

嘉義縣新岑國小 113 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	總節數/學期	44/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	撲克牌分數倍	<p>數 n-III-5/理解整數相除的分數表示的意義。</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. 遊戲規則</p> <p>2. 撲克牌桌遊</p>	<p>1. 能理解整數相除的分數應用。</p> <p>2. 仔細專注聆聽遊戲規則。</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. 透過撲克牌遊戲熟練分數倍。</p> <p>6. 能分享自己的致勝策略。</p>	<p>1. 學生進行分數倍的計算練習。</p> <p>2. 能專注聆聽老師解說遊戲規則。</p> <p>3. 每組學生能清楚表達遊戲規則。</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. 每組學生能運用倍數、分數倍計算，以正確方式進行遊戲</p> <p>6. 學生能分享自己獲勝的秘訣或策略。</p>	<p>活動一:暖身練習</p> <p>1. 分數倍的計算練習。</p> <p>活動二:分數倍</p> <p>1. 老師詳細說明遊戲規則。</p> <p>2. 進行學生分組，分成兩人一組去比賽。</p> <p>3. (1)每人從裡面整理出同一個花色 13 張牌，再將自己 13 張牌進行洗牌。</p> <p>(2)兩人將自己的一條龍充分洗牌之後，擺放在桌上。</p> <p>(3)每人分別從自己的牌組中抽出一張撲克牌，同時開牌。</p> <p>4. 學生用分數倍回答攤開牌組之間的倍數關係。</p> <p>活動三:超級比一比</p> <p>1. 進行「小數是大數」的幾倍遊戲。</p> <p>2. 進行「大數是小數」的幾倍遊戲。</p> <p>3. 最先說出正確答案的學生可取回此回合的牌，張數最多的就是贏家。</p> <p>4. 請每位學生分享用何種方式可以使自己比較容易贏。</p>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	4
第(3)週 第(5)週	質因數快手拍	<p>語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>社 3c-III-1 聆聽他人意見，表</p>	<p>1. 矩形圖</p> <p>2. 數字卡 120 張</p>	<p>1. 學生能仔細聆聽老師的任務說明將矩形圖卡的某些樹劃掉。</p> <p>2. 透過遊戲，學生能知道因數、倍數、質數的意義，熟練 1-120 的質</p>	<p>1. 學生能劃掉 1-120 中 2、3、5、7 的倍數，回答舉行矩形圖上剩下的數字</p> <p>2. 學生能熟練 1-120 的質因數</p>	<p>活動一:找質數</p> <p>1. 將 1-120 數字卡印成 10*12 的矩形圖卡每生一張。</p> <p>2. 請學生將矩形圖卡上 2、3、5、7 的倍數劃掉。</p> <p>3. 請學生回答矩形圖上剩下的數字有哪</p>	<p>1. http://mathwei.blogspot.com/2018/05/blog-post_12.htm</p>	6

		達自我觀點，並能與他人討論。 健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度		因數 3. 學生能聽懂規則，與組員討論，並進行遊戲 4. 主動參與遊戲，並樂於嘗試，勝不驕敗不餒。	3. 小組能專注凝聽老師解說遊戲規則，並進行遊戲 4. 活動進行中，學生能用合宜的態度與他人溝通，積極參與遊戲。	些。(1 不是質數也不是合數) 活動二：拍到 2 個以上的質因數 1. 學生以 3-4 人為 1 組。 2. 先將 1-120 數字卡中 1 2, 3, 5, 7 數字卡抽出放桌上圍成 1 圈。 3. 先將 6 的所有倍數挑出來成為得分補充卡，其他數字卡混合洗牌後，面朝上放在桌上成為題目卡。 4. 題目卡翻開同時，所有人搶拍翻出的數字的質因數的數字卡，首先拍到人拿走題目卡，其他人從補充卡拿。 活動三：只拍 1 個質因數或 1 1. 先將有兩個圓片以上的 2, 3, 5, 7 的兩兩公倍數的卡片(6, 10, 14, 15, 21, 35)的所有倍數挑出來先不使用，其他數字卡成為題目卡。 2. 學生搶拍翻出的題目卡數字的質因數，最先拍對的人得到此張卡片。	1 2. 質因數快手(熟悉數). pdf	
第(6)週 第(7)週	楚越舟戰	數 r-III-3/觀察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。 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。	1. A4 白紙 2. 躲避球 3. 楚越舟戰規則影片 4. 楚越舟戰桌遊	1. 能理解數線上的正負數的應用。 2. 能仔細專注聆聽楚越舟戰遊戲規則。 3. 能清晰且正確說出遊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，	1. 學生能夠進行正負數的加減計算。 2. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。 3. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。 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。	活動一：暖身練習 1. 認識數線上的正負數。 活動二：躲避球大作戰 1. 在紙上寫下 0~8, -1~-8 的數字，在地上畫出一條筆直的直線，依序將寫好的數字均分的放在直線上。(東方 [0→8]，西方 [0→-8]。) 2. 東方的終點(數字 8)，西方的終點(數字 -8)，都會放上一顆躲避球。	1. 楚越舟戰遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?v=5PK6I0tGjnU 2. 小白板	4

