

三、嘉義縣社團國小 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 (一 年級和 二 年級) 否

年級	低 年級	年級課程 主題名稱	桌遊			課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
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	樂學 人文 科技 活力		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」激發學生學習動機。 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 經驗與實踐處理日常生活問題。 E-C-1具備個人生活道德的知識與是非判 的能力，理解並遵守社會道德規範，培 公民意識，關懷生態環境。 E-C-2具備理解他人感受，樂於與人互動 與團隊合作之素養。		課程 目標	1. 藉由桌遊提升學生 探索 問題的能力，並透過 體驗 與 實踐 解決遊戲遇到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能 理解 並 遵守 相關遊戲規則。 3. 提升學生理解，不同的活動方式都應 理解 他人感受，並樂於與他人 互動 與 團隊合作 之重要性。					
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_____ (非必選)								
融入議題 實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 說明:								
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(5)週	認識撲克	數s- I -1從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 語1- I -1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語2- I -1以正確發音流利的說出語意完整的話。 生3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 撲克牌數字及花色分類 2. 抽鬼牌 3. 一本書	1. 認識撲克牌數字及花色。 2. 能專注聆聽抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 在遊戲過程中能正確說出撲克牌數字。 4. 能體會遊戲的樂趣和成就感。 5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1. 能認識撲克牌數字及花色，並做分類。 2. 能專注聆聽老師解說抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 能正確說出遊戲指令並與同學完成抽鬼牌、一本書遊戲。 4. 學生能體會遊戲的樂趣並從中獲得成就感。	活動一:暖身練習 1. 認識撲克牌牌面代表的數字及花色。 活動二:抽鬼牌 1. 老師說明講解抽鬼牌-遊戲規則。 2. 把52張有點數的牌，和一張鬼牌混合洗牌後，依照順序把牌發給每一個人，牌要全部發完。 3. 玩家先打出手上可以湊成一對（即2張同樣點數，不同花色）的牌。當全部玩家手上都沒有相同的牌可湊成一對時，便可開始「抽鬼牌」 4. 玩家輪流向自己右手或左手邊的玩家抽一張牌。將抽到的牌和自己原本的牌組合，凡是組成一對的牌，就可以丟入牌堆裡。盡快抽到可以湊成一對的牌再打出，而最後手上持有鬼牌的參加者便算輸。 活動三:一本書 1. 老師說明講解一本書-遊戲規則。 2. 每個玩家都發到6張牌，其他未發的牌放在桌上，準備給沒牌可拿的人抽取一張。。 3. 問上一家手中的牌有沒有自己需要的？如果上一家沒有你要的牌，可至公共區翻一張留做己牌使用。 4. 只要有湊成4張相同數量的牌，必須抽出來，就是一本書，陸續出光所有牌之後，就可以結算自己獲得幾本書，最多者獲得勝利。	撲克牌	5
----------------------	-------------	--	--	---	---	--	------------	----------

第(6)週 - 第(12)週	加到10	語 2- I -1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 生 6- I -1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 健 2c- I -2 表現認真參與的學習態度。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 10 以內加法 2. 數數小貓 3. 小魚爭 4. . 虎口搶10 5. 情緒控制	1.能理解 10 以內的加法並流暢計算。 2.能專注聆聽數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。 3.能正確說出數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲內容。 4.能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 5.能表現出認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌戲的態度。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.能熟練 10 以內的加法計算。 2.能專注聆聽老師解說數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。 3.能正確說出遊戲指令並與同學完成數數小貓、小魚爭 10 桌遊、虎口搶 10。 4.能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 5.能積極且認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊，並更加熟練加法的運算。	活動一：暖身練習 1.進行 10 以內的加法運算練習。 活動二：數數小貓 1.每位玩家發 5 張牌，剩下卡牌則是當牌庫。 2.玩家要由 1 依序出牌，第 1 位玩家出 1 隻貓、第 2 位玩家出 2 隻貓…以此類推，玩到數字上限 10 時，再循環從 1 開始出。 3.如果玩家手上沒有合適的牌卡可以出，則需從牌庫抽牌，抽到可以出牌為止。 4.第 1 位出完手中牌卡的玩家，獲得該局勝利，可翻一張獎勵牌。獎勵品達到 5 個的為最後贏家。 活動三：小魚爭 10 1.每名玩家每次可以自己選擇要翻幾張牌，牌面小魚相加小於 10，就可以收起來；若超過 10 爆掉就要「捐出來」作為「漁場的魚」。 2.當幸運翻到小魚相加「剛好 10」時，或是祭出秘密武器「漁夫牌」就可以將「漁場」的魚全捕回家！ 3.如果不幸抽到魚鷹牌，則該輪自己翻的牌就會被「魚鷹」沒收，最後看誰的小魚數量相加最多獲勝。 活動四：虎口搶 10 1.玩家輪流翻牌放中央，當數字卡牌中有「相加等於 10」的牌時，就可以趕快將這些牌搶走，最後獲得最多牌的玩家獲勝。 2.過程中抽到「老虎牌的人可以把「老虎牌」當「武器」，指定要吃掉哪位對手的牌。 3.所有卡牌翻開後，獲得最多卡片者獲勝。 4.二年級學生可延伸改為虎口搶 15 或 20 的玩法。	1. 數 數 小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊 2.數數小貓-遊戲規則 3. 小 魚 爭 10- 遊 戲 規 則 https://youtu.be/H6aiaiyX3I0 4. 虎 口 搶 10- 遊 戲 規 則 https://www.youtube.com/watch?v=jSkz8JGYuB8	7
----------------	------	--	---	---	--	--	--	---

