

三、嘉義縣東榮國小 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	3 年級	年級課程主題名稱	桌遊	課程設計者	何峻緯	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 是否融入 ☐ 生命教育、 ☐ 安全教育、 ☐ 戶外教育 ☐ 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。 ☒ 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	從科技看見人文世界， 用科學魔法創新未來。	與學校願景呼應之說明	1. 藉由「做中學習」、「操作學習」、「探索學習」激發學生的學習動機與熱情。 2. 透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。				
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-A3 具備 擬定 計畫與實作的能力，並以創新思考方式， 因應 日常生活情境。 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. 能 探索 生活中的問題與思考能力，並能 體驗與實踐 處理桌遊活動會遭遇的問題 2. 能 擬定 學習桌遊的計畫，並以創新思考方式， 因應 桌遊情境。 3. 理解 他人感受， 樂於 與人互動體驗遊戲，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標				
議題融入	*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題						

融入 議題 實質 內涵	說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中
----------------------	-------------------------------

教學 進度	單元名 稱	領域學習表現 /議題連結實 質內涵	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 (3) 週	認識 桌遊	語文 2- II - 4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	<u>各種桌遊 的型式及其 角色</u> <u>自己的與 他人的溝 通方式</u> <u>合宜的互 動與溝通 態度和技 巧。</u>	1. 樂於與他人共同討論 <u>各種桌遊的型式及其角色</u> ，了解後並提供個人的觀點和意見。 2. 能覺察自己的與他人的 <u>溝通方式</u> ，並展現合宜的 <u>互動與溝通態度和技巧</u> 。	1. 瞭解各種桌遊的型式及其角色，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見。 2. 在討論時能適時與他人的溝通，並展現合宜的互動與溝通態度、參與態度和技巧。	1. 認識關於「桌遊」的概念」的概念及其由來 2. 能瞭解各種桌遊的型式及其角色	各式桌 遊牌	6

第 (4) 週 － 第 (6) 週	桌遊的禮貌與精神	語文 2- II - 4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 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。	<u>桌遊的運作情形</u> 關於桌遊的禮貌與精神、「桌遊」的策略	1. 樂於與他人共同討論 <u>桌遊的運作情形</u> ，並提供個人的觀點和意見。 2. 能 <u>覺察並展現關於桌遊的禮貌與精神</u> ，樂於與他人互動，討論「 <u>桌遊</u> 」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。	1. 能觀察桌遊的運作情形，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 能展現關於桌遊的禮貌與精神樂於與他人互動之參與態度，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。	1. 觀察桌遊的運作情形 2. 認識關於「桌遊」的禮貌與精神 3. 分組進行桌遊活動	各式桌遊牌	6
第 (6) 週 － 第 (7) 週	桌遊與社交	語文 2- II - 4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見	<u>玩桌遊時的社交技巧與態度</u> <u>個人的觀點和意見</u>	1. 能樂於與他人討論 <u>玩桌遊時的社交技巧與態度</u> 。 2. <u>提供個人的觀點和意見</u> ，並統整出較完整結論。	1. 能觀察桌遊所應用的策略，樂於與他人共同討論，並口頭發表個人的觀點和意見 2. 樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標，展現良好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊所應用的社交 3. 連結關於「桌遊」的社交	各式桌遊牌	4

第 (8) 週 - 第 (10) 週	桌遊 的策 略應 用	語文 2- II - 4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見	<u>桌遊所應 用的策略</u> <u>個人的觀 點和意見</u>	1. 能觀察並樂於與他人共 同討論 <u>桌遊所應用的策 略</u> ，並提供 <u>個人的觀點和 意見</u> 2. 樂於與他人互動，學習 於「桌遊」的策略，並 與團隊成員合作達成團體 目標。	1. 能觀察桌遊所應 用的策略，樂於與 他人共同討論，並 口頭發表個人的觀 點和意見 2. 樂於與他人互 動，學習於「桌 遊」的策略，並與 團隊成員合作達成 團體目標，展現良 好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊所 應用的策略 3. 連結關於「桌遊」的策略	各式 桌 遊牌	6
第 (11) 週 - 第 (14) 週	桌遊 與日 常學 習	語文 2- II - 4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	<u>桌遊在日 常學習的 連結性</u> <u>桌遊與日 常學習的 關係</u> <u>與桌遊相 關的日常 實踐</u>	1. 能觀察 <u>桌遊在日常學習 的連結性</u> ，樂於與他人共 同討論，並提供個人的觀 點和意見 2. 能 <u>覺察桌遊與日常學習 的關係</u> 、 <u>展現與桌遊相關 的日常實踐</u> ，並與團隊合 作達成團體目標。	1. 能觀察桌遊所應 用的策略，樂於與 他人共同討論，並 口頭發表個人的觀 點和意見 2. 樂於與他人互動， 學習於「桌遊」的策 略，並與團隊成員合 作達成團體目標，展 現良好的學習態度。	1. 分組進行桌遊活動 2. 觀察桌遊在日常學習的連 結性 3. 討論桌遊與日常學習的關 係，並思考相關的實踐事項	各式 桌 遊牌	8

