

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 | 許涵琇 | 總節數/學期 | 42/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 <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 | 形色牌 set | <p>數 s-III-6/認識線對稱的意義與其推論</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. 形色牌 set 規則影片</p> <p>2. 形色牌 set 桌遊</p> <p>3. 色紙</p> | <p>1. 能理解對稱圖形及對稱軸。</p> <p>2. 透過剪紙與畫出另外一半圖形的過程，更理解何謂對稱圖形與對稱軸。</p> <p>3. 能仔細專注聆聽形色牌 set 遊戲規則。</p> <p>4. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。</p> <p>5. 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>6. 透過形色牌 set 遊戲更加認識線對稱圖形及對稱軸。</p> | <p>1. 學生能說出對稱圖形及對稱軸分別是什麼。</p> <p>2. 學生能畫出方格中另一半的圖形。</p> <p>3. 學生能專注聆聽老師解說形色牌 set 遊戲規則。</p> <p>4. 學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。</p> <p>5. 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>6. 學生能熟知對稱圖形概念，以正確方式進行遊戲。</p> | <p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 認識線對稱圖形及對稱軸。</p> <p>活動二：對稱圖形</p> <p>1. 將一張色紙對摺，隨意剪出一個圖，攤開之後，此圖為對稱圖形。</p> <p>2. 畫出方格紙中線對稱圖形的另一半。</p> <p>活動三：形色牌 set</p> <p>1. 老師詳細說明「形色牌 set」的遊戲規則。</p> <p>2. 翻出 12 張牌面朝上於桌上排成 3x4 的長方形</p> <p>3. 從桌面上的 12 張卡中尋找 3 張卡片，它們必須有 3 個特徵是完全相同或完全不同，為一組「Set」。</p> <p>4. 若所有玩家都無法從這 12 張卡發現「Set」，則再從牌庫補 3 張卡。</p> <p>5. 遊戲結束後，最多組「Set」的學生獲勝。</p> | <p>1. 形色牌 set 遊戲規則</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4sttPRXeQ6M</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 色紙</p> <p>5. 計分板</p> | 4 |
| 第(3)週 第(4)週 | 分數小數抽鬼牌 | <p>n-III-1理解數的十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。</p> <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>綜1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p> <p>健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p> | <p>1. 分數、小數圖卡 57 張</p> <p>2. 小白板</p> | <p>1. 能作分數 $1/2$、$1/5$、$1/10$、$1/20$、$1/25$、$1/50$、$1/100$ 與小數 0.5、0.2、0.1、0.05、0.04、0.02、0.01 之間的換算</p> <p>2. 能配對出分數及其等值的小數，並知道 $0.1=1/10=2/20$，$0.2=2/10=4/20\cdots$</p> | <p>1. 學生能在白板上寫出對應的小數答案</p> <p>2. 每生能配對至少 3 組答案，及回答 1 個等值分數題目</p> <p>3. 了解遊戲規則並進行遊戲，對於反應慢的同學能給予時間思考</p> <p>4. 能計算出每個組員的得分，</p> | <p>活動一：分數小數對對碰</p> <p>1. 