

嘉義縣新岑國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅	總節數 /學期	42/上學期
符合 彈性課 程類型	<p>第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/>主題 <input type="checkbox"/>專題 <input type="checkbox"/>議題 *是否融入 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>均未融入</p> <p>■第二類 ■社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><input type="checkbox"/>第四類 其他 <input type="checkbox"/>本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/>服務學習 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>班際或校際交流</p> <p><input type="checkbox"/>自治活動 <input type="checkbox"/>班級輔導 <input type="checkbox"/>學生自主學習 <input type="checkbox"/>領域補救教學</p>						
學校 願景	<p>以在地濕地生態元素 融合現代資訊科技 探索世界實踐自我</p>		與學校願景 呼應之說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以多元的學習主題為內容，提升學生學習動機並增進學生多元之學習。 2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。 3. 培養學生對新事物具有好奇探索的能力，並促進團隊合作之美德。 			
總綱 核心 素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-C-2 具備理解他人感受，樂於與人互動並與團隊合作之素養。</p>		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 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。 			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 第(2)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 認真完成教師交待的作業。	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。	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	4
第(3)週 第(5)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	1. 誰是牛頭王 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	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	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	6

		溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 數 n-II-5 在具體情境中,解決兩步驟應用問題。		便順利進行遊戲 5. 遊戲結束,能運用兩步驟計算得分。	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。		小白板	
第(6)週 第(7)週	認識撲克牌	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 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 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	1. 撲克牌文化內涵 2. 撲克牌張數、花色 3. 四季、年 4. 撲克牌學習單	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	1. 撲克牌這么有文化內涵 https://kknews.cc/news/omxrmxp.html 2. 白板 3. 白板筆 4. 撲克牌	4
第(8)週 第(9)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	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	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	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。	1. 電腦 2. 狗狗特技團桌遊 https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9rlqOKI 3. 記分板	4

		<p>溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>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。</p>		<p>利進行遊戲</p> <p>5. 遊戲結束，能運用幾何概念判斷是否得分。</p>	<p>出牌，進行遊戲。</p> <p>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。</p> <p>5. 能運用幾何概念判斷得分結果。</p>	<p>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题目的樣子，排完輕拍自己完成的那張题目卡並喊「Doggy GOAL!」</p> <p>5. 所有玩家確定其牌列正確，則可拿回题目卡當作自己得分；若排錯須繳回一張自己獲得的题目卡（如沒有則不需繳回）</p> <p>6. 場上的题目卡移至棄牌區，並依此方法進行遊戲，直到場上的题目卡已用盡或無法補滿三張時，再把題庫中的题目加入，直到题目都無法補滿三張則遊戲結束。</p> <p>7. 計算手中獲得的题目卡數量，獲得多者為勝。</p> <p>8. 先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。</p>	4. 小白板
<p>第 (10) 週 第 (11) 週</p>	<p>好玩的撲克牌</p>	<p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>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。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p>	<p>1. 失分總計</p> <p>2. 排七</p> <p>3. 整數倍</p> <p>4. 整數倍學習單</p>	<p>1. 能算出剩餘牌子的總分，解決失分加倍計總的問題。</p> <p>2. 展現自己對排七的邏輯能力和興趣。</p> <p>3. 能適當表達排七致勝秘訣。</p> <p>4. 能運用兩步驟計算，算出整數倍總得分。</p> <p>5. 認真完成整數倍學習單。</p>	<p>1. 每生能正確算出總失分。</p> <p>2. 每生能積極參與排七遊戲。</p> <p>3. 每生能說出排七致勝秘訣。</p> <p>4. 每生能正確算出整數倍總得分。</p> <p>5. 每生能完成整數倍學習單。</p>	<p>活動一：加倍的排七</p> <p>1. 將學生每四人一組，將一副牌分給四個玩家。</p> <p>2. 有黑桃 7 需先出並成為第一個玩家。</p> <p>3. 按照順序接著出牌，若沒牌則必須蓋一支牌，待手上無任何牌子後算出自己蓋牌總分。</p> <p>4. 總分再乘以 2 倍計分後為一局總失分，最後計算失分最少的即為贏家。</p> <p>5. 請學生分享致勝秘訣。</p> <p>活動二：撲克牌整數倍</p> <p>1. 準備 4 副撲克牌抽掉 AJQK 後剩 144 張。</p>	<p>1. 撲克牌整數倍數位說明 http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 撲克牌</p>

