

四、嘉義縣桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| | | | | | | | | |
|---------------------|--|--|-------------------------------|--|---|--|------------------------------|----|
| 年級 | 四年級 | 年級課程主題名稱 | 魔數天地-魔數桌遊 | 課程設計者 | 邱世涓、劉美枝 | 總節數/學期(上/下) | 21/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 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | | |
| 學校願景 | 五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學 | | 與學校願景呼應之說明 | 1. 藉由培養數學基本計算能力，使學生具備五育中的智育 2. 運用不同的學習素材，讓學生多樣化的學習，從中體驗成功進而樂於學習 | | | | |
| 總綱核心素養 | 1. 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。 2. E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 | | 課程目標 | 一、經由 探索 各種不同的數學素材，能喜歡數學、對數學世界好奇、進而有積極主動的學習態度，並能將數學語言 運用 於日常生活中。 二、能具備基本的數學操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，且 應用 在日常生活情境中，用數學表述 解決 問題。 | | | | |
| 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) | 學習活動(教學活動) | 教學資源 | 節數 |
| 第(1)週 第(4)週 | 認識桌遊「趣」 | 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。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的 體驗 。 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。 | 1. 網路查詢 2. 認識桌遊 3. 設計題目 | 1. 能 熟練 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。能 使用 一億以內數設計桌遊的題目。 2. 能 體驗 上網查詢資料並 認識 多樣桌遊。 3. 能 察覺 問題並展現合宜的互動與 溝通 態度和技巧。 | 1. 能 解答 一億以內數的桌遊題目。 2. 能 操作 平板登入網站搜尋桌遊種類。 3. 能與小組 溝通 且完成桌遊題目並進行解題。 | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">學生自學</div> 1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識桌遊種類(如:大富翁，世界好好玩，數學桌遊超好玩)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊種類。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">組內共學</div> 1. 小組討論搜尋到的桌遊類型(如:大富翁，世界好好玩，數學桌遊超好玩)。 2. 小組合作解決遇到的問題。 3. 小組選定一個桌遊的項目，並設計以一億以內數的加減法設計題目與解答。 4. 教師巡視，並適時給予意見或指導，對於有問題的做釐清。 5. 小組展示選定的桌遊和題目/解答。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">組間互學</div> 1. 組間針對對方所分享的桌遊與題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的桌遊與題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。 | 上網:桌遊種類 2. 桌遊展示 3. 題目卡 | 4 |

| | | | | | | | | |
|--|--|---|---|---|---|--|---|--|
| | | | | | | <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師給予每一組提出的桌遊與題目/解答肯定與讚美。 教師引導學生，每組可完成5道題型。 | | |
| <p>第(5)週 第(9)週 附註： 第8週 全民運動會週 停課一週</p> | <p>動手做桌遊標的</p> <p>數s-II-3透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 網路查詢 製作桌遊地圖標的 | <ol style="list-style-type: none"> 能認識角與比較角的大小，能辨識出直角；能分辨正方形、長方形與圓形，能使用各式圖形製作桌遊地圖標的。 能體驗平板登入學習網站教學影片認識平面圖型。 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 | <ol style="list-style-type: none"> 能指出角的大小；能區別直角與其他角度；能說出正方形、長方形的要點。 能操作平板登入網站搜尋平面圖型影片。 能與小組溝通並完成各式圖形製作桌遊地圖標的。 | <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師可引導學生上網，透過影片認識平面圖型。 