

嘉義縣新岑國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	低年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	施香如	總節數 /學期	22/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 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	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	撲克牌 真好玩	數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 撲克牌數字及花色分類 2. 抽鬼牌 3. 一本書	1. 認識撲克牌數字及花色。 2. 能專注聆聽抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 在遊戲過程中能正確說出撲克牌數字。 4. 能體會遊戲的樂趣和成就感。	1. 能認識撲克牌數字及花色，並做分類。 2. 能專注聆聽老師解說抽鬼牌、一本書遊戲規則。 3. 能正確說出遊戲指令並與同學完成抽鬼牌、一本書遊戲。 4. 學生能體會遊戲的樂趣並從中獲得成就感。	活動一:暖身練習 1. 認識撲克牌牌面代表的數字及花色。 活動二:抽鬼牌 1. 老師說明講解抽鬼牌-遊戲規則。 2. 把 52 張有點數的牌，和一張鬼牌混合洗牌後，依照順序把牌發給每一個人，牌要全部發完。 3. 玩家先打出手上可以湊成一對(即 2 張同樣點數，不同花色)的牌。當全部玩家手上都沒有相同的牌可湊成一對時，便可開始「抽鬼牌」 4. 玩家輪流向自己右手或左手邊的 player 抽一張牌。將抽到的牌和自己原本的牌組合，凡是組成一對的牌，就可以丟入牌堆裡。盡快抽到可以湊成一對的牌再打出，而最後手上持有鬼牌的參加者便算輸。 活動三:一本書 1. 老師說明講解一本書-遊戲規則。 2. 每個玩家都發到 6 張牌，其他未發的牌放在桌上，準備給沒牌可拿的人抽取一張。 3. 問上一家手中的牌有沒有自己需要的?如果上一家沒有你要的牌，可至公共區翻一張留做己牌使用。 4. 只要有湊成 4 張相同數量的牌，必須抽出來，就是一本書，陸續出光所有牌之後，就可以結算自己獲得幾本書，最多者獲得勝利。	1. 撲克牌	2
第 (3) 週 	加到 10	數 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 語 1-I-1 養成專心	1. 10 以內加法 2. 數數小貓 3. 小魚爭	1. 能理解 10 以內的加法並流暢計算。 2. 能專注聆聽數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。	1. 能熟練 10 以內的加法計算。 2. 能專注聆聽老師解說數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規則。	活動一:暖身練習 1. 進行 10 以內的加法運算練習。 活動二:數數小貓 1. 每位玩家發 5 張牌，剩下卡牌則是當牌庫。 2. 玩家要由 1 依序出牌，第 1 位 player 出 1 隻	1. 數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊 2. 數數小貓-遊戲規則	4