		<p>綜 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>		<p>並尊重他人的意見。</p> <p>5. 透過楚越舟戰遊戲熟練數線應用。</p> <p>6. 能與同隊組員分工進行合作，完成目標。</p>	<p>5. 每組學生能運用正負數的加減計算，以正確方式進行楚越舟戰桌遊。</p> <p>6. 藉由與同學之間同心協力進行桌遊，體驗合作的重要性和成就感。</p>	<p>3. 比賽分成甲、乙兩組。</p> <p>4. 兩組別先各派一人，數字 0 為起始點，猜拳贏的學生可以走一格。(一組學生行進方向為東方，另一組學生行進方向則為西方。)</p> <p>5. 每結束一回合的猜拳，換下一位學生進行猜拳。</p> <p>6. 最先拿到躲避球的組別獲勝。</p> <p>活動三：楚越舟戰</p> <p>1. 老師詳細說明「楚越舟戰」的遊戲規則。</p> <p>2. 將學生分為四人一組。</p> <p>3. 每位學生先發五張手牌，依照牌面上的效果進行遊戲。</p> <p>4. 船最先到達 30，越國獲勝；最先到達-30，楚國獲勝。</p>	<p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	
<p>第(8)週 第(10)週</p>	<p>邏輯客</p>	<p>數 r-III-3 觀察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 參與各項參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</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 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。</p>	<p>1. 網路數學小遊戲 primarygame、遊戲學校</p> <p>2. 邏輯客桌遊規則說明</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 平板</p>	<p>1. 能觀察怎樣解題題目情境中的數量，並用算式紀錄</p> <p>2. 能找出規律並將解題方法紀錄於小白板</p> <p>3. 學生能參與活動，互相討論、合作，完成解題目標</p> <p>4. 學生發表解題策略時能把握說話內容的主題、重要細節。</p> <p>5. 學生能仔細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，了解</p>	<p>1. 學生能聆聽老師規則，進行遊戲並找出題目中的規律</p> <p>2. 每組能至少寫出兩個解題方法紀錄於小白板</p> <p>3. 學生能參與活動，互相討論</p> <p>4. 各組至少發表一個解題重要細節的解題策略</p> <p>5. 細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，學會不會的題目</p>	<p>活動一：挑戰找規律</p> <p>1 老師將學生分成 2-4 小組，發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程</p> <p>2、老師開啟 primarygame、遊戲學校連結，讓學生挑戰找規律題目。</p> <p>3、請學討論如何找出規律題答案，發表解題策略或想法。</p> <p>活動二：挑戰邏輯客</p> <p>1. 老師講解遊戲規則，並將學生分組挑戰</p> <p>2. 老師發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程</p> <p>3. 紙牌上的謎題的學生即可獲的該卡片，獲得愈多卡片者獲勝。</p>	<p>1. https://www.primarygames.com/patterns/question1.htm</p> <p>2. http://gameschool1.cc/puzzle/select/c25/?o=date&p=1</p> <p>2. 邏輯客桌遊規則說明 http://usnoopy.blogspot.com/2016/12/logic-car</p>	6

				解題要點		4. 用邏輯客 APP 掃描牌卡，觀賞動畫解題！	ds.html	