教師於黑板寫出分母為 2、5、10、20、25、50、100，分子為 1 的真分數題目，請學生在小白板上寫出對應的小數答案。</p> <p>2. 各組取遊戲牌卡 $1/10\sim 9/10$、$1/20\sim 19/20$ 之分數及其等值的小數牌各 28 張合計 56 張，平鋪於桌面，老師出題於黑板請學生找出等值的分數或小數</p> | <p>1. 分數小數抽鬼牌</p> <p>http://mathwei.blogspot.com/search/label/%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E6%</p> | 4 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|-------------|---|---------------------------------------|---|---|--|---|---|
| | | | | <p>3. 以小組為單位進行抽鬼牌遊戲，遊戲過程中能欣賞並接納自己與他人。</p> <p>4. 能參與遊戲，並計算得分，勝不驕、敗不餒</p> | | <p>活動二：抽鬼牌</p> <p>1. 學生以 3~4 人為 1 組。</p> <p>2. 遊戲牌卡取用 1/10~9/10、1/20~19/20 之分數及其等值的小數牌各 28 張合計 56 張，再加入 1 張 1/7 為遊戲鬼牌。(若 4 人 1 組再加入 1/8 為遊戲鬼牌)</p> <p>3. 將 57 張分數、小數牌混合洗牌後，依照順序把牌平分發給每一個人，牌要全部完</p> <p>4. 玩家先將手上有 1 張分數和 1 張小數配對打出配對的牌必須是相等的(例如 1/10 和 0.1 或 4/20 和 0.2)，就可以開始「抽鬼牌」。</p> <p>4. 最先出完牌的為贏家，手中剩下牌數為扣分，鬼牌是負 10 分。若出錯配對牌扣 3 分。三回合結算成績。</p> | <p>95%99%E5%</p> <p>AD%B8%E5%</p> <p>8F%8A%E9%</p> <p>81%8A%E6%</p> <p>88%B2</p> <p>2. 分數小數圖卡</p> | |
| <p>第(5)週 第(7)週</p> | <p>格格不入</p> | <p>數 s-III-1 /理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算</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</p> | <p>1. 格格不入遊戲規則影片</p> <p>2. 格格不入桌遊</p> | <p>1. 能理解點、線、面的概念與周長、面積。</p> <p>2. 能仔細專注聆聽格格不入遊戲規則。</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. 能與同隊組員分工進行合作，完成目標。</p> <p>6. 透過格格不入遊戲熟練圖形的面積與周長的</p> | <p>1. 學生能分別指出圖形中有幾個頂點、幾條邊長，並計算出周長和面積。</p> <p>2. 學生能專注聆聽老師解說格格不入遊戲規則。</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</p> | <p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 老師隨機拿取俄羅斯方塊，請學生指出方塊中的頂點，並算出周長、面積。</p> <p>活動二：面面俱到</p> <p>1. 老師將學生分成兩人一組，進行團體比賽。</p> <p>2. 請學生利用方塊拼出老師所指定的面積。</p> <p>3. 請學生利用方塊拼出老師所指定的周長。</p> <p>4. 請學生利用方塊拼出老師所指定的圖形，例如：正方形、長方形。</p> <p>5. 拼湊速度最快的組別獲勝。</p> <p>活動三：我是大農夫</p> <p>1. 老師詳細說明「格格不入」的遊戲規則。</p> | <p>1. 格格不入遊戲規則</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WIEK-xAGv3U</p> <p>2. 小白板</p> <p>3. 白板筆</p> <p>4. 計分板</p> | 6 |

| | | | | | | | | |
|----------------------|------|---|------------------------------------|--|---|--|--|---|
