

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	四年級	年級課程 主題名稱	圍一「桌」，樂遊 「遊」	課程 設計者	邱惠蘭 張育嘉	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 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	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. 透過體驗不同主題的桌遊活動，培養學生具備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應用在生活與人際溝通。 3. 理解他人感受，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，培養團隊互動合作的能力。			
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 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	國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 健體/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. 各種桌遊	1. 能樂於與他人共同討論早期桌遊歷史演進，並提供個人的觀點和意見。 2. 能主動參與桌遊的活動，並樂於嘗試各種桌遊。	1. 能說出早期桌遊歷史演進，並說出個人的遊玩經驗。 2. 能正確使用象棋、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. 實際進行活動	象棋、跳棋、圍棋 撲克牌 大富翁	8
第(5)週 - 第(8)週	茶丸子	社會/2b-II-2 感受與欣賞不同文化的特色。 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. 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，覺察和同儕互動要展現合宜的溝通態度，與組員順利進行遊戲。 3. 參加桌遊「茶丸子」的活動，能遵守遊戲規則，展現團隊合作精神。	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「茶丸子」遊戲規則，和小組成員順利進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗結果。	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「茶丸子」活動 5. 歸納：訓練反應能力，不僅要看得又快又準，並且手還要拍取正確的紙牌得到分數。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NK5Ah2mAE">https://www.youtube.com/watch?v=NK5Ah2mAE</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NK5Ah2mAE">XA</a> 2. 桌遊「茶丸子」	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(9)週 - 第(12)週	國字拼一拼	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「國字拼一拼」	1. 能 <b>運用</b> 字卡，學習「部首」。 2. 「部首」與「部件」拼在一起後，能 <b>正確表達</b> 組成文字的字音與字義。 3. 能 <b>參加</b> 桌遊「國字拼一拼」，遵守遊戲規則，展現團隊合作精神。	1. 學生能寫出五組部件組字及造詞。 2. 能簡要的說出「國字拼一拼」的桌遊規則。 3. 能遵循「國字拼一拼」遊戲規則，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 進行部首教學 2. 列舉形近字 3. 介紹「國字拼一拼」的遊戲規則 4. 分組進行桌遊「國字拼一拼」活動 5. 歸納：利用部件、部首或簡單造字原理，輔助識字，增加識字量。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=N76rgiy_OCM">https://www.youtube.com/watch?v=N76rgiy_OCM</a> 2. 桌遊「國字拼一拼」	8
第(13)週 - 第(16)週	數急字轉彎	數學 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. 加、減、乘的運算練習 2. 桌遊「數急字轉彎」	1. <b>熟練</b> 加、減、乘的運算練習， <b>應用</b> 在紙牌上，並順利計算出答案。 2. 能了解「數急字轉彎」的遊戲規則，並 <b>覺察</b> 和同儕互動要 <b>展現</b> 合宜的溝通態度。 3. 能 <b>參加</b> 桌遊「數急字轉彎」，遵守遊戲規則，展現團隊合作精神。	1. 能正確列出算式，並進行運算，通過挑戰。 2. 能簡要的說出「數急字轉彎」的桌遊規則 3. 能平和參與桌遊「數急字轉彎」，進行遊戲，平和參與活動，虛心接受失敗結果。	1. 進行加、減、乘的運算練習 2. 介紹桌遊數急字轉彎的遊戲規則 3. 分組進行「數急字轉彎」桌遊活動 4. 歸納：訓練反應能力，要運算出答案，且將手中的牌盡快打完。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo">https://www.youtube.com/watch?v=WFmutXl4Woo</a> 2. 桌遊「數急字轉彎」	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
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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></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，提升專注度。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：張育嘉</p>		