教師指導由邊長和角的特性來認識正方形和長方形。 教師實際操作教具進行角的初步認識與直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 學生練習與探討認識角的直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 學生練習的過程中，將遇到的問題記錄下來。 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組練習與探討認識角的直接比較、間接比較角的大小及利用三角板認識直角。 小組能區辨正方形、長方形的要點。 小組合作解決遇到的問題。 小組討論並決定圖形以製作桌遊地圖標的。 小組展示選定的圖形。 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 組間針對對方所分享的圖形進行比較和區分。 組間對於所分享的圖形提出質疑或問題。 教師適時提供協助釐清或給予意見。 組間互相反饋，並做修正。 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 澄清迷思，確認標的方向。 教師引導學生，每組可完成3種形狀，大小各三的標的物。 | <ol style="list-style-type: none"> 操作教具 圖畫紙 剪刀 色鉛筆 圓規 | 4 | |
| <p>第(10)週 第(13)週</p> | <p>遊走桌遊地圖</p> <p>數n-II-9理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。認識體積。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 網路查詢 規劃桌遊地圖各定點的距離與面積 | <ol style="list-style-type: none"> 能認識1公里(km)的長度。能熟練公里和公尺、公里和公分間的關係與換算。能熟練直式計算乘法，能估算桌遊地圖各定點的距離與面積。 能體驗平板登入網站查詢桌遊地圖的設計。 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 | <ol style="list-style-type: none"> 能操作公里和公尺間的關係與換算，能說出直式計算的要點。能估算桌遊地圖各定點的距離與面積。 能操作平板登入網站查詢桌遊地圖的設計。 能與小組溝通並完成桌遊地圖各定點的距離與面積。 | <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師引導認識公里和公尺間的關係與換算。說明直式計算的要點。 學生練習公里和公尺間的關係與換算。 學生練習加、減與乘兩步驟解題。並以直式計算的方式計算。 教師指導迷思觀念澄清。 學生練習的過程中，將遇到的問題記錄下來。 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組練習與探討公里和公尺間的關係與換算。 小組練習加、減與乘兩步驟解題。並以直式計算的方式計算。 小組合作解決遇到的問題。 | <ol style="list-style-type: none"> 自編學習單 圖畫紙 色鉛筆 尺 圓規 | 4 | |

| | | | | | | | | |
|-----------------------|---------|---|--|--|--|---|--|---|
| | | | | | | <p>4. 小組發表解題過程及答案。</p> <p>4. 教師可引導學生上網，認識桌遊地圖的設計</p> <p>5. 小組估算並釐訂桌遊地圖各定點的距離。</p> <p>6. 教師檢視並加以確認。</p> <p>7. 小組展示桌遊地圖各定點的距離。</p> <p>組間互學</p> <p>5. 組間針對對方所分享的桌遊地圖各定點的距離進行比較和區分。</p> <p>6. 組間對於所分享的桌遊地圖各定點的距離提出質疑或問題。</p> <p>7. 教師適時提供協助釐清或給予意見。</p> <p>8. 組間互相反饋，並做修正。</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師檢視學生任務進度</p> <p>2. 展示各組桌遊地圖的設計並給予肯定或修正。</p> | | |
| 第(14)週 第(17)週 | 桌遊地圖畫畫趣 | <p>藝術1- II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <p>1. 網路查詢</p> <p>2. 繪畫桌遊地圖</p> | <p>1. 能試探媒材特性與技法進行創作。能使用視覺元素與想像力親手創作桌遊地圖。能依據完成的各定點與距離繪畫地圖。</p> <p>2. 能尋找網上可增添地圖的素材。</p> <p>3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> | <p>1. 能利用各種媒材特性，能找出適合桌遊地圖的媒材的技法。能發揮想像力與創意，能創作桌遊地圖。</p> <p>2. 能操作平板登入網站查詢更多的地圖素材。</p> <p>3. 能與小組溝通並完成桌遊地圖，落實學習行動。</p> | <p>學生自學</p> <p>1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識繪畫桌遊地圖的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。</p> <p>2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的繪畫媒材。</p> <p>3. 學生有遇到問題先行記錄下來。</p> <p>組內共學</p> <p>1. 小組討論搜尋到的繪畫桌遊地圖的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。</p> <p>2. 小組選定一個繪畫媒材，並發揮想像力與創意，創作桌遊地圖。