第 (15) 週 - 第 (17) 週	創作 桌遊 (1)	國 1- III -1 能夠 <u>聆聽</u> 他人的 發言，並簡 要紀錄。 國 2- II -4 樂於參加討 論， <u>提供</u> 個人的 觀點和意見	<u>課堂上他</u> <u>人的發</u> <u>言。</u> <u>評估並自</u> <u>行修正、</u> <u>選擇解決</u> <u>方案的能</u> <u>力。</u> <u>桌遊的變</u> <u>化與應</u> <u>用。</u> <u>個人的觀</u> <u>點和意見</u>	1. 能夠 <u>聆聽</u> 課堂上他人的 發言，並簡要紀錄。 2. 培養 <u>評估並自行修正、</u> <u>選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> 3. 能操作並 <u>討論</u> 桌遊的變 化與應用，樂於與他人共 同討論，並 <u>提供</u> 個人的觀 點和意見。	1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發 言，並簡要紀錄， 進行評估並自行修 正、選擇解決方 案。 2. 能操作並觀察桌 遊的變化與應用，樂 於與他人共同討論， 並口頭發表個人的 觀點和意見	1. 進行邏輯性的問題分 析：設定目標、思考假設、 資料研究、圖示法 尋求解 決方案、推理演繹、核對測 試、驗證假設、評估並自行 修正、選擇解決方案。 2. 操作並觀察桌遊的變 化，並應用在自己創作的桌 遊中。	各式桌 遊牌	6
第 (18) 週 - 第 (19) 週	創作 桌遊 (2)	國 1- III -1 能夠 <u>聆聽</u> 他人的 發言，並簡 要紀錄。 國 2- II -4 樂於參加討 論， <u>提供</u> 個人的 觀點和意見	<u>課堂上他</u> <u>人的發</u> <u>言。</u> <u>評估並自</u> <u>行修正、</u> <u>選擇解決</u> <u>方案的能</u> <u>力。</u> <u>桌遊的變</u> <u>化與應</u> <u>用。</u> <u>個人的觀</u> <u>點和意見</u>	1. 能夠 <u>聆聽</u> 課堂上他人的 發言，並簡要紀錄。 2. 培養 <u>評估並自行修正、</u> <u>選擇解決方案的能</u> <u>力。</u> 3. 能操作並 <u>討論</u> 桌遊的變 化與應用，樂於與他人共 同討論，並 <u>提供</u> 個人的觀 點和意見。	1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發 言，並簡要紀錄， 進行評估並自行修 正、選擇解決方 案。 2. 能操作並觀察桌 遊的變化與應用， 樂於與他人共同討 論，並口頭發表個 人的觀點和意見	1. 進行邏輯性的問題分 析：設定目標、思考假設、 資料研究、圖示法 尋求解 決方案、推理演繹、核對測 試、驗證假設、評估並自行 修正、選擇解決方案。 2. 操作並觀察桌遊的變 化，並應用在自己創作的桌 遊中。	各式桌 遊牌 、空 白 小卡	4

第 (20) 週 - 第 (20) 週	桌上 遊戲 挑戰 賽	國 2- II -4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	評估並自 行修正、 選擇解決 方案的能 力。 桌遊的變 化與應 用。 合宜的互 動與溝通 態度和技 巧	1. 能操作並討論桌遊的變 化與應用，樂於與他人共 同討論，並提供個人的觀 點和意見。 2. 透過桌上遊戲挑戰賽， 覺察自己創作的桌遊之優 缺點，培養評估並自行修 正、選擇解決方案的能 力。 3. 展現合宜的互動與溝通 態度和技巧。	1. 能夠聆聽他人的 能夠聆聽他人的發 言，並簡要紀錄， 進行評估並自行修 正、選擇解決方 案。 2. 能操作並觀察桌 遊的變化與應用， 樂於與他人共同討 論，並口頭發表個 人的觀點和意見	1. 模擬桌遊的行動案例，透 過討論與歸納，並以小戲劇 的方式模擬實踐情形。 2. 藉由桌遊一起思考策略與 團隊合作，並在下一場競賽 中試著展現出來。 3. 總結與歸納。	自製創 意 桌遊牌	2
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(20)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()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. 特教老師姓名：李燕芳、黃怡萍 普教老師姓名：賴建璋						

