

嘉義縣新岑國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	四年級	課程設計者	陳怡如	教學總節數 / 學期	20 節 / 下學期
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	閃靈快手	<p>1. 影片播放說明「閃靈快手」的遊戲規則。</p> <p>2. 遊戲道具介紹。例如每張卡片上的圖案意義，還有五個道具代表意思。</p> <p>3. 根據每次翻出的牌卡，選擇適當的道具配合，速度最快且正確的玩家可以取得此張牌卡，答錯的玩家可以把自己的牌放一張回牌庫。</p> <p>4. 當所有的牌卡都翻完後，玩家們統計各自所獲得的牌卡，數量最多者即為遊戲贏家。</p> <p>5. 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-具備聆聽不同媒材的基本能力</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>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>n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>	閃靈快手 遊戲 PPT	<p>1. 仔細聆聽閃靈快手遊戲 PPT 規則介紹。</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，彼此互相解說遊戲規則是否了解正確。</p> <p>3. 能自己運用加、減、乘計算或估算以正確方式進行遊戲。</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>閃靈快手 解說影片 https://www.youtube.com/watch?v=VFBFeYn6UA o 閃靈快手 桌遊 記分板 小白板</p>	5
第6週 第10週	兒童卡卡頌	<p>1. 運用影片介紹「兒童卡卡頌」的遊戲規則。</p> <p>2. 認識遊戲配件，像是四色不同的小人偶和各式各樣的路牌方塊。</p> <p>3. 遊戲規則：每人發走一色的小人(四人玩)，遊戲開始先抽路牌卡，接著輪下一位抽路牌卡拼起來，只要是路牌哪連接起來兩頭是死路，即將路牌上對應到的顏色小孩放上去(意思就是帶他們回家)</p> <p>4. 把手上所有小人放上去為贏家。</p> <p>5. 先分組進行遊戲，等熟練遊戲技巧後，改為個人計分制。</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>	兒童卡卡頌 遊戲 PPT	<p>1. 仔細聆聽兒童卡卡頌遊戲 PPT 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。</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>卡卡頌教 學影片 https://www.youtube.com/watch?v=iBmlrQrU1E E 兒童卡卡 頌桌遊 記分板 小白板</p>	5

<p>第 11 週 第 14 週</p>	<p>小惡魔 (DIAVOLO)</p>	<p>1. 運用影片介紹「小惡魔(DIAVOLO)」的遊戲規則。 2. 介紹遊戲中的各種道具。(有紅寶石、三色小惡魔各4個、灰色小惡魔、三色小骰子各3顆和一顆大灰骰子) 3. 先分組，每組發3個顏色的小惡魔各3隻和5顆紅寶石。 4. 一口氣擲所有的骰子。擲完第一時間要看灰色骰子擲到什麼符號，依據符號顯示計算出正確答案再抓取桌面上正確顏色的小惡魔，即可獲得紅寶石。抓錯或沒抓到的玩家必須各自交出一顆紅寶石。 5. 當其中一位玩家沒有紅寶石，遊戲即結束。 6. 先分組進行遊戲或先減少一顆骰子，等熟練遊戲規則後，改為個人計分制或恢復三顆骰子。</p>	<p>語文 數學 健體 綜合</p>	<p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。 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>小惡魔遊戲 PPT</p>	<p>1. 仔細聆聽遊戲小惡魔遊戲 PPT 規則介紹。 2. 正確語法表達遊戲規則並進行遊戲。 3 能在具體情境中運外加、減、乘計算或估算解決兩步驟問題，算出骰子結果獲得寶石。 4. 運用遊戲的合作與競爭策略營的挑戰。 5. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲 6. 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順利進行遊戲。 2. 遊戲開始前，請分組的小孩，彼此互相解說遊戲規則是否了解正確才能順利進行遊戲。 3. 在遊戲進行中，依據指令算出正確答案，並抓取正確小惡魔獲得紅寶石。 4. 運用骰子特性策略加速得分 5. 能自我計算得分結果。</p>	<p>小惡魔(DIAVOLO)影片 https://www.youtube.com/watch?v=gknkyIIebo 小惡魔桌遊記分板 小白板</p>	<p>4</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，請學生複習之前曾看到哪些危機？ 2. 請學生分組討論，在我們的家鄉新岑，有看到哪些海洋危機？ 3. 觀看《海洋危機》桌遊教學影片，了解遊戲規則。 4. 因上學期已玩過初階版，本學期進行任務與劇本挑戰。(任務版本可以獲得獎勵，劇本版本難度變難，可依學生狀況調整)</p>	<p>綜合 語文 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。 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通</p>	<p>海洋危機公視影片 《海洋危機》桌遊影片 小白板</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。 2. 能聆聽影片中的訊息，並簡單記錄下來。 3. 能使用文字紀錄我們的海洋遇到哪些危機在小白板上。 4. 運用適當詞語表達討論過後的內容。</p>	<p>1. 能依據影片覺察我們的海洋遇到哪些危機與挑戰並寫出 3 個危機。 2. 能仔細聆聽影片內容並紀錄 4 個訊息並分享。 3. 使用文字紀錄討論後的結果最少四點並發表。 4. 遊戲中能熟悉遊戲規範並覺察自我與他人的</p>	<p>電腦 海洋危機影片 https://www.youtube.com/watch?v=4N5qDE34qcg</p>	<p>6</p>

	<p>5. 海豚救難隊任務。請在 3 回合內將海豚救回醫護中心並完成治療。如果無法 3 回合拯救回醫療中心，及拯救失敗。</p> <p>6. 拯救完的海豚可以加入救難隊，並且在海上進行清汙的工作。</p> <p>7. 寄居蟹探險家任務：把寄居蟹圖卡跟之前清理的垃圾一起放入布袋中。接著抽兩次，如有抽到寄居蟹即可擺放到任務卡上。</p> <p>8 全班一起分組進行遊戲。</p> <p>9. 遊戲完，請學生討論有哪些方法可以讓我們的海洋更好，寫在壁報紙上並上台發表。</p>	<p>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>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>只</p>	<p>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>海洋危機 遊戲解說 影片 https://www.youtube.com/watch?v=GqJ-bxh6n6k 海洋危機 桌遊 記分板 小白板</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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(1)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：陳怡如</p>					