第 (11) 週 第 (13) 週	要奶 油還 是派	<p>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</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，協同合作達成共同目標。</p> <p>健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>1. 奶油還是派規則影片</p> <p>2. 奶油還是派桌遊</p>	<p>1. 能理解約分、擴分、通分的意義。</p> <p>2. 能仔細專注聆聽奶油還是派遊戲規則。</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，協同合作完成目標。</p> <p>6. 透過奶油還是派遊戲熟練異分母分數的加減法應用。</p> <p>7. 能分享遊戲過程中，選擇哪一種方式的原因。</p>	<p>1. 學生能正確進行異分母分數的加減計算。</p> <p>2. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。</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，體驗合作的重要性和成就感。</p> <p>6. 每組學生能運用異分母分數的加減計算，以正確方式進行遊戲。</p> <p>7. 學生能分享遊戲獲勝的關鍵，並且反思在哪方面的決策出現失誤。</p>	<p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 異分母分數的加減法練習。</p> <p>活動二：分數牆</p> <p>1. 將「分數牆」背面黏上磁鐵。</p> <p>2. 學生分成兩組，每一回合各派一名學生進行比賽。</p> <p>3. 請學生從「分數牆」中將長度一樣的分數找出來，並黏在黑板上，例如：1 個 $1/2$ 和 2 個 $1/4$ 一樣長。</p> <p>4. 越快找出來並黏上黑板的組別可獲得一分，整個比賽結束後統計分數，最高分組別獲勝。</p> <p>活動三：奶油還是派</p> <p>1. 任選一學生為起始玩家，選擇其中一疊派，依順時針方向排成一個大圓派。</p> <p>2. 起始玩家將大圓派進行分派，須分成最多等同玩家人數份數。</p> <p>3. 由起始玩家左手邊的玩家開始，可以拿走一份派，然後選擇吃掉其中幾塊派及保留其中幾塊派，或者不拿任何一份派，將先前收集的一種派全部吃掉。</p> <p>4. 當五個大圓派皆分配完成後，遊戲就結束了，玩家們各自計算獲得的分數</p>	<p>1. 奶油還是派遊戲規則</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=YwTzBchSIkk</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p>	6
第 (14) 週	圖形 拼盤	<p>數s-III-5以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>數s-III-7認識平面圖形縮放</p>	1. 五連方塊 五連方塊學習單	1. 能利用五塊 USL 連接方塊，拼出 12 種圖形，並算出圖形的面積及周	<p>1. 每組能完成 12 種拼圖與學習單</p> <p>2. 每組能拼出長方形及</p>	<p>活動一：五連方塊拼一拼</p> <p>1. 將學生分成 2-4 人一組，利用五塊 USL 連接方塊，請學生</p> 	<p>1. 益老師布拉格數學教室</p> <p>https://blog.xuite</p>	6

<p>第 (16) 週</p>		<p>的意義與應用。 社3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。</p>	<p>2. 烏托邦圖卡</p>	<p>長 2. 仔細聆聽老師指派任務，完成長方形拼圖極為出最大土地面積 3. 學生能與組員討論，表達自己的看法。 4. 能聽懂桌遊的遊戲規則後，團隊合作進行遊戲。</p>	<p>圍出最大面積 3. 學生能聆聽他人意見，參與討論，表達自我觀點 4. 小組協同合作，積極參與烏托邦圖卡遊戲</p>	<p>拼出 12 種平面圖形如右圖 2. 請學生計算每個五連方塊正上方這一面的面積及周長，完成學習單。 3. 請各組練習用 3 片五連方塊圖形拼成長方形體，完成之後請老師認證過關。 活動二：五連方塊放大遊戲 1、請小組從五連方的 12 片中挑出一片，看成基準片，再從剩下的 11 片當選出 9 片，拼出基準片的 3 倍放大圖 2、發下五連方遊戲工作單，進行活動，每完成一張放大圖就得 10 分 3. 請小組發表小組的合作策略、分享解題方法。 活動三：烏邦果圖卡挑戰 1、發下烏邦果題目卡片後，請學生利用指定的連方塊去進行拼排，最快完成題目拼排即得分。</p>	<p>.net/davis7/325075570 2. [趣數] 五連方放大遊戲 http://blog.udn.com/dalea477r26g/111124258 3. 五連方遊戲工作單下載： https://drive.google.com/open?id=0B790tEo05xJWSjV4M2daMjhwMjQ</p>	
<p>第 (17) 週 第 (19) 週</p>	<p>七吃九</p>	<p>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。 社 3d-III-3/分享學習主題、社會議題探究的發現或執行經</p>	<p>1. 七吃九遊戲規則影片 2. 七吃九桌遊</p>	<p>1. 能仔細專注聆聽七吃九遊戲規則。 2. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。 3. 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。 4. 能將所學習到的桌遊遊戲，經過省思並透過</p>	<p>1. 學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。 2. 每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。 3. 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。 4. 學生分享融入自身創意所設計出來的遊戲關卡內容。</p>	<p>活動一：七吃九 1. 老師詳細說明「七吃九」的遊戲規則。 2. 將遊戲卡均分給每位玩家，形成四個牌堆。 3. 比賽時每位玩家要用最快的速度，依照前一張牌規定的數字，將手上的牌或抽面前牌堆的牌打出去。 4. 當有一位玩家已經打出他牌堆中所有的牌時就獲勝了。</p>	<p>1. 七吃九遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=dfe7cyXkmlM 2. 長桌</p>	<p>6</p>

