

三、嘉義縣文昌國民小學 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____年級和____年級) 否 ☒

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	黃富敏	總節數 /學期(上/下)	40 節/上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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。				
議題 融入	融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選)						
融入 議題 實質 內涵							

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	社 2b-II-2/感受與欣賞不同文化的特色。 健 2c-II-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-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 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-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	1. 部首 2. 部件	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。	1. 學生至少能寫出四組部件組字及造詞	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

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
		感，並展現負責的態度。	3. 桌遊「魔法漢字」	3. 能參與「魔法漢字」的遊戲，遵守遊戲規則。	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。			
第(13)週 - 第(15)週	披薩家 (一)	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. 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 3. 進行「披薩家」桌遊	遊戲說明 披薩家 桌遊	6
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。	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. 進行「披薩家」桌遊-分組競賽	遊戲說明 披薩家 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
		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	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。			
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. 能說出自已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		☐ 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(5)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/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。 特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：黃富敏						

三、嘉義縣文昌國民小學 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____年級和____年級) 否 ☒

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	黃富敏	總節數 /學期(上/下)	40 節/下學期					
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 *是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入 <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> ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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。									
議題 融入	融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選)											
融入 議題												

實質 內涵								
----------	--	--	--	--	--	--	--	--

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=5ixIXWZp3aA 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 -	腹黑 果子 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。	1. 烘焙店 的甜點類別	1. 探索察覺家鄉的烘焙店 甜點類別	1. 能說出、分享自己品嚐甜點或 麵包的經驗。	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	烘焙的秘 密：麵包 是怎麼做 成的？	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(12)週		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。	2. 糕點麵包製作原理 3. 造型麵包 4. 桌遊「腹黑菓子店」	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」的遊戲能順利進行	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，虛心接受失敗結果。	3. 製作手工麵包 4. 介紹「腹黑菓子店」的遊戲規則 4. 進行桌遊「腹黑菓子店」	https://www.bbc.com/ukchina/trad/vert_fut/2016/01/160113_vert_fut_the-living-thing-you-eat-every-day 遊戲說明 腹黑菓子店 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 覺察自己的人際溝通方式，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 數字急轉彎桌遊	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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
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	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 3. 能學習寫作步驟寫出短文「我最喜歡的桌遊」	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(5)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/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。 特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：黃富敏						