

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 | 五年級 | 年級課程主題名稱 | 顧著瘋桌遊 | 課程設計者 | 李泠華/趙美月 | 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 *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 <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-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，並培養關心環境及愛護環境的態度，並 實踐 愛護家園的行動。 2. 透過團隊成員 合作 ，增進 互動 技巧，培養團隊精神。 | | | | |
| 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 - 第(4)週 | 桌遊入門與回顧 | 社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 | 1. 桌遊演進 2. 早期桌遊種類 | 1. 能解析早期桌遊的演進史 2. 能學會早期桌遊 | 1. 能說出桌遊演進。 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 | 象棋 跳棋 撲克牌 桌遊「數字急轉彎」 | 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 |
|----------------|--------|---|---------------------------|---|--|--|--|----|
| | | 數 r-III-2/熟練數 (含分數、小數) 的四則混合計算。 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 3. 四則運算觀念 4. 桌遊「數字急轉彎」 | 3. 能運用四則運算的方式，順利進行「數字急轉彎」(加減運算) | 3. 能正確使用「數字急轉彎」卡牌，進行運算，通過挑戰。 | 3. 介紹現今桌遊：數字急轉彎 4. 複習「四則運算」 5. 進行「數字急轉彎」(加減運算) | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo | |
| 第(5)週 - 第(8)週 | 數急字轉彎 | 數 r-III-2/熟練數 (含分數、小數) 的四則混合計算。 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 四則運算 2. 桌遊「數急字轉彎」 | 1. 能熟練四則運算，順利進行算出答案 2. 選擇合宜的學習方法來熟悉「數急字轉彎」的遊戲方式。 | 1. 能正確使用數字急轉彎卡牌，進行運算，通過挑戰。 2. 能平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 1. 複習「四則運算」 2. 介紹桌遊：數急字轉彎(乘除運算) 3. 進行「數急字轉彎」 4. 混合「數字急轉彎」和「數急字轉彎」進行四則運算 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=BK4kfnnH9Tk 桌遊「數急字轉彎」 | 8 |
| 第(9)週 - 第(11)週 | 犯人在跳舞一 | 社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 職業種類 2. 桌遊「犯人在跳舞」 | 1. 能解析社會中各行各業的種類，及關連性 2. 能以正確的社會價值，選擇較理性的職業。 3. 會協助同學了解「犯人在跳舞」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。 | 1. 能說出生活經驗中看過的職業種類 2. 能從眾職業中，挑選、說出自己理想的職業及原因 3. 能正確使用「犯人在跳舞」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 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「犯人在跳舞」 3. 進行桌遊「犯人在跳舞」 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=VbtUgk06WsE 桌遊「犯人在跳舞」 | 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(12)週 - 第(13)週 | 犯人在跳舞二 | 社 1b-III-3/解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 職業種類 2. 桌遊「犯人在跳舞」 | 1. 能解析社會中各行各業的種類，及關連性 2. 能以正確的社會價值，選擇較理性的職業。 3. 會協助同學了解「犯人在跳舞」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。 | 1. 能說出生活經驗中看過的職業種類 2. 能從眾職業中，挑選、說出自己理想的職業及原因 3. 能正確使用「犯人在跳舞」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 1. 進行桌遊「犯人在跳舞」 2. 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 https://www.youtube.com/watch?v=VbtUgk06WsE 桌遊「犯人在跳舞」 | 4 |
| 第(14)週 - 第(17)週 | 神吐槽 | 國 6-III-2/培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 國 6-III-4/創作童詩及故事。 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 故事創作 2. 桌遊「神吐槽」 | 1. 能運用聯想力，創作通順的故事劇情。 2. 能發揮思考力，判斷同學故事創作的合理性。 3. 參與活動時，能扮演好自己的角色，融入遊戲，不爭吵喧嘩。 | 1. 能說出通順的故事。 2. 能指正隊友故事的不合理處，並加以更正。 3. 能正確使用「神吐槽」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 1. 進行卡牌上的文字理解 2. 了解故事接龍的方式 3. 發揮想像力，將關鍵字一個接一個串成故事 4. 介紹桌遊「神吐槽」 5. 進行桌遊「神吐槽」 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=eJ5C-pvzOx8 桌遊「神吐槽」 | 8 |
| 第(18)週 - 第(20)週 | 成果發表 | 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 國 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 | 1. 此學期介紹的桌遊 2. 自家購買桌遊 3. 短文作品 | 1. 會協助同學了解各桌遊的遊戲規則，平和不爭吵。 2. 能專心聆聽同學朗讀短文作品 | 1. 能由同儕互動學習更多桌遊，讓桌遊順利進行。 2. 能專心聆聽同學朗讀，並給予鼓勵卡，撰寫聆聽心得，回饋給小作家們。 | 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 2. 學生朗讀短文作品 (1)故事創作(配合「神吐槽」) (2)如果我是警察(配合「犯人在跳舞」) | 此學期介紹的桌遊 自家購買桌遊 短文作品 | 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 |
|-----------------|--|------------------|--------|------|-------------|----------------|------|----|
| 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(2)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- (一般智能資優優異 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;">特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：趙美月</p> | | | | | | | |