| | | 目標。 社 3c-III-2/發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度 | | 計算。 | 作的重要性和成就感。 6. 每組學生能熟知面積計算，以正確方式進行遊戲。 | 2. 四個學生分別從方格盤上的四個角落，開始放置第一個方塊。 3. 學生利用手中的方塊，在方格盤上依序排放，每塊方塊代表農田，直到無法再排。 4. 排出最大的農田面積者獲勝。 | | |
| 第(8)週 第(10)週 | 法老密碼 | 語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 數 r-III-2 熟練數(含分數、小數)的四則混合計算。 社 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 | 1. 法老密碼遊戲規則 2. 法老密碼影片 3. 小白板 | 1. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 2. 學生能運用四則運算技巧解出答案 3. 小組透過分工進行團隊合作，討論策略，贏得甲蟲 4. 能把握重點與邏輯，不用白板寫出算式，直接口頭說出算是 | 1. 學生能仔細聆聽老師的任務說明 2. 每生至少能寫出一則算式解出遊戲版圖數字 3. 每位組員能分工合作，並能討論出小組的解題策略 4. 誰是反應王中，能把握重點與邏輯，清楚說出四則運算算式 | 活動一：聖甲蟲卡爭奪戰 1. 老師將學生分成二人一組或四人一組，講解法老密碼遊戲規則，每生拿取一個白板進行遊戲。老師將遊戲版上金字塔的數字書寫在黑板上 2. 由一位學生擲出三顆骰子(八面骰、十面骰、十二面骰，其他人根據他所擲出的數字進行腦力激盪，運用「四則運算」的各種技巧，找出計算遊戲版圖上任一數字。 3. 最先解開的學生就要快速立起白板，正確的話就可以拿走該數字的聖甲蟲卡。 4. 遊戲時間是 20 分鐘，時間一到每組將數字卡翻面並計算所獲得的聖甲蟲數量，數量最多的人勝利 活動二：誰是反應王 1. 玩法和活動一相同但當學生熟悉此遊戲，可不用白板寫出算式，直接口頭說出，讓學生在腦海中運算，增加心算能力。 | 1. 法老密碼遊戲規則 https://c henchenfr ank. pixne t.net/blog/post/376893565 2. 法老密碼影片 https://ww w.youtube.com/watch?v=osHigU9UTlY&ab_channel=%E9%80%B8%E9%A6%AC%E7%9A%84%E6%A1%8C%E9%81%8A%E5%B0%8F%E6%95%99%E5%AE%A4 3. 小白板 | 6 |
| 第(11)週 | 卡卡頌 | 數 n-III-7/理解小數乘法和除法的意義，能做直式計算與應用 語 1-III-1/能夠聆聽他人的 | 1. 卡卡頌遊戲規則影片 2. 卡卡頌 | 1. 能理解小數乘法運算方式。 2. 能仔細專注聆聽卡卡頌遊戲規則。 3. 能清晰且正確說出遊 | 1. 學生正確進行小數乘法的計算。 2. 學生能專注聆聽老師解說卡卡頌遊戲規則。 3. 學生能清楚表達遊戲 | 活動一：暖身練習 1. 小數乘法運算練習。 活動二：卡卡頌(一) 1. 老師詳細說明「卡卡頌」的遊戲規則。 | 1. 卡卡頌遊戲規則 https://ww w.youtub | 4 |

| | | | | | | | | |
|--|--------------|--|---|--|--|--|--|----------|
| <p>第 (12) 週</p> | | <p>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。</p> | <p>桌遊</p> | <p>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，並尊重他人的意見。 5. 透過卡卡頌遊戲，更加熟練小數乘法的計算。</p> | <p>規則及注意事項。 4. 學生能用積極且友善的態度與他人溝通，使遊戲順利進行。 5. 學生能熟練小數乘法計算，以正確方式進行卡卡頌遊戲。</p> | <p>2. 遊戲中的學生依次執行以下行動： (1)抽取並擺放一片新的版圖。 (2)是否擺放手下到那片新版圖上。 (3)若有任何城堡、道路或修道院完成，則立刻計分並回收手下。 3. 新版圖必須相鄰已存在版圖，草原要接草原、城堡接城堡、道路接道路，每一側要合理接上。 4. 已完成的道路，每一片版圖 1 分；已完成的城堡，每一片版圖都計 2 分，盾牌也記 2 分；已完成的修道院，每一片版圖計 1 分。 活動三：卡卡頌(二) 1. 遊戲規則不改變。計分方式各增加 0.3 分，例如：已完成的道路，每一片版圖 1.3 分；已完成的城堡，每一片版圖都計 2.3 分，盾牌也記 2.3 分；已完成的修道院，每一片版圖計 1.3 分。 2. 每一回合結束後，老師調整計分方式。</p> | <p>e.com/watch?v=HgYPJSpgAFU 2. 小白板 3. 白板筆 4. 計分板</p> | |
