

嘉義縣新岑國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	高年級	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	40/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"/> 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	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(2)週	形色牌 set	數 s-III-6/認識線對稱的意義與其推論 語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	1. 形色牌 set 規則影片 2. 形色牌 set 桌遊 3. 色紙	1. 能理解對稱圖形及對稱軸。 2. 透過剪紙與畫出另一半圖形的過程，更理解何謂對稱圖形與對稱軸。 3. 能仔細專注聆聽形色牌 set 遊戲規則。 4. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。 5. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。 6. 透過形色牌 set 遊戲更加認識線對稱圖形及對稱軸。	1. 學生能說出對稱圖形及對稱軸分別是什麼。 2. 學生能畫出方格中另一半的圖形。 3. 學生能專注聆聽老師解說形色牌 set 遊戲規則。 4. 學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。 5. 學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。 6. 學生能熟知對稱圖形概念，以正確方式進行遊戲。	活動一：暖身練習 1. 認識線對稱圖形及對稱軸。 活動二：對稱圖形 1. 將一張色紙對摺，隨意剪出一個圖，攤開之後，此圖為對稱圖形。 2. 畫出方格紙中線對稱圖形的另一半。 活動三：形色牌 set 1. 老師詳細說明「形色牌 set」的遊戲規則。 2. 翻出 12 張牌面朝上於桌上排成 3x4 的長方形 3. 從桌面上的 12 張卡中尋找 3 張卡片，它們必須有 3 個特徵是完全相同或完全不同，為一組「Set」。 4. 若所有玩家都無法從這 12 張卡發現「Set」，則再從牌庫補 3 張卡。 5. 遊戲結束後，最多組「Set」的學生獲勝。	1. 形色牌 set 遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=4sttPRXeQ6M 2. 小白板 3. 白板筆 4. 色紙 5. 計分板	4
第(3)週 第(4)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 $0.1=1/10=2/20$ ， $0.2=2/10=4/20\cdots$	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	1. 分數小數抽鬼牌 http://mathwei.blogspot.com/search/label/%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E6%	4

				<p>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。</p> <p>4. 能參與遊戲，並計算得分，勝不驕、敗不餒</p>		<p>活動二：抽鬼牌</p> <p>1. 學生以 3~4 人為 1 組。</p> <p>2. 遊戲牌卡取用 1/10~9/10、1/20~19/20 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)</p> <p>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</p> <p>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」。</p> <p>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。</p>	<p>95%99%E5%</p> <p>AD%B8%E5%</p> <p>8F%8A%E9%</p> <p>81%8A%E6%</p> <p>88%B2</p> <p>2. 分數小數圖卡</p>	
<p>第(5)週 第(7)週</p>	<p>格格不入</p>	<p>數 s-III-1 /理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算</p> <p>語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同</p>	<p>1. 格格不入遊戲規則影片</p> <p>2. 格格不入桌遊</p>	<p>1. 能理解點、線、面的概念與周長、面積。</p> <p>2. 能仔細專注聆聽格格不入遊戲規則。</p> <p>3. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。</p> <p>4. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。</p> <p>5. 能與同隊組員分工進行合作，完成目標。</p> <p>6. 透過格格不入遊戲熟練圖形的面積與周長的</p>	<p>1. 學生能分別指出圖形中有幾個頂點、幾條邊長，並計算出周長和面積。</p> <p>2. 學生能專注聆聽老師解說格格不入遊戲規則。</p> <p>3. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。</p> <p>4. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。</p> <p>5. 藉由與同學之間同心協力進行桌遊，體驗合</p>	<p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 老師隨機拿取俄羅斯方塊，請學生指出方塊中的頂點，並算出周長、面積。</p> <p>活動二：面面俱到</p> <p>1. 老師將學生分成兩人一組，進行團體比賽。</p> <p>2. 請學生利用方塊拼出老師所指定的面積。</p> <p>3. 請學生利用方塊拼出老師所指定的周長。</p> <p>4. 請學生利用方塊拼出老師所指定的圖形，例如：正方形、長方形。</p> <p>5. 拼湊速度最快的組別獲勝。</p> <p>活動三：我是大農夫</p> <p>1. 老師詳細說明「格格不入」的遊戲規則。</p>	<p>1. 格格不入遊戲規則</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WIEK-xAGv3U</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	6

		目標。 社 3c-III-2/發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度		計算。	作的重要性和成就感。 6. 每組學生能熟知面積計算，以正確方式進行遊戲。	2. 四個學生分別從方格盤上的四個角落，開始放置第一個方塊。 3. 學生利用手中的方塊，在方格盤上依序排放，每塊方塊代表農田，直到無法再排。 4. 排出最大的農田面積者獲勝。		
第(8)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(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。	1. 法老密碼遊戲規則 2. 法老密碼影片 3. 小白板	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 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	1. 學生能仔細聆聽老師的任務說明 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	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，講解法老密碼遊戲規則，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 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。	1. 法老密碼遊戲規則 https://c henchenfr ank. pixne t.net/blog/post/376893565 2. 法老密碼影片 https://ww w.youtube.com/watch?v=osHigU9UTlY&ab_channel=%E9%80%B8%E9%A6%AC%E7%9A%84%E6%A1%8C%E9%81%8A%E5%B0%8F%E6%95%99E5%AE%A4 3. 小白板	6
第(11)週 	卡卡頌	數 n-III-7/理解小數乘法和除法的意義，能做直式計算與應用 語 1-III-1/能夠聆聽他人的	1. 卡卡頌遊戲規則影片 2. 卡卡頌	1. 能理解小數乘法運算方式。 2. 能仔細專注聆聽卡卡頌遊戲規則。 3. 能清晰且正確說出遊	1. 學生正確進行小數乘法的計算。 2. 學生能專注聆聽老師解說卡卡頌遊戲規則。 3. 學生能清楚表達遊戲	活動一：暖身練習 1. 小數乘法運算練習。 活動二：卡卡頌(一) 1. 老師詳細說明「卡卡頌」的遊戲規則。	1. 卡卡頌遊戲規則 https://ww w.youtub	4

