

嘉義縣新岑國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	三年級	課程設計者	陳淑汝	教學總節數 / 學期	20 節 / 上學期
年級課程主題名稱	三年級 桌遊		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	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		與學校願景呼應之說明	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。	
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，樂於與人互動並與團隊合作之素養。		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。	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	學習表現	自訂學習內容	學習目標	評量內容	教學資源	節數
第1週 第4週	玩數字	<p>活動一：誰最大，誰最小</p> <ol style="list-style-type: none"> 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，看哪一組排出的四位數最大？ 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 <p>活動二：猜一猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 3. 請學生完成猜一猜學習單。 	數學 國語 英語	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 2-II-4 樂於參與討論，提供個人的觀點和意見 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 4. 猜一猜學習單	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. 認真完成猜一猜學習單。	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。 5. 每生能認真完成猜一猜學習單。	1. 數字好玩網站 http://blog.ilc.edu.tw/ 2. 分隔板 3. 白板筆 4. 計分表	4
第5週 第7週	認識撲克牌	<p>活動一：撲克牌「支」多少</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 	國語 數學	5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應	1. 撲克牌文化內涵 2. 撲克牌張數、花色 2. 四季、年	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。	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。	1. 撲克牌這麼有文化內涵 https://knews.cc/news/omxrmxp.html	3

		<p>一周，請學生依此發展出一季是 $13 \times 7 = 91$ 天的算式。</p> <p>4. 請學生利用四種不同的花色再加上小王發展出 $(13 \times 7 \times 4) + 1$ 的算式算出一年有 365 天。</p> <p>5. 請學生完成撲克牌學習單</p>	英語	<p>用於日常解題</p> <p>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</p> <p>6-II-4 認真完成教師交待的作業</p>	3. 撲克牌學習單	<p>4. 能利用兩步驟計算的方法算出一年是 365 天</p> <p>5. 認真完成撲克牌學習單。</p>	<p>3. 每生能以撲克牌正確算出一季和一年的天數</p> <p>4. 每生能認真完成撲克牌學習單。</p>	<p>2. 白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 撲克牌</p>	
<p>第 8 週 第 12 週</p>	好玩的撲克牌	<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>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>數學</p> <p>綜合</p> <p>國語</p> <p>數學</p> <p>英語</p>	<p>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>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>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法</p> <p>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題</p> <p>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>1. 撲克牌整數倍數位說明</p> <p>http://mc.c.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>	5

<p>第 13 週 第 17 週</p>	<p>誰是大富翁</p>	<p>活動一：大富翁</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>活動二：地產大亨</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>語文 數學 綜合</p>	<p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 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 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題 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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲規則 2. 大富翁遊戲 3. 地產大亨 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>5</p>
<p>第 18 週 第 20 週</p>	<p>心想是乘</p>	<p>活動一：乘虛而入</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 網路搜尋乘虛而入玩法 2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告 3. 玩家四人 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 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 6. 萬用卡可代替所有數字卡與圖片卡 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>活動二：接龍</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家四人，先發給每位玩家 13 張數字 	<p>數學 綜合</p>	<p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見 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 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題 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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲規則 2. 倍數 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 仔細聆聽網路心想是乘遊戲規則介紹及說明 2. 共同討論以利遊戲順利進行 3. 理解遊戲中數字卡與圖片卡的倍數關係 4. 簡單估算並順利完成倍數遊戲 5. 從遊戲中展現自己處理倍數關係的能力 	<ol style="list-style-type: none"> 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. 學生均能正確的拿出圖片卡和其相對應倍數的數字卡 4. 能根據網路上的說明透過口頭報告出來 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 心想是乘遊戲說明： https://www.youtube.com/watch?v=zvfJQvtCXkI 2. 白板筆 3. 小白板 4. 心想是乘卡片 	<p>3</p>

	<p>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>							
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：呂宜芳</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：陳淑汝</p>							