						<p>2. 玩家每人各發 8 張後翻開 4 張於桌面上，其他的紙牌置於桌面上供出牌後再補齊 8 張。</p> <p>3. 相同的點數湊齊相同的張數便可吃牌，如：2 湊 2 張，3 湊 3 張…。</p> <p>4. 待手上的牌都出完了便可計算分數</p> <p>5. 將每一局所得牌子與張數植入學習單中並做計算。</p>		
<p>第 (12) 週 第 (13) 週</p>	<p>袋中 菲力 貓</p>	<p>語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>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。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>	<p>1. 袋中菲力貓</p>	<p>1. 仔細聆聽遊戲規則介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲</p> <p>5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。</p>	<p>1. 能仔細聆聽老師解說遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組，彼此互相解說遊戲規則是否了解正確才能順利進行遊戲。</p> <p>3. 能自我運用加、減、乘計算或估算如何出牌。</p> <p>4 能自我計算得分結果。</p>	<p>1. 運用影片介紹「袋中菲力貓」的遊戲規則。</p> <p>2. 介紹牌面意思並分發遊戲幣。有黑色和綠色老鼠幣、袋中指示物、綠色袋中貓卡、綠色老鼠卡，和競標物卡。目標要賺到最多的錢才能獲勝。</p> <p>3. 每位玩家分發一組顏色競標物卡，並拿取 1 個綠色老鼠幣及 10 個黑色老鼠幣。每位玩家讓左手邊玩家抽取一張競標物卡，正面朝下(不能看到卡片內容)移除遊戲，不再使用。接著設置一間銀行，五位玩家時放置 33 分老鼠幣，四位玩家時則放置 27 分老鼠幣，剩下的老鼠幣則移除遊戲。</p> <p>4. 將綠色老鼠卡由左至右依正面 2→3→4→6 排列(四位玩家依 2→4→6 排列)，綠色袋中貓卡置於 2 分老鼠卡的左邊。接著在每張老鼠卡上放置對應的老鼠幣，選一玩家為起始玩家，並取得袋子指示物。</p> <p>5. 運用喊價和略過等策略，或取代中</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 袋中菲力貓遊戲說明</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hNneZCTqIHU</p> <p>3. 記分板</p> <p>4. 小白板</p>	<p>4</p>

						物，九回合後遊戲結束。 6. 先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。		
第 (14) 週 第 (16) 週	誰是 大富翁	<p>國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>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。</p> <p>數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>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。</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 大富翁遊戲</p> <p>3. 地產大亨</p>	<p>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</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p>	<p>1. 學生都能聽懂網路遊戲規則教學。</p> <p>2. 每生都能舉手發表所看見的網路教學內容提出討論。</p> <p>3. 遊戲過程中學生都能正確地拿出需罰或須找的金額。</p> <p>4. 每生都會玩大富翁遊戲。</p> <p>5. 學生都能算出自己的財產。</p>	<p>活動一：大富翁</p> <p>1. 請學生觀看網路大富翁規則說明，並做初步的財產分配。</p> <p>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。</p> <p>3. 學生依遊戲規則進行遊戲。</p> <p>4. 手中擁有最多錢的玩家即為本遊戲最大的贏家。</p> <p>5. 請學生分享遊戲心得。</p> <p>活動二：地產大亨</p> <p>1. 網路搜尋地產大亨玩法。</p> <p>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</p> <p>3. 進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中老師從旁協助與指導。</p>	<p>1. 大富翁規則說明</p> <p>http://mypaper.pchome.com.tw/instershe/post/1244688810</p> <p>2. 地產大亨規則說明</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=I9zX2-4hx8o</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 白板筆</p>	6
第 (17) 週 第 (19) 週	海洋 危機	<p>綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。</p> <p>語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>語 4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。</p> <p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>綜 2a-II-1 覺察自己的人際</p>	<p>1. 海洋危機公視影片</p> <p>2. 《海洋危機》桌遊影片</p> <p>3. 《海洋危機》桌遊</p>	<p>1. 能依據影片覺察生活中的海洋，遇到哪些困難與挑戰。</p> <p>2. 能聆聽影片中的訊息，並簡單記錄下來。</p> <p>3. 能使用文字紀錄我們的海洋遇到哪些危機。</p> <p>4. 運用適當詞語表達討論過後的內容。</p> <p>5. 遊戲中能熟悉遊戲規</p>	<p>1. 能依據影片覺察我們的海洋遇到哪些危機與挑戰。</p> <p>2. 能仔細聆聽影片內容並紀錄五個訊息。</p> <p>3. 使用文字紀錄討論後的結果最少四點並發表。</p> <p>4. 遊戲中能熟悉遊戲規範並覺察自我與他</p>	<p>1. 撥放公視「海洋危機」影片，請學生分享看到哪些危機？</p> <p>2. 請學生分組討論，在我們的家鄉新峇，有看到哪些海洋危機？並記錄在小白板上</p> <p>3. 請學生上台發表這些海洋危機會導致什麼結果？</p> <p>4. 觀看《海洋危機》桌遊教學影片，了解遊戲規則。</p> <p>5. 遊戲中垃圾會從陸地轉移到海洋，玩</p>	<p>1. 電腦</p> <p>海洋危機影片</p> <p>https://www.pts.org.tw/ocean/page2.html</p> <p>2. 海洋危機遊戲解說影片</p> <p>https://www.youtube.co</p>	6

