

嘉義縣新岑國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	桌遊	課程 設計者	張淑雅	總節數 /學期	44/上學期
符合 彈性課 程類型	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 ■第二類 ■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之學習。 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. 培養學生進行遊戲之餘，更能關懷生態環境。 4. 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	玩數字	<p>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。</p> <p>國 2-II-4 樂於參與討論,提供個人的觀點和意見。</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p>	<p>1. 1-9 數字卡</p> <p>2. 最大與最小四位數</p> <p>3. 數字學習單</p>	<p>1. 透過操作數字卡,估算出最大與最小的四位數。</p> <p>2. 能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動</p> <p>3. 認真完成數字學習單。</p> <p>4. 透過猜一猜之活動,理解「位值概念」並熟悉數的感覺。</p>	<p>1. 每組學生能正確排出最大與最小的四位數。</p> <p>2. 每生能樂於參與討論最大與最小四位數排列活動。</p> <p>3. 每生能認真完成數字學習單。</p> <p>4. 每生能正確猜測彼此的數字。</p>	<p>活動一：誰最大,誰最小</p> <p>1. 先將學生兩人分成一組,發給每組學生 1-9 的數字卡。</p> <p>2. 請學生拿出數字卡,透過討論,排出 1 組四位數,和別組比較,看哪一組排的四位數最大?</p> <p>3. 請學生討論歸納出最大的數字卡排在前面,依此類推所排出的四位數會最大</p> <p>4. 依以上三步驟請學生討論排出最小的四位數。</p> <p>5. 請學生完成數字學習單。</p> <p>活動二：猜一猜</p> <p>1. 將學童每三人分為一組,並發給每組 2 份 1-9 的數字卡、1 張隔板及 1 張計分表。</p> <p>2. 三人分別為 abc 三角色,請 ab 分別拿出 1-9 的數字卡,並從數字卡中出示一張,分別置於隔板的兩邊,請 c 提示 ab 兩張數字卡的差,讓 ab 分別猜一猜彼此的數字,猜中者加一分。若 c 提示的差為錯誤的數,則 ab 再各加一分。</p>	<p>1. 分隔板</p> <p>2. 白板筆</p> <p>3. 計分表</p>	4
第(3)週 第(5)週	誰是牛頭王	<p>語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算,並能應用於日常解題。</p> <p>綜 2a-II-1 覺察自己的人際</p>	<p>1. 誰是牛頭</p> <p>2. 王遊戲影片</p> <p>3. 小白板</p>	<p>1. 仔細聆聽誰是牛頭王遊戲規則影片介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則。</p> <p>3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中,覺察自我與他人溝通方式,以</p>	<p>1. 每生能聆聽老師解說遊戲規則並順利進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組,彼此互相表達是否正確了解遊戲規則。</p> <p>3. 在小白板上能自己應用加、減、乘計算或</p>	<p>1. 老師仔細說明「誰是牛頭王」的遊戲規則。</p> <p>2. 遊戲卡片介紹,例如每張卡片上的牛頭數量代表意義。另外,先把手上 10 張牌出完即是贏家,蒐集越多牛頭數的人就輸了。</p> <p>3. 先分組進行,等熟練遊戲規則後,則採個別玩家計分。</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 誰是牛頭王</p> <p>3. 桌遊</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=t1E0sidnHFk</p> <p>4. 記分板</p>	6

		溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。		便順利進行遊戲 5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。	估算如何正確進行遊戲。 4. 活動進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。 5. 每生能自我計算得分結果。		小白板	
第(6)週 第(7)週	認識撲克牌	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 數 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。	1. 撲克牌文化內涵 2. 撲克牌張數、花色 3. 四季、年 4. 撲克牌學習單	1. 能讀懂撲克牌文化內涵的文章。 2. 利用乘法估算出一副撲克牌的張數。 3. 利用乘法算式熟練撲克牌四種花色均代表 91 天。 4. 能利用兩步驟計算的方法算出一年是 365 天 5. 認真完成撲克牌學習單。	1. 每生能正確回答老師詢問關於撲克牌文化內涵的問題。 2. 每生能正確算出撲克牌的總張數。 3. 每生能以撲克牌正確算出一季和一年的天數 4. 每生能認真完成撲克牌學習單。	活動一：撲克牌「支」多少 1. 教師請學生仔細閱讀撲克牌的文化內涵。 2. 請學生分組分類撲克牌花色，根據花色透過討論發展出 13×4 的算式，並算出撲克牌張數。 3. 若單一花色為一季，一張撲克牌代表一周，請學生依此發展出一季是 $13 \times 7 = 91$ 天的算式。 4. 請學生利用四種不同的花色再加上小王發展出 $(13 \times 7 \times 4) + 1$ 的算式算出一年有 365 天。 5. 請學生完成撲克牌學習單	1. 撲克牌這么有文化內涵 https://kknews.cc/news/omxrmxp.html 2. 白板 3. 白板筆 4. 撲克牌	4
第(8)週 第(9)週	狗狗特技團	語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際	1. 狗狗特技團遊戲影片 2. 小白板	1. 仔細聆聽遊戲規則介紹。 2. 正確語法表達遊戲規則。 3 能運用幾何概念的應用知道如何擺放卡片。 4. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順	1. 能仔細聆聽影片中老師解說遊戲規則並進行遊戲。 2. 兩兩一組，彼此運用小白板互相解說遊戲規則是否了解正確。 3. 能自己觀察提示卡，運用幾何概念正確	1. 運用影片介紹「狗狗特技團」的遊戲規則。 2. 認識不同牌面表達的意思。例如特技牌、小丑牌和扣分牌。 3. 首先給每位玩家一張狗狗舞台牌以及每種狗圖圖板各一(一人七張狗圖圖板)。將題目卡洗勻後翻開三張在場上，其他題目卡則為牌庫。	1. 電腦 2. 狗狗特技團桌遊 https://www.youtube.com/watch?v=4pcW9r1qOKI 3. 記分板	4

		<p>溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>數 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p>		<p>利進行遊戲</p> <p>5. 遊戲結束，能運用幾何概念判斷是否得分。</p>	<p>出牌，進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，以利遊戲的進行。</p> <p>5. 能運用幾何概念判斷得分結果。</p>	<p>4. 遊戲開始大家要一起喊「Doggy Go!」（特技狗），並迅速將手中卡牌排出其中一個題目的樣子，排完輕拍自己完成的那張題目卡並喊「Doggy GOAL!」</p> <p>5. 所有玩家確定其牌列正確，則可拿回題目卡當作自己得分；若排錯須繳回一張自己獲得的題目卡（如沒有則不需繳回）</p> <p>6. 場上的題目卡移至棄牌區，並依此方法進行遊戲，直到場上的題目卡已用盡或無法補滿三張時，再把題庫中的題目加入，直到題目都無法補滿三張則遊戲結束。</p> <p>7. 計算手中獲得的題目卡數量，獲得多者為勝。</p> <p>8. 先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。</p>	<p>4. 小白板</p>
<p>第 (10) 週 第 (11) 週</p>	<p>好玩的撲克牌</p>	<p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p> <p>國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>英 6-II-4 認真完成教師交待的作業。</p>	<p>1. 失分總計</p> <p>2. 排七</p> <p>3. 整數倍</p> <p>4. 整數倍學習單</p>	<p>1. 能算出剩餘牌子的總分，解決失分加倍計總的問題。</p> <p>2. 展現自己對排七的邏輯能力和興趣。</p> <p>3. 能適當表達排七致勝秘訣。</p> <p>4. 能運用兩步驟計算，算出整數倍總得分。</p> <p>5. 認真完成整數倍學習單。</p>	<p>1. 每生能正確算出總失分。</p> <p>2. 每生能積極參與排七遊戲。</p> <p>3. 每生能說出排七致勝秘訣。</p> <p>4. 每生能正確算出整數倍總得分。</p> <p>5. 每生能完成整數倍學習單。</p>	<p>活動一：加倍的排七</p> <p>1. 將學生每四人一組，將一副牌分給四個玩家。</p> <p>2. 有黑桃 7 需先出並成為第一個玩家。</p> <p>3. 按照順序接著出牌，若沒牌則必須蓋一支牌，待手上無任何牌子後算出自己蓋牌總分。</p> <p>4. 總分再乘以 2 倍計分後為一局總失分，最後計算失分最少的即為贏家。</p> <p>5. 請學生分享致勝秘訣。</p> <p>活動二：撲克牌整數倍</p> <p>1. 準備 4 副撲克牌抽掉 AJQK 後剩 144 張。</p>	<p>1. 撲克牌整數倍數位說明 http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 撲克牌</p>

