

四、嘉義縣秀林國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

| | | | | | | | |
|----------|--|------------|--|-------|---------|-------------|---------|
| 年級 | 高年級 | 年級課程主題名稱 | 高年級桌遊社團 | 課程設計者 | 何應傑、簡鈺姍 | 總節數/學期(上/下) | 40/上下學期 |
| 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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 學校願景 | 活潑、創新、關懷情 好學、實用、國際觀 | 與學校願景呼應之說明 | 一、透過閱讀與理解規則的方式培養學生好學的態度。 二、透過認識與了解實用的規則後，進行創意活潑發想與創新改造遊戲。 三、藉由遊戲等方式翻轉自學能力提升，學習運用相關團對資源來關懷隊員並解決問題，維持好學勤學的態度與熱度，培養前瞻國際觀。 合作實踐共好，利用合作學習的方式，學習團隊間的合作，將想法化為具體策略完成任務。 | | | | |
| 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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。 | 課程目標 | 一、能欣賞、創作與環境相關的藝術與文化，體會自然與語文之美，豐富美感體驗。 二、體會實際操作的過程中，養成處理問題的能力。 三、依據遊戲規則，培養與隊員互助合作的態度。 | | | | |

| 上學期 | | | | | | | | |
|---------------|----------|--|--|---|---|---|---|----|
| 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 | 桌遊中的數學天地 | 數學領域 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。 數學領域 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。 數學領域 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 數學領域 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。 數學領域 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。 | 1.理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。 2.從統計圖表資料中，回答問題。 3.由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題。 4.理解四則計算規律(乘除混合計算)。 5.線對稱的意義。 6. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。 | 1.透過遊戲認識與比較大的數和小的數之間排序。 2.透過遊戲的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。 3.透過遊戲中的數量關係，列出算式來表述解題。 4.透過遊戲能理解四則計算規則(乘除混合計算)。 5.透過遊戲能認識線對稱的意義。 6. 透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。 | 1. 學生能排序與比較出大的數和小的數之間關係。 2. 學生能透過資料數據回答出簡單的問題。 3. 學生能回答出或是列出計算並解題。 4. 學生能列用四則運算並計算解題。 5. 學生能找出或排出線對稱積木方塊。 6. 學生能說出想要表達的內容。 | 1.透過桌遊「誰是牛頭王」中數字位值結構的不同，讓學生理解位值系統可延伸表示更大和更小的數，在此概念下進行遊戲，進而培養學生對位值結構的敏感度。 2.透過桌遊「印加寶藏」中陷阱出現的次數，讓學生判斷陷阱出現「可能性」的機率前置性經驗，以此資料數據回答「可能性」問題。 3.透過桌遊「數字急轉彎」卡牌不同的呈現，學生須立即反應所需運用的計算模式，並列出恰當的算式解題。 4.透過桌遊「魔球聯盟」讓學生在遊戲中，一邊感受遊戲的刺激氛圍，一邊能從中討論數值大小、觀察擲骰機率，進行四則運算，以培養數感以及探究能力。 5.透過桌遊「格格不入」中的積木方塊讓學生認識線對稱的意義與情況，並對空間面積更有概念與統整性。 | 1.桌遊：誰是牛頭王。 2.桌遊：印加寶藏。 3.桌遊：7ATE9 數字急轉彎 4.桌遊：魔球聯盟 5.桌遊：格格不入 | 8 |

