

三、嘉義縣文昌國民小學 113 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	三年級	年級課程 主題名稱	桌面遨遊 遊必有盈		課程 設計者	柯素鶯	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 *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 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。 <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)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 -	桌遊入 門	社 2b-II-2/感受 與欣賞不同文化 的特色。	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。	1. 能說出早期桌遊的種類及遊玩 經驗。	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	象棋 跳棋 撲克牌	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(4)週		健 2c-II-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。		2. 能參與桌遊的活動，並樂於嘗試未學習過的桌遊。	2. 並正確使用象棋、跳棋、撲克牌，進行遊戲。	3. 實際活動		
第(5)週 - 第(8)週	大富翁職業人生	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。  健 2c-II-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相互依存的關係  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 <a href="#">職業人生桌遊</a>  桌遊「職業人生」	8
第(9)週 - 第(12)週	魔法漢字	國語 2-II-2/運用適當詞語、正確語法表達想法。  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. 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	披薩家(一)	數 n-II-6/ 理解同分母分數的加、減、整數倍	1. 分數的基礎概念	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。	1. 能說出生活經驗中，將單一物品平分成數份的經驗。	1. 介紹分數應用在日常生活中的經驗	遊戲說明 <a href="#">披薩家桌遊</a>	6

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
第一週 (15)		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。 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	2. 認識圖卡  3. 桌遊「披薩家」	2. 認識分數圖卡，能應用圖卡表達組成的數量。  3. 能參與「披薩家」的遊戲，遵守遊戲規則。	2. 能對 2 張圖卡進行簡單的運算  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。	2. 介紹桌遊披薩家內容物件  3. 進行「披薩家」桌遊		
第 (16) 週 - 第 (17) 週	披薩家 (二)	數 n-II-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。 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. 分數的基礎概念  2. 認識圖卡  3. 桌遊「披薩家」	1. 能理解生活經驗中，將單一物平分成分數份，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。  3. 能參與「披薩家」的遊戲，遵守遊戲規則。	1. 能說出生活經驗中，將單一物品平分成分數份的經驗。  2. 能對 2 張圖卡進行簡單的運算  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。	1. 進行「披薩家」桌遊-分組競賽	遊戲說明 <a href="#">披薩家</a> 桌遊	4

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 (18) 週 - 第 (20) 週	成果發表	綜 2d-II-2/分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 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.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	6
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)							
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( 1 )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> <ol style="list-style-type: none"> <li>多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。</li> <li>將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。</li> <li>座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。</li> </ol> <p>1.</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：莊居鉛</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：柯素鶯</p>							

三、嘉義縣文昌國民小學 113 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	三年級	年級課程 主題名稱	桌面遨遊 遊必有盈		課程 設計者	柯素鶯	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 *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 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。 <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)	學習活動 (教學活動)	教學 資源	節 數
第 (1) 週 -	妙傳 爆趣	語 2-II-2/運用適當 詞語、正確語法表達 想法。	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。	1. 能依「主題」寫出三種以上的關 聯事物	1. 創意力與聯想力大爆發 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5ixIXWZp3aA">https://www.youtube.com/watch?v=5ixIXWZp3aA</a>  2. 練習「聯想」力	<a href="#">妙傳爆趣</a>	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(4)週		健 2c-II-3/表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。		2. 能參與「妙傳爆趣」的遊戲，遵守遊戲規則。	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。	3. 介紹「妙傳爆趣」		
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 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ">https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ</a> 2. 製作平衡鳥 3. 介紹「疊疊樂」	平衡鳥 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ">https://www.youtube.com/watch?v=RU8uPJt-tqQ</a>  <a href="#">疊疊樂影片教學</a>	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	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。	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。	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 3. 製作手工麵包 4. 介紹「腹黑菓子店」的遊戲規則	烘焙的祕密：麵包是怎麼做成的？ <a href="https://www.bbc.com/ukchina/trad/vert_fut/2016/01/160113_vert_fut_the_living-thing-you-">https://www.bbc.com/ukchina/trad/vert_fut/2016/01/160113_vert_fut_the_living-thing-you-</a>	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
		活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。		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」的遊戲能順利進行	4. 能正確使用「腹黑菓子店」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	4. 進行桌遊「腹黑菓子店」	<a href="#">eat-every-day</a> 遊戲說明 <a href="#">腹黑菓子店</a> 桌遊「腹黑菓子店」	
第(13)週 - 第(16)週	數字急轉彎	數 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。 綜合 2a-II-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-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. 四則運算 2. 桌遊「數字急轉彎」	1. 能對日常生活購物時的情境應用正確的算式，並順利進行算出答案。 2. 能了解「數字急轉彎」的遊戲規則，並展現和同儕之間有正確合宜的溝通態度。 3. 能遵守團體紀律，展現自己負責任的態度。	1. 能正確列出算式，並進行運算，通過挑戰。 2. 能簡要的說出數字急轉彎的桌遊規則 3. 能平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 介紹日常生活購物時須運用加減乘除的情況 2. 介紹桌遊數字急轉彎的遊戲規則 3. 分組進行「數字急轉彎」	遊戲說明 <a href="#">數字急轉彎</a> 桌遊	8
第(17)週 - 第(20)週	成果發表	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。 國語 6-II-3 學習審題、立意、選材、組	1. 本學期介紹的桌遊 2. 自家購買的桌遊 3. 短文作品	1. 能介紹自己在桌遊中的獲勝技巧及並分享成敗經驗。 2. 能和同學介紹自己所喜歡的桌遊的遊戲規則	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. 能完成短文並朗誦短文。	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 1. 撰寫短文 2. 發表與分享	此學期介紹的桌遊 自家購買桌遊 短文作品	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
		織等寫作步驟。 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		3. 能學習寫作步驟寫出短 文「我最喜歡的桌遊」				
<b>教材 來源</b>		<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)						
<b>本主題是否融 入資訊科技教 學內容</b>		<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)						
<b>特教需求學生 課程調整</b>		<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、(自行填入類型/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> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：莊居鉛</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：柯素鶯</p>						