

嘉義縣新岑國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	六年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅	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 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. 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5週	分數 小數 抽鬼牌	n-III-1理解數的十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。 數n-III-4理解約分、擴分、通分的意義，並應用於異分母分數的加減。 綜1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 健2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	1. 分數、小數圖卡 57張 2. 小白板	1. 能作分數 $1/2$ 、 $1/5$ 、 $1/10$ 、 $1/20$ 、 $1/25$ 、 $1/50$ 、 $1/100$ 與小數 0.5 、 0.2 、 0.1 、 0.05 、 0.04 、 0.02 、 0.01 之間的換算 2. 能配對出分數及其等值的小數，並知道 $0.1=1/10=2/20$ ， $0.2=2/10=4/20\dots$ 3. 以小組為單位進行抽鬼牌遊戲，遊戲過程中能欣賞並接納自己與他人。 4. 能參與遊戲，並計算得分，勝不驕、敗不餒	1. 學生能在白板上寫出對應的小數答案 2. 每生能配對至少 3 組答案，及回答 1 個等值分數題目 3. 了解遊戲規則並進行遊戲，對於反應慢的同學能給予時間思考 4. 能計算出每個組員的得分，	活動一：分數小數對對碰 1. 教師於黑板寫出分母為 2、5、10、20、25、50、100，分子為 1 的真分數題目，請學生在小白板上寫出對應的小數答案。 2. 各組取遊戲牌卡 $1/10\sim 9/10$ 、 $1/20\sim 19/20$ 之分數及其等值的小數牌各 28 張合計 56 張，平鋪於桌面，老師出題於黑板請學生找出等值的分數或小數 活動二：抽鬼牌 1. 學生以 3~4 人為 1 組。 2. 遊戲牌卡取用 $1/10\sim 9/10$ 、 $1/20\sim 19/20$ 之分數及其等值的小數牌各 28 張合計 56 張，再加入 1 張 $1/7$ 為遊戲鬼牌。(若 4 人 1 組再加入 $1/8$ 為遊戲鬼牌) 3. 將 57 張分數、小數牌混合洗牌後，依照順序把牌平分發給每一個人，牌要全部完 4. 玩家先將手上有 1 張分數和 1 張小數配對打出配對的牌必須是相等的(例如 $1/10$ 和 0.1 或 $4/20$ 和 0.2)，就可以開始「抽鬼牌」。 4. 最先出完牌的為贏家，手中剩下牌數為扣分，鬼牌是負 10 分。若出錯配對牌扣 3 分。三回合結算成績。	1. 分數小數抽鬼牌 http://mathwei.blogspot.com/search/label/%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E6%95%99%E5%AD%B8%E5%8F%8A%E9%81%8A%E6%88%B2 2. 分數小數圖卡.pdf	4
第6週 第10週	法老密碼	語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 數 r-III-2 熟練數	1. 法老密遊戲規則 2. 法老密遊戲影片	1. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 2. 學生能運用四則運算技巧解出答案	1. 學生能仔細聆聽老師的任務說明	活動一：聖甲蟲卡爭奪戰 1. 老師將學生分成二人一組或四人一組，講解法老密遊戲規則，每生拿取一個白板進行遊戲。老師將遊戲版上金字塔的數字書寫在黑板上	1. 法老密遊戲規則 https://chenchenfrank.pixnet.net/blo	5

