



四年級
家庭教育融入綜合領域課程
成果分享

【單元一】家庭休閒樂悠遊

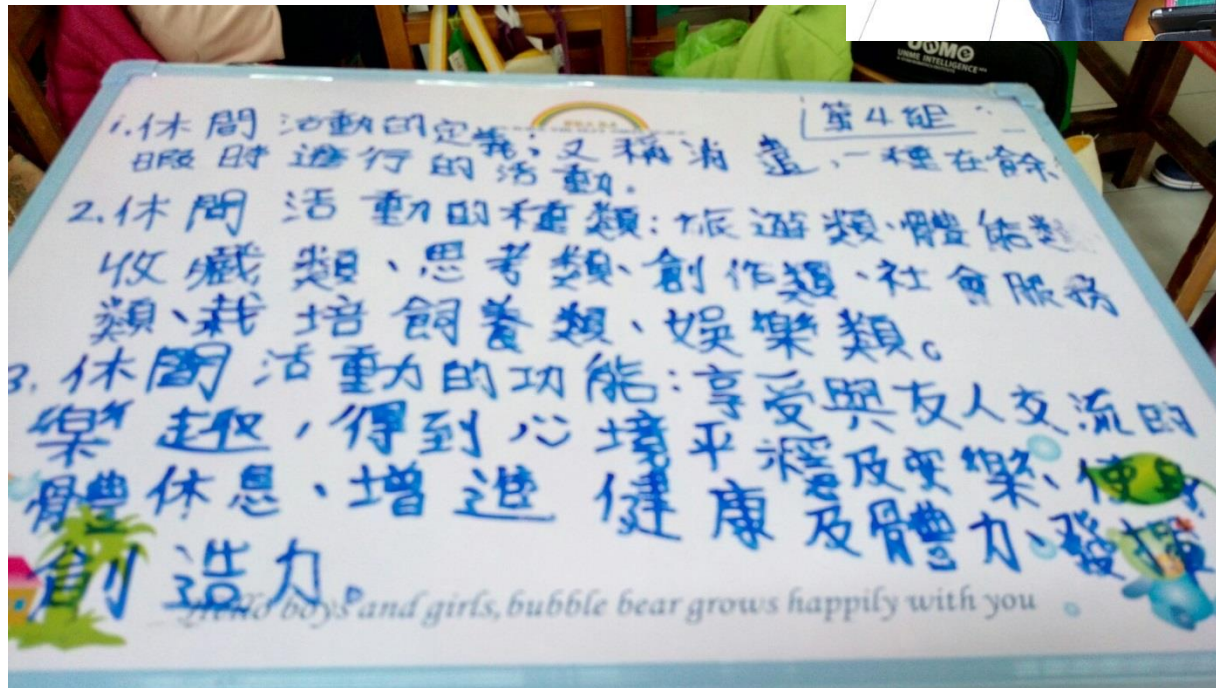
*主題一 家庭休閒123

1. 透過資料搜尋，能歸納出「休閒活動」、「家庭休閒活動」之定義與功能。
2. 藉由觀察與採訪活動，能整理出家人所從事的休閒活動內容與進行休閒活動後的感受。

*主題二 共同的任務

1. 藉由體驗與分享活動，能覺察個人與他人之間參與休閒生活的差異性。
2. 能經由分組合作，進行休閒活動的設計與規劃，並欣賞與參與他人所設計的桌遊活動。
3. 能將在學校所習得的休閒活動內容，帶回家與家人進行分享。

* 運用平板，透過資料蒐集歸納出休閒活動的定義與功能



- 第4組
1. 休閒活動的定義：又稱消遣，一種在餘暇時進行的活動。
 2. 休閒活動的種類：旅遊類、體健類、收藏類、思考類、創作類、社會服務類、栽培飼養類、娛樂類。
 3. 休閒活動的功能：享受與友人交流的樂趣，得到心境平穩及安樂、使身體休息、增進健康及體力、發揮創造力。
- Hello boys and girls, bubble bear grows happily with you.