年級	低 年級	年級課程 主題名稱	桌遊		課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/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	樂學 人文 科技 活力		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」激發學生學習動機。 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 經驗與實踐處理日常生活問題。 E-C-1具備個人生活道德的知識與是非判 的能力，理解並遵守社會道德規範，培 公民意識，關懷生態環境。 E-C-2具備理解他人感受，樂於與人互動 與團隊合作之素養。		課程 目標	1. 藉由桌遊提升學生 探索 問題的能力，並透過 體驗 與 實踐 解決遊戲遇到的挑戰。 2. 透過桌遊，學生能 理解 並 遵守 相關遊戲規則。 3. 提升學生理解，不同的活動方式都應 理解 他人感受，並樂於與他人 互動 與 團隊合作 之重要性。				
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_____ (非必選)							
融入議題 實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 說明:							

三、嘉義縣社團國小 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☒（__一__年級和__二__年級） 否☐

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(5)週	你加我減	數 r- I -1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 數 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 語 1- I -1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2- I -2 說出所聽聞的內容。 健 2c- I -2 表現認真參與的學習態度。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1.「你加我減」桌遊	1.能理解且學習算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。 2.能理解 20 以內的加法和減法的意義與應用。 3.能專注聆聽「你加我減」遊戲規則。 4.能清晰且正確說出「你加我減」的規則及內容。 5.能表現出認真參與「你加我減」桌遊的態度，並從中學習到加減計算的運用。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.學生能說出加號、減號、等號的意義。 2.學生能熟練 20 以內的加減計算。 3.學生能專注聆聽老師解說「你加我減」遊戲規則。 4.學生能清楚表達「你加我減」規則及注意事項。 5.學生積極且認真參與「你加我減」桌遊，並更加熟練加減法的運算。	活動一：暖身練習 1.認識並能進行 20 以內的加減運算。 活動二：撿紅點 1.教師解釋撿紅點遊戲規則。 2.透過遊戲讓學生能更加熟練 20 的數字組合。 活動三:你加我減 1.教師詳細說明「你加我減」的遊戲規則。 2.先將牌卡進行洗牌，在中央放一張卡牌，把剩餘的卡牌均分發給每位玩家，多餘的卡牌再放回盒內。 3.翻開中央卡牌，用卡牌上的大數字加減小數字，得到的結果就是下一張可出卡牌上的大數字。 4.所有玩家不按輪次順序進行遊戲，誰的反應快就誰出牌，第一位出完手中所有卡牌的玩家即獲勝。 5.進階版:你加我減心臟病 (1)玩家以順時針方式出牌，並依照順序從 1 喊到 20。 (2)若打出的牌卡中加法或減法運算後的答案，與喊出的數字相同，要立即將手方在中央的牌堆中。 (3)最慢的人要將卡牌收回手牌中，而最快將牌卡出完者即獲勝。	1.「你加我減」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=XXevmviWdao 2.撲克牌	5
-------------	------	---	------------	--	--	---	---	---