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，各 20 週，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、嘉義縣東榮國小 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	3 年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	何峻緯	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 ☐ 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	從科技看見人文世界， 用科學魔法創新未來。		與學校願 景呼應之 說明	1. 藉由「做中學習」、「操作學習」、「探索學習」激發學生的學習動機與熱情。 2. 透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。			
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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. 能探索生活中的問題與思考能力，並能體驗與實踐處理桌遊活動會遭遇的問題 2. 能擬定學習桌遊的計畫，並以創新思考方式，因應桌遊情境。 3. 理解他人感受，樂於與人互動體驗遊戲，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標			
議題 融入	*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題						
融入 議題	說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中						

實質 內涵	
----------	--

教學 進度	單元名 稱	領域學習表現 /議題連結實質 內涵	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 (2) 週	桌遊 簡 介、 認識 活動	國 2- II -4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	<u>各種桌 遊的型 式及其 角色</u> <u>個人的 觀點和 意見</u> <u>團隊合 作精神</u>	1. 能樂於與他人共同 <u>討論各 種桌遊的型式及其角色</u> ，並 <u>提供個人的觀點和意見</u> 。 2. 能 <u>覺察關於桌遊的禮貌與 精神</u> ，學習於「桌遊」的策 略，並 <u>展現團隊合作精神</u> 。	1. 能說出各種桌遊的 型式及其角色，並說 出個人的觀點和意 見。 2. 能說出桌遊的禮貌 與精神，並與團隊成 員和平相處，合作達 成團體目標。	1. 能認識關於「桌遊」的概念 及其由來。 2. 討論桌遊進行時會遇到的人際 狀況及可行的處理方式。 3. 討論團隊合作時會遇到的各種 情境與解決方法。 4. 討論後分組上台發表。	各式 桌遊 牌 海報 紙 色 彩 筆	4

第(3)週 - 第(6)週	主題-聯想記憶：拔毛運動會、魔法磁石迷會	國 2- II -4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 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。	「拔毛運動會」的運作方法 「魔法磁石迷會」的運作方法 個人的觀點和意見 團隊合作精神	1. 能樂於參加 <u>討論與學習「拔毛運動會」的運作方法</u> ，並 <u>提供個人的觀點和意見</u> 。 2. 能樂於參加 <u>討論與學習「魔法磁石迷會」的運作方法</u> ，並 <u>提供個人的觀點和意見</u> 。 3. 能 <u>覺察</u> 關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並 <u>展現團隊合作精神</u> 。	1. 能參加「拔毛運動會」桌遊的進行，並正確的運作它。 2. 能參加「 <u>魔法磁石迷會</u> 」桌遊的進行，並正確的運作它。 3. 能向同學口頭說明「拔毛運動會」的運作方式。 4. 能向同學口頭說明「魔法磁石迷會」的運作方式。 5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。	1. 「拔毛運動會」桌遊初探與嚐試。 2. 分組討論「拔毛運動會」桌遊的運作方式 3. 分組進行「拔毛運動會」桌遊 4. 教師說明與總結運作情形 5. 「 <u>魔法磁石迷會</u> 」桌遊初探與嚐試。 6. 分組討論「 <u>魔法磁石迷會</u> 」桌遊的運作方式 7. 分組進行「 <u>魔法磁石迷會</u> 」桌遊 8. 教師說明與總結運作情形	各式桌遊牌	8
---------------	----------------------	--	---	---	--	--	-------	---

第 (7) 週 - 第 (10) 週	主題- 空間 關係： 寶石 陣、 烏邦 果	國 2- II -4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	<u>「寶石 陣」的 運作方 法</u> <u>「烏邦 果」的 運作方 法</u> <u>個人的 觀點和 意見</u> <u>團隊合 作精神</u>	1. 能樂於參加<u>討論與學習</u> <u>「寶石陣」的運作方法</u>，並 <u>提供個人的觀點和意見。</u> 2. 能樂於參加<u>討論與學習</u> <u>「烏邦果」的運作方法</u>，並<u>提</u> <u>供個人的觀點和意見。</u> 3. 能<u>覺察</u>關於桌遊的禮貌與 <u>精神</u>，學習於「桌遊」的策 略，並<u>展現團隊合作精神。</u>	1. 能參加「<u>寶石陣</u>」 桌遊的進行，並正確 的運作它。 2. 能向同學口頭說明 「<u>寶石陣</u>」的運作方 式。 3. 能參加「<u>烏邦果</u>」 桌遊的進行，並正確 的運作它。 4. 能向同學口頭說明 「<u>烏邦果</u>」的運作方 式。 5. 能與團隊成員和平 相處，合作達成團體 目標。	1. 「<u>寶石陣</u>」桌遊初探與嘗 試。 2. 分組討論「<u>寶石陣</u>」桌遊的運 作方式 3. 分組進行「<u>寶石陣</u>」桌遊 4. 教師說明與總結運作情形 5. 「<u>烏邦果</u>」桌遊初探與嘗試。 6. 分組討論「<u>烏邦果</u>」桌遊的運 作方式 7. 分組進行「<u>烏邦果</u>」桌遊 8. 教師說明與總結運作情形	各式 桌遊 牌	8
---	--	--	--	---	--	--	------------------------	----------

