

嘉義縣 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	四年級	年級課程主題名稱	圍坐一「桌」，樂「遊」四方	課程設計者	邱惠蘭 林茗慧	總節數/學期(上/下)	40/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 <i>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。</i> <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						
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-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。 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. 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。 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。 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。			

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	桌遊入門—象棋	<p>社會</p> <p>3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。</p> <p>3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>綜合</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>國語</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法</p>	<p>1. 桌遊遊戲的演進</p> <p>2. 常見桌遊的種類</p> <p>3. 象棋的規則</p> <p>4. 進行象棋遊戲</p> <p>5. 與對弈相關的成語或俚語</p>	<p>1. 能聆聽桌遊的演進，了解常見的桌遊種類。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5. 能理解對弈相關的成語或俚語的意義</p>	<p>1. 能簡要的說出桌遊遊戲的演進</p> <p>2. 能說出 2 種常見的桌遊種類</p> <p>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</p> <p>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</p>	<p>1. 介紹常見的桌遊遊戲的演進。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>4. 分組進行象棋遊戲</p> <p>5. 介紹與對弈相關的成語或俚語</p>	<p>1. 象棋維基百科 <a href="https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%B1%A1%E6%A3%8B">https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%B1%A1%E6%A3%8B</a></p> <p>2. 象棋遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f0TszcBeWUg">https://www.youtube.com/watch?v=f0TszcBeWUg</a></p>	8
第(5)週 - 第(8)週	數字急轉彎	<p>數學</p> <p>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。</p> <p>綜合</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 加、減、乘的運算練習</p> <p>2. 桌遊「數字急轉彎」</p>	<p>1. 能對日常生活不同情境的問題，使用正確的算式解題</p> <p>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</p> <p>3. 學習正確的遊戲溝通態度與技巧，遵守紀律，負</p>	<p>1. 能列出正確算式解題，並運算出答案</p> <p>2. 能簡要的說出數字急轉彎的桌遊規則</p> <p>3. 能遵循「數字急轉彎」遊戲規則，和小組成員順利進</p>	<p>1. 介紹日常生活中，需要運用加減乘運算的各種情境。</p> <p>2. 解說「數字急轉彎」桌遊遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>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。</p>	<p>1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo">https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo</a></p> <p>2. 桌遊「數字急轉彎」</p>	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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
				責的 <b>完成遊戲</b> 。	行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗			
第(9)週 - 第(12)週	動文字	國語 4-II-2 利用共同部件，擴充識字量 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。	1. 國字的部首和拆解部件教學。 2. 桌遊「動文字」	1. 能熟練國字部首與部件的組合， <b>組合出正確的國字</b> 。 2. 能 <b>了解</b> 「動文字」 <b>遊戲規則</b> ，以正確的溝通態度與技巧，與組員互動。 3. 能 <b>遵守遊戲規則</b> ，努力爭取榮譽，遵守紀律，順利 <b>進行遊戲</b> 。	1. 能說出部首與部件組合後的國字正確讀音。 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	1. 列舉國語課本中的生字，進行部首和拆解部件教學。 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。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N76rgiy_OC">https://www.youtube.com/watch?v=N76rgiy_OC</a> 2. 桌遊「動文字」	8
第(13)週 - 第(16)週	秘寶龍窟	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。 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。	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， <b>進行四則運算</b> 。 2. 能 <b>了解</b> 「秘寶龍窟」的 <b>遊戲規則</b> ， <b>算出加減乘計算結果</b> ， <b>學習正確的溝通態度與技巧</b> ，與組員順利 <b>進行遊戲</b> 3. <b>學習正確的遊戲溝通態度與技巧</b> ， <b>遵守紀律</b> ，負責的 <b>完成遊戲</b> 。	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 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	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 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。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z2v50mIRWqI">https://www.youtube.com/watch?v=Z2v50mIRWqI</a> 2. 桌遊「秘寶龍窟」	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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
課程調整	<p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：林茗慧</p>							

嘉義縣 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)  
 -(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	四年級	年級課程主題名稱	圍坐一「桌」，樂「遊」四方	課程設計者	邱惠蘭 林茗慧	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 <i>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。</i> <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						
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-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。 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. 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。 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。 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。			