*帶家中有的大富翁桌遊來和同學一起玩



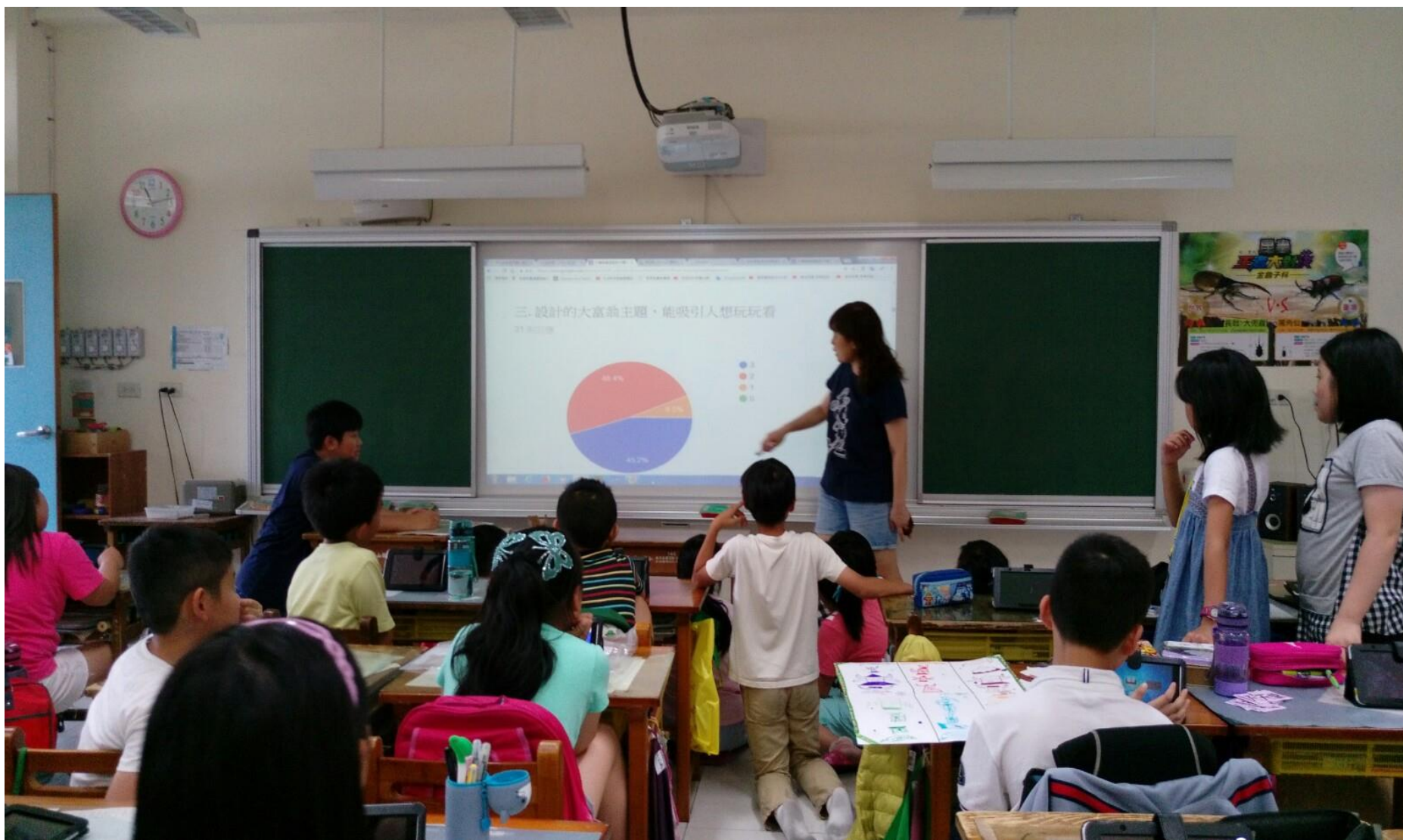
*分組設計與製作大富翁桌遊



*將完成的桌遊用具拍成相片，上台介紹內容與玩法，並由
台下同學以平板進行評分



* 教師公布與分析同學評分結果



* 大家分組來玩玩各組設計的大富翁桌遊




* 學生和教師一起玩桌遊



*桌遊試玩後心得分享

四年三班遊記
*姓名: 楊芷煥

1. 我推薦來是捷的桌遊，因為非常能訓練你的腦子想錢，還有兩個玩法，每一個都是需要靜下來，好好思考，才能有答案，其中有一種，我們花了一整節課才玩完，不但是重複，她還很用心的塗色，每一張牌的色彩都很美麗，在遊玩的過程中，也能增加自己的數學計算能力，不管是「+」、「-」、「x」或「÷」，都能夠充份用在這個桌遊裡，雖然只玩了一會兒，但這個桌遊卻讓我印象深刻。



四年三班遊記
*姓名: 曹俐昕


1. 楊芷煥: 對對碰
原因: 教了很多課外的成語，而且她是買了各種不同顏色的卡片，讓撲克牌看起來更繽紛。

2. 陳子悅: 成語對對碰+抽鬼牌
原因: 所有的牌都做得很可愛，旁邊的圖案生動有趣，字寫得很有立體感。

3. 邱相蓉: 雪花撲克牌
原因: 玩抽鬼牌的時候很好玩，因為有規定贏家可以要求輸家做一件事，所以就讓整場遊戲玩起來更刺激。


四年三班遊記
*姓名: 邱相蓉

曹俐昕	銀河系列成語撲克牌	做得很用心
邱相蓉	對對碰	可以學成語
陳子悅	成語對對碰+撲克牌	做得用心
楊芷煥	對對碰	用色、顏色配



四年三班遊記
*姓名: 林湘庭

最大的遊戲桌遊，實在不虛。



桌遊的種類很多，雖然小遊戲多，但我還是有點不種遊戲的玩法。

四年三班遊記
*姓名: 邱好婕

1. 楊芷煥: 寶物大盜
原因: 因為可以讓你的教學變好，也可以拿來當考試複習用。

2. 鍾槐軒: 圖版抽鬼牌
原因: 因為可以認識很多國家的著名景點或是特產。

3. 邱相蓉: 雪花系列撲克牌
原因: 因為可以複習自己的成語，也可以拿來和朋友玩。

* 將分組設計的桌遊帶回家和家人分享