| | | | | | | | | |
|----------------|------------|--|--|---|---|---|--|---|
| | | 語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 | | | | 6.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 5 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。 | | |
| 第(5)週 - 第(8)週 | 桌遊中的語文天地 | 語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 語文領域/國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 語文領域/國 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 語文領域/國 4-III-3 運用字辭典、成語辭典等，擴充詞彙，分辨詞義。 語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 | 1.使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。 2.根據不同情境與情感思考出不同聯想力。 3.把握說話內容中的重點細節、主題與結構邏輯並擷取摘要大意。 4. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。 5.根據不同情境與情感去理解詞語與詞義。 6. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。 | 1.透過遊戲能運用所學的詞句表達內容。 2.透過遊戲培養詞彙間的聯想力。 3.透過遊戲把握表達重要的詞彙與內容。 4.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。 5.透過遊戲運用辭典找出語詞或是關聯。 6. 透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。 | 1.學生能運用詞語說出要表達的內容。 2. 學生能說出詞彙間要表達的聯想力。 3.學生能說出重點詞彙與大意。 4. 學生能說出想要表達的內容。 5.學生能說出詞語與詞語之間的關聯或是找出相關的詞語。 6. 學生能說出想要表達的內容。 | 1.透過桌遊「從前從前」中五種不同主題的卡牌(角色、物品、地點、狀態、事件)，學生根據手牌來編故事，進而讓學生練習如何靈活運用詞語，豐富表達內容達到寓教於樂的目的並訓練學生能互相判斷內容的合理性並提問且做出合理的應對表示意見。 2.透過桌遊「妙語說書人」不同卡牌的呈現與不同玩家提供出的詞彙能培養學生的思考力與聯想力，將詞語與最適切的照片做連結。 3.透過桌遊「說夢人」在時間有限的情况下，學生能透過所呈現的詞彙，盡快把握說話內容的重點細節並擷取摘要大意提供給蒙眼玩家，最後再將所獲得的詞語組織成故事，如此，在鍛鍊表達能力的同時，還鍛鍊了記憶力。 4.透過桌遊「故事骰」讓學生運用骰子每一面不同的圖案講出腦洞大開的故事，可以開發學生天馬行空的想像力與表達能力。 5.透過桌遊「機密代碼」中大量的詞彙培養學生在遊戲中理解詞語與詞語之間的關聯性以及從詞語進而聯想到的相關詞語，也運用辭典工具擴充詞彙與分辨詞義。 6.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 5 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。 | 1.桌遊：從前從前 2.桌遊：妙語說書人 3.桌遊：說夢人 4.桌遊：故事骰 5.桌遊：機密代碼 | 8 |
| 第(9)週 - 第(12)週 | 桌遊中的自然科學天地 | 自然科學領域 tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結， 察覺 彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。 自然科學領域 tm-III-1 能經由提問、觀察及實 | 1. 生物可依其形態特徵進行分類。 2.生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。 3.植物生長所需的養分是經由光合作用從太陽光獲得的。 4.能量可藉由電流傳遞、 | 1.透過遊戲 察覺 動物間不同的特性與差異。 2.透過遊戲 探索 生物與生物彼此間演化與交互作用。 3.透過遊戲 探索 植物生長所需的養分是經由光合作用而來。 4.透過遊戲 察覺 電流可傳遞、或轉換後仍可被應用。 5.能 理解 自然環境被改變或破壞 | 1.學生能分類出不同動物間差異性。 2.學生能 創造 出物種不同的型態與演化。 3.學生能找出光合作用的原理與重要性。 4.學生能找出能源運用的過程所需的能量轉換。 5.學生能找出大自然與人類共存的 | 1.透過桌遊「諾亞方舟」中動物雄性與雌性的差異性，培養學生能依不同動物的形態與特徵將生物進行分類，不管是動物的重量、體型抑或顏色等都相當考驗學生的專注與細心。 2.透過桌遊「演化論」中「物競天擇，適者生存」的概念，讓學生在動物發展出新的性狀的過程中亦能理解生態系生物與生物之間透過演化而產生的 | 1.桌遊：諾亞方舟 2.桌遊：演化論 3.桌遊：光合作用 4.桌遊：電力啟動 5.桌遊： | 8 |

