興趣的桌遊項目，和同學一起進行桌遊活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗 4. 小組共同完成： (1)將成語迷宮中所找出的成語連線 (2)推理出數獨方陣的數字，填滿方陣的空格	3. 成語迷宮與數獨的書面資料	
教材來源	□選用教科書 ()		□自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)						

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
本主題是否融入資訊科技教學內容		<input 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		<p>※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(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有- (一般智能資優優異 1 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>							

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

年級	四年級	課程設計者	邱惠蘭	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/下學期
年級 課程主題名稱	圍坐一「桌」，樂「遊」四方		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
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	<p><i>說明課程內容或教學策略與學校願景如何連結?如何相關?</i></p> <p>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。</p> <p>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</p>	
總綱 核心素養	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<p><i>連結前項核心素養，具體轉化成課程目標 可用條列式表達</i></p> <p>1. 透過不同主題的桌遊活動，培養學生思考策略與解決問題的能力。</p> <p>2. 經由桌遊活動增進學習動機，能將各領域所學的素養運用於遊戲中。</p> <p>3. 熟悉桌遊的遊戲規則，尊重別人的想法、感受與情緒，在桌遊中學習良好的溝通模式，培養互動合作的能力。</p>	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	旋風魔方陣	1. 練習「8*8 數獨方陣」 2. 解說「旋風魔方陣」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納：鍛鍊數感與數字邏輯推理能力	數學 綜合	n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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. 加減的運算練習 2. 桌遊「旋風魔方陣」	1. 能過簡單的加減運算，推理出數獨空格所應填入的數字 2. 能了解「旋風魔方陣」的遊戲規則，透過加減計算，與組員團隊合作，完成推理解題 3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。	1. 能在「8*8 數獨方陣」中填出正確的數字 2. 能簡要的說出「旋風魔方陣」的桌遊規則 3. 能遵循「旋風魔方陣」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0MMU 2. 桌遊「旋風魔方陣」	8
	點	1. 揭示教學圖片，請學生依圖片情境，聯想出 2 個語詞。	國語	2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	1. 日常生活中常見的圖		1. 能運用想像力，說出從圖片中聯想到的 2 個語詞	1. 遊戲說明	8

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第 (5) 週 - 第 (8) 週	子 狂 想	2. 解說「點子狂想」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納：聯想與指定主題相關的語詞彙與情境，激發更多想像力，增進對語文的學習興趣	綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	片 2. 桌遊「點子狂想」	1. 能透過圖片的觀察，聯想出與圖片情境相關的相關的人事物 2. 能了解「點子狂想」的遊戲規則，運用適當的語詞描述從圖片中聯想的內容 3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。	2. 能簡要的說出「點子狂想」的桌遊規則 3. 能遵循「點子狂想」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	https://www.youtube.com/watch?v=YWl8ru3vOc4 2. 桌遊「點子狂想」	
第 (9) 週 - 第 (12) 週	超 級 犀 牛	1. 認識生活環境中不同形式的房屋建築 2. 解說「超級犀牛」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納：鍛鍊考驗專注力與策略布局，從紙牌堆疊與舊夠中，培養冷靜面對問題的態度。	社會 綜合	2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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. 不同形式的房屋建築特色 2. 桌遊「超級犀牛」	1. 能了解居住地的不同種類房屋，並認識其特色與功能 2. 能了解「超級犀牛」的桌遊規則，依指定的圖形，將折好的紙卡依層加疊，完成遊戲任務 3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。	1. 能簡要說出不同建築特色的房屋 2. 能簡要的說出「超級犀牛」的桌遊規則 3. 能遵循「超級犀牛」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=OREuojKrGRw 2. 桌遊「超級犀牛」	8

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第 (13) 週 - 第 (16) 週	字母風火輪	1. 揭示討論的主題，討論該主題可以聯想到那些相關語詞。 2. 解說「字母風火輪」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納：聯想與指定主題相關的語詞詞彙，激發想像力與反應力，增進對語文的學習興趣	國語 綜合	2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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. 討論主題為「動漫、卡通」 2. 桌遊「字母風火輪」	1. 能依主題聯想出相關的語詞，並說出該語詞第一個國字的聲母或韻母 2. 能了解「字母風火輪」的桌遊規則，在規定時間內，回應正確的語詞，並按下語詞第一個國字的聲母注音按鍵，完成遊戲任務。 3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，並樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。	1. 能正確把握主題的重點進行聯想，說出 2 聯想的語詞，並說拚出第一個國語字的注音符號 2. 能簡要的說出「字母風火輪」的桌遊規則 3. 能遵循「字母風火輪」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s 2. 桌遊「字母風火輪」	8
第 (17) 週 -	成果	1. 個人發表本學期最喜歡的桌遊，或是自己曾經玩過的遊戲。	國語	1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 6-II-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。	1. 本學期介紹的桌遊	1. 能介紹自己喜歡的桌遊遊戲的特色與玩法，並分享喜歡該桌遊的理由。	1. 能說出喜歡的桌遊或遊戲的理由。	1. 本學期所介紹的桌遊遊戲	8

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。