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 ■第二類 ■社團課程 □第四類 其他類課程	□技藝課程	民語文□服務學習	習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動	め□班級輔導				
學校願景	樂學 人文 科技 活力	j	與學校願景呼應 之說明	1. 藉由「做中學習、」「操作學習」、 2. 透過探索學習、實作學習,培養學生解					
總綱 核心素養	驗與實踐處理日常 E-C-1具備個人生活 的能力,理解並遵 公民意識,關懷生	舌道德的知識與是非 守社會道德規範,培 態環境。 【感受,樂於與人互動	課程目標	1. 藉由桌遊提升學生 探索 問題的能力。 2. 透過桌遊,學生能 理解 並 遵守 相屬 3. 培養 學生進行遊戲之餘,更能 關懷 4. 提升學生理解,不同的活動方式都應]遊戲規則。 生態環境。				
議題融入	*應融入 ■性別平等	卓教育 □安全教育 (· 交通安全) □戶外	· ◆教育(至少擇一) 或 □其他議題(<mark>非必選)</mark>				
融入議題實質內涵	20 W 1-24 /4 C 44 2/4 /6	5印象,了解家庭、	學校與職業的分二	工,不應受性別的限制。					
教學	五名稱 最元名稱 議題實施			學習目標	表現任務(應羽四昌)		學習活動 (數學活動)		教學資源 節數

	玩	數 n-II-1理解一億				活動一:誰最大,誰最小		
第(1)	數	以內數的位值結	1.1-9	1. 透過操作數字卡,估算出最大與最小的	1. 每組學生能正確排出最大與	1. 先將學生兩人分成一組,發給每組學生1-9的數字	1. 分隔	8
週	字	構,並據以作為各	數字卡	四位數。	最小的四位數。	卡。	板	
-		種運算與估算之基		2. 能樂於參與討論最大與最小四位數排列	2. 每生能樂於參與討論最大與	2. 請學生拿出數字卡,透過討論,排出1組四位數,	2. 白板	
第(4)		礎。	2. 最大	活動	最小四位數排列活動。	和別組比較,看哪一組排的四位數最大?	筆	
週			與最小	3. 認真完成數字學習單。	3. 每生能認真完成數字學習	3. 請學生討論歸納出最大的數字卡排在前面,依此類	3. 計分	
		國 2-II-4樂於參與	四位數	4. 透過猜一猜之活動,理解「 位值概	單。	推所排出的四位數會最大	表	
		討論,提供個人的		念」並熟悉數的感覺。	4. 每生能正確猜測彼此的數	4. 依以上三步驟請學生討論排出最小的四位數。		
		觀點和意見。	3. 數字	5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,	字。	5. 請學生完成數字學習單。		
			學習單	不應受性別的限制。		活動二:猜一猜		
		英 6-II-4 認真完				1. 將學童每三人分為一組,並發給每組2份1-9的數字		
		教師交待的作業。				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		
		性 E3				卡,並從數字卡中出示一張,分別置於隔板的兩邊,請		
		覺察 性別角色的刻 板印象了解家庭、				c 提示 ab 兩張數字卡的差,讓 ab 分別猜一猜彼此的		
		學校與職業的分				數字,猜中者加一分。若 C 提示的差為錯誤的數,則		
		工,不應受性別的				ab 再各加一分。		
		限制。						
			1 1 1 1 - 0		4 - 1 11	1 h/m/m / 10 mm [1/ H d mm - 1/ 1/ H h lm m]	1 5 700	
		語 1-II-1 聆聽時能讓對方充	1. 誰是牛頭 2.	1.仔細聆聽誰是牛頭王遊戲規則影片介紹。		1.老師仔細說明「誰是牛頭王」的遊戲規則。	1.電腦	
		分表達意見。	王遊戲影片	2.正確語法表達遊戲規則。	遊戲。	2.遊戲卡片介紹,例如每張卡片上的牛頭數量代表意		
		語 2-II-2 運用適當詞語、正	3. 小白板	3能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。		義。另外,先把手上 10 張牌出完即是贏家,蒐集越多	王 3. 桌遊	
		確語法表達想法。		4.遊戲進行中,覺察自我與他人溝通方式,以便順利進	規則。	牛頭數的人就輸了。	https://www	
第(5)	3 /4	數 n-II-2 熟練較大位數之		行遊戲	第如何正確進行遊戲。	3.先分組進行,等熟練遊戲規則後,則採個別玩家計分。	.youtube.co	
週	誰是	加、減、乘計算或估算,並		5.遊戲結束,能運用兩步驟計算得分。		<i>π</i> °	m/watch?v=	
-	牛頭	能應用於日常解題。		6. 覺察 男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限制。			t1E0sidnHF	12
第(10)	王	綜 2a-II-1 覺察自己的人際		±1 €	通,以利遊戲的進行。 5.每生能自我計算得分結果。		K 4.記分板	
週		性 E3			J. 每生肥日找引昇付分結末。		4. 配分仪	
		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。						