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	旋風魔方陣	<p>數學</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 加減的運算練習</p> <p>2. 桌遊「旋風魔方陣」</p>	<p>1. 能過簡單的加減運算，<b>推理</b>出數獨空格所應填入的<b>數字</b></p> <p>2. 能<b>了解</b>「旋風魔方陣」的<b>遊戲規則</b>，透過加減計算，與組員團隊合作，<b>完成推理題</b></p> <p>3. 能<b>遵守遊戲規則</b>，在桌遊過程中<b>理解他人感受</b>，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利<b>進行遊戲</b>。</p>	<p>1. 能在「8*8 數獨方陣」中填出正確的數字</p> <p>2. 能簡要的說出「旋風魔方陣」的桌遊規則</p> <p>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</p>	<p>1. 練習「8*8 數獨方陣」</p> <p>2. 解說「旋風魔方陣」遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>4. 歸納:鍛鍊數感與數字邏輯推理能力</p>	<p>1. 遊戲說明</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0MU">https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0MU</a></p> <p>2. 桌遊「旋風魔方陣」</p>	8
第(5)週 - 第(8)週	點子狂想	<p>國語</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 日常生活中常見的圖片</p> <p>2. 桌遊「點子狂想」</p>	<p>1. 能透過圖片的觀察，<b>聯想</b>出與圖片情境相關的<b>相關的人事物</b></p> <p>2. 能<b>了解</b>「點子狂想」的<b>遊戲規則</b>，運用適當的語詞描述從圖片中聯想的內容</p> <p>3. 能<b>遵守遊戲規則</b>，在桌遊過程中<b>理解他人感受</b>，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利<b>進行遊戲</b>。</p>	<p>1. 能運用想像力，說出從圖片中聯想到的 2 個語詞</p> <p>2. 能簡要的說出「點子狂想」的桌遊規則</p> <p>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</p>	<p>1. 揭示教學圖片，請學生依圖片情境，聯想出 2 個語詞。</p> <p>2. 解說「點子狂想」遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>4. 歸納:聯想與指定主題相關的語詞詞彙與情境，<b>激發更多想像力</b>，增進對語文的學習興趣</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=YWl8ru3vOc4">https://www.youtube.com/watch?v=YWl8ru3vOc4</a></p> <p>2. 桌遊「點子狂想」</p>	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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(9)週 - 第(12)週	超級犀牛	<p>社會</p> <p>2a-II-2 表達對居住地方社會事物與環境的關懷</p> <p>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。</p> <p>綜合 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。</p>	<p>1. 不同形式的方屋建築特色</p> <p>2. 桌遊「超級犀牛」</p>	<p>1. 能了解居住地的不同種類房屋，並認識其特色與功能</p> <p>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</p> <p>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。</p>	<p>1. 能簡要說出不同建築特色的房屋</p> <p>2. 能簡要的說出「超級犀牛」的桌遊規則</p> <p>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</p>	<p>1. 認識生活環境中不同形式的房屋建築</p> <p>2. 解說「超級犀牛」遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>4. 歸納：鍛鍊考驗專注力與策略布局，從紙牌堆疊與舊鈎中，培養冷靜面對問題的態度。</p>	<p>1. 遊戲說明</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OREuojKrGRw">https://www.youtube.com/watch?v=OREuojKrGRw</a></p> <p>2. 桌遊「超級犀牛」</p>	8
第(13)週 - 第(16)週	字母風火輪	<p>國語</p> <p>2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 討論主題為「動漫、卡通」</p> <p>2. 桌遊「字母風火輪」</p>	<p>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</p> <p>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。</p> <p>3. 能遵守遊戲規則，在桌遊過程中理解他人感受，樂於</p>	<p>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</p> <p>2. 能簡要的說出「字母風火輪」的桌遊規則</p> <p>3. 能遵循「字母風火輪」遊戲規則，和小組成員順利進</p>	<p>1. 揭示討論的主題，討論該主題可以聯想到那些相關語詞。</p> <p>2. 解說「字母風火輪」遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>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</p>	<p>1. 遊戲說明</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s">https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s</a></p> <p>2. 桌遊「字母風火輪」</p>	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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
				與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。	行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗			
第(17)週 - 第(20)週	成果分享	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。 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。 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	1. 本學期介紹的桌遊 2. 介紹桌遊之外的常見遊戲 3. 短文作品	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。 2. 能完成短文寫作「我最喜歡的遊戲」 3. 朗讀完成的短文作品	1. 能說出喜歡的桌遊或遊戲的理由。	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。 2. 撰寫短文 3. 發表與分享： (1)準備小點心、飲料 (2)朗讀寫好的短文，與全班同學分享最喜歡的遊戲的心情	1. 本學期所介紹的桌遊遊戲	8
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 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 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)</p> <p>※資賦優異學生： <input checked="" 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：林茗慧</p>							