| <p>第 (13) 週 第 (15) 週</p> | <p>達文西密碼</p> | <p>語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 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。 數 r-III-1 理解各種計算規則（含分配律），並協助四則混合計算與應用解題。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p> | <p>1. 達文西密碼遊戲規則 2. 達文西密碼遊戲影片 3. 小白板</p> | <p>1. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 2. 依據數字大小的排列，能對玩家數列中的數字進行判斷與猜測 3. 能理解各種計算規則，並從玩家問題的回答中對答案進行猜射 4. 問問題時能遵守規則，掌握重點與邏輯</p> | <p>1. 每生能聆聽老師解說遊戲規則並將遊戲規則說給停一組的組員聽。 2. 能對玩家數列中的數字進行判斷與猜測，紀錄於小白板上 3. 能理解加減乘除規則，猜測可能的答案，並記錄於小白板上 4. 能掌握問問題的重點與邏輯對，解出數字</p> | <p>活動一：終極密碼 I 1. 老師將學生分成三人一組或四人一組，每人拿取 4 張數字排(黑白均可) 牌面朝內直立於自家面前並排序。 2. 老師仔細說明達文西密碼遊戲規則，一開始不含將兩張「一」牌)。確認學生理解規則後進行遊戲 活動二：終極密碼 II 1. 將兩張「一」牌放入其中，「一」牌可代表任意數字。 2. 玩法與活動一相同但此輪玩法學生可先問一</p> | <p>1. 達文西密碼遊戲規則 https://m.j9981168.pixnet.net/blog/post/1731958082. 達文西密碼遊戲影片 https://www.youtube.com/watch?v=4y9ivfLxZlg&ab_channel</p> | <p>6</p> |

| | | | | | | | | | |
|---|-------------------|--|---|--|---|--|--|--|--|
| | | | | | | 個問題再猜牌，例如：「第一張牌和第三張牌相加是不是比 5 大」，或而被指定的學生的回答只有”是”或”不是”。 | | | |
| 第 (16) 週 第 (18) 週 | 塑膠 下 一 站 | <p>綜 3a-III-1/辨識周遭環境的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危機。</p> <p>綜 3d-III-1/實踐環境友善行動，珍惜生態資源與環境。</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. 資源回收 PPT 解說</p> <p>2. 塑膠下一站遊戲規則影片</p> <p>3. 塑膠下一站桌遊</p> | <p>1. 藉由影片的觀賞，理解環境與海洋生物潛藏的危機。</p> <p>2. 能與同隊組員討論出愛護海洋且珍惜生態環境的方法。</p> <p>3. 能仔細專注聆聽塑膠下一站遊戲規則。</p> <p>4. 能清楚知道各類回收垃圾該丟在哪個類別。</p> <p>5. 能清晰且正確說出塑膠下一站的遊戲規則及重要細節與邏輯。</p> | <p>1. 學生能分享有什麼方法可以減少塑膠類的使用。</p> <p>2. 每組學生能分享可以採取哪些行動使海洋不再受汙染。</p> <p>3. 學生能專注聆聽老師解說塑膠下一站遊戲規則。</p> <p>4. 能在全校學生面前演示正確的資源回收。</p> <p>5. 能指導其他學生進行塑膠下一站桌遊活動。</p> | <p>3. 給每生一張小白板，方便記錄猜測與解題</p> <p>活動一：暖身練習</p> <p>1. 播放《垃圾成海洋浩劫！小海龜誤食塑膠》影片。</p> <p>2. 引導學生去思考，我們可以透過哪些行動去達到愛護海洋的方法。</p> <p>3. 分成兩人一組，進行討論。</p> <p>4. 各組發表想法與實際行動方法。