		<p>驗，並運用回饋資訊進行省思，尋求調整與創新。</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，協同合作達成共同目標。</p>		<p>調整創造出特別的關卡活動。</p> <p>5. 透過園遊會擺攤，每組學生都能協同合作，完成擔任闖關主所要達成的目標。</p>	<p>5. 每組闖關主都能互相幫助，正確且清楚的向參賽者說明規則。</p>	<p>活動二：小小闖關主</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師將兩人分成一組。 2. 一款桌遊遊戲由一組學生擔任闖關主。 3. 每組闖關主都能融入自己的創意設立關卡規則，並能清楚向參賽者說明遊戲規則。 <p>活動三：園遊會闖關</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學校舉辦校慶園遊會，學生擺設所學桌遊遊戲，讓全校師生共同來挑戰。 		
<p>第 (20) 週 第 (22) 週</p>	<p>知識 線 遊 戲</p>	<p>數 n-III-11 認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。</p> <p>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。</p> <p>社 2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性</p> <p>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動物知識線遊戲規則 2. 世界知識線遊戲規則 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專心聆聽相關動物介紹，從圖表的資料，回答老師的提問 2. 認識常用單位身長(公尺、公分)、體重(公克、公斤、噸)、壽命(日、月、年)等單位及其換算 3. 能認識世界各國國土面積km^2、國內生產總值 GDP、人口數或 CO2 排放量(單位為噸)等生活中常見的大單位，並進一步欣賞並尊重文化的多樣性 4. 能聽懂桌遊的遊戲規則，積極參與活動，接受挑戰 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每生能仔細聆聽老師的提問，並至少回答一個問題 2. 每生能知道(公尺、公分)、(公克、公斤、噸)、(日、月、年)等單位及其換算 3. 每組能答至少三個國家的國土面積km^2、國內生產總值 GDP、人口數或 CO2 排放量(單位為噸)等生活中常見的大單位，及一個國家的文化特點 4. 學生能參與活動，接受挑戰 	<p>活動一：動物知識線</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師將卡牌平放在桌上，請學生發表自己對這些動物的認識有多少 2. 將圖片上的動物的身長、體重、壽命等跟學生介紹 3. 老師講解遊戲規則，並將學生分 2-4 人 1 組挑戰 <p>活動二：世界知識線</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將卡牌平放在桌上，介紹卡牌上每個國家的國土面積、國內生產總值、人口數或 CO2 排放量 2. 老師講解規則，學生分組挑戰 <p>活動三：桌遊好好玩</p> <p>學生入班推廣桌遊，將玩過的數學桌遊介紹給其他班級，並帶領不同班級學生體驗桌遊。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 動物知識線遊戲規則說明 https://mj9981168.pixnet.net/blog/post/1850247572. 世界知識線遊戲規則說明 http://www.gokids.com.tw/tsaiss/gokids/CARDLINE%20GLOBETROTTER%20%20rulebook%20%20CNT.pdf 	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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(2)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. 適時調整學生的學習內容或目標，提供反覆練習和適度表現的機會。 2. 說明遊戲規則可使用簡短且明確的說明語，較複雜的遊戲規則可分解為多個小步驟說明，有助於學生了解遊戲內容和玩法。 3. 可安排小幫手從旁提醒或協助，增進同儕之間的互動和互助學習的機會。 4. 當出現好表現時，適時肯定和讚賞學生，以提升自信和維持學習動機。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳香君 普教老師簽名：張淑雅</p>