				普教老師姓名:徐庭薌								
教需求學生課程調 整	1	※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):特教老師姓名:										
	※身心障礙類學生: ■無 □	※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)										
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		連結資訊科技議題為主)									
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)											
	各校可視需求自行增減表格		_									
(11) - (20) 週	國 5 II 3 讀單智 智智 智智 智智 智智 智智 智智 自 數 n II 4 應 數 n II 4 應 期	1. 撰 克牌文化 內. 撰 花 本 克牌 3. 四 撰 單 3. 4. 習	1.能讀懂撲克牌文化內涵的文章。 2.利用乘法估算出一副撲 克牌的張數。 3.利用乘法算式熟練撲 克牌四種花色均代表 91 天。 4.能利用兩步驟計算的方法算出一年是 365 天 5.認真完成撲 克牌學習單。	1.每生能正確回答老師詢問關於撲克牌文化 內涵的問題。 2.每生能正確算出撲克牌的總張數。 3.每生能以撲 克牌正確算出一季和一年的天 數 4.每生能認真完成撲 克牌學習單。	活動一:撲 克牌「支」多少 1.教師請學生仔細閱讀撲克牌的文化內涵。 2.請學生分組分類撲 克牌花色,根據花色透過討論發展出 13*4 的算式,並算出撲 克牌張數。 3.若單一花色為一季,一張撲 克牌代表一周,請學生依此發展出一季是 13*7=91 天的算式。 4.請學生利用四種不同的花色再加上小王發展出(13*7*4)+1 的算式算出一年有 365 天。 5.請學生完成撲 克牌學習單	ws.cc/news/ omxrmxp.ht ml						

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。

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 $\blacksquare(__=$ __年級和 $_$ 四 $_$ 年級)否 \square

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	1	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 						
總綱 核心素養	驗與實踐處理日常 E-C-1具備個人生活 的能力,理解並遵 公民意識,關懷生	A2 具備探索問題的思考能力,並透過 與實踐處理日常生活問題。 C-1具備個人生活道德的知識與是非判 能力,理解並遵守社會道德規範,培; 民意識,關懷生態環境。 C-2具備理解他人感受,樂於與人互動 關隊合作之素養。								
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(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	單元名稱	領域學習表現	自訂	學習目標	表現任務	學習活動	教學資源	節數
進度	T > 0.50 414	/ <mark>議題實質內涵</mark>	學習內容	工日 日外	(學習評量)	(教學活動)	教子貝娜	N 30