</p> <p>3. 教師協助小組分派任務，取材，架構，繪圖，著色...</p> <p>4. 教師巡視，對於有問題的做釐清並適時給予意見或指導。</p> <p>5. 小組展示小組的繪畫桌遊地圖。</p> <p>組間互學</p> <p>1. 組間針對對方所分享繪畫桌遊地圖的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。進行比較和區分。</p> <p>2. 組間對於所分享的繪畫桌遊地圖的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。提出質疑或問題。</p> <p>3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。</p> <p>4. 組間互相反饋，並做修正。</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師展示各組的繪畫桌遊地圖，給予讚賞與鼓勵。</p> | <p>2. 美勞館</p> <p>3. 自編學習單</p> | 4 |
| 第(18)週 第(22)週 | 桌遊初體驗 | <p>數n-II-2熟練一億以內數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>數s-II-3透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p> | <p>1. 一億以內數之加、減、乘計算或估算</p> <p>2. 組合桌遊地圖與標的</p> | <p>1. 能熟練一億以內數和其加、減法計算。能使用一億以內數設計桌遊的題目。</p> <p>2. 能熟練角與比較角的大小，能辨識出直角；能分辨正方形、長方形與圓形，能使用各式圖形製作桌遊地圖標的。</p> | <p>1. 能解答一億以內數的桌遊題目。</p> <p>2. 能說出正方形、長方形與圓形的要點。</p> | <p>學生自學</p> <p>1. 教師統整先前完成的一億以內數題目/解答，桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲的暖身。</p> <p>2. 教師講解並示範遊戲規則。</p> <p>3. 學生練習一億以內數題目/解答。</p> <p>4. 學生練習桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲。</p> | <p>1. 自編學習單</p> <p>2. 骰子</p> <p>3. 記分板</p> | 5 |

| | | | | | | | |
|-----------------|---|--|---|---------------------------------|---|--|--|
| | <p>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。</p> | | <p>3. 能組合桌遊地圖與標的；能參與桌遊初步之遊戲並有效溝通問題。</p> | <p>3. 能與小組練習與比賽桌遊遊戲，落實學習行動。</p> | <p>5. 學生有遇到問題先行記錄下來。 6. 教師巡視並給予問題的釐清或解答。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">組內共學</div> <p>1. 小組練習組合一億以內數題目/解答，桌遊的地標與地圖。 2. 小組練習與討論如何搭配骰子做桌遊遊戲。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組展示組合一億以內數題目/解答，桌遊的地標與地圖並搭配骰子做桌遊遊戲。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">組間互學</div> <p>1. 組間針對對方所展示的組合桌遊遊戲進行比較和區分。 2. 組間對於所展示的組合桌遊遊戲提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋，並做修正。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">教師導學</div> <p>1. 每組每個成員均需參與比賽 2. 比賽以 3:2 獲勝 3. 可再上訴 4. 成果分享</p> | | |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 | | | | | | |
| 本主題是否融入資訊科技教學內容 | <input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(3)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-聽覺障礙 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. 學生對於統整性概念不足無法清晰表達，但是在課程設計過程中有融入生活情境，建議鼓勵熟練計算技巧，再帶領學生歸納出題目中的式子完成解題的目標。</p> <p>2. 學生在抽象邏輯觀念的歸納較差，建議提供教具或範例，以簡化方式讓學生進行仿算並鼓勵小組的討論釐清課程疑惑，增進其單元的認知。</p> <p>3. 評量時可適當降低評量難度，採多元評量方式為特殊需求學生進行評量。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：葉倉佑 普教老師簽名：劉美枝</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。

四、嘉義縣桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

| | | | | | | | | |
|---------------------|--|---|---------------------------------|--|--|--|---------------------|----|