<p>第 (6) 週</p>		<p>聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p>	<p>10 4. 虎口搶 10 4. 情緒控制</p>	<p>3.能正確說出數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲內容。 4.能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 5.能表現出認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌戲的態度。</p>	<p>3.能正確說出遊戲指令並與同學完成數數小貓、小魚爭 10 桌遊、虎口搶 10。 4.能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 5.能積極且認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌遊，並更加熟練加法的運算。</p>	<p>貓、第 2 位玩家出 2 隻貓…以此類推，玩到數字上限 10 時，再循環從 1 開始出。 3. 如果玩家手上沒有合適的牌卡可以出，則需從牌庫抽牌，抽到可以出牌為止。 4. 第 1 位出完手中牌卡的玩家，獲得該局勝利，可翻一張獎勵牌。獎勵品達到 5 個的為最後贏家。 活動三：小魚爭 10 1. 每名玩家每次可以自己選擇要翻幾張牌，牌面小魚相加小於 10，就可以收起來；若超過 10 爆掉就要「捐出來」作為「漁場的魚」。 2. 當幸運翻到小魚相加「剛好 10」時，或是祭出秘密武器「漁夫牌」就可以將「漁場」的魚全捕回家！ 3. 如果不幸抽到魚鷹牌，則該輪自己翻的牌就會被「魚鷹」沒收，最後看誰的小魚數量相加最多獲勝。 活動四：虎口搶 10 1. 玩家輪流翻牌放中央，當數字卡牌中有「相加等於 10」的牌時，就可以趕快將這些牌搶走，最後獲得最多牌的玩家獲勝。 2. 過程中抽到「老虎牌的人可以把「老虎牌」當「武器」，指定要吃掉哪位對手的牌。 3. 所有卡牌翻開後，獲得最多卡片者獲勝。 4. 二年級學生可延伸改為虎口搶 15 或 20 的玩法。</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=yYJpzFHCJAQ 3. 小魚爭 10-遊戲規則 https://youtu.be/H6aiasyX3IQ 4. 虎口搶 10-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=jSkz8JGYuB8</p>	
<p>第 (7) 週 第 (11) 週</p>	<p>奇雞連連</p>	<p>生 4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p>	<p>1. 奇雞棋子製作 2. 奇雞連連 3. 空間組合力及推理判斷力</p>	<p>1. 能創作並製作奇雞棋子。 2. 能專注聆聽奇雞連連桌遊規則。 3. 能主動發現奇雞連連遊戲策略，體會學習的成就感。</p>	<p>1. 能創作並製作 6 隻大小不同的奇雞棋子。 2. 能專注聆聽老師解說奇雞連連桌遊規則。 3. 能說出 1 個奇雞連連遊戲策略。</p>	<p>活動一：暖身練習 1. 教師介紹並讓學生練習井字遊戲。 活動二：奇雞製作 1. 將圖畫紙裁成 3 種不同大小格式共 6 張(1 大、2 中、2 小)，每張摺成 4 等份。 2. 在紙上其中 3 等份自行設計一致的圖案，並進行彩繪，成為獨樹一格的小雞。</p>	<p>1. 圖畫紙 2. 著色工具 3. 奇雞連連-遊戲規則 https://w</p>	<p>5</p>

		<p>生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p>		<p>4. 能表現出認真參與奇雞連連桌遊的態度，並從中學習空間組合力及推理判斷力。</p>	<p>4. 能積極且認真參與奇雞連連桌遊，並從中學習空間組合力及推理判斷力。</p>	<p>3. 將畫好的小雞圖畫紙黏合成三角柱即完成。</p> <p>活動三：奇雞連連</p> <p>1. 老師說明講解奇雞連連-遊戲規則。</p> <p>2. 拿一張紙上畫個井字格。</p> <p>3. 玩家以自己製作的 6 隻同樣花色的雞，輪流放置在井字格裡。</p> <p>4. 比較大一級的雞可以將較小的吃掉成為自己的站點，自己顏色的雞可以任意移動，如果底下有雞也只能移動最上面的那隻。</p> <p>5. 把自己顏色的雞用三隻連成一條線獲勝。</p>	<p>ww.youtub e.com/wat ch?v=G- ndITiHG0</p>	
<p>第 (12) 週 第 (16) 週</p>	<p>反應快 手</p>	<p>健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p> <p>語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。</p> <p>生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>1. 大家來找喳</p> <p>2. 哆寶</p> <p>3. 大魚吃小魚</p> <p>4. 情緒控制</p> <p>5. 視覺注意及辨識力</p>	<p>1. 認真參與大家來找喳活動。</p> <p>2. 能專注聆聽哆寶、大魚吃小魚桌遊規則。</p> <p>3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。</p> <p>4. 能認真參與哆寶、大魚吃小魚桌遊的活動，並從中提升視覺注意及辨識力。</p>	<p>1. 能認真找出 3 個大家來找喳圖案的差異處。</p> <p>2. 能專注聆聽老師解說哆寶、大魚吃小魚桌遊規則。</p> <p>3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。</p> <p>4. 能積極且認真參與哆寶、大魚吃小魚桌遊，並從中提升視覺注意及辨識力。</p>	<p>活動一：大家來找喳</p> <p>1. 大家來找喳：老師顯示 2 副相似圖案，請學生找出差異處。</p> <p>活動二：哆寶</p> <p>1. 老師說明講解哆寶-遊戲規則。</p> <p>2. 面朝下留一張牌至中央，剩下牌均分給每個玩家</p> <p>3. 每個玩家同時翻開自己手牌，比對中間的牌，有同樣圖案者喊出圖案。</p> <p>4. 喊中玩家將牌放置中央，成為新的比對牌。</p> <p>5. 最先將排出完玩家獲勝。</p> <p>活動三：大魚吃小魚</p> <p>1. 老師說明講解大魚吃小魚-遊戲規則。</p> <p>2. 將所有卡牌全部洗勻，抽一張面朝下當作目標卡置於桌面中央，把剩下的卡牌平均分給所有玩家，每名玩家把卡牌面朝下放置在自己面前成為自己的牌堆。</p> <p>3. 數到三開始後，每個人打開自己最上面的牌。如果手上的牌有一隻「跟目標牌一樣顏色而且更大」的魚就可以快速放在目標牌上，這張牌就變成新的目標牌。如果手上第一張牌不能出，蓋著放到手牌最下張</p>	<p>1. 大家來找喳圖案</p> <p>2. 哆寶、大魚吃小魚桌遊</p> <p>3. 哆寶-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=W4r1HUk5E1s</p> <p>4. 大魚吃小魚-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=CzWkU-znQCA&t=1s</p>	<p>5</p>

