

嘉義縣新岑國小 114 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	李羽蝶	總節數 /學期	20/下學期
符合 彈性課 程類型	第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ■第二類 ■社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 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	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 第(5)週	你加我減	數 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 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 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-2 說出所聽聞的內容。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	1.「你加我減」桌遊	1.能理解且學習算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。 2.能理解 20 以內的加法和減法的意義與應用。 3.能專注聆聽「你加我減」遊戲規則。 4.能清晰且正確說出「你加我減」的規則及內容。 5.能表現出認真參與「你加我減」桌遊的態度，並從中學習到加減計算的運用。	1.學生能說出加號、減號、等號的意義。 2.學生能熟練 20 以內的加減計算。 3.學生能專注聆聽老師解說「你加我減」遊戲規則。 4.學生能清楚表達「你加我減」規則及注意事項。 5.學生積極且認真參與「你加我減」桌遊，並更加熟練加減法的運算。	活動一：暖身練習 1. 認識並能進行 20 以內的加減運算。 活動二：撿紅點 1. 教師解釋撿紅點遊戲規則。 2. 透過遊戲讓學生能更加熟練 20 的數字組合。 活動三：你加我減 1. 教師詳細說明「你加我減」的遊戲規則。 2. 先將牌卡進行洗牌，在中央放一張牌卡，把剩餘的牌卡均分發給每位玩家，多餘的牌卡再放回盒內。 3. 翻開中央牌卡，用牌卡上的大數字加減小數字，得到的結果就是下一張可出牌卡上的大數字。 4. 所有玩家不按輪次順序進行遊戲，誰的反應快就誰出牌，第一位出完手中所有牌卡的玩家即獲勝。 5. 進階版：你加我減心臟病 (1) 玩家以順時針方式出牌，並依照順序從 1 喊到 20。 (2) 若打出的牌卡中加法或減法運算後的答案，與喊出的數字相同，要立即將手方在中央的牌堆中。 (3) 最慢的人要將牌卡收回手牌中，而最快將牌卡出完者即獲勝。	1.「你加我減」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=XXevmviWdao 2. 撲克牌	5
第(6)週 第(10)週	拔毛運動會	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。 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。	1.「拔毛運動會」桌遊 2. 平面圖形	1. 能認識常見的平面圖形並理解其特徵。 2. 能利用平面圖形的素材創作出美麗的作品。 3. 能分享其作品的想法。	1. 學生能認識簡單平面圖形的邊、頂點和角。 2. 學生能透過各種平面圖形，完成一張美麗的圖畫。	活動一：暖身練習 1. 認識簡單平面圖形的邊、頂點和角，並點數個數。 活動二：平面圖形 1. 教師發下印有常見平面圖形的紙，並一一說明其圖形名稱與特徵。 2. 學生將所有的平面圖形剪下。 3. 用剪下來的平面圖形，拼貼在圖畫紙上，完成	1.「拔毛運動會」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=qEdFGCgxtLg	5

		語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。		4. 能專注聆聽「拔毛運動會」桌遊規則。 5. 能表現出認真參與「拔毛運動會」桌遊的態度，並從中學習到生活中常見的平面圖形。	3. 學生能上台與同學分享其作品內容與想法。 4. 學生能專注聆聽老師解說「拔毛運動會」桌遊規則。 5. 學生積極且認真參與「拔毛運動會」桌遊，並能說出常見圖形的名稱與特徵。	一張美麗的畫作。 4. 學生上台分享作品上依序是由那些平面圖形所組成。 活動三：拔毛運動會 1. 教師詳細說明「拔毛運動會」的遊戲規則。 2. 先把雞蛋圖形的卡片圍在外圈，當作跑道卡，再將把八角形的雞窩卡洗完後，放在內圈，正面朝下。 3. 依照學生人數，把小雞後面插上相對應顏色的羽毛，每個人選好自己顏色的小雞，相隔等距離的跑道卡，朝同一個方向放好。 4. 第一個學生開始翻開一張內圈的雞窩卡，如果和屬於他的小雞前面的跑道卡一樣的話，就往前一格，蓋住原本的雞窩卡，持續翻下一張雞窩卡，直到和跑道卡不一樣為止。 5. 每格跑道卡只能有一隻小雞，如果前面有別人的小雞，翻到和別人小雞前面那張跑道卡一樣的雞窩卡，你可以超越它，並且將它的毛拔起來，插在自己的小雞後面。 6. 所有雞毛都被你拔光，插在自己後面即獲勝。	2. 剪刀 3. 膠水 4. 圖畫紙 5. 平面圖形	
第 (11) 週 第 (15) 週	印加寶藏	數 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 生 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 語 1-I-1 養成專心	1. 印加寶藏桌遊	1. 能理解並進行平分的除法活動。 2. 能與同組同學共同完成活動中平分的任務。 3. 能專注聆聽「印加寶藏」桌遊規則。	1. 學生能熟練平分的具體操作活動。 2. 學生能與同組組員合作，完成平分的比賽活動。 3. 學生能專注聆聽老師解說「印加寶藏」桌遊規則。	活動一：暖身練習 1. 能認識並且理解分裝與平分之意義與方法。 活動二：平分高手 1. 教師將學生分組來進行比賽。 2. 教師發給每組一樣數量的五子棋，教師出題需將拿到的五子棋平分若干堆，完成的小組全組舉手，最快的組別即獲勝。 3. 回合結束後，再重新出題，最後統計出分數最高的組別。	1. 「印加寶藏」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=iJXNMQX8Pdc 2. 五子棋	5

		聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-2 說出所聽聞的內容。 健 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。		4. 能清晰且正確說出「印加寶藏」的規則及內容。 5. 能表現出認真參與「印加寶藏」桌遊的態度，並從中學習到平分的意義與作法。	4. 學生能清楚表達「印加寶藏」規則及注意事項。 5. 學生積極且認真參與「印加寶藏」桌遊，並能熟練平分的概念和方法。	活動三：印加寶藏 1. 教師詳細說明「印加寶藏」的遊戲規則。 2. 回合開始：將神殿卡 1 掀開，並放該關神器卡至牌堆中洗牌，從牌堆翻開一張牌，翻開下一張卡前，玩家需要決定是否繼續探險。 3. 選擇繼續探險：將小人物放在拳頭裡。 4. 選擇結束探險：將小人物放在口袋，並握拳，同時打開拳頭，此時如果有玩家離開，則獲得場上剩餘寶石，如有多數玩家離開則均分，無法均分的繼續留在場中央，重複進行，直到所有人結束探險，或是出現兩張主咒卡。 5. 結束探險時，將獲得的寶藏及神器放入帳篷內勝利條件。 6. 五個神殿探索完畢，計算每人所獲得神器與寶石數，最高分者獲得勝利	3. 計分板	
第 (16) 週 第 (20) 週	拉密	數 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。 生 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 語 2-I-2 說出所聽聞的內容。 健 2c-I-2 表現認真	1. 拉密桌遊	1. 能理解數字的排列順序與分類出同樣顏色或花色。 2. 能藉由探索排七活動中的特性，並進行歸類。 3. 能專注聆聽「拉密」桌遊規則。 4. 能清晰且正確說出「拉密」的規則及內容。 5. 能表現出認真參與「拉密」桌遊的態度，並從中學習到數字的	1. 學生能完整數出 1~100 的順序，且能進行同樣的顏色與花色分類。 2. 學生能依照所觀察到的排七順序，正確完成活動。 3. 學生能專注聆聽老師解說「拉密」桌遊規則。 4. 學生能清楚表達「拉密」規則及注意事項。 5. 學生積極且認真參與「拉密」桌遊，	活動一：暖身練習 1. 認識 1~100 的順序排列與顏色分類。 活動二：撲克牌排七 1. 教師先放上四種花色的七在桌面。 2. 學生必須接續同花色且依照數字順序出牌，直到所有人用完手牌為止。 3. 當該學生沒辦法出牌時，必須從手上覆蓋一張牌來略過這次出牌機會，此牌到遊戲結束前不可明示。 4. 遊戲結束時計算覆蓋牌點數的總和，點數最少者即獲勝。 活動三：拉密 1. 教師詳細說明「拉密」的遊戲規則。 2. 將所有數字牌面朝下洗完後，每人抽取 14 張牌放在自己的牌架上，剩餘的放在桌上當作牌堆。	1. 「拉密」遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=qIo7k0OQFLY 2. 撲克牌	5

		參與的學習態度。		排序位置和顏色與花色的分類。	並能熟練 1~100 的數字順序，且能清楚區分和分類顏色與花色。	2. 需依規則將手上的牌組成三張或四張同數字，不同顏色的牌組，或三張以上顏色相同，數字連續的牌來出牌，百搭牌可以代替任何一數字牌。 3. 第一次出的牌組稱為破冰，牌組內的數字加起來要 ≥ 30 。 4. 可以利用桌面上已經出過的牌組重新排列組合讓自己的手牌能夠打出。 5. 最先將手上的牌出完的人即獲勝。		
教材來源	☐ 選用教材（ ） ☒ 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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 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： ☒ 無 ☐ 有- ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 無 普教老師姓名：李羽蝶							