</p> <p>活動二：塑膠下一站</p> <p>1. 老師詳細說明「塑膠下一站」的遊戲規則。</p> <p>2. 遊戲進行十回合後結束，所有玩家自行結算總分，分數最高者勝。</p> <p>3. 認識資源回收正確方法，減少一次性垃圾產生，不隨意亂丟垃圾。</p> <p>活動三：環保小尖兵</p> <p>1. 學生於全校升旗後，實際進行資源回收演示</p> <p>2. 學生向全校學生宣導正確的環保概念，自備環保袋，才能減少塑膠袋的使用。</p> <p>3. 學生向全校學生詳細解說「塑膠下一站」遊戲規則。</p> <p>4. 擺設桌遊「塑膠下一站」於長桌上，抽選中、高年級 4 位學生實際遊戲。</p> | <p>=%E5%8B%83%E6%A0%B9%E5%9C%B0%E6%A1%8C%E9%81%8ABoardGameLeisure</p> <p>1. 垃圾成海洋浩劫！小海龜誤食塑膠</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=gdPpLgfhkkg</p> <p>2. 塑膠下一站遊戲規則影片</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=QNWU6ufqITg</p> <p>3. 資源回收 PPT</p> <p>4. 計分板</p> | | |

| | | | | | | | | |
|--|---|--|--|---|---|---|---|----------|
| <p>第 (19) 週 第 (21) 週</p> | <p>珍 惜 水 資 源</p> | <p>社 2a-III-2 表達對在地與全球議題的關懷 綜 3d-III-1 實踐環境友善行 動，珍惜生態資源與環境。 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。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p> | <p>1. 珍惜水資源影片 2. 奪水大戰遊戲規則 3. 洪水警報桌遊規則 4. 計分板</p> | <p>1. 能依據影片覺察生活中的缺水帶來哪些的困境與挑戰。 2. 能將影片中如何珍惜水資源的訊息，簡單記錄下來。 3. 能仔細聆聽並理解遊戲的規則 4. 能表達在洪水警報遊戲中運用的策略，並與他討論，避免成為沉沒羔羊</p> | <p>1. 每生至少能說出一樣缺水所帶來的困境或挑戰 2. 每生能說出從日常生活中節省水資源的三個方法 3. 能仔細聆聽遊戲規則並進行遊戲 4. 能說出自己的遊戲策略，並分享自己的看法，表達觀點</p> | <p>引起動機： 以台灣缺水嗎?為主題，請學生發表看法。 1. 播放影片:珍惜水資源 2. 老師提問:為何台灣名列第 18 缺水國家?如何珍惜資源?請學生發表看法。 活動一：奪水大戰 (Shashawa) 1. 觀看奪水大戰遊戲規則影片，分組活動。 2. 手上卡片 4 張皆為相同圖案的動物卡片那個人就要大喊 water，沒有搶到水源指示物，得到一個乾旱指示物，累積三個就出局 活動二：洪水警報(Turn The Tide) 1. 觀看洪水警報遊戲規則影片，3-4 人為一組，分組活動。 2. 遊戲中學生須計算情勢去標位，亦或是避免得到水位卡，請學生發表獲勝關鍵，進行遊戲策略分享 3. 再次進行遊戲，並請學生發表，剛才策略分享是否有效。 活動三：桌遊關關遊戲 將學生分組，每組選出一位關主，從這一學年的桌遊遊戲中選出自己組別的關卡遊戲，設計過關標準，將除關主外，其他學生進行闖關活動。</p> | <p>1. 珍惜水資源影片 http://aiimage.daaiv.waste-water/ 2. 奪水大戰遊戲規則 https://bghut.com/goods-3975-%E5%82%BB%E5%82%BB%E7%8E%A9+SHASHAWA.html 3. 洪水警報桌遊規則 https://www.youtube.com/watch?v=FX7kzcyQEqM&ab_channel=%E7%98%8B%E6%A1%8C%E9%81%8A</p> | <p>6</p> |
| <p>教材來源</p> | <p><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)</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-學習障礙(2)人 ※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：許涵琇</p> |
|-----------------------------|--|