

三、嘉義縣貴林國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	高年級	年級課程 主題名稱	打造數理腦	課程 設計者	蕭坤明	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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 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	打造一所充滿活力朝氣、 人文薈萃的田園小學	與學校願景呼 應之說明	從桌遊出發，激發學生對數理的興趣，充滿活力的參與遊戲，並從活動中內化所學到的科學語言，與日常生活做結合。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 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， <b>理解並遵守</b> 社會道德 規範，培養公民意識，關懷生態環 境。  E-C-2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人 <b>互 動</b> 並與團隊 <b>合作</b> 之素養。	課程 目標	1. 從玩中學到數理思維習慣，讓學生具備 <b>探索</b> 問題的能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 解決遊戲中的任務挑戰。  2. 經由遊戲的參與，學生能 <b>理解並遵守</b> 相關遊戲規則。  3. 透過活動的參與，學生能 <b>理解</b> 他人感受，樂於與他人 <b>互動</b> ，並能與他人 <b>合作</b> 一起完成挑戰。				

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(5)週	校訂課程 第一類 國旗 總動員	<p>數 s-III-5 以簡單推理，<b>理解</b>幾何形體的性質。</p> <p>綜 2b-III-1 <b>參與</b>各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能<b>利用</b>簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，<b>表達</b>探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. 桌遊形以類聚</p> <p>2. 桌遊國旗知多少？</p> <p>3. 四邊形</p>	<p>1. 能從特殊四邊形的基本性質，<b>理解</b>圖形的包含關係。</p> <p>2. <b>參與</b>遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>3. <b>利用</b>口語發表與分享，<b>表達</b>在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 能進行與特殊四邊形分類有關的具體操作，理解平面上特殊四邊形的包含關係。</p> <p>2. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>3. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p><b>活動一：形以類聚</b></p> <p>1. 利用簡報介紹遊戲規則</p> <p>2. 進行活動 1 玩家將洗牌後的將圖形卡進行分類與討論，形成特殊四邊形的文氏圖，進而理解特殊四邊形的包含關係。</p> <p>3. 進行活動 2 桌面留下繩子所圍成的文氏圖，玩家輪流將圖形卡放入正確的位子。</p> <p>4. 進行活動 3 此回合沒有繩子做為輔助，玩家輪流指定繩圈卡，其他玩家依條件出牌，藉此活用特殊四邊包含關係與邏輯思維。</p> <p>5. 快問快答：(1) 在正方形繩圈內的圖形卡，是否也都在長方形繩圈內呢？(2) 在菱形繩圈內的圖形卡，是否也都在平行四邊形繩圈內呢？(3) 在菱形繩圈內的圖形卡，是否也都在正方形繩圈內呢？(4) 在長方形繩圈內的圖形卡，是否也都在正方形繩圈內呢？及心得發表遊戲策略。</p> <p>6. 心得發表遊戲策略。</p> <p><b>活動二：國旗知多少？</b></p> <p>1. 先備活動:藉由老師使用教學簡報檔呈現中華民國的國旗,請學生發表看到了什麼?藉由師生共同討論讓學生學習如何提出好問題,以利於以下活動的進行。</p> <p>2. 活動 1:猜猜我是誰?</p> <p>3. 活動 2:國旗對對碰</p> <p>4. 活動 3:圖形挑戰闖關賽</p> <p>5. 活動 4:邊邊角角湊成形</p> <p>6. 活動 5:猜旗高手</p> <p>7. 心得發表遊戲策略。</p>	<p>1. 形以類聚 教案-嘉義縣立永慶高中江長民 教育部中央團退休教師林壽福 <a href="https://drive.google.com/file/d/1ymQUHW9tbCEjISQ9-yQqTgdjT7ZdtJJA/view">https://drive.google.com/file/d/1ymQUHW9tbCEjISQ9-yQqTgdjT7ZdtJJA/view</a></p> <p>2. 國旗知多少?教案-新北市鄧秀珍老師、曾舜學老師 <a href="https://drive.google.com/file/d/1oHiLUDxETTY6oUYPFMF8Xu5S8Ho2q-yt/view">https://drive.google.com/file/d/1oHiLUDxETTY6oUYPFMF8Xu5S8Ho2q-yt/view</a></p>	5