| | | | | | | | |
|------------------------------------|--|--|---|--|---|--|----------|
| | <p>驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自然科學領域 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自然科學領域 po-III-1 能從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等察覺問題。</p> <p>自然科學領域 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> <p>語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> | <p>轉換而後為人類所應用。利用電池等設備可以儲存電能再轉換成其他能量。</p> <p>5.自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。</p> <p>6. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>後極難恢復。</p> <p>6. 透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>重要與理由。</p> <p>6. 學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>交互作用。</p> <p>3. 透過桌遊「光合作用」中樹木進行光合作用，擷取太陽能源，並分配太陽資源來成長、得分的過程，讓學生理解光合作用的原理與重要性。</p> <p>4. 透過桌遊「電力啟動」體驗能源運用的過程，進而帶出利用電池等設備可以儲存電能再轉換成其他能量的知識應用。</p> <p>5.透過桌遊「森林守護者」理解森林永續經營的重要，大自然與人類共存的道理。</p> <p>6.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 5 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。</p> | <p>森林守護者</p> | |
| <p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p> | <p>社會領域 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p> <p>社會領域 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p>社會領域 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p> <p>社會領域 3d-III-2 探究社會議題發生的原因與影響，評估與選擇合適的解決方案。</p> <p>社會領域 2a-III-1 關注社會、自然、人文</p> | <p>1.不同時期臺灣、世界的重要事件與人物，影響臺灣的歷史變遷。</p> <p>2. 理解維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。</p> <p>3. 族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。</p> <p>4. 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。</p> <p>5.維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。</p> <p>6. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>1.透過遊戲解析中台灣事件與歷史小事典。</p> <p>2. 透過遊戲互動認識不同地區的公園特色與相關知識。</p> <p>3.透過遊戲解析臺灣多元豐富的文化內涵各有其產生的背景因素。</p> <p>4. 透過遊戲選擇團體或會議的運作是透過成員適切的討論歷程做出決定。</p> <p>5. 透過遊戲互動認識維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。</p> <p>6. 透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>1. 學生能找出不同時期歷史典故。</p> <p>2. 學生能選擇出不同地區的公園特色與相關知識。</p> <p>3. 學生能選擇出各地台灣多元豐富的文化內涵其不同產生的背景因素。</p> <p>4. 學生能討論與投票出適切的決定。</p> <p>5. 學生能找出維護生態環境的做法，與關心的議題。</p> <p>6. 學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>1.透過桌遊「走過台灣」中台灣事件卡與不同時期的歷史小事典，讓學生在遊玩中亦看見在 400 年的時間長河，歷史事件是如何塑造現代台灣社會的面貌以及其中對台灣歷史變遷的影響。</p> <p>2.透過桌遊「台灣最美的地方」收錄了六座國家公園等。每次遊戲可以選擇不同地區的公園，認識當中的特色與相關知識，從中細細品味台灣美麗的一隅，進而帶出臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化發展的關聯性。</p> <p>3.透過桌遊「寶藏台灣」依循線索找尋寶藏的同時，也看見台灣多元豐富的文化內涵各有其因地地理社會環境不同產生的背景因素。</p> <p>4.透過桌遊「大城市小市長」中市政會議的投票，市長可以決定在這座城</p> | <p>1.桌遊： 走過台灣</p> <p>2.桌遊： 台灣最美的地方</p> <p>3.桌遊： 寶藏台灣</p> <p>4.桌遊： 大城市小市長</p> <p>5.桌遊： 瘟疫危機</p> | <p>8</p> |

| | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | 環境與生活方式的 互動 關係。 語文領域/國 2-III-3 靈活 運用 詞句和說話技巧，豐富表達內容。 | | | | 市中興建設施的過程，讓學生明白團體或會議的運作是透過成員適切的討論投票歷程所做出的決定。 5.透過桌遊「瘟疫危機」帶出現實中疫情的議題，進而理解維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。 6.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 5 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。 | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------------------|---|--|--|--|--|--|---|
| 第 (17) 週 - 第 (20) 週 | 桌遊 中的 英語 天地 | 語文領域/英 4-III-3 能 拼 寫國小階段基本常用字詞。 語文領域/英 4-III-3 能 拼 寫國小階段基本常用字詞。 語文領域/英 2-III-7 能作簡易的 回答 和描述。 語文領域/英 6-III-2 樂於參與課堂中各類 練習 活動，不畏犯錯。 語文領域/國 6-III-2 培養 思考力、聯想力等寫作基本能力。 | 1. 能熟悉國小階段所學字詞並拼出。 2.能熟悉國小階段所學字詞的字母拼讀規則。 3. 能運用簡易、常用的句型結構。 4. 能將所學的字母、字詞拼出單字。 5.根據不同情境與情感思考出不同聯想力。 | 1. 透過遊戲拼出基本常用字詞。 2. 透過遊戲拼讀出基本常用字詞。 3. 透過遊戲回答出基本常用字詞或簡易常用的句型結構。 4. 透過遊戲練習拼讀出基本常用字詞。 5.透過遊戲 培養 詞彙間的聯想力。 | 1. 學生能拼出正確的英文單字。 2. 學生能拼讀正確的英文單字。 3. 學生能說出字詞或簡易常用的句型結構。 4.學生能拼出相關的字詞。 5.學生能寫出詞彙間要表達的聯想力。 | 1.透過桌遊「香蕉拼字」與「Literacy Fun Game」，讓學生將隨機抽取的字母排列成正確的英文單字，無論要直豎還是橫列，就是想办法讓單字一個接著一個「拼」出來，藉此訓練學生國小階段所學字詞的拼寫能力。 2.透過桌遊「Ago Phonics」設計來幫助孩子學習自然拼讀。遊戲由簡到深共 4 個級別，培養學生熟稔所學的字母拼讀規則。 3.透過桌遊「Ago Q&A」設計來幫助孩子學習問句與對話的遊戲，在遊玩的過程中訓練學生國小階段所學字詞及句型的生活溝通，以及簡易、常用的句型結構。 4.透過桌遊「Speedy Words」考驗學生基礎詞彙量。遊戲中根據下一張牌的指示屬性，結合顏色字母開頭，說出相關單字，在遊戲中學習英文單字。 5.讓學生之間能透過桌遊互動，並請學生寫出整學期全部的桌遊喜愛程度的排名(投票)與書寫遊戲過程中的心得分享，還有推薦同學老師自己玩過的桌遊。 | 1.桌遊： 香蕉拼字 2.桌遊： Literacy Fun Game 3.桌遊： Ago Phonics 4.桌遊： Ago Q&A 5.桌遊： Speedy Words | 8 |
|---------------------------------------|----------------------|---|--|--|--|--|--|---|