| 年級 | 四年級 | 年級課程主題名稱 | 魔數天地-魔數桌遊 | 課程設計者 | 邱世涓、劉美枝 | 總節數/學期(上/下) | 20/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 需跨領域,以主題/專題/議題的類型,進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | | |
| 學校願景 | 五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學 | | 與學校願景呼應之說明 | 1. 藉由培養數學基本計算能力,使學生具備五育中的智育 2. 運用不同的學習素材,讓學生多樣化的學習,從中體驗成功進而樂於學習 | | | | |
| 總綱核心素養 | 1. 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。 2. E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養,並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能,能以同理心應用在生活與人際溝通。 | | 課程目標 | 一、經由 探索 各種不同的數學素材,能喜歡數學、對數學世界好奇、進而有積極主動的學習態度,並能將數學語言 運用 於日常生活中。 二、能具備基本的數學操作能力、並能指認基本的形體與相對關係,且 應用 在日常生活情境中,用數學表述 解決 問題。 | | | | |
| 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) | 學習活動(教學活動) | 教學資源 | 節數 |
| 第(1)週 第(4)週 | 桌遊機會之門 | 數 n-II-6 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、 計算 與應用。認識等值分數的意義,並 應用 於認識簡單異分母分數之 比較 與加減的意義。 資議 T-II-3 數位學習網站與資源的 體驗 。 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。 | 1. 網路查詢 2. 認識機會之門 3. 設計題目 | 1. 能 認識 同分母分數的加、減、整數倍的意義、 計算 與應用。能 使用 同分母分數的加、減、整數倍 設計 桌遊機會之門的題目/解答。 2. 能 使用 平板上網 認識 桌遊機會之門。 3. 能 察覺 問題並展現合宜的 互動與溝通 態度和技巧。 | 1 能 操作 同分母分數的加、減、整數倍的意義、 計算 與應用。能 設計 桌遊機會之門的題目/解答。 2 能 操作 平板登入網站與了解桌遊相關機會之門。 3 能與小組 溝通 並完成桌遊機會之門的題目/解答。 | <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">學生自學</div> 1. 教師指導學生分組使用平板,上網搜尋並認識桌遊的機會之門。(如:大富翁的機會卡)。 2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊的機會卡。 3. 學生有遇到問題先行記錄下來。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">組內共學</div> 1. 小組討論搜尋到的桌遊的機會之門。(如:大富翁的機會卡)。 2. 小組合作解決遇到的問題。 3. 小組選定一個機會卡的項目,並使用同分母分數的加、減、整數倍設計桌遊機會之門的題目/解答。 4. 教師巡視,並適時給予意見或指導,對於有問題的做釐清。 5. 小組展示選定的機會卡和題目/解答。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">組間互學</div> 1. 組間針對對方所分享的機會卡與題目/解答進行比較和區分。 2. 組間對於所分享的機會卡與題目/解答提出質疑或問題。 3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 4. 組間互相反饋,並做修正。 | 1. 教具操作 2. "機會"卡 | 4 |

| | | | | | | | | |
|----------------------|---------------------|---|--|---|---|---|-------------------------------|---|
| | | | | | | | | |
| 第(5)週 第(8)週 | 桌遊 命運之門 | <p>數n-II-7理解小數的意義與位值結構，並能做加、減、整數倍的直式計算與應用。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <p>4. 網路查詢</p> <p>5. 認識命運之門</p> <p>6. 設計題目</p> | <p>1. 能使用小數的意義與位值結構，並能做加、減、整數倍的直式計算與應用。並設計桌遊命運之門的題目/解答。</p> <p>2. 能使用平板上網認識桌遊命運之門。</p> <p>3. 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> | <p>1. 能操作大位數之加、減、乘計算或估算與應用並設計桌遊命運之門的題目/解答。</p> <p>2. 能操作平板登入網站與了解桌遊相關命運之門。</p> <p>1. 能與小組溝通並完成桌遊命運之門的題目/解答。</p> | <p>教師導學</p> <p>1. 教師給予每一組提出的機會卡與題目/解答肯定與讚美。</p> <p>2. 教師引導學生，每組可完成5道題型。</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識桌遊的命運之門。