

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	四年級	年級課程 主題名稱	同「桌」童「遊」	課程 設計者	李冷華	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 <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-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	社會/2b-11-2 感受與欣賞不同文化的特色。 健體/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) 大富翁 3. 實際活動	象棋 跳棋 撲克牌	8
第(5)週 - 第(8)週	茶丸子	社會/2b-11-2 感受與欣賞不同文化的特色。 綜合/2a-11-1 覺察自己的人际溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 綜合/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. 茶道文化 2. 桌遊「茶丸子」	1. 能感受與欣賞茶道文化的特色。 2. 能了解「茶丸子」的遊戲規則，學習正確的溝通態度與技巧，與組員順利進行遊戲 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。	1. 能說出基本茶具的用途及使用方法 2. 能簡要的說出「茶丸子」的桌遊規則 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	1. 介紹茶道文化的由來及茶具使用說明 2. 介紹茶道文化融入生活的現況。 3. 解說「茶丸子」桌遊遊戲規則 4. 分組進行桌遊活動 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。	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=NK5Ah2mAEXA 2. 桌遊「茶丸子」	8
第(9)週 - 第(12)週	字字轉機(國)	國語/4-11-5 利用字義推論詞義。 綜合/2a-11-1 覺察自己的人际溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 綜合/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. 生字新詞 2. 桌遊「字字轉機」	1. 能利用字義推論、聯想有關連的詞。 2. 能了解「字字轉機」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。	1. 能說出與圖卡上的字義相關的詞語。 2. 能簡要的說出「字字轉機」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，進行新詞教學。 2. 解說「字字轉機」桌遊遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納： 能根據圖卡字義，迅速聯想相關類別的詞語	1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=jPehUApI1-0 2. 桌遊「字字轉機」	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(13)週 - 第(16)週	旋風魔方陣(數)	<p>數學 n-11-2 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-11-1 覺察自己的人际溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>綜合/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。</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，推理出數獨空格所應填入的數字</p> <p>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</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 https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0M MU</p> <p>2. 桌遊「旋風魔方陣」</p>	8
第(17)週 - 第(20)週	成果分享	<p>國語/2-11-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。</p> <p>數學/r-11-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理</p> <p>綜合/1a-11-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>綜合/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。</p>	<p>1. 本學期所介紹的桌遊遊戲</p> <p>2. 自家購買的桌遊</p> <p>3. 成語迷宮與數獨的書面資料</p>	<p>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。</p> <p>2. 能和同學介紹自己所喜歡的桌遊的遊戲規則</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>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</p>	<p>1. 能回應同學的提問，說出喜歡該桌遊的理由。</p> <p>2. 能簡要介紹自己所購買的遊戲規則</p> <p>3. 能遵循遊戲規則，選擇有興趣的的桌遊項目，和同學一起進行桌遊活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗</p> <p>4. 小組共同完成： (1)將成語迷宮中所找出的成語連線</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 燒腦時間： (1)成語迷宮 (2)4*4 數獨</p>	<p>1. 本學期所介紹的 4 種桌遊遊戲</p> <p>2. 自家購買的桌遊</p> <p>3. 成語迷宮與數獨的書面資料</p>	8

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	四年級	年級課程 主題名稱	同「桌」童「遊」	課程 設計者	李泠華	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 <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	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	超級犀牛	<p>社會/2a-II-2 表達對居住地方 社會事物與環境的關懷</p> <p>社會/2a-11-1 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-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。</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 https://www.youtube.com/watch?v=OREuojKrGRw</p> <p>2. 桌遊「超級犀牛」</p>	8
第(5)週 - 第(8)週	點子狂想(國)	<p>國語/2-11-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>綜合/2a-11-1 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-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。</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，聯想出與圖片情境相關的相關的人事物</p> <p>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</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彙與情境，激發更多想像力，增進對語文的學習興趣</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=YWl8ru3vOc4</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	法老密碼 (數)	<p>數學/n-11-2 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>數學/n-11-4 解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>綜合/2a-11-1 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-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。</p>	<p>1. 加減乘除的運算練習</p> <p>2. 桌遊「法老密碼」</p>	<p>1. 能將骰子擲出的數字，進行四則運算。</p> <p>2. 能了解「法老密碼」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，負責的完成遊戲。</p>	<p>1. 能正確算出四則運算算式的結果</p> <p>2. 能簡要的說出「法老密碼」的桌遊規則</p> <p>3. 能遵循「法老密碼」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. 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，找出符合的數字聖甲蟲。</p> <p>2. 解說「法老密碼」桌遊遊戲規則</p> <p>3. 分組進行桌遊活動</p> <p>4. 歸納：算術與反應並存的遊戲，透過遊戲熟練數學四則運算。</p>	<p>1. 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=osHigU9UT1Y</p> <p>2. 桌遊「法老密碼」</p>	8
第(13)週 - 第(16)週	字母風火輪 (英)	<p>國語/2-11-3 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-11-1 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-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。</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，樂於與人互動，努力爭取榮譽，順利進行遊戲。</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，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗</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 https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s</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
第(17)週 - 第(20)週	成果分享	國語/1-11-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 國語/6-11-3 學習審題、立意、選材、組織等寫作步驟。 綜合/1a-11-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	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

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(2)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. 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

普教老師簽名：李泠華