

嘉義縣新岑國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	四年級	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 以有趣的桌遊進行教學，引發學生多方面的興趣。</li> <li>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。</li> </ol>			
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	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 透過桌遊，學生能理解並遵守相關遊戲規則。</li> <li>3. 培養學生進行遊戲之餘，更能關懷生態環境。</li> <li>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。</li> </ol>			

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。	誰是牛頭王遊戲影片 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，以便順利進行遊戲 5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。	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。	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，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。	電腦 誰是牛頭王桌遊 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk">https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk</a> 記分板 小白板	5
第6週   第10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 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	狗狗特技團遊戲影片 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，以便順利進行遊戲 5. 遊戲結束，能運用幾何概念判斷是否得分。	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，運用幾何概念正確出牌，進行遊戲。 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。 5. 能運用幾何概念判斷得分結果。	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。 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!」 5. 所有玩家確定其牌列正確，則可拿回題目卡當作自己得分	電腦 狗狗特技團桌遊 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9r1qOKI">https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9r1qOKI</a> 記分板 小白板	5

						<p>；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，再把題庫中的題目加入，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>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>	袋中菲力貓 PPT	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細聆聽遊戲規則介紹。</li> <li>2. 正確語法表達遊戲規則並進行遊戲。</li> <li>3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。</li> <li>4. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲</li> <li>5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能仔細聆聽老師解說遊戲規則並進行遊戲。</li> <li>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。</li> <li>3. 能自我運用加、減、乘計算或估算如何出牌。</li> <li>4 能自我計算得分結果。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用影片介紹「袋中菲力貓」的遊戲規則。</li> <li>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。</li> <li>3. 每位玩家分發一組顏色競標物卡，並索取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。</li> <li>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。</li> </ol>	<p>電腦</p> <p>袋中菲力貓遊戲說明</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=hNneZCTqIHU">https://www.youtube.com/watch?v=hNneZCTqIHU</a></p> <p>記分板</p> <p>小白板</p>	4



<p>特教需求 學生課程 調整</p>	<p>※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- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 無 2.  特教老師簽名：蕭嘉興 普教老師簽名：張淑雅 張珍綺</p>
-----------------------------	--