

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 (__三__ 年級和 _四_ 年級) 否

年級	中 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)	40/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 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.培養 學生進行遊戲之餘，更能 關懷 生態環境。 4.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(4)週	玩數字	數 n-II-1理解一億以內數的位值結構，並據以作為各種運算與估算之基礎。 國 2-II-4樂於參與討論，提供個人的觀點和意見。 英 6-II-4 認真完教師交待的作業。 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. 1-9 數字卡 2. 最大與最小四位數 3. 數字學習單	1. 透過操作數字卡，估算出最大與最小的四位數。 2. 能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動 3. 認真完成數字學習單。 4. 透過猜一猜之活動，理解「位值概念」並熟悉數的感覺。 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. 每組學生能正確排出最大與最小的四位數。 2. 每生能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動。 3. 每生能認真完成數字學習單。 4. 每生能正確猜測彼此的數字。	活動一：誰最大，誰最小 1. 先將學生兩人分成一組，發給每組學生1-9的數字卡。 2. 請學生拿出數字卡，透過討論，排出1組四位數，和別組比較，看哪一組排的四位數最大？ 3. 請學生討論歸納出最大的數字卡排在前面，依此類推所排出的四位數會最大 4. 依以上三步驟請學生討論排出最小的四位數。 5. 請學生完成數字學習單。 活動二：猜一猜 1. 將學童每三人分為一組，並發給每組2份1-9的數字卡、1張隔板及1張計分表。 2. 三人分別為abc三角色，請ab分別拿出1-9的數字卡，並從數字卡中出示一張，分別置於隔板的兩邊，請c提示ab兩張數字卡的差，讓ab分別猜一猜彼此的數字，猜中者加一分。若c提示的差為錯誤的數，則ab再各加一分。	1. 分隔板 2. 白板筆 3. 計分表	8
第(5)週 - 第(10)週	誰是牛頭王	語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 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 2a-II-1 覺察自己的人際 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. 誰是牛頭 2. 王遊戲影片 3. 小白板	1.仔細聆聽誰是牛頭王遊戲規則影片介紹。 2.正確語法表達遊戲規則。 3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。 4.遊戲進行中，覺察自我與他人溝通方式，以便順利進行遊戲 5.遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。 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.每生能聆聽老師解說遊戲規則並順利進行遊戲。 2.兩兩一組，彼此互相表達是否正確了解遊戲規則。 3.在小白板上能自己應用加、減、乘計算或估算如何正確進行遊戲。 4.活動進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。 5.每生能自我計算得分結果。	1.老師仔細說明「誰是牛頭王」的遊戲規則。 2.遊戲卡片介紹，例如每張卡片上的牛頭數量代表意義。另外，先把手上10張牌出完即是贏家，蒐集越多牛頭數的人就輸了。 3.先分組進行，等熟練遊戲規則後，則採個別玩家計分。	1.電腦 2.誰是牛頭王 3. 桌遊 https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk 4.記分板	12

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(三 年級和 四 年級) 否

年級	中 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)	40/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 體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 斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培 養公民意識，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.培養 學生進行遊戲之餘，更能 關懷 生態環境。 4.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(6)週	狗狗特技團	語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 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。 數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 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.狗狗特技團遊戲影片 2.小白板	1.仔細聆聽遊戲規則介紹。 2.正確語法表達遊戲規則。 3 能運用幾何概念的應用知道如何擺放卡片。 4.遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲 5.遊戲結束，能運用幾何概念判斷是否得分。 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.能仔細聆聽影片中老師解說遊戲規則並進行遊戲。 2.兩兩一組，彼此運用小白板互相解說遊戲規則是否了解正確。 3.能自己觀察提示卡，運用幾何概念正確出牌，進行遊戲。 4.遊戲進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。 5.能運用幾何概念判斷得分結果。	1.運用影片介紹「狗狗特技團」的遊戲規則。 2.認識不同牌面表達的意思。例如特技牌、小丑牌和扣分牌。 3.首先給每位玩家一張狗狗舞台牌以及每種狗狗圖板各一(一人七張狗狗圖板)。將題目卡洗勻後翻開三張在場上，其他題目卡則為牌庫。 4.遊戲開始大家要一起喊「Doggy Go!」(特技狗)，並迅速將手中卡牌排出其中一個題目的樣子，排完輕拍自己完成的那張題目卡並喊「Doggy GOAL!」 5.所有玩家確定其牌列正確，則可拿回題目卡當作自己得分 ；若排錯須繳回一張自己獲得的題目卡(如沒有則不需繳回) 6.場上的題目卡移至棄牌區，並依此方法進行遊戲，直到場上的題目卡已用盡或無法補滿三張時，再把題庫中的題目加入，直到題目都無法補滿三張則遊戲結束。 7.計算手中獲得的題目卡數量，獲得多者為勝。 8.先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。	1.電腦 2.狗狗特技團 桌遊 https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9r1qOKI 3.記分板	12
第(7)週 - 第(13)週	誰是大富翁	國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 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。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 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。 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.遊戲規則 2.大富翁遊戲 3.地產大亨	1.仔細聆聽網路大富翁及地產大亨遊戲的規則介紹及說明 2.網看大富翁及地產大亨遊戲規則，並共同討論以利遊戲順利進行 3.透過大富翁桌遊中之買賣房子及過路費用……熟練加、減、乘計算。 4.利用舊有的四則估算概念，應用在解決遊戲問題的各個情境中。 5.透過大富翁遊戲展現自己的潛能，發掘自己的長處，並順暢的表達 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.學生都能聽懂網路遊戲規則教學。 2.每生都能舉手發表所看見的網路教學內容提出討論。 3.遊戲過程中學生都能正確地拿出需罰或須找的金額。 4.每生都會玩大富翁遊戲。 5.學生都能算出自己的財產。	活動一：大富翁 1.請學生觀看網路大富翁規則說明，並做初步的財產分配。 2.學生依據說明分組、分配財產、選出代表顏色棋並選出玩家先後順序及銀行。 3.學生依遊戲規則進行遊戲。 4.手中擁有最多錢的玩家即為本遊戲最大的贏家。 5.請學生分享遊戲心得。 活動二：地產大亨 1.網路搜尋地產大亨玩法。 2.學生觀看影片說明後，共同討論地產大亨與大富翁玩法的差異 3.進行遊戲。 4.遊戲進行中老師從旁協助與指導。	1.大富翁規則說明 http://mypaper.pchome.com.tw/instershe/post/1244688810 2.地產大亨規則說明 https://www.youtube.com/watch?v=I9zX2-4hx8o 3.小白板 4.白板筆	14