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>校訂課程 第一類 終極密碼</p>	<p>數 r-III-3 <b>觀察</b>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>綜 2b-III-1 <b>參與</b>各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能<b>利用</b>簡單形式的口語、文字、影像(例如：攝影、錄影)、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，<b>表達</b>探究之過程、發現或成果。</p>	<p>桌遊達文西密碼</p>	<p>1. <b>觀察</b>數字排列，找到排列的順序，並推測可能的答案簡單數列的規律性。</p> <p>2. <b>參與</b>遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>3. <b>利用</b>口語發表與分享，<b>表達</b>在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 能從簡單的數字排列找出規性，進行解題。</p> <p>2. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>3. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p><b>活動一：終極密碼</b></p> <p>1. 利用簡報介紹終極密碼遊戲規則</p> <p>2. 進行活動 1 初級挑戰猜數字:以 A 組器材進行遊戲。</p> <p>3. 進行活動 1 及心得發表遊戲策略。</p> <p>4. 活動 1 反思與討論</p> <p>(1)玩過一輪，你認為哪些問題是好問題？這些問題能幫助你得到什麼線索？</p> <p>(2)把問題分類，哪些問題應該算在同一類？</p> <p>5. 進行活動 2 高級挑戰猜數字:以 B 組器材進行遊戲。</p> <p>6. 進行活動 2 及心得發表遊戲策略。</p> <p>7. 活動 2 反思與討論</p> <p>(1)如果只能選三個問題，你會選哪三個，有沒有先後順序？為什麼？</p> <p>(2)具體舉一組數字，說明哪些關鍵問題幫助你比較快得到答案？理由？</p> <p><b>活動二：桌遊達文西密碼</b></p> <p>1. 利用簡報介紹桌遊達文西密碼規則說明：</p> <p>(1)遊戲配件：</p> <p>a. 26 張塑膠牌（分為黑白兩色）數字 0-11，另有 2 張標示的鬼牌。</p> <p>(2)遊戲設置</p> <p>a. 將除了鬼牌的 24 張牌面朝下洗勻。(鬼牌為進階規則)</p> <p>b. 依照遊戲人數，每位玩家抽取指定張數的牌。</p> <p>c. 每位玩家將抽取的牌從左至右依由小到大排列；若有同數字的牌，白色較大放左邊。</p> <p>3. 分組進行遊戲</p> <p>4. 心得發表遊戲策略。</p>	<p>1. 終極密碼教案-高雄市十全國小教師黎懿瑩、台北市興雅國中退休教師 林壽福 <a href="https://drive.google.com/file/d/1p196pQTV0CH0Idfcs1AIxz1kqdAss_YQ/view">https://drive.google.com/file/d/1p196pQTV0CH0Idfcs1AIxz1kqdAss_YQ/view</a></p> <p>2. 桌遊達文西密碼教學影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZIg">https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZIg</a></p>	<p>5</p>
-----------------------	------------------------------	--	----------------	--	---	--	---	----------

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>校訂課程 第一類 異同 瘋桌遊</p>	<p>數 r-III-3 <b>觀察</b>情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助<b>推理</b>與解題。</p> <p>綜 2b-III-1 <b>參與</b>各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能<b>利用</b>簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，<b>表達</b>探究之過程、發現或成果。</p>	<p>1. 桌遊 SET 2. 桌遊眼明手更快 3. 桌遊閃靈快手 2.0</p>	<p>1. <b>觀察</b>牌組，能做<b>推理</b>並找出排組圖案中相同或相異的地方。</p> <p>2. <b>參與</b>遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>3. <b>利用</b>口語發表與分享，<b>表達</b>在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 從看到的卡牌組合，能有策略地進行推理，找出牌組中相同或相異之處。</p> <p>2. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>3. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p><b>活動一：桌遊SET</b> 1. 遊SET規則說明： (1)器材說明 (2)遊戲規則說明 2. 分組進行遊戲 3. 心得發表遊戲策略。</p> <p><b>活動二：桌遊眼明手更快</b> 1. 眼明手更快規則介紹： 2. 分組進行遊戲 3. 心得發表遊戲策略。</p> <p><b>活動三：桌遊閃靈快手2.0</b> 1. 閃靈快手2.0規則介紹： (1)基礎玩法同閃靈快手。 (2)進階玩法1：青蛙愛講話 翻出的牌面上有青蛙時，玩家只能動口喊出正確物品的名字。 (3)進階玩法2：多國化青蛙 要進行本規則時請先約定好要使用的第二語言，如果牌面上有青蛙出現，其他物品出現的樣貌跟配件一模一樣時，請用第二外語喊出該配件名稱。如果2個都不是原本顏色時，請使用中文即可！ (4)進階玩法3：毛巾擦乾什麼物品？ 牌面上出現毛巾時，請抓(或喊)跟毛巾一樣顏色的物品，也青蛙時，一樣要大聲的喊出答案！ (5)進階玩法4：首先將2個遊戲的配件(閃靈快手+閃靈快手2.0)各自放在一起，代表2個房間：地窖與浴室。牌面上有圖案和顏色都相符的物品時，改找另一個房間(另1代)對應顏色的物品。 2. 進行遊戲及心得發表遊戲策略。</p>	<p>1. 桌遊 SET 教學影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4sttPRXeQ6M&amp;t=48s">https://www.youtube.com/watch?v=4sttPRXeQ6M&amp;t=48s</a></p> <p>2. 桌遊眼明手更快教學影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QFDKwbANWym&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=QFDKwbANWym&amp;t=2s</a></p> <p>3. 桌遊閃靈快手 2.0 教學影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r7M4V-mf5ik">https://www.youtube.com/watch?v=r7M4V-mf5ik</a></p>	<p>6</p>
--	------------------------------------	---	---	---	--	---	---	----------