第 (11) 週 - 第 (14) 週	主題- 邏輯 推理： SET、 終極 密碼	國 2- II -4 樂於參加討 論，提供個人 的觀點和意見 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。	<u>「SET」</u> <u>的運作</u> <u>方法</u> <u>「終極</u> <u>密碼」</u> <u>的運作</u> <u>方法</u> <u>個人的</u> <u>觀點和</u> <u>意見</u> <u>團隊合</u> <u>作精神</u>	1. 能樂於參加 <u>討論</u> 與學習 <u>「SET」的運作方法</u> ，並 提供 <u>個人的觀點和意見</u> 。 2. 能樂於參加 <u>討論</u> 與學習 <u>「終極密碼」的運作方法</u> ，並 提供 <u>個人的觀點和意見</u> 。 3. 能 覺察 關於桌遊的禮貌與 <u>精神</u> ，學習於「桌遊」的策 略，並 展現 <u>團隊合作精神</u> 。	1. 能參加「 <u>SET</u> 」桌 遊的進行，並正確的 運作它。 2. 能向同學口頭說明 「 <u>SET</u> 」的運作方 式。 3. 能參加「 <u>終極密</u> <u>碼</u> 」桌遊的進行，並 正確的運作它。 4. 能向同學口頭說明 「 <u>終極密碼</u> 」的運作 方式。 5. 能與團隊成員和平 相處，合作達成團體 目標。	1. 「 <u>SET</u> 」桌遊初探與嚐試。 2. 分組討論「 <u>SET</u> 」桌遊的運作方 式 3. 分組進行「 <u>SET</u> 」桌遊 4. 教師說明與總結運作情形 5. 「 <u>終極密碼</u> 」桌遊初探與嚐 試。 6. 分組討論「 <u>終極密碼</u> 」桌遊的 運作方式 7. 分組進行「 <u>終極密碼</u> 」桌遊 8. 教師說明與總結運作情形	各 式 桌 遊 牌	8
---------------------------------------	--------------------------------------	---	---	---	--	---	-----------------	---

第 (15) 週 - 第 (17) 週	主題- 數字 運 算： 誰是 牛頭 王、 要奶 油還 是派	國 2- II -4 樂於參加討 論，提供個 人的觀點和 意見 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。	<u>「誰是牛頭王」的運作方法</u> <u>「要奶油還是派」的運作方法</u> <u>個人的觀點和意見</u> <u>團隊合作精神</u>	1. 能樂於參加<u>討論與學習「誰是牛頭王」的運作方法</u>，並<u>提供個人的觀點和意見</u>。 2. 能樂於參加<u>討論與學習「要奶油還是派」的運作方法</u>，並<u>提供個人的觀點和意見</u>。 3. 能<u>覺察</u>關於桌遊的禮貌與精神，學習於「桌遊」的策略，並<u>展現團隊合作精神</u>。	1. 能參加「<u>誰是牛頭王</u>」桌遊的進行，並正確的運作它。 2. 能向同學口頭說明「<u>誰是牛頭王</u>」的運作方式。 3. 能參加「<u>要奶油還是派</u>」桌遊的進行，並正確的運作它。 4. 能向同學口頭說明「<u>要奶油還是派</u>」的運作方式。 5. 能與團隊成員和平相處，合作達成團體目標。	1. 「<u>誰是牛頭王</u>」桌遊初探與嚐試。 2. 分組討論「<u>誰是牛頭王</u>」桌遊的運作方式 3. 分組進行「<u>誰是牛頭王</u>」桌遊 4. 教師說明與總結運作情形 5. 「<u>要奶油還是派</u>」桌遊初探與嚐試。 6. 分組討論「<u>要奶油還是派</u>」桌遊的運作方式 7. 分組進行「<u>要奶油還是派</u>」桌遊 8. 教師說明與總結運作情形	各式 桌遊 牌	6
--	--	--	--	--	--	--	------------------------	----------

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，各 20 週，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。