下學期

| 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 - | 桌遊 中的 數學 天地 | 數學領域 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。 | 1. 理解基於位值系統可延伸表示更大的數和更小的數。 2. 從資料或圖表的資料 | 1. 透過遊戲 認識 與比較大的數和小的數之間排序。 2. 透過遊戲 解決 資料數據的反 | 1. 學生能排序與比較出大的數和小的數之間關係。 2. 學生能判斷或反應出現不同的水果。 | 1.透過桌遊「拾貓鍋」中數字位值結構的不同，讓學生理解位值系統可延伸表示更大和更小的數，在此概念下進行遊戲，進而培養學生對位值結構 | 1.桌遊： 拾貓鍋。 2.桌遊： 德國心臟病 | 8 |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|--|--|---|--|--|--|---|
| 第(4)週 | | <p>數學領域 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。</p> <p>數學領域 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>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。</p> <p>語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> | <p>數據，發現「可能性」的問題做反應。</p> <p>3.由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題。</p> <p>4.理解四則計算規律(乘除混合計算)。</p> <p>5. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>應。</p> <p>3.透過遊戲中的數量關係，列出算式來表述解題。</p> <p>4.透過遊戲能理解四則計算規則(乘除混合計算)。</p> <p>5.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>3. 學生能回答出或是列出計算並解題。</p> <p>4.學生能列用四則運算並計算解題。</p> <p>5.學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>的敏感度。</p> <p>2.透過桌遊「德國心臟病」中不同水果出現的機率，讓學生判斷五顆水果出現可能性的機率前置性經驗，以此資料數據提升反應力的能力。</p> <p>3.透過桌遊「數學魔術師」卡牌不同的呈現，學生須立即反應所需運用的計算模式，並列出恰當的算式解題。</p> <p>4.透過桌遊「數字快打」讓學生在遊戲中，一邊感受遊戲的刺激氛圍，一邊能從中討論數值大小、數字加法，進行四則運算，以培養數感以及探究能力。</p> <p>5.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 4 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。</p> | <p>3.桌遊： 數學魔術師</p> <p>4.桌遊： 數字快打</p> | |
| 第(5)週 - 第(8)週 | 桌遊中的語文天地 | <p>語文領域/國 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>語文領域/國 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p> <p>語文領域/國 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> | <p>1. 能判斷內容的合理性並提問且做出合理的應對表示意見。</p> <p>2.根據不同情境與情感思考出不同聯想力。</p> <p>3.把握說話內容中的重點細節、主題與結構邏輯並擷取摘要大意。</p> <p>4. 使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> <p>5.使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>1.能聆聽內容的合理性並說出合理的應對意見。</p> <p>2. 透過遊戲培養詞彙間的聯想力。</p> <p>3.透過遊戲把握表達重要的詞彙與內容。</p> <p>4.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> <p>5.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>1.學生能說出詞語並表達內容。</p> <p>2. 學生能說出詞彙間要表達的聯想力。</p> <p>3.學生能說出重點詞彙與大意。</p> <p>4.學生能說出想要表達的內容。</p> <p>5.學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>1.透過桌遊「記憶宮殿」中不同動物種類的卡牌，學生根據手牌來編故事，進而讓學生練習如何靈活運用詞語，豐富表達內容達到寓教於樂的目的並訓練學生能互相判斷內容的合理性並提問且做出合理的應對表示意見。</p> <p>2.透過桌遊「語破天機」不同卡牌的呈現與不同玩家提供出的詞彙能培養學生的思考力與聯想力，將詞語與最適切的圖片做聯結。</p> <p>3.透過桌遊「小小故事王」在時間有限的情況下，學生能透過所呈現的詞彙，盡快把握說話內容的重點細節並講出十個包含牌面詞語的故事進行接龍，如此，在鍛鍊表達能力的同時，還鍛鍊了聯想力。</p> <p>4.透過桌遊「侃侃而猜」讓學生運用卡牌不同的圖案與敘述講出腦洞大開的故事，可以開發學生天馬行空的想像力與表達能力。</p> <p>5.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 4 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。</p> | <p>1.桌遊： 記憶宮殿</p> <p>2.桌遊： 語破天機</p> <p>3.桌遊： 小小故事王</p> <p>4.桌遊： 侃侃而猜</p> | 8 |
| 第(9) | 桌遊中的 | <p>自然科學領域 tr-III-1 能將自己及他人所觀</p> | <p>1. 生物可依其形態特徵進行分類。</p> | <p>1.透過遊戲察覺動物間不同的特性與差異。</p> | <p>1.學生能分類出不同動物間差異性。</p> | <p>1.透過桌遊「方舟」中動物雄性與雌性的卡牌，進而帶學生認識其中的差</p> | <p>1.桌遊： 方舟</p> | 8 |

