

三、嘉義縣大同國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

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	桌遊高手	課程 設計者	陳昱伶	總節數/學期 (上/下)	20/上下學 期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	熱情關懷 樂學健康 自主探索 溝通表達 實踐篤行	與學校願 景呼應之 說明	1.透過多樣的桌遊活動，讓學生熱情參與，樂在思考探究，享受樂學並促進身心健康發展。 2.在遊戲中培養自主探索、思辨、解決問題的能力，體察人我關係，提升人文素養並樂於與他人溝通，促進團隊合作。 3.培養學生應用與學習科技領域所需的基本知能，實踐於日常生活當中。 4.放眼國際，比較各國桌遊的差異，進而了解各國文化。				
總綱 核心 素養	E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考	課程 目標	1. 透過探索學習來認識桌遊的規則，體驗遵守規則才能一起玩遊戲。 2. 透過體驗桌遊的過程，來培養學生的專注力、思考能力、記憶力、邏輯推理能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 3. 在與同學玩桌遊的過程中，學會等待別人，理解他人感受，了解合作學習的樂趣，並培養團隊成員合作之素養。				

	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。		
議題融入	*應融入 ☐ 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_國際教育_		
融入議題實質內涵			

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	西瓜棋	綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。	西瓜棋規則說明書	1. 能從參與活動了解西瓜棋遊戲規則。	1. 能說出西瓜棋的遊戲規則。 2 能專心參與遊戲分享自己參與遊	*西瓜棋： 1. 介紹西瓜棋、包棋。 西瓜棋：因棋盤上大小交錯的圓就像西瓜上的紋路。 包棋：玩法類似圍棋，但圍棋是下子包圍對方，而西瓜棋則是	圖畫紙、彩色筆、黑、白棋、1.石頭	4

		綜 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。 綜 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。	學習成果及心得 自我能力與團隊互動	2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力及展現與團隊合宜的互動。	戲的感受。 3 能認真與組員合作討論出西瓜棋的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	移動棋子去包圍對方的棋子，被包住的棋子則被吃掉，就可以拿起棋子。 2. 自製簡單易懂的圍棋。 3. 分組遊戲。 (1) 猜拳決定黑棋或白棋先走，每人一次只能沿線走一步。 (2) 只要走到包圍對方的棋，讓對方的棋子無路可走，就可以吃掉這顆棋。 (3) 最先把對方的棋全部吃完的就是獲勝者。		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	象棋	綜 3c-II-1/參與文化活動，體會文化與生活的關係，並認同與肯定自己的文化。 綜 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。	象棋規則說明書 學習成果及心得	1. 能從參與活動了解象棋遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。	1. 能說出象棋的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出象棋的新玩法並試玩與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	* 象棋： 1. 介紹象棋、暗棋 2. 象棋三國志：三國暗棋故名思義，需三個人玩，棋子分成三方。棋子的走法同於中國象棋，但將帥走法同車，馬無拐馬腳，象無塞象眼。如同暗棋一樣三方輪流翻開，依照所翻到的子來決定自己是哪一方。	象棋、 1.棋盤	4

		綜 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。	自我能力與團隊互動	3. 覺察 自我能力及 展現 與團隊 合宜的互動。		吃子同中國象棋一樣不分大 小，且只能吃翻開的子。 大盤象棋：即 32 顆棋子全部字 朝 上，一開始依固定的方式配置 在橫十豎九棋盤上的遊戲。其運氣 成分少，需要嚴謹的策略與戰術。		
第 (9) 週 - 第 (12) 週	德國撲克牌	綜 3c-II-1/ 參與 文化活動，體會文 化與生活的關係， 並認同與肯定自 己的文化。 綜 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。 綜 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。	德國撲克牌規則說明 書 學習成果及心得 自我能力與團隊互動	1. 能從 參與 活動了解德國撲克 牌遊戲規則。 2. 展現 學習成果並適時 表達 自 己的感受。 3. 覺察 自我能力及 展現 與團隊 合宜的互動。	1. 能說出德國撲克牌的遊戲 規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自 己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出 德國撲克 牌的新玩法並試玩 與修正。 4. 能專心聆聽他人分享並反 思自己的應對方式加以修正。	*德國撲克牌： 1. [對對碰] 同數字碰出。 (1) 先把手上相同數字脫手 (2) 抽對方的牌 (3) 最早脫手即為勝家 2. 拼火車接龍。 (1) 1. 平均分牌 2. 猜拳贏 者先 出 7，加 1 或 減 1，長列上任 何數字都可接牌。 (2) 沒牌者借牌，最早 脫手者為 贏家。 3. 十全十美，湊 20。 (1) 對方出牌，令他方出牌湊 20 (2) 牌的張數多，則為贏家	撲克牌、 籌碼、 懲罰卡	4

						4. 心臟病。 (1) 輪流出牌與喊牌 (2) 打錯或反應最慢者收牌 (3) 最後牌最多者為輸家		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	快手疊杯	綜 2b-II-1/ 體會 團隊合作的意義， 並能關懷團隊的 成員。 綜 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。 綜 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。	快手疊杯遊戲規則說 明書 學習成果及心得 自我能力與團隊互動	1. 透過遊戲規則 體會 團隊合作 的重要，進而學會快手疊杯 遊戲規則。 2. 展現 學習成果並適時 表達 自 己的感受。 3 覺察 自我能力並 展現 與團隊合 宜的互動。	1. 能說出快手疊杯的遊戲 規則。 2. 能專心參與快手疊杯的 遊戲。 3. 分享自己參與快手疊杯遊 戲的感受。 4. 能上台分享致勝的技巧與 心情。 5. 能專心聆聽他人分享並反 思自己的應對方式加以修正。	* 快手疊杯： 1. 運用教學影片或說明書認識 快手疊杯遊戲規則 2. 分組試玩快手疊杯。 3. 小組競賽。 4. 引導學生動腦腦修改遊戲規 則。	快手疊杯教 學網站、 快手疊杯桌 遊	4
第 (17) 週 -	矮人礦坑	綜 2b-II-1/ 體會 團隊合作的意義， 並能關懷團隊的	矮人礦坑遊戲規則說 明書	1. 透過遊戲規則 體會 團隊合作 的重要，進而學會矮人礦坑 遊戲規則。	1. 能清楚了解矮人礦坑的遊 戲規則。	* 矮人礦坑： 1. 運用教學影片或說明書認識矮 人礦坑遊戲規則。	矮人礦坑教 學網站、	4

特教需求 學生課程 調整	※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 在組別中安排小老師，提供學生示範與協助。 2. 有的桌遊較難，如德國撲克牌涉及數量邏輯推理，須提供口語引導及協助或簡化難度。 3. 允許改變或調整規則，讓學生能參與。 4. 鼓勵學生的成功經驗，增強自信心及參與度。 特教老師姓名：林玥妤 普教老師姓名：陳昱伶 曾秋選
-----------------------------	---

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。