						4. 打開自己的下一張牌，重複上一步驟，看誰先全部出完手上的牌就獲勝。		
第 (17) 週 第 (22) 週	跳跳樂	<p>生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生 6-I-1 覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。</p> <p>生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 孔明棋 2. 賽豬俱樂部 3. 跳跳棋 4. 情緒控制 5. 邏輯思考 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能主動發現孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊的策略，體會學習的成就感。 2. 能專注聆聽孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並調整控制。 4. 能認真參與孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊的活動，並從中學習邏輯思考能力。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能各說出 1 個孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋遊戲策略。 2. 能專注聆聽老師解說孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊規則。 3. 能覺察自己在遊戲中的情緒，並加以調整控制，至遊戲結束。 4. 能積極且認真參與孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊，並從中學習邏輯思考能力。 	<p>4. 打開自己的下一張牌，重複上一步驟，看誰先全部出完手上的牌就獲勝。</p> <p>活動一：孔明棋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師說明講解孔明棋-遊戲規則。 2. 當一個棋子跳過另一個棋子時，就可以將它吃掉。最後吃掉最多棋子的獲勝。 <p>活動二：賽豬俱樂部</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師說明講解賽豬俱樂部-遊戲規則。將所有色豬任意排列在跑道上。（但須相連）。 2. 玩家輪流出「色豬」牌，即可移動該色豬向前移到最近的空格。凡跳至最前者，可得一張獎品 3. 途中遇到 a)水窪，則豬摔倒。需下一步才能重新站起。 b)樹枝，則豬可再向前一步。 c)其他，玩家可自行設定。 4. 依此直到所有玩家出完，該回合結束。最前者，獨得所有玩家手中的獎品。3 回合之後總結算，獎品最多者獲勝。 <p>活動三：跳跳棋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師說明講解跳跳棋遊戲規則。 2. 首先把 100 個棋子放入繽紛的彩色格裡，除了間框出來的四格，其他全部擺滿。 2. 玩家可任意找一個棋子來跳，只要被玩家跳過的棋子，就可以被玩家收走！看哪家玩家吃得多？以堆積來做計分。 3. 只能垂直與水平方向跳過棋子，不可對角跳過棋子。玩家吃掉的棋，要堆疊在自己對應的五彩圈格上 4. 計分方式：五種顏色的棋子，只要每一種顏色都有一個，就形成一組，等於有一分。每一種顏色都有二個就得二分，以此類推！ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 孔明棋、賽豬俱樂部、跳跳棋桌遊 2. 孔明棋 https://www.youtube.com/watch?v=H2dzFHwhdpE 賽豬俱樂部-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=Y9_79IR9xHQ 3. 跳跳棋-遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=2Qfsh9scc0Q 	6

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 學生 課程調整	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 無 <p style="text-align: right;">普教老師姓名：施香如</p>