(如:大富翁的命運卡)。</p> <p>2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的桌遊的命運卡。</p> <p>3. 學生有遇到問題先行記錄下來。</p> <p>組內共學</p> <p>1. 小組討論搜尋到的桌遊的命運之門。(如:大富翁的命運卡)。</p> <p>2. 小組合作解決遇到的問題。</p> <p>3. 小組選定一個命運卡的項目，並使用直式處理小數乘以一位整數的計算設計桌遊命運之門的題目/解答。</p> <p>4. 教師巡視，並適時給予意見或指導，對於有問題的做釐清。</p> <p>5. 小組展示選定的命運卡和題目/解答。</p> <p>組間互學</p> <p>1. 組間針對對方所分享的命運卡與題目/解答進行比較和區分。</p> <p>2. 組間對於所分享的命運卡與題目/解答提出質疑或問題。</p> <p>3. 教師適時提供協助釐清或給予意見。</p> <p>4. 組間互相反饋，並做修正。</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師給予每一組提出的命運卡與題目/解答肯定與讚美。</p> <p>2. 教師引導學生，每組可完成5道題型。</p> | <p>1. 教具操</p> <p>2. ”命運”卡</p> | 4 |
| 第(9)週 第(12)週 | 製造 機會 與 命運 | <p>藝術1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <p>1. 網路查詢</p> <p>2. 製作機會與命運卡</p> | <p>1. 能試探媒材特性與技法進行創作。能使用視覺元素與想像力親手創作並繪畫桌遊機會卡與命運卡。</p> <p>2. 能尋找網上可增添的機會卡與命運卡素材。</p> <p>能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> | <p>1. 能利用各種媒材特性，能找出適合桌遊機會卡與命運卡的媒材的技法。能發揮想像力與創意，能創作桌遊機會卡與命運卡。</p> <p>2. 能操作平板登入網站查詢更多的機會卡與命運卡素材。</p> <p>1. 能與小組溝通並完成桌遊地機會卡與命運卡，落實學習行動。</p> | <p>學生自學</p> <p>1. 教師指導學生分組使用平板，上網搜尋並認識繪畫機會卡與命運卡的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。</p> <p>2. 學生在搜尋過程中認識並記錄已蒐集的機會卡與命運卡媒材。</p> <p>3. 學生有遇到問題先行記錄下來。</p> <p>組內共學</p> <p>1. 小組討論搜尋到的繪畫機會卡與命運卡的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力畫)。</p> <p>2. 小組選定一個繪畫媒材，並發揮想像力與創意，創作機會卡與命運卡。</p> <p>3. 教師協助小組分派任務，取材，架構，繪圖，著色...</p> <p>4. 教師巡視，對於有問題的做釐清並適時給予意見或指導。</p> <p>5. 小組展示小組的機會卡與命運卡。</p> <p>組間互學</p> <p>1. 組間針對對方所分享機會卡與命運卡的媒材(如:蠟畫，水彩畫，壓克力</p> | <p>1. 美勞館</p> <p>2. 自編學習單</p> | 4 |

| | | | | | | | | |
|-----------------------|----------|--|--|---|--|---|---|--|
| | | | | | | <p>畫)。進行比較和區分。</p> <ol style="list-style-type: none"> 組間對於所分享的機會卡與命運卡的媒材(如:蠟畫,水彩畫,壓克力畫)提出質疑或問題。 教師適時提供協助釐清或給予意見。 組間互相反饋,並做修正。 <p style="text-align: center;">教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師展示各組的機會卡與命運卡,給予讚賞與鼓勵。 | | |
| 第(13)週 第(16)週 | 桌遊之腦力激盪 | <p>數n-II-4解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>資議 T-II-3 數位學習網站與資源的體驗。</p> <p>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。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 因材網任務指派 增加桌遊之題目 | <ol style="list-style-type: none"> 能理解並應用無條件進入法、無條件捨去法及四捨五入法在指定位數取概數並設計桌遊題目/解答。 能使用平板登入因材網學習網站觀看教學影片並完成指派任務。 能察覺問題並展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 | <ol style="list-style-type: none"> 以正確的算式紀錄無條件進入法、無條件捨去法及四捨五入法,以概數的應用等方式解決應用問題,能設計更多的桌遊題目/解答。 能操作因材網觀看影片並完成指派任務。 能與小組溝通並完成更多的桌遊題目/解答。 <p style="text-align: center;">學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師指派因材網作業-四則估算之日常應用問題。 學生練習並完成指派任務四則估算之日常應用問題。 學生練習無條件進入法、無條件捨去法及四捨五入法在指定位數取概數。 教師指導迷思觀念澄清。 學生練習的過程中,將遇到的問題記錄下來。 <p style="text-align: center;">組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組練習與探討四則估算之日常應用問題。 