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。

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 | 五年級 | 年級課程 主題名稱 | 顧著瘋桌遊 | 課程 設計者 | 李冷華/趙美月 | 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 *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 <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-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，並培養關心環境及愛護環境的態度，並 實踐 愛護家園的行動。 2. 透過團隊成員 合作 ，增進 互動 技巧，培養團隊精神。 | | | | |
| 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 - 第 (4) 週 | 妙語說書人 | 國 6-III-2/培養思考 力、聯想力等寫作基本 能力。 國 6-III-4/創作童詩及 故事。 | 1.故事 創作 2.桌遊 「妙語 說書 人」 | 1.能運用聯想力，創作通 順的故事劇情。 2.能發揮思考力，判斷同 學故事創作的合理性。 | 1.能說出通順的故事。 2.能指正隊友故事的不 合理處，並加以更正。 | 1.進行卡牌上的文字理解 2.了解故事接龍的方式 3.發揮想像力，將關鍵字一 個接一個串成故事 4.介紹桌遊「妙語說書人」規 則 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=eGkXiKgoItA | 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 |
|----------------|-------|---|--------------------------------|---|---|--|--|----|
| | | 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | | 3.參與活動時，能扮演好自己的角色，融入遊戲，不爭吵喧嘩。 | 3. 能正確使用「妙語說書人」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 5.進行桌遊「妙語說書人」 | 桌遊「妙語說書人」 | |
| 第(5)週 - 第(8)週 | 鈕鈕相扣 | 藝 1-III-2/能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 顏色分類與排列 2. 桌遊「鈕鈕相扣」 | 1. 能使用視覺元素，利用顏色分類與排列，進行創作。 2. 會協助同學了解「鈕鈕相扣」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。 | 1. 能正確使用「鈕鈕相扣」卡牌，進行藝術創作，通過挑戰。 2. 能平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 1. 進行不同顏色的排列方式，找出顏色規律性 2. 介紹桌遊「鈕鈕相扣」 3. 進行桌遊「鈕鈕相扣」 4. 小技巧提醒：率先完成的同學可以幫忙落後的同學完成遊戲。 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=me9JPT0Gdc 桌遊「鈕鈕相扣」 | 8 |
| 第(9)週 - 第(12)週 | 誰是牛頭王 | 數 r-III-3/觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 | 1. 數字排列規律性 2. 桌遊「誰是牛頭王」 | 1. 能透過觀察，找出數字排列的規則性。 2. 能運用數字排列的規律性，推論數字接龍的邏輯。 3. 會協助同學了解「誰是牛頭王」的遊戲規則，適切扮演好自己在團隊中的角色。 | 1. 能藉由觀察數字排列的規則，推斷下一步的出牌順序。 2. 能運用數字規律性，打出適切的卡牌，獲得勝利。 3. 能正確使用「誰是牛頭王」卡牌，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。 | 1. 喚起舊經驗，介紹撲克牌數字接龍(排七) 2. 運用數字接龍的特性，介紹桌遊「誰是牛頭王」 3. 進行桌遊「誰是牛頭王」，吃到最少牛頭的即獲勝。 | 遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=UpuDe5kF0S0 桌遊「誰是牛頭王」 | 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 |
|-----------------|------|--|--------|------|-------------|----------------|------|----|
| 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(2)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- (一般智能資優優異 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;">特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：趙美月</p> | | | | | | |

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。