						<p>2. 玩家每人各發 8 張後翻開 4 張於桌面上，其他的紙牌置於桌面上供出牌後再補齊 8 張。</p> <p>3. 相同的點數湊齊相同的張數便可吃牌，如：2 湊 2 張，3 湊 3 張…。</p> <p>4. 待手上的牌都出完了便可計算分數</p> <p>5. 將每一局所得牌子與張數植入學習單中並做計算。</p>	
<p>第 (12) 週 第 (13) 週</p>	袋中菲力貓	<p>語 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p>	1. 袋中菲力貓	<p>1. 仔細聆聽遊戲規則介紹。</p> <p>2. 正確語法表達遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>3 能運用加、減、乘計算或估算進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲進行中，如何與人溝通與協調，以便順利進行遊戲</p> <p>5. 遊戲結束，能運用兩步驟計算得分。</p>	<p>1. 能仔細聆聽老師解說遊戲規則並進行遊戲。</p> <p>2. 兩兩一組，彼此互相解說遊戲規則是否了解正確才能順利進行遊戲。</p> <p>3. 能自我運用加、減、乘計算或估算如何出牌。</p> <p>4 能自我計算得分結果。</p>	<p>1. 運用影片介紹「袋中菲力貓」的遊戲規則。</p> <p>2. 介紹牌面意思並分發遊戲幣。有黑色和綠色老鼠幣、袋中指示物、綠色袋中貓卡、綠色老鼠卡，和競標物卡。目標要賺到最多的錢才能獲勝。</p> <p>3. 每位玩家分發一組顏色競標物卡，並拿取 1 個綠色老鼠幣及 10 個黑色老鼠幣。每位玩家讓左手邊玩家抽取一張競標物卡，正面朝下(不能看到卡片內容)移除遊戲，不再使用。接著設置一間銀行，五位玩家時放置 33 分老鼠幣，四位玩家時則放置 27 分老鼠幣，剩下的老鼠幣則移除遊戲。</p> <p>4. 將綠色老鼠卡由左至右依正面 2→3→4→6 排列(四位玩家依 2→4→6 排列)，綠色袋中貓卡置於 2 分老鼠卡的左邊。接著在每張老鼠卡上放置對應的老鼠幣，選一玩家為起始玩家，並取得袋子指示物。</p> <p>5. 運用喊價和略過等策略，或取代中</p>	<p>1. 電腦</p> <p>2. 袋中菲力貓遊戲說明 https://www.youtube.com/watch?v=NneZCTqIHU</p> <p>3. 記分板</p> <p>4. 小白板</p>

						物，九回合後遊戲結束。 6. 先分組進行遊戲，等熟練出牌技巧後，改為個人計分制。		
第 (14) 週 第 (16) 週	誰是 大富翁	國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 數 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。	1. 遊戲規則 2. 大富翁遊戲 3. 地產大亨	1. 仔細聆聽網路大富翁及地產大亨遊戲的規則介紹及說明 2. 網看大富翁及地產大亨遊戲規則，並共同討論以利遊戲順利進行 3. 透過大富翁桌遊中之買賣房子及過路費用……熟練加、減、乘計算。 4. 利用舊有的四則估算概念，應用在解決遊戲問題的各個情境中。 5. 透過大富翁遊戲展現自己的潛能，發掘自己的長處，並順暢的表達	1. 學生都能聽懂網路遊戲規則教學。 2. 每生都能舉手發表所看見的網路教學內容提出討論。 3. 遊戲過程中學生都能正確地拿出需罰或須找的金額。 4. 每生都會玩大富翁遊戲。 5. 學生都能算出自己的財產。	活動一：大富翁 1. 請學生觀看網路大富翁規則說明，並做初步的財產分配。 2. 學生依據說明分組、分配財產、選出代表顏色棋並選出玩家先後順序及銀 行。 3. 學生依遊戲規則進行遊戲。 4. 手中擁有最多錢的玩家即為本遊戲最大的贏家。 5. 請學生分享遊戲心得。 活動二：地產大亨 1. 網路搜尋地產大亨玩法。 2. 學生觀看影片說明後，共同討論地產大亨與大富翁玩法的差異 3. 進行遊戲。 4. 遊戲進行中老師從旁協助與指導。	1. 大富翁規則說明 http://mypaper.pchome.com.tw/instershe/post/1244688810 2. 地產大亨規則說明 https://www.youtube.com/watch?v=I9zX2-4hx8o 3. 小白板 4. 白板筆	6
第 (17) 週 第 (19) 週	海洋 危機	綜 3d-II-1 覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。 語 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。 語 4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。 語 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 綜 2a-II-1 覺察自己的人際	1. 海洋危機公視影片 2. 《海洋危機》桌遊影片 3. 《海洋危機》桌遊	1. 能依據影片覺察生活中的海洋，遇到哪些困難與挑戰。 2. 能聆聽影片中的訊息，並簡單記錄下來。 3. 能使用文字紀錄我們的海洋遇到哪些危機。 4. 運用適當詞語表達討論過後的內容。 5. 遊戲中能熟悉遊戲規	1. 能依據影片覺察我們的海洋遇到哪些危機與挑戰。 2. 能仔細聆聽影片內容並紀錄五個訊息。 3. 使用文字紀錄討論後的結果最少四點並發表。 4. 遊戲中能熟悉遊戲規範並覺察自我與他	1. 撥放公視「海洋危機」影片，請學生分享看到哪些危機？ 2. 請學生分組討論，在我們的家鄉 <u>新</u> <u>峇</u> ，有看到哪些海洋危機？並記錄在小白板上 3. 請學生上台發表這些海洋危機會導致什麼結果？ 4. 觀看《海洋危機》桌遊教學影片，了解遊戲規則。 5. 遊戲中垃圾會從陸地轉移到海洋，玩	1. 電腦 海洋危機影片 https://www.pts.org.tw/ocean/page2.html 2. 海洋危機遊戲解說影片 https://www.youtube.co	6