	狗狗特	語 1-II-1 聆聽時能讓對方充	1.狗狗特技團遊	1.仔細聆聽遊戲規則介紹。	1.能仔細聆聽影片中老師解說遊戲規則並	1.運用影片介紹「狗狗特技團」的遊戲規則。	1.電腦	12
第(1)	技團	分表達意見。	戲影片	2.正確語法表達遊戲規則。	進行遊戲。	2.認識不同牌面表達的意思。例如特技牌、小丑牌和扣分	2.狗狗特技	
週		語 2-II-2 運用適當詞語、正	2.小白板	3 能運用幾何概念的應用知道如何擺放卡片。	2.雨雨一組,彼此運用小白板互相解說遊	牌。	團 桌 遊	
-		確語法表達想法。		4.遊戲進行中,如何與人溝通與協調,以便順利進行遊	戲規則是否了解正確。	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	https://www	
第(6)		數 s-II-4 在活動中,認識幾		戲	3.能自己觀察提示卡,運用幾何概念正確	(一人七張狗狗圖板)。將題目卡洗勻後翻開三張在場上,	.youtube.co	
週		何概念的應用,如旋轉角、		5.遊戲結束,能運用幾何概念判斷是否得分。	出牌,進行遊戲。	其他題目卡則為牌庫。	m/watch?v=	
		展開圖與空間形體。		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	4.遊戲進行中,學生能用合宜的態度與他	4.遊戲開始大家要一起喊「Doggy Go!」(特技狗),並迅速	4pcW9r1qO	
		綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝		制。	人溝通,以利遊戲的進行。	將手中卡牌排出其中一個題目的樣子,排完輕拍自己完成	KI	
		通方式,展現合宜的互動與			5.能運用幾何概念判斷得分結果。	的那張題目卡並喊「Doggy GOAL!」	3.記分板	
		溝通態度和技巧。				5.所有玩家確定其牌列正確,則可拿回題目卡當作自己得		
		數 s-II-4 在活動中,認識幾				分		
		何概念的應用,如旋轉角、				;若排錯須繳回一張自己獲得的題目卡(如沒有則不需繳		
		展開圖與空間形體。				回)		
		性 E3				6.場上的題目卡移至棄牌區,並依此方法進行遊戲,直到		
		覺察性別角色的刻板印象了				場上的題目卡已用盡或無法補滿三張時,再把題庫中的題		
		解家庭、學校與職業的分工,				目加入,直到題目都無法補滿三張則遊戲結束。		
		不應受性別的限制。				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。		
		國 1-II-2 具備聆聽不同媒材	1.遊戲規則	1.仔細聆聽網路大富翁及地產大亨遊戲的規則介紹及說	1.學生都能聽懂網路遊戲規則教學。	活動一:大富翁	1.大富翁規	
		的基本能力。	2.大富翁遊戲	明	2.每生都能舉手發表所看見的網路教學內	1.請學生觀看網路大富翁規則說明,並做初步的財產分配。	則說明	
		國 2-II-4 樂於參加討論,提	3.地產大亨	2.網看大富翁及地產大亨遊戲規則,並共同討論以利遊	容提出討論。	2.學生依據說明分組、分配財產、選出代表顏色棋並選出	http://mypa	
		供個人的觀點和意見。		戲順利進行	3.遊戲過程中學生都能正確地拿出需罰或	玩家先後順序及銀行。	per.pchome.	
		數 n-II-2 熟練較大位數之		3.透過大富翁桌遊中之買賣房子及過路費用熟練	須找的金額。	3.學生依遊戲規則進行遊戲。	com.tw/inst	
Acts (FS)		加、減、乘計算或估算,並		加、減、乘計算。	4.每生都會玩大富翁遊戲。	4.手中擁有最多錢的玩家即為本遊戲最大的贏家。	ershe/post/1	
第(7)	誰	能應用於日常解題。		4.利用舊有的四則估算概念,應用在解決遊戲問題的各	5.學生都能算出自己的財產。	5.請學生分享遊戲心得。	244688810	
週	是	數 n-II-4 解決四則估算之日		個情境中。		活動二:地產大亨	2.地產大亨	1.4
- # (13)	大富:	常應用問題。		5.透過大富翁遊戲展現自己的潛能,發掘自己的長處,		1.網路搜尋地產大亨玩法。	規則說明	14
第(13)	翁	綜 1a-II-1 展現自己能力、興		並順暢的表達		2.學生觀看影片說明後,共同討論地產大亨與大富翁玩法	https://www	
週		趣與長處,並表達自己的		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限		的差異	.youtube.co	
		想法和感受。		制。		3.進行遊戲。	m/watch?v=	
		性E3				4.遊戲進行中老師從旁協助與指導。	I9zX2-	
		覺察性別角色的刻板印象了 解究底、舉拉與聯業的公工,					4hx8o	
		解家庭、學校與職業的分工, 不應受性別的限制。					3.小白板	
		小心又江州时区啊。					4.白板筆	

