

嘉義縣新岑國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅 張珍綺	總節數 /學期	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 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 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
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。			
總綱 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	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(4)週	玩數字	<p>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。</p> <p>國 2-II-4 樂於參與討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p>	<p>1. 1-9 數字卡</p> <p>2. 最大與最小四位數</p> <p>3. 數字學習單</p>	<p>1. 透過操作數字卡，估算出最大與最小的四位數。</p> <p>2. 能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動</p> <p>3. 認真完成數字學習單。</p> <p>4. 透過猜一猜之活動，理解「位值概念」並熟悉數的感覺。</p>	<p>1. 每組學生能正確排出最大與最小的四位數。</p> <p>2. 每生能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動。</p> <p>3. 每生能認真完成數字學習單。</p> <p>4. 每生能正確猜測彼此的數字。</p>	<p>活動一：誰最大，誰最小</p> <p>1. 先將學生兩人分成一組，發給每組學生 1-9 的數字卡。</p> <p>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？</p> <p>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</p> <p>4. 依以上三步驟請學生討論排出最小的四位數。</p> <p>5. 請學生完成數字學習單。</p> <p>活動二：猜一猜</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 分隔板</p> <p>2. 白板筆</p> <p>3. 計分表</p>	4
第(5)週 第(7)週	認識撲克牌	<p>國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</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 r-II-4 認識兩步驟計算</p>	<p>1. 撲克牌文化內涵</p> <p>2. 撲克牌張數、花色</p> <p>3. 四季、年</p> <p>4. 撲克牌學</p>	<p>1. 能讀懂撲克牌文化內涵的文章。</p> <p>2. 利用乘法估算出一副撲克牌的張數。</p> <p>3. 利用乘法算式熟練撲克牌四種花色均代表 91 天。</p>	<p>1. 每生能正確回答老師詢問關於撲克牌文化內涵的問題。</p> <p>2. 每生能正確算出撲克牌的總張數。</p> <p>3. 每生能以撲克牌正確算出一季和一年的天數</p>	<p>活動一：撲克牌「支」多少</p> <p>1. 教師請學生仔細閱讀撲克牌的文化內涵。</p> <p>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。</p> <p>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</p>	<p>1. 撲克牌這很有文化內涵</p> <p>https://kknews.cc/news/omxrmxp.html</p> <p>2. 白板</p> <p>3. 白板筆</p>	3

		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。	習單	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。	4. 每生能認真完成撲克牌學習單。	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	4. 撲克牌	
第 (8) 週 第 (12) 週	好玩的撲克牌	數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 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。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	1. 失分總計 2. 排七 3. 整數倍 4. 整數倍學習單	1. 能算出剩餘牌子的總分，解決失分加倍計總的問題。 2. 展現自己對排七的邏輯能力和興趣。 3. 能適當表達排七致勝秘訣。 4. 能運用兩步驟計算，算出整數倍總得分。 5. 認真完成整數倍學習單。	1. 每生能正確算出總失分。 2. 每生能積極參與排七遊戲。 3. 每生能說出排七致勝秘訣。 4. 每生能正確算出整數倍總得分。 5. 每生能完成整數倍學習單。	活動一：加倍的排七 1. 將學生每四人一組，將一副牌分給四個玩家。 2. 有黑桃 7 需先出並成為第一個玩家。 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。 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。 5. 請學生分享致勝秘訣。 活動二：撲克牌整數倍 1. 準備 4 副撲克牌抽掉 AJQK 後剩 144 張。 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。 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...。 4. 待手上的牌都出完了便可計算分數 5. 將每一局所得牌子與張數植入學習單中並做計算。	1. 撲克牌整數倍數位說明 http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/ 2. 小白板 3. 白板筆 4. 撲克牌	5
第 (13) 週 	誰是大富翁	國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 遊戲規則 2. 大富翁遊戲 3. 地產大亨	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	1. 學生都能聽懂網路遊戲規則教學。	活動一：大富翁 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	1. 大富翁規則說明 http://mypaper.pchome.com.tw/instershe/	5

<p>第 (17) 週</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。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 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>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</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。 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。</p>	<p>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。 活動二：地產大亨 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>	<p>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>
<p>第 (18) 週 第 (20) 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。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 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。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 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 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 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</p>	<p>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</p>	<p>活動一：乘虛而入 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。 活動二：接龍 1. 玩家四人，先發給每位玩家 13 張數字</p>	<p>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>
<p>教材來源</p>		<p>□選用教材 () ■自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>					

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<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 type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></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：蕭嘉興 普教老師簽名：張淑雅 張珍綺</p>