| | | | | | | | | |
|---------------|----------|--|---|---|--|--|--|---|
| 週一第(12)週 | 自然科學天地 | <p>察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。</p> <p>自然科學領域 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自然科學領域 tm-III-1 能經由提問、觀察及實驗等歷程，探索自然界現象之間的關係，建立簡單的概念模型，並理解到有不同模型的存在。</p> <p>自然科學領域 ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。</p> <p>語文領域/國 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> | <p>2.生物與生物彼此間的交互作用，有寄生、共生和競爭的關係。</p> <p>3.植物生長所需的養分是經由光合作用從太陽光獲得的。</p> <p>4.自然景觀和環境一旦被改變或破壞，極難恢復。</p> <p>5.使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>2.透過遊戲探索生物與生物彼此間演化與交互作用。</p> <p>3.透過遊戲探索植物生長所需的養分是經由光合作用而來。</p> <p>4.能理解自然環境被改變或破壞後極難恢復。</p> <p>5.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>2.學生能創造出物種不同的型態與演化。</p> <p>3.學生能找出光合作用的原理與重要性。</p> <p>4.學生能找出大自然與人類共存的重要與理由。</p> <p>5.學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>異性以及雌雄同體的例子，培養學生能依不同動物的形態與特徵將生物進行分類，以及探討動物保育與絕種等議題。</p> <p>2.透過桌遊「演化論擴充」中「物競天擇，適者生存」的概念，讓學生在動物發展出新的性狀的過程中亦能理解生態系生物與生物之間透過演化而產生的交互作用。</p> <p>3.透過桌遊「草本科木」中不同區域性生長的不同種植物，讓學生認識環境對生物發展的影響，以及各種環境中植物進行光合作用的狀況，讓學生理解光合作用的原理與重要性。</p> <p>4.透過桌遊「生態公園」理解生態永續經營的重要，大自然與人類共存的道理。</p> <p>5.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享4款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。</p> | <p>2.桌遊：演化論擴充</p> <p>3.桌遊：草本科木</p> <p>4.桌遊：生態公園</p> | |
| 第(13)週一第(16)週 | 桌遊中的社會天地 | <p>社會領域 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p> <p>社會領域 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p>社會領域 1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。</p> <p>社會領域 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。</p> <p>語文領域/國 2-III-3</p> | <p>1.不同時期的重要事件與人物，影響的歷史變遷。</p> <p>2.理解維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。</p> <p>3.族群或地區的文化特色，各有其產生的背景因素，因而形塑臺灣多元豐富的文化內涵。</p> <p>4.維護生態環境的永續發展，全球須共同關心許多議題。</p> <p>5.使用更多的常見語詞，根據不同情境與情感做出表達。</p> | <p>1.透過遊戲解析歷史事件與歷史小事典的影響。</p> <p>2.透過遊戲互動認識整個事件的背景與相關知識。</p> <p>3.透過遊戲解析臺灣史前多元豐富的文化內涵各有其產生的背景因素。</p> <p>4.透過遊戲互動認識維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。</p> <p>5.透過遊戲運用詞句、字詞來豐富要表達的內容。</p> | <p>1.學生能找出不同時期歷史典故。</p> <p>2.學生能找出拯救北極熊的方式。</p> <p>3.學生能選擇出各地台灣史前多元豐富的文化內涵其不同產生的背景因素。</p> <p>4.學生能找出維護生態環境的作法，與關心的議題。</p> <p>5.學生能說出想要表達的內容。</p> | <p>1.透過桌遊「時間線」中不同時期的不同事件，種種的歷史小事典，讓學生在遊玩中亦看見在時間長河下，歷史事件是如何塑造現代社會的面貌以及其中對各式歷史變遷的影響。</p> <p>2.透過桌遊「拯救北極熊」讓學生們在不僅在遊戲中拯救北極熊，也同時了解與認識整個事件的背景與相關知識，進而帶出自然環境與歷史文化發展的關聯性，最後期望能讓學生們著手愛護地球，創造更美好的歷史。</p> <p>3.透過桌遊「史前歷險記」帶我們回到過去，在歷險的同時還認識台灣各處的史前文化，也看見臺灣多元豐富的文化內涵各有其因地理社會環境不同產生的背景因素。</p> <p>4.透過桌遊「四季之森」看見不同季</p> | <p>1.桌遊：時間線</p> <p>2.桌遊：拯救北極熊</p> <p>3.桌遊：史前歷險記</p> <p>4.桌遊：四季之森</p> | 8 |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|--|--|
| | | 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 | | | | 節的生態轉換，進而帶出現實中全球暖化的議題，進而理解維護生態環境的永續發展是全球須共同關心的議題。 5.讓學生之間能透過桌遊互動，並讓學生互相分享 4 款桌遊中喜歡與不喜歡的部分或是遊戲過程中的心得。 | |
| 第(17)週 - 第(20)週 | 桌遊中的英語天地 | 語文領域/英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。 語文領域/英 4-III-3 能拼寫國小階段基本常用字詞。 語文領域/英 2-III-7 能作簡易的 回答 和描述。 語文領域/英 6-III-2 樂於參與課堂中各類 練習 活動，不畏犯錯。 語文領域/國 6-III-2 培養 思考力、聯想力等寫作基本能力。 | 1. 能熟悉國小階段所學字詞並拼出。 2.能熟悉國小階段所學字詞的字母拼讀規則。 3. 能運用簡易、常用的句型結構。 4. 能將所學的字母、字詞說出或拼出單字。 5.根據不同情境與情感思考出不同聯想力。 | 1. 透過遊戲 拼 出基本常用字詞。 2. 透過遊戲 拼 讀出基本常用字詞。 3. 透過遊戲 回答 出基本常用字詞或簡易常用的句型結構。 4. 透過遊戲 練習 說出基本單字。 5.透過遊戲 培養 詞彙間的聯想力。 | 1. 學生能拼出正確的英文單字。 2. 學生能拼讀正確的英文單字。 3. 學生能說出字詞或簡易常用的句型結構。 4.學生能說出相關的字詞。 5.學生能寫出或說出詞彙間要表達的聯想力。 | 1.透過桌遊「Literacy Fun Game」，讓學生將隨機抽取的字母排列成正確的英文單字，無論要直豎還是橫列，就是想辦法讓單字一個接著一個「拼」出來，藉此訓練學生國小階段所學字詞的拼寫能力。 2.透過桌遊「What am I?」設計來幫助孩子學習自然拼讀。遊戲由簡到深共 4 個級別，培養學生熟稔所學的字母拼讀規則。 3.透過桌遊「Story Cubes」設計來幫助孩子學習問句與對話的遊戲，在遊玩的過程中訓練學生國小階段所學字詞及句型的生活溝通，以及簡易、常用的句型結構。 4.透過桌遊「Sequence」考驗學生基礎詞彙量。遊戲中類似賓果圖像版，將手牌丟出喊出動物名稱，同時將手上籌碼放在遊戲版上對應的動物上，說出相關單字，在遊戲中學習英文單字。 5.讓學生之間能透過桌遊互動，並寫出遊戲過程中的心得分享；小組討論其中一款遊戲改成其他玩法或是兩款遊戲混搭玩法，並分享給其他組別。 | 1.桌遊： Literacy Fun Game 2.桌遊： What am I? 3.桌遊： Story Cubes 4.桌遊： Sequence |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <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 | ※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(2)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※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)： | | | | | | |