		<p>溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>		<p>則並覺察自我與他人的溝通方式，以便一同完成遊戲。</p> <p>6. 能參加活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>人的溝通方式，以期能一同完成遊戲。</p> <p>5. 能熱衷參與活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>家就是扮演海洋保衛隊隊員，依照指令去阻止垃圾產生。</p> <p>6. 依照指示擺好遊戲設置後開始進行遊戲，海洋轉盤上充滿了六片垃圾卡即所有玩家都挑戰失敗；如六回合的回合卡都使用完畢，海洋島上的垃圾未被填滿，即所有玩家獲勝。</p> <p>7. 分組進行遊戲</p>	<p>m/watch?v=GqJ-bxh6n6k</p> <p>3. 海洋危機桌遊</p> <p>4. 記分板</p> <p>5. 小白板</p>
<p>第 (20) 週 第 (22) 週</p>	<p>心想是乘</p>	<p>國 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</p> <p>國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>數 n-II-3 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於日常解題。</p> <p>數 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>綜 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受。</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 倍數</p>	<p>1. 仔細聆聽網路心想是乘遊戲規則介紹及說明</p> <p>2. 共同討論以利遊戲順利進行</p> <p>3. 理解遊戲中數字卡與圖片卡的倍數關係</p> <p>4. 簡單估算並順利完成倍數遊戲</p> <p>5. 從遊戲中展現自己處理倍數關係的能力</p>	<p>1. 學生都能聽懂網路遊戲規則教學。</p> <p>2. 每生都能舉手發表所看見的網路教學內容提出討論。</p> <p>3. 學生均能正確的拿出圖片卡和其相對應倍數的數字卡</p> <p>4. 能根據網路上的說明透過口頭報告出來</p>	<p>活動一：乘虛而入</p> <p>1. 網路搜尋乘虛而入玩法</p> <p>2. 請學生討論玩法及規則並口頭報告</p> <p>3. 玩家四人</p> <p>4. 將數字卡分給學生，圖片卡和萬用卡充分洗牌後放中間當牌庫待抽</p> <p>5. 猜拳決定玩家順序後，第一位玩家抽出一張圖片卡，再配上一張與圖片卡相同數量的數字卡</p> <p>6. 萬用卡可代替所有數字卡與圖片卡</p> <p>7. 依此類推，若手上沒可出的牌應 pass 跳過，最後手上的牌先出完的人獲勝。</p> <p>活動二：接龍</p> <p>1. 玩家四人，先發給每位玩家 13 張數字卡，遊戲開始時第一直排只能放 2-11 的數字。</p> <p>2. 接著直排後面要放的數字均須是第一個數字的倍數，若手中剛好無牌可出時可喊 pass。</p> <p>3. 最後手上剩的牌數合起來點數最少的玩家獲勝。</p>	<p>1. 心想是乘遊戲說明： https://www.youtube.com/watch?v=zvfJQvtCXkI</p> <p>2. 白板筆</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 心想是乘卡片</p>

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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(5)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. 可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，降低其學習難度。例如以部分參與完成、目標量降低。 3. 可先安排學生上台練習表現的機會，適度給予讚美與回饋。 4. 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;">特教老師姓名：蕭嘉興 普教老師姓名：張淑雅</p>