

嘉義縣 文昌 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(110.10.29)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌面遨遊 遊必有盈	課程 設計者	李泠華 趙美月	總節數 /學期 (上/下)	40 節/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 <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	本課程以桌遊方式串聯「關懷生活情境」的理念，再佐以生活實作的課程，培養學生具備跨域學習的能力。			
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 學生具備思考能力進而能解決生活上的問題。 2. 透過團隊成員合作，學習與他人互動，具有團隊合作的精神。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	桌遊入門	社 2b-11-2/感受與欣賞不同文化的特色。 健 2c-11-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1. 早期桌遊歷史演進 2. 桌遊種類	1. 能感受及欣賞早期桌遊的歷史演進。 2. 能參與桌遊的活動，並樂於嘗試未學習過的桌遊。	1. 能說出早期桌遊的種類及遊玩經驗。 2. 並正確使用象棋、跳棋、撲克牌，進行遊戲。	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. 實際活動	象棋 跳棋 撲克牌	8
第(5)週 - 第(8)週	大富翁職業人生	社 3a-11-1/透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 健 2c-11-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1. 職業種類 2. 職業與生活依存關係 3. 桌遊「職業人生」	1. 能觀察社會中職業的種類 2. 省思各行各業與生活相互依存的關係。 3. 能樂於嘗試並參與「職業人生」桌遊的活動。	1. 能說出生活經驗中看過的職業種類 2. 分享家中「食衣住行育樂」的瑣事，說出各行各業和我們生活互相依存的關係 3. 能正確使用「職業人生」卡牌，進行遊戲，樂於參與活動，並能接受失敗結果。	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「職業人生」 3. 進行桌遊「職業人生」 4. 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 職業人生桌遊 桌遊「職業人生」	8
第(9)週 - 第(12)週	魔法漢字	國語 2-11-2/運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 2b-11-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 部首 2. 部件 3. 桌遊「魔法漢字」	1. 運用字卡，學習「部首」。 2. 「部首」與「部件」結合後，能正確表達組成文字的字音與字義。 3. 能參與「魔法漢字」的遊戲，遵守遊戲規則。	1. 學生至少能寫出四組部件組字及造詞 2. 能正確使用「魔法漢字」卡牌，進行遊戲，樂於參與活動，並能接受失敗結果。	1. 進行部首教學 2. 列舉形近字 3. 介紹「魔法漢字」 4. 進行桌遊「魔法漢字」	遊戲說明 桌遊「魔法漢字」	8
第(13)週 - 第(16)週	披薩家	數 n-11-6/ 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。認識等值分數的意義，並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。	1. 分數的基礎概念 2. 認識圖卡	1. 能理解生活經驗中，將單一物平分成數份，進而認識「分數」的意義。 2. 認識分數圖卡，能應用圖卡表達組成的數量。	1. 能說出生活經驗中，將單一物品平分成數份的經驗。 2. 能對 2 張圖卡進行簡單的運算	1. 介紹分數應用在日常生活中的經驗 2. 介紹桌遊披薩家內容物件	遊戲說明 披薩家 桌遊	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
		綜 2b-11-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度	3. 桌遊「披薩家」	3. 能參與「披薩家」的遊戲，遵守遊戲規則。	3. 能正確使用「披薩家」圖卡，與同學進行遊戲，樂於參與活動，並能接受失敗結果。	3. 進行「披薩家」桌遊		
第(17)週 - 第(20)週	成果發表	綜 2d-11-2/分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 綜 2b-11-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度	1. 本學期介紹的桌遊 2. 自家購買的桌遊	1. 分享自己在各桌遊中的獲勝技巧及成敗經驗。 2. 能參與各桌遊遊戲，遵守遊戲規則。	1. 能說出自己在各桌遊中的獲勝技巧或成敗經驗。 2. 能說出對桌遊種類的偏好及偏好原因。 3. 能由同儕互動學習更多桌遊，讓桌遊順利進行。	1. 桌遊大車拚：共享桌遊 (1) 此學期介紹的桌遊 (2) 拿取自家購買桌遊與同學共學	此學期介紹的桌遊 自家購買桌遊 短文作品	8

教材來源

選用教材 () 自編教材

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)：

1.

