三、嘉義縣社團國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡,本課程是否實施混齡教學:是 (__五__年級和_六_年級) 否□

年級	高 年級	年級課程 主題名稱	桌遊	泉遊				總節數/學期 (上/下)	20/上學期	
付合 彈性課程	□第一類 跨領域統整 ■第二類 ■社團課程 □第四類 其他類課程	□技藝課程	民語文□服務學習	冒□戶外教育□班際或校際交流□自治活「以複選)	動□班級輔導					
學校願景	樂學 人文 科技 活力	1	與學校願景呼應 之說明	1. 藉由「做中學習、」「操作學習」、 2. 透過探索學習、實作學習,培養學生解						
總綱 核心素養										
議題融入	*應融入 ■性別平等	整教育 □安全教育(2	交通安全) □戶外	教育(至少擇一) 或 □其他議題	非必選)					
融入議題實質內涵	20 1 - 47 1 Charles 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1									
教學 第 單	元名稱 領域學習	•		學習目標	表現任務		學習活動 (粉學活動)		教學資源 節數	

		數n-III-5/理解整			1. 學生進行分數倍的計算練習。			
第(1)		數相除的分數表示	1. 遊戲	1. 能理解整數相除的分數應用。	2. 能專注聆聽老師解說遊戲規則。	活活動一:暖身練習	1. 撲	5
週	撲	的意義。	規則	2. 仔細專注聆聽遊戲規則。	3. 每組學生能清楚表達遊戲規則。	1. 分數倍的計算練習。	克牌	
-	克	語1-Ⅲ-1/能夠聆聽	2. 樸克	3. 能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節	4. 每組學生能用積極且友善的態度與他人溝	活動二:分數倍	2. 小白	
第(5)	牌	他人的發言,並簡	牌桌遊	與邏輯。	通,使遊戲順利進行。	1. 老師詳細說明遊戲規則。	板	
週	分	要記錄。		4. 積極參與遊戲,覺察自我與他人溝通方	5. 每組學生能運用倍數、分數倍計算,以正	2. 進行學生分組,分成兩人一組去比	3. 白板	
	數	語2-Ⅲ-5/把握說話		式,並尊重他人的意見。	確方式進行遊戲	賽。	筆	
	倍	內容的主題、重要		5. 透過撲克牌遊戲熟練分數倍。	6. 學生能分享自己獲勝的秘訣或策略。	3.(1)每人從裡面整理出同一個花色13	4. 計分	
		細節與結構邏輯。		6. 能分享自己的致勝策略。		張牌,再將自己13張牌進行洗牌。	板	
		語2-Ⅲ-7/與他人溝		7. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不		(2)兩人將自己的一條龍充分洗牌之		
		通時能尊重不同意		應受性別的限制。		後,擺放在桌上。		
		見。				(3)每人分別從自己的牌組中抽出一張		
		健 2c-III-3/表現積				撲克牌,同時開牌。		
		極參與、接受挑				4. 學生用分數倍回答攤開牌組之間的		
		戰的學習態度。				倍數關係。		
		性 E3				活動三:超級比一比		
		覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學				1. 進行「小數是大數」的幾倍遊戲。		
		校與職業的分工,不				2. 進行「大數是小數」的幾倍遊戲。		
		應受性別的限制。				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。		
						4. 請每位學生分享用何種方式可以使		
						自己比較容易贏。		

		語 1-Ⅲ-1 能夠聆聽他人的發	1. 矩形圖	1.學生能仔細聆聽老師的任務說明將矩形圖卡的某些樹	1.學生能劃掉 1-120 中 2、3、5、7 的倍數,回	活動一:找質數	.http://math	
		言,並簡要記錄。	2. 數字卡 120	劃掉。	答舉行矩形圖上剩下的數字	1.將 1-120 數字卡印成 10*12 的矩形圖卡每生一張。	wei.blogspo	
		數 n-III-3 認識因數、倍數、	張	2.透過遊戲,學生能知道因數、倍數、質數的意義,熟	2.學生能熟練 1-120 的質因數 3.小組能專注凝	2請學生將矩形圖卡上 2、3、5、7的倍數劃掉。	t.com/2018/	
		質數、最大公因數、最小公		練 1-120 的質因數	聽老師解說遊戲規則,並進行遊戲	3.請學生回答矩形圖上剩下的數字有哪些。(1 不是質	05/blog-	
		倍數的意義、計算與應用。		3.學生能聽懂規則,與組員討論,並進行遊戲	4.活動進行中,學生能用合宜的態度與他人溝	數也不是合數)	post_12.htm	
		社 3c-Ⅲ-1 聆聽他人意見,表		4.主動參與遊戲,並樂於嘗試,勝不驕敗不餒。	通,積極參與遊戲。	活動二: 拍到 2 個以上的質因數	2.質因數快	
		達自我觀點,並能與他		5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限		1.學生以 3~4 人為 1 組。	手(熟悉	
		人討論。		制。		2. 先將 1~120 數字卡中 1 2,3,5,7 數字卡抽出放桌上圍	數).pdf	
第(6)		健2c-Ⅲ-3 表現積極參與、接				成 1 圏。		
週	質 因	受挑戰的學習態度 性 E3				3. 先將 6 的所有倍數挑出來成為得分補充卡,其他數		
-	數 快	性 E.5 覺察 性別角色的刻板印象了				字卡混合洗牌後,面朝上放在桌上成為題目卡。		7
第(12)	手 拍	解家庭、學校與職業的分工,				4.題目卡翻開同時,所有人搶拍翻出的數字的質因數		
週	411	不應受性別的限制。				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。		