第(6)週 - 第(10)週	拔毛運動會	數 s- I -I 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1.「拔毛運動會」桌遊 2.平面圖形	1.能認識常見的平面圖形並理解其特徵。 2.能利用平面圖形的素材創作出美麗的作品。 3.能分享其作品的想法。 4.能專注聆聽「拔毛運動會」桌遊規則。 5.能表現出認真參與「拔毛運動會」桌遊的態度，並從中學習到生活中常見的平面圖形。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.學生能認識簡單平面圖形的邊、頂點和角。 2.學生能透過各種平面圖形，完成一張美麗的圖畫。 3.學生能上台與同學分享其作品內容與想法。 4.學生能專注聆聽老師解說「拔毛運動會」桌遊規則。 5.學生積極且認真參與「拔毛運動會」桌遊，並能說出常見圖形的名稱與特徵。	活動一:暖身練習 1.認識簡單平面圖形的邊、頂點和角，並點數個數。 活動二:平面圖形 1.教師發下印有常見平面圖形的紙，並一一說明其圖形名稱與特徵。 2.學生將所有的平面圖形剪下。 3.用剪下來的平面圖形，拼貼在圖畫紙上，完成一張美麗的畫作。 4.學生上台分享作品上依序是由那些平面圖形所組成。 活動三:拔毛運動會 1.教師詳細說明「拔毛運動會」的遊戲規則。 2.先把雞蛋圖形的卡片圍在外圈，當作跑道卡，再將把八角形的雞窩卡洗完後，放在內圈，正面朝下。 3.依照學生人數，把小雞後面插上相對應顏色的羽毛，每個人選好自己顏色的小雞，相隔等距離的跑道卡，朝同一個方向放好。 4.第一個學生開始翻開一張內圈的雞窩卡，如果和屬於他的小雞前面的跑道卡一樣的話，就往前一格，蓋住原本的雞窩卡，持續翻下一張雞窩卡，直到和跑道卡不一樣為止。 5.每格跑道卡只能有一隻小雞，如果前面有別人的小雞，翻到和別人小雞前面那張跑道卡一樣的雞窩卡，你可以超越它，並且將它的毛拔起來，插在自己的小雞後面。 6.所有雞毛都被你拔光，插在自己後面即獲勝。	1.「拔毛運動會」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=qEdFGCgxtLg	5
----------------	-------	---	----------------------------------	--	--	---	---	---

第(11)週-第(15)週	印加寶藏	數 n- I -4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 生 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 語 1- I -1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2- I -2 說出所聽聞的內容。 健 2c- I -2 表現認真參與的學習態度。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 印加寶藏桌遊	1.能理解並進行平分的除法活動。 2.能與同組同學共同完成活動中平分的任務。 3.能專注聆聽「印加寶藏」桌遊規則。 4.能清晰且正確說出「印加寶藏」的規則及內容。 5.能表現出認真參與「印加寶藏」桌遊的態度，並從中學習到平分的意義與作法。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.學生能熟練平分的具體操作活動。 2.學生能與同組組員合作，完成平分的比賽活動。 3.學生能專注聆聽老師解說「印加寶藏」桌遊規則。 4.學生能清楚表達「印加寶藏」規則及注意事項。 5.學生積極且認真參與「印加寶藏」桌遊，並能熟練平分的概念和方法。	活動一:暖身練習 1.能認識並且理解分裝與平分之意義與方法。 活動二:平分高手 1.教師將學生分組來進行比賽。 2.教師發給每組一樣數量的五子棋，教師出題需將拿到的五子棋平分成若干堆，完成的小組全組舉手，最快的組別即獲勝。 3.回合結束後，再重新出題，最後統計出分數最高的組別。 活動三:印加寶藏 1.教師詳細說明「印加寶藏」的遊戲規則。 2.回合開始：將神殿卡 1 掀開，並放該關神器卡至牌堆中洗牌，從牌堆翻開一張牌，翻開下一張卡前，玩家需決定是否繼續探險。 3.選擇繼續探險：將小人物放在拳頭裡。 4.選擇結束探險：將小人物放在口袋，並握拳，同時打開拳頭，此時如果有玩家離開，則獲得場上剩餘寶石，如有多數玩家離開則均分，無法均分的繼續留在場中央，重複進行，直到所有人結束探險，或是出現兩張主咒卡。 5.結束探險時，將獲得的寶藏及神器放入帳篷內勝利條件。 6.五個神殿探索完畢，計算每人所獲得神器與寶石數，最高分者獲得勝利	1.「印加寶藏」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=iJXNMQX8Pdc 2.五子棋 3.計分板	5
---------------	------	---	-----------	--	---	---	--	---

6. 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。