特教老師簽名：

普教老師簽名：趙美月

嘉義縣 文昌 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(110.10.29)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌面遨遊 遊必有盈	課程 設計者	李泠華 趙美月	總節數 /學期 (上/下)	40 節/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 <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	本課程以桌遊方式串聯「關懷生活情境」的理念，再佐以生活實作的課程，培養學生具備跨域學習的能力。				
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	<ol style="list-style-type: none"> 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，並培養學生具備思考能力進而能解決生活上的問題。 透過團隊成員合作，學習與他人互動，具有團隊合作的精神。 				

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	妙傳爆趣	語 2-II-2/運用適當詞語、正確語法表達想法。 健 2c-II-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1. 聯想力 2. 桌遊「妙傳爆趣」	1. 能依抽取到的主題卡牌，運用聯想力，說出正確的相關字詞。 2. 能參與「妙傳爆趣」的遊戲，遵守遊戲規則。	1. 能依「主題」寫出三種以上的關聯事物 2. 能正確使用「妙傳爆趣」，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 創意力與聯想力大爆發 https://www.youtube.com/watch?v=5i xI XWZp3aA 2. 練習「聯想」力 3. 介紹「妙傳爆趣」	妙傳爆趣	8
第(5)週 - 第(8)週	疊疊樂	自 ai-II-2/透過探討自然與物質世界的規律性，感受發現的樂趣。 自 ai-II-3/透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 健 2c-II-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。	1. 平衡原理 2. 平衡鳥 3. 桌遊「疊疊樂」	1. 探討物體平衡的原理，並感受其樂趣 2. 利用平衡原理，製作出「平衡鳥」遊戲。 3. 能參與「疊疊樂」的遊戲，遵守遊戲規則。	1. 能做出平衡的動作 (1)金雞獨立(單腳站) (2)平舉筷子於食指上 2. 能做出平衡鳥玩具 3. 能正確使用「疊疊樂」，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 介紹平衡鳥摺紙 https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ 2. 製作平衡鳥 3. 介紹「疊疊樂」	平衡鳥 https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ 疊疊樂影片教學	8
第(9)週 - 第(12)週	腹黑菓子店	社 3a-II-1/透過日常觀察與省思，對社會事物與環境提出感興趣的問題。 自 ai-II-3/透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 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. 烘焙店的甜點類別 2. 糕點麵包製作原理 3. 造型麵包 4. 桌遊「腹黑菓子店」	1. 探索察覺家鄉的烘焙店甜點類別 2. 透過製作手工麵包過程，探索烘焙的科學原理。 3. 製作出造型不同的麵包。 4. 會教導同學了解「腹黑菓子店」的遊戲規則，使「腹黑菓子店」的遊戲能順利進	1. 能說出、分享自己品嚐甜點或麵包的經驗。 2. 學生勇於嘗試添加不同材料，製作出不同口感的手工麵包。 3. 學生能自創造型，製作出造型與眾不同的手工麵包。 4. 能正確使用「腹黑菓子店」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結	1. 介紹甜點種類 (1) 新港在地的烘焙店 (2)嘉義有名的烘焙店 2. 製作手工麵包 3. 介紹「腹黑菓子店」的遊戲規則 4. 進行桌遊「腹黑菓子店」	烘焙的秘密：麵包是怎麼做成的？ https://www.bbc.com/ukchina/trad/vert_fut/2016/01/160113_vert_fut_the-living-tsing-you-eat-every-day 遊戲說明	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
	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	<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 style="text-align: right;">特教老師簽名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名: 趙美月</p>							