| | |
|---------------------------|--|
| <p>學生 課程調整</p> | <p>一、學習環境調整</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 安排小天使或學伴，協助參與社團活動。 2. 安排結構化的學習環境，有固定明確的流程步驟指示，讓學生清楚知道要做什麼及如何完成。 3. 賦予或訓練學生參與工作，透過工作與責任創造學生在社團價值感。 4. 適時鼓勵學生的進步或優良表現，營造正向支持的環境，增進學生自信心及學習動機。 <p>二、學習內容調整：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 按照學生能力現況，減量或簡化較難的學習目標。 2. 將學習內容分成幾個小步驟，由簡單到困難分段學習。 <p>三、學習歷程調整：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教學歷程結構化，明確要求學生上課應有的學習態度與行為，建立一致性的上課規範。 2. 上課時適時以口語或非語言的提示提醒學生專注，如：手勢或眼神。 3. 給予成功的經驗或正增強，以引發學生主動參與課堂的學習。 4. 智能障礙學生語言理解能力差，教學時宜用簡短扼要口語說明，貼近學生生活經驗，避免冗長或過於抽象，確定學生聽懂老師的指令。 5. 智能障礙生思考慢及口語表達差，上課時老師先請其它同學發表之後，再請他發表，進行發表時，老師可以視學生能力以問答方式引導，或以是非、選擇題、看圖說話…等引導學生回答。 6. 透過合作學習，利用口語提醒、同儕示範、肢體協助等，引導學生共同學習完成任務。 7. 同一類型活動能反覆練習，以達精熟的學習成效。 <p>四、學習評量調整</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 即使學習成就不是很突出，仍稱許學生的努力與進步。 <p style="text-align: center;">特教老師簽名：陳秋萍、林佳勇</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳秋萍、林佳勇 普教老師簽名：簡鈺姍</p> |
|---------------------------|--|

填表說明：

(1) 依照年級或班群填寫。

(2) 分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。