		綜 3d-II-1 覺察生活中環境的	1. 海洋危機公	1.能依據影片覺察生活中的海洋,遇到哪些困難與挑	1.能依據影片覺察我們的海洋遇到哪些危	1.撥放公視「海洋危機」影片,請學生分享看到哪些危機?	1.電腦					
		問題,探討並執行對環境友	視影片	戦。	機與挑戰。	2.請學生分組討論,在我們的家鄉新岑,有看到哪些海洋	海洋危機					
		善的行動。	2. 《海洋危	2.能聆聽影片中的訊息,並簡單記錄下來。	2.能仔細聆聽影片內容並紀錄五個訊息。	危機?並記錄在小白板上	影片					
		語 1-II-2 具備聆聽不同媒材	機》桌遊影片	3.能使用文字紀錄我們的海洋遇到哪些危機。	3.使用文字紀錄討論後的結果最少四點並	3.請學生上台發表這些海洋危機會導致什麼結果?	https://www					
		的基本能力。	3. 《海洋危	4.運用適當詞語表達討論過後的內容。	→ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	4.觀看《海洋危機》桌遊教學影片,了解遊戲規則。	.pts.org.tw/					
		語 4-II-1 認識常用國字至少	機》桌遊	5.遊戲中能熟悉遊戲規則並覺察自我與他人的溝通方	4.遊戲中能熟悉遊戲規範並覺察自我與他	5.遊戲中垃圾會從陸地轉移到海洋,玩家就是扮演海洋保	ocean/page					
		1,800 字,使用 1,200 字。		式,以便一同完成遊戲。	人的溝通方式,以期能一同完成遊戲。	衛隊隊員,依照指令去阻止垃圾產生。	2.html					
第(14)		語 2-II-2 運用適當詞語、正		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	5.能熱衷參與活動並遵守遊戲規則。	6.依照指示擺好遊戲設置後開始進行遊戲,海洋轉盤上充	2.海洋危機					
週	海	確語法表達想法。		制。		滿了六片垃圾卡即所有玩家都挑戰失敗;如六回合的回合	遊戲解說					
-	海洋 危	綜 2a-II-1 覺察自己的人際溝				 卡都使用完畢,海洋島上的垃圾未被填滿,即所有玩家獲	影片	14				
第(20)	危機	通方式,展現合宜的互動				勝。	https://www					
週		與溝通態度和技巧。				7.分組進行遊戲	.youtube.co					
		綜 2b-II-2 參加團體活動,遵					m/watch?v=					
		守紀律、重視榮譽感,並					GqJ-					
		展現負責的態度。					bxh6n6k					
		性 E3					3.海洋危機					
		覺察性別角色的刻板印象了					桌遊					
		解家庭、學校與職業的分工, 不應受性別的限制。					4.記分板					
		一心又压力到1000					5.小白板					
		各校可視需求自行增減表格										
	 來源	□選用教材()	■自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)			<u> </u>					
太主題是	と否融入資	■無 融入資訊科技教學內容										
	教學內容	□有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)										
.,,,,,		※ 身心障碍類學上・■無 □	右-知能障碍()人	、學習暗容()人、善经暗容()人、白問症()人、(白行值)	新刑/人 對)							
		※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)										
لأحد المحد	· 朗 .1 本 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	※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)										
	學生課程	※課程調整建議(特教老師填寫	ξ):									
語	月整											
					特教老師姓名:							
					普教老師姓名:徐庭薌							

填表說明:

- 4. 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
- 5. 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。
- 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。