<p>第 (12) 週</p>		<p>發言，並簡要記錄。 語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>桌遊</p>	<p>戲規則及重要細節與邏輯。 4. 積極參與遊戲，覺察自我與他人溝通方式，並尊重他人的意見。 5. 透過卡卡頌遊戲，更加熟練小數乘法的計算。</p>	<p>規則及注意事項。 4. 學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。 5. 學生能熟練小數乘法計算，以正確方式進行卡卡頌遊戲。</p>	<p>2. 遊戲中的學生依次執行以下行動： (1)抽取並擺放一片新的版圖。 (2)是否擺放手下到那片新版圖上。 (3)若有任何城堡、道路或修道院完成，則立刻計分並回收手下。 3. 新版圖必須相鄰已存在版圖，草原要接草原、城堡接城堡、道路接道路，每一側要合理接上。 4. 已完成的道路，每一片版圖 1 分；已完成的城堡，每一片版圖都計 2 分，盾牌也記 2 分；已完成的修道院，每一片版圖計 1 分。 活動三：卡卡頌(二) 1. 遊戲規則不改變。計分方式各增加 0.3 分，例如：已完成的道路，每一片版圖 1.3 分；已完成的城堡，每一片版圖都計 2.3 分，盾牌也記 2.3 分；已完成的修道院，每一片版圖計 1.3 分。 2. 每一回合結束後，老師調整計分方式。</p>	<p>e.com/watch?v=HgYPJSpgAFU 2. 小白板 3. 白板筆 4. 計分板</p>	
<p>第 (13) 週 第 (15) 週</p>	<p>達文西密碼</p>	<p>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。</p>	<p>1. 達文西密碼遊戲規則 2. 達文西密碼遊戲影片 3. 小白板</p>	<p>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</p>	<p>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</p>	<p>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 張數字排(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</p>	<p>1. 達文西密碼遊戲規則 https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/1731958082. 達文西密碼遊戲影片 https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZlg&ab_channel</p>	<p>6</p>

						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		
第 (16) 週 第 (17) 週	塑膠 下 一 站	<p>綜 3a-III-1/辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。</p> <p>綜 3d-III-1/實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</p> <p>語 1-III-1/能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>語 2-III-5/把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> <p>語 2-III-7/與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>1. 資源回收 PPT 解說</p> <p>2. 塑膠下一站遊戲規則影片</p> <p>3. 塑膠下一站桌遊</p>	<p>1. 藉由影片的觀賞，理解環境與海洋生物潛藏的危機。</p> <p>2. 能與同隊組員討論出愛護海洋且珍惜生態環境的方法。</p> <p>3. 能仔細專注聆聽塑膠下一站遊戲規則。</p> <p>4. 能清楚知道各類回收垃圾該丟在哪個類別。</p> <p>5. 能清晰且正確說出塑膠下一站的遊戲規則及重要細節與邏輯。</p>	<p>1. 學生能分享有什麼方法可以減少塑膠類的使用。</p> <p>2. 每組學生能分享可以採取哪些行動使海洋不再受汙染。</p> <p>3. 學生能專注聆聽老師解說塑膠下一站遊戲規則。</p> <p>4. 能在全校學生面前演示正確的資源回收。</p> <p>5. 能指導其他學生進行塑膠下一站桌遊活動。</p>	<p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 播放《垃圾成海洋浩劫！小海龜誤食塑膠》影片。</p> <p>2. 引導學生去思考，我們可以透過哪些行動去達到愛護海洋的方法。</p> <p>3. 分成兩人一組，進行討論。</p> <p>4. 各組發表想法與實際行動方法。</p> <p>活動二：塑膠下一站</p> <p>1. 老師詳細說明「塑膠下一站」的遊戲規則。</p> <p>2. 遊戲進行十回合後結束，所有玩家自行結算總分，分數最高者勝。</p> <p>3. 認識資源回收正確方法，減少一次性垃圾產生，不隨意亂丟垃圾。</p> <p>活動三：環保小尖兵</p> <p>1. 學生於全校升旗後，實際進行資源回收演示</p> <p>2. 學生向全校學生宣導正確的環保概念，自備環保袋，才能減少塑膠袋的使用。</p> <p>3. 學生向全校學生詳細解說「塑膠下一站」遊戲規則。</p> <p>4. 擺設桌遊「塑膠下一站」於長桌上，抽選中、高年級 4 位學生實際遊戲。</p>	<p>1. 垃圾成海洋浩劫！小海龜誤食塑膠</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gdPpLgfhkkg</p> <p>2. 塑膠下一站遊戲規則影片</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QNWU6ufqITg</p> <p>3. 資源回收 PPT</p> <p>4. 計分板</p>	

<p>第 (18) 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.daaai.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"/>選用教材 () <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</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p>							

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-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先使用工作分析法示範，讓個案熟悉桌遊玩法，提供反覆練習的機會，課程中給予視覺及口頭提示。 2. 建議簡化與減量學生學習目標與內容，降低學習難度，例如以部分參與完成、目標量降低。 3. 可先安排學生上台動手操作練習表現的機會，提升其學習自信心。 4. 特殊生抽象理解能力稍差，教學者可安排小老師在旁提醒說明桌遊流程、步驟等以協助特殊生理解及參與。 5. 若完成教師要求，則給予立即性正向增強，例如口頭獎勵或物質獎勵。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：蕭嘉興 普教老師簽名：張珍綺</p>