小組練習無條件進入法、無條件捨去法及四捨五入法在指定位數取概數。 小組合作解決遇到的問題。 小組發表解題過程及答案。 小組用無條件捨去法及四捨五入法設計桌遊題目/解答。 小組展示更多的桌遊題目/解答。 <p style="text-align: center;">組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 組間針對對方所分享更多的桌遊題目/解答進行比較和區分。 組間對於所分享更多的桌遊題目/解答提出質疑或問題。 教師適時提供協助釐清或給予意見。 組間互相反饋,並做修正。 <p style="text-align: center;">教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師檢視學生任務進度 展示各組更多的桌遊題目/解答並給予肯定或修正。 | <ol style="list-style-type: none"> 因材網 自編學習單 | 4 | |
| 第(17)週 第(20)週 | 桌遊之終極大車拚 | <p>數 n-II-6 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。認識等值分數的意義,並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。</p> <p>數n-II-7理解小數的意義與位值結構,並能做加、減、整數倍的直式計算與應用。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 小試身手 融入機會與命運之門 | <ol style="list-style-type: none"> 能熟練同分母分數的加、減、整數倍設計桌遊的題目/解答。 能熟練小數的意義與位值結構所設計桌遊的題目/解答。 | <ol style="list-style-type: none"> 能解答同分母分數的加、減、整數倍桌遊的題目。 能解答小數的意義與位值結構所設計桌遊的題目。 <p style="text-align: center;">學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師統整先前完成的同分母分數的加、減,小數的加、減與四則運算的題目/解答,和融入機會與命運之門的桌遊地圖搭配骰子做桌遊遊戲的暖身。 教師講解並示範遊戲規則。 學生練習同分母分數的加、減題目/解答。 學生練習小數的加、減題目/解答。 學生練習與四則運算的題目/解答。 學生練習桌遊的地標與地圖搭配骰子做桌遊遊戲。 學生有遇到問題先行記錄下來。 教師巡視並給予問題的釐清或解答。 | <ol style="list-style-type: none"> 學習單 桌遊整套設計成品 骰子 勝負之分 | 4 | |

| | | | | | | |
|-----------------|---|--|---|--|--|--|
| | <p>數n-II-4解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>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。</p> | | <p>3. 能熟練四則估算之日常應用問題與其設計的桌遊題目/解答。</p> <p>4. 能熟練桌遊題目/解答並有效溝通問題。</p> | <p>3. 能解答四則估算之日常應用問題與其設計的桌遊題目/解答。</p> <p>4. 能參與桌遊之遊戲與比賽並有效溝通問題。</p> | <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小組練習同分母分數的加、減，小數的加、減與四則運算的題目/解答，和融入機會與命運之門的桌遊地圖。 2. 小組練習與討論如何搭配骰子做桌遊遊戲。 3. 小組合作解決遇到的問題。 4. 小組展示組合同分母分數的加、減，小數的加、減與四則運算的題目/解答，和融入機會與命運之門的桌遊地圖並搭配骰子做桌遊遊戲。 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 組間針對對方所展示的組合桌遊遊戲進行比較和區分。 6. 組間對於所展示的組合桌遊遊戲提出質疑或問題。 7. 教師適時提供協助釐清或給予意見。 8. 組間互相反饋，並做修正。 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 每組每個成員均需參與比賽 6. 比賽以 3:2 獲勝 7. 可再上訴 1. 成果分享 | |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 | | | | | |
| 本主題是否融入資訊科技教學內容 | <input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(3)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-聽覺障礙 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> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生對於統整性概念不足無法清晰表達，但是在課程設計過程中有融入生活情境，建議鼓勵熟練計算技巧，再帶領學生歸納出題目中的式子完成解題的目標。 2. 學生在抽象邏輯觀念的歸納較差，建議提供教具或範例，以簡化方式讓學生進行仿算並鼓勵小組的討論釐清課程疑惑，增進其單元的認知。 3. 評量時可適當降低評量難度，採多元評量方式為特殊需求學生進行評量。 <p style="text-align: center;">特教老師簽名：葉倉佑 普教老師簽名：劉美枝</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。