		<p>溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動,遵守紀律、重視榮譽感,並展現負責的態度。</p>		<p>則並覺察自我與他人的溝通方式,以便一同完成遊戲。</p> <p>6. 能參加活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>人的溝通方式,以期能一同完成遊戲。</p> <p>5. 能熱衷參與活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>家就是扮演海洋保衛隊隊員,依照指令去阻止垃圾產生。</p> <p>6. 依照指示擺好遊戲設置後開始進行遊戲,海洋轉盤上充滿了六片垃圾卡即所有玩家都挑戰失敗;如六回合的回合卡都使用完畢,海洋島上的垃圾未被填滿,即所有玩家獲勝。</p> <p>7. 分組進行遊戲</p>	<p>m/watch?v=gJ-bxh6n6k</p> <p>3. 海洋危機桌遊</p> <p>4. 記分板</p> <p>5. 小白板</p>
<p>第 (20) 週 第 (21) 週</p>	<p>心想是乘</p>	<p>國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論,提供個人的觀點和意見。</p> <p>數 n-II-3 理解除法的意義,能做計算與估算,並能應用於日常解題。</p> <p>數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>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。</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 倍數</p>	<p>1. 仔細聆聽網路心想是乘遊戲規則介紹及說明</p> <p>2. 共同討論以利遊戲順利進行</p> <p>3. 理解遊戲中數字卡與圖片卡的倍數關係</p> <p>4. 簡單估算並順利完成倍數遊戲</p> <p>5. 從遊戲中展現自己處理倍數關係的能力</p>	<p>1. 學生都能聽懂網路遊戲規則教學。</p> <p>2. 每生都能舉手發表所看見的網路教學內容提出討論。</p> <p>3. 學生均能正確的拿出圖片卡和其相對應倍數的數字卡</p> <p>4. 能根據網路上的說明透過口頭報告出來</p>	<p>活動一：乘虛而入</p> <p>1. 網路搜尋乘虛而入玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>3. 玩家四人</p> <p>4. 將數字卡分給學生,圖片卡和萬用卡充分洗牌後放中間當牌庫待抽</p> <p>5. 猜拳決定玩家順序後,第一位玩家抽出一張圖片卡,再配上一張與圖片卡相同數量的數字卡</p> <p>6. 萬用卡可代替所有數字卡與圖片卡</p> <p>7. 依此類推,若手上沒可出的牌應 pass 跳過,最後手上的牌先出完的人獲勝。</p> <p>活動二：接龍</p> <p>1. 玩家四人,先發給每位玩家 13 張數字卡,遊戲開始時第一直排只能放 2-11 的數字。</p> <p>2. 接著直排後面要放的數字均須是第一個數字的倍數,若手中剛好無牌可出時可喊 pass。</p> <p>3. 最後手上剩的牌數合起來點數最少的玩家獲勝。</p>	<p>1. 心想是乘遊戲說明： https://www.youtube.com/watch?v=zvfJQvtCXkI</p> <p>2. 白板筆</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 心想是乘卡片</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.適時調整學生的學習內容或目標，提供學生反覆練習或適度表現的機會。 2.於課程中將遊戲規則分解為多個小步驟說明，便於學生了解遊戲內容和玩法。 3.可安排學生的座位靠近於教師或講臺，增進學生專心聆聽和課程注意力的集中。 4.對於課程任務感到困難時，可引導或鼓勵學生的學習表現並適時協助完成。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：張孺歆</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：張淑雅</p>