

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	四年級	課程設計者	陳怡如	教學總節數 / 學期	20 節 / 上學期
年級課程主題名稱	四年級 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	<p>以在地濕地生態元素</p> <p>融合現代資訊科技</p> <p>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	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5週	誰是牛頭王	<p>1. 老師仔細說明「誰是牛頭王」的遊戲規則。</p> <p>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。</p> <p>3. 先分組進行，等熟練遊戲規則後，則採個別玩家計分。</p>	<p>語文</p> <p>數學</p> <p>綜合</p> <p>數學</p>	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>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>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。</p> <p>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>	誰是牛頭王遊戲影片 小白板	<p>1. 仔細聆聽誰是牛頭王遊戲規則影片介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則。</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，覺察自我與他人溝通方式，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. 每生能聆聽老師解說遊戲規則並順利進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組，彼此互相表達是否正確了解遊戲規則。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5. 每生能自我計算得分結果。</p>	<p>電腦</p> <p>誰是牛頭王桌遊</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk</p> <p>記分板 小白板</p>	5
第6週 第10週	狗狗特技團	<p>1. 運用影片介紹「狗狗特技團」的遊戲規則。</p> <p>2. 認識不同牌面表達的意思。例如特技牌、小丑牌和扣分牌。</p> <p>3. 首先給每位玩家一張狗狗舞台牌以及每種狗狗圖板個一（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。</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題目卡並喊「Doggy GOAL!」</p> <p>5. 所有玩家確定其牌列正確，</p>	<p>語文</p> <p>數學</p> <p>綜合</p> <p>數學</p>	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>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>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。</p> <p>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>	狗狗特技團遊戲影片 小白板	<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。</p> <p>3 能運用幾何概念的應用知道如何擺放卡片。</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，能運用幾何概念判斷是否得分。</p>	<p>1. 能仔細聆聽影片中老師解說遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>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。</p> <p>3. 能自己觀察提示卡，運用幾何概念正確出牌，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>電腦</p> <p>狗狗特技團桌遊</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9r1qOKI</p> <p>記分板 小白板</p>	5

		<p>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)</p> <p>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，在把題庫中的題目加入題目，直到題目都無法補滿三張則遊戲結束。</p> <p>7. 計算手中獲得的題目卡數量，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>							
第 11 週 第 14 週	袋中菲力貓	<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</p>	<p>語文</p> <p>數學</p> <p>數學</p>	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>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>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>	袋中菲力貓遊戲 PPT	<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>電腦</p> <p>袋中菲力貓桌遊</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hNneZCTqIHU</p> <p>記分板 小白板</p>	4

		<p>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，或取代中物，九回合後遊戲結束。</p> <p>6. 先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。</p>						
<p>第 15 週 第 20 週</p>	<p>海洋 危機</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<u>新岑</u>，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</p>	<p>綜合</p> <p>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>語文</p> <p>1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。</p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>綜合</p> <p>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。</p> <p>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>海洋危機 公視影片 《海洋危機》桌遊 影片 《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>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>電腦 海洋危機 影片 https://www.pt.org.tw/ocean/page2.html 海洋危機 遊戲解說 影片 https://www.youtube.com/watch?v=GqJ</p>	<p>6</p>

	使用完畢，海洋島上的垃圾未被填滿，即所有玩家獲勝。 7. 分組進行遊戲						二 bxh6n6k 海洋危機 桌遊 記分板 小白板	
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	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-學習障礙(1)人 ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 活動過程給予口頭提示。 2. 可以運用多步驟練習方式。 <div style="text-align: right;"> 特教老師簽名：呂宜芳 普教老師簽名：陳怡如 </div>							