		(含分數、小數)的四則混合計算。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	3. 小白板	3. 小組透過分工進行團隊合作，討論策略，贏得甲蟲 4. 能把握重點與邏輯，不用白板寫出算式，直接口頭說出算是	2. 每生至少能寫出一則算式解出遊戲版圖數字 3. 每位組員能分工合作，並能討論出小組的解題策略 4. 誰是反應王中，能把握重點與邏輯，清楚說出四則運算算式	2. 由一位學生擲出三顆骰子(八面骰、十面骰、十二面骰，其他人根據他所擲出的數字進行腦力激盪，運用「四則運算」的各種技巧，找出計算遊戲版圖上任一數字。 3. 最先解開的學生就要快速立起白板，正確的話就可以拿走該數字的聖甲蟲卡。 4. 遊戲時間是 20 分鐘，時間一到每組將數字卡翻面並計算所獲得的聖甲蟲數量，數量最多的人勝利 活動二：誰是反應王 1. 玩法和活動一相同但當學生熟悉此遊戲，可不用白板寫出算式，直接口頭說出，讓學生在腦海中運算，增加心算能力。	g/post/376893565 2. 法老密遊影片 https://www.youtube.com/watch?v=osHigU9UT1Y&ab_channe1=%E9%80%B8%E9%A6%AC%E7%9A%84%E6%A1%8C%E9%81%8A%E5%B0%8F%E6%95%99%E5%AE%A4 3. 小白板
第 11 週 第 14 週	達文西密碼	語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 數 r-III-1 理解各種計算規則(含分配律)，並協助四則混合計算與應用解題。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	1. 達文西密碼遊戲規則 2. 達文西密碼遊戲影片 3. 小白板	1. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 2. 依據數字大小的排列，能對玩家數列中的數字進行判斷與猜測 3. 能理解各種計算規則，並從玩家問題的回答中對答案進行猜射 4. 問問題時能遵守規則，掌握重點與邏輯	1. 每生能聆聽老師解說遊戲規則並將遊戲規則說給停一組的組員聽。 2. 能對玩家數列中的數字進行判斷與猜測，紀錄於小白板上 3. 能理解加減乘除規則，猜測可能的答案，並記錄於小白板上 4. 能掌握問問題的重點與邏輯對，解出數字	活動一：終極密碼 I 1. 老師將學生分成三人一組或四人一組，每人拿取 4 張數字牌(黑白均可)牌面朝內直立於自家面前並排序。 2. 老師仔細說明達文西密碼遊戲規則，一開始不含將兩張「一」牌)。確認學生理解規則後進行遊戲 活動二：終極密碼 II 1. 將兩張「一」牌放入其中，「一」牌可代表任意數字。 2. 玩法與活動一相同但此輪玩法學生可先問一個問題再猜牌，例如：「第一張牌和第三張牌相加是不是比 5 大」，或而被指定的學生的回答只有“是”或“不是”。 3. 給每生一張小白板，方便記錄猜測與解題	1. 達文西密碼遊戲規則 https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/173195808 2. 達文西密碼遊戲影片 https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZig&ab_channel=%E5%8B%83%E6%A0%B9%E5%9C%B0%E6%A1%8C%E9%81%8ABoardGameLeisure

<p>第 15 週 第 20 週</p>	<p>珍 惜 水 資 源</p>	<p>社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷 綜 3d-III-1 實踐環境友善行 動，珍惜生態資源與環境。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>1. 珍惜水資源影片 2. 奪水大戰遊戲規則 3. 洪水警報桌遊規則 4. 計分板</p>	<p>1. 能依據影片覺察生活中的缺水帶來哪些的困境與挑戰。 2. 能將影片中如何珍惜水資源的訊息，簡單記錄下來。 3. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 4. 能表達在洪水警報遊戲中運用的策略，並與他討論，避免成為沉沒羔羊</p>	<p>1. 每生至少能說出一樣缺水所帶來的困境或挑戰 2. 每生能說出從日常生活中節省水資源的三個方法 3. 能仔細聆聽遊戲規則並進行遊戲 4. 能說出自己的遊戲策略，並分享自己的看法，表達觀點</p>	<p>引起動機： 以台灣缺水嗎?為主題，請學生發表看法。 1. 播放影片:珍惜水資源 2. 老師提問:為何台灣名列第 18 缺水國家?如何珍惜資源?請學生發表看法。</p> <p>活動一：奪水大戰 (Shashawa) 1. 觀看奪水大戰遊戲規則影片，分組活動。 2. 手上卡片 4 張皆為相同圖案的動物卡片那個人就要大喊 water，沒有搶到水源指示物，得到一個乾旱指示物，累積三個就出局</p> <p>活動二：洪水警報(Turn The Tide) 1. 觀看洪水警報遊戲規則影片，3-4 人為一組，分組活動。 2. 遊戲中學生須計算情勢去標位，亦或是避免得到水位卡，請學生發表獲勝關鍵，進行遊戲策略分享 3. 再次進行遊戲，並請學生發表，剛才策略分享是否有效。</p> <p>活動三：桌遊關關遊戲 將學生分組，每組選出一位關主，從這一學年的桌遊遊戲中選出自己組別的關卡遊戲，設計過關標準，將除關主外，其他學生進行闖關活動。</p>	<p>1. 珍惜水資源影片 http://aimage.daai.tv/wastewater/ 2. 奪水大戰遊戲規則 https://bghut.com/goods-3975-%E5%82%BB%E5%82%BB%E7%8E%A9+SHASHAWA.html 3. 洪水警報桌遊規則 https://www.youtube.com/watch?v=FX7kzcyQEqM&ab_channel=%E7%98%8B%E6%A1%8C%E9%81%8A</p>	<p>6</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</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 <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</p> <p>學生課程</p> <p>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</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. 無</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：蕭嘉興</p> <p>普教老師簽名：張淑雅</p>
-----------------------------------	--