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	四年級	年級課程 主題名稱	圍一「桌」, 樂遊「遊」	課程 設計者	邱惠蘭 張育嘉	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 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	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. 透過體驗不同主題的桌遊活動, 培養學生具備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在生活與人際溝通。 3. 理解他人感受, 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, 培養團隊互動合作的能力。		
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 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	旋風魔方陣	數學 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. 加減的運算練習 2. 桌遊「旋風魔方陣」	1. 能 <b>熟練</b> 加減運算練習，推理出數獨空格所應填入的數字。 2. 能了解「旋風魔方陣」的遊戲規則， <b>覺察</b> 和同儕互動要展現合宜的溝通態度，與組員合作進行遊戲。 3. 能 <b>參加</b> 桌遊「旋風魔方陣」的遊戲，遵守遊戲規則，注重榮譽，展現團隊合作精神。	1. 能在「8*8 數獨方陣」中填出正確的數字 2. 能簡要的說出「旋風魔方陣」的桌遊規則 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	1. 練習「8*8 數獨方陣」 2. 解說「旋風魔方陣」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動 4. 歸納：鍛鍊數感與數字邏輯推理能力	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0MMU">https://www.youtube.com/watch?v=8kp7i0p0MMU</a> 2. 桌遊「旋風魔方陣」	8
第(5)週 - 第(8)週	綿羊犬《臺灣特有種》	自然 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。 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	1. 台灣的生態棲地及原生動物 2. 桌遊「臺灣特有種」	1. 能從學習活動中， <b>覺察</b> 台灣的生態棲地及原生動物是珍貴的自然資源。 2. 能了解「臺灣特有種」的遊戲規則， <b>並覺察</b> 和同儕互動要展現合宜的溝通態度，才能與組員合作進行遊戲。 3. 能 <b>參加</b> 桌遊「臺灣特有種」，並遵守遊戲規則，注重榮譽，展現團隊合作精神。	1. 能說出台灣的生態棲地及原生動物。 2. 能簡要的說出「臺灣特有種」的桌遊規則。 3. 能遵循「臺灣特有種」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. 影片介紹台灣的生態棲地及原生動物。 2. 解說「臺灣特有種」桌遊遊戲規則。 3. 分組進行「臺灣特有種」桌遊活動。 4. 歸納：最後只要收集到 5 張動物牌和 3 個棲地物件，就可以成為臺灣特有種大師了。	1. 台灣獨特的生態環境與動物介紹 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=I1tGUHHjC9w">https://www.youtube.com/watch?v=I1tGUHHjC9w</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
		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					2. 桌遊 「臺灣 特有種」 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ym6aztVznpq">https://www.youtube.com/watch?v=ym6aztVznpq</a>	
第 (9) 週 - 第 (12) 週	「字母風火輪」	國語 2-II-3 把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 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. 主題相關的語詞 2. 桌遊「字母風火輪」	1. 能聯想出與主題相關的語詞，並 <b>把握</b> 說話的重點做適當的回應。 2. 能了解「字母風火輪」的桌遊規則，在規定時間內， <b>回應</b> 正確的語詞，並能 <b>覺察</b> 和同儕互動要展現合宜的溝通態度，順利進行遊戲。 3. 能 <b>參與</b> 桌遊「字母風火輪」，遵守遊戲規則，注重榮譽，展現團隊合作精神。	1. 能說出與主題相關的語詞，並說出該語詞第一個字的聲母 2. 能簡要的說出「字母風火輪」的桌遊規則。 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。	1. 揭示字卡的主題，說出該主題可以聯想到那些相關語詞。 2. 解說「字母風火輪」遊戲規則。 3. 分組進行桌遊活動。 4. 歸納：聯想與指定主題相關的詞彙，激發學生的反應力，藉由遊戲增進對語文的學習興趣。	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s">https://www.youtube.com/watch?v=kG5qW9TQh2s</a> 2. 桌遊「字母風火輪」	8
第 (13) 週 - 第	超級犀牛	社會/2a-II-2 表達對居住地方 社會事物與環境 的關懷 綜合 2a-II-1 覺	1. 不同形式的房屋建築特色	1. 能 <b>表達</b> 對居住地不同形式的房屋建築與環境的關懷，並認識其特色與功能	1. 能簡要說出不同建築特色的房屋 2. 能簡要的說出「超級犀牛」的桌遊規則	1. 認識生活環境中不同形式的房屋建築 2. 解說「超級犀牛」遊戲規則 3. 分組進行桌遊活動	1. 遊戲說明 <a href="https://www.youtube.com/watch">https://www.youtube.com/watch</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
(16)週		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。	2. 桌遊「超級犀牛」	2. 能了解「超級犀牛」的桌遊規則， <b>覺察</b> 正確的溝通態度與技巧，與組員順利進行遊戲。 3. 能 <b>參與</b> 桌遊「超級犀牛」，遵守遊戲規則，注重榮譽，展現團隊合作精神。	3. 能遵循「超級犀牛」遊戲規則，和小組成員進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗	4. 歸納：鍛鍊考驗專注力與策略布局，從紙牌堆疊中，培養冷靜面對問題的態度。	<a href="https://v=OREuojKrGRw&amp;t=1s">h?v=OREuojKrGRw&amp;t=1s</a> 2. 桌遊「超級犀牛」	
第(17) - 第(20)週	成果發表	國語/ 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 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。	1. 本學期的各種桌遊 2. 自家的桌遊	1. <b>運用</b> 適當詞語、正確語法介紹本學期的各種桌遊。 2. <b>覺察</b> 自己的人際溝通方式，在介紹自家的桌遊時， <b>展現</b> 合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能參與各種桌遊的發表。 2. 能進行分組實際操作。 3. 能參與桌遊的遊戲，遵循遊戲規則，和小組成員進行活動，盡力爭取勝利，虛心接受失敗。	1. 分享此學期介紹的桌遊。 2. 分享自家購買的桌遊。 3. 利用分組的方式進行實際操作。	1. 學期介紹的桌遊 2. 自家購買的桌遊	8
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	※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、(自行填入類型/人數) ※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) ※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。							

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
		<p>3.座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提升專注度。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：莊居鉛 普教老師姓名：張育嘉</p>						