<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>校訂課程 第一類 透視立體圖形</p>	<p>數 s-III-3 從<b>操作</b>活動，<b>理解</b>空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>綜 2b-III-1 <b>參與</b>各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>自 pc-III-2 能<b>利用</b>簡單形式的口語、文字、影像（例如：攝影、錄影）、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，<b>表達</b>探究之過程、發現或成果。</p>		<p>1. 在<b>操作</b>過程中，能選擇適當的視角，記錄立體圖形的視圖，<b>理解</b>立體圖形的輪廓並仿製立體圖形。</p> <p>2. <b>參與</b>遊戲時，能跟組員合作完成挑戰。</p> <p>3. <b>利用</b>口語發表與分享，<b>表達</b>在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>1. 能利用不同視角，觀察並紀錄立體圖形的輪廓並仿製立體圖形。</p> <p>2. 進行遊戲時能和組員共同合作完成指定任務。</p> <p>3. 能與同學分享在遊戲中發現的問題、想法與解題策略。</p>	<p><b>活動一：百變柯南之透視推理</b></p> <p>1. 2x3 透明蛋盒與視圖說明</p> <p>2. 2x2 雙層蛋盒與視圖說明</p> <p>3. 分組進行初階遊戲：2x3 蛋盒卡共有36 張卡</p> <p>4. 分組進行進階遊戲：2x2x2 蛋盒卡共有40 張卡</p> <p>5. 心得發表遊戲策略。</p> <p><b>活動二：它的輪廓</b></p> <p>1. 先備活動：初探立體圖形</p> <p>2. 探究2x2x2 範圍內的所有立體圖形</p> <p>3. 探究立方塊結合成立體後，各方向輪廓視圖</p> <p>4. 練習紀錄輪廓視圖與討論</p> <p>5. 「它的輪廓」奠基版，遊戲規則示範及說明。</p> <p>6. 進行遊戲及心得發表遊戲策略。</p>	<p>1. 百變柯南之透視推理教案-陳韻如老師 <a href="https://drive.google.com/file/d/1zwrZA-6pZUCHIBY3nrAcXqa3Your4cR3/view">https://drive.google.com/file/d/1zwrZA-6pZUCHIBY3nrAcXqa3Your4cR3/view</a></p> <p>2. 它的輪廓教案-台北市景興國中 鄧家駿老師 <a href="https://drive.google.com/file/d/1ysCl05Bmjtp4UfYnVc8cVU278jw-VUaT/view">https://drive.google.com/file/d/1ysCl05Bmjtp4UfYnVc8cVU278jw-VUaT/view</a></p>	<p style="text-align: center;">4</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教材 ( ) <span style="margin-left: 200px;"><input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</span></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>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙(1)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)</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. 老師課程進行一小段落後，進行提問，確認學生是否理解課程重點。</p> <p>2. 課程中，老師可將重點寫在黑板，或畫圖解說，給予學生視覺提示。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：許文馨 普教老師姓名：蕭坤明</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。