		· III 2/4m 应 it it 上 it 上 L	1 11 4 4	1 4 四 知 却 从 1 儿 丁 左 勒 儿 床 四	1 朗 1 从 加 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	4.4. no 6.4.13	1回事以					
		數 r-III-3/觀察情境或模式中	1. A4白紙	1.能理解數線上的正負數的應用。	1.學生能夠進行正負數的加減計算。	活動一:暖身練習	1.圖畫紙					
		的數量關係,並用文字或符	2. 躲避球	2.能仔細專注聆聽楚越舟戰遊戲規則。	2.學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。	1.認識數線上的正負數。	2.著色工具					
		號正確表述,協助推理與解	3. 楚越舟戰規	3.能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。	3.每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事項。	活動二:躲避球大作戰	3.楚越舟戰					
		題。	則影片	4.積極參與遊戲,覺察自我與他人溝通方式,	4.每組學生能用積極且友善的態度與他人溝	1.在紙上寫下 0~8,-1~-8 的數字,在地上畫出一條筆						
		語 1-Ⅲ-1/能夠聆聽他人的發		5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限		直的直線,依序將寫好的數字均分的放在直線上。(東	影片					
		言,並簡要記錄。	遊	制。	5.每組學生能運用正負數的加減計算,以正確	方〔0→8〕,西方〔0→-8〕。)	https://www					
		語 2-Ⅲ-5/把握說話內容的主			方式進行楚越舟戰桌遊。	2.東方的終點(數字 8),西方的終點(數字-8),都會放上	.youtube.co					
第(13)		題、重要細節與結構邏輯。			6.藉由與同學之間同心協力進行桌遊,體驗合	一顆躲避球。	m/watch?v=					
週	楚	語 2-Ⅲ-7/與他人溝通時能尊			作的重要性和成就感。	3.比賽分成甲、乙兩組。	5PK6I0tGjn					
-	越	重不同意見。				4.兩組別先各派一人,數字 0 為起始點,猜拳贏的學生	UndITTiH	8				
第(20)	舟戦	性 E3				可以走一格。(一組學生行進方向為東方,另一組學生	G0	O				
週	7%	覺察性別角色的刻板印象了				行進方向則為西方。)						
76		解家庭、學校與職業的分工,不應受性別的限制。				5.每結束一回合的猜拳,換下一位學生進行猜拳。						
		个.怎文任 <u></u> 例的限制。				6.最先拿到躲避球的組別獲勝。						
						活動三:楚越舟戰						
						1.老師詳細說明「楚越舟戰」的遊戲規則。						
						2.將學生分為四人一組。						
						3.每位學生先發五張手牌,依照牌面上的效果進行遊						
						戲。						
						4.船最先到達30,越國獲勝;最先到達-30,楚國獲勝。						
		各校可視需求自行增減表格										
教材	才來源	□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	■無 融入資訊科技教學內容										
科技	 大學內容	□有 融入資訊科技教學內容	共()節 (以達	e結資訊科技議題為主)								
		※身心障礙類學生: □無	有-智能障礙()	人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行	· 「填入類型/人數)							
		※資賦優異學生: ☑無 □有・	-(自行填入類型/人	數,如一般智能資優優異2人)								
		※課程調整建議(特教老師填)	寫):									
		1.學習內容:大多數教學內容均可依照教師所編制內容進行,但若學生在學習上有極大困難,可考慮進行進行減量、簡化、分解、替代。										
.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	.學生課程調	1.字首內各.人夕數教學內各均可依照教師所編制內各進行,但若學生任學首上有極入困難,可考慮進行進行減量、簡化、另解、皆代。 2.學習歷程:請在教學時,多由教師先提供舊經驗與範例的連結,再將教材以小份量呈現進行教學,最後特別注意學生的個別練習是否有效率。										
	整	一一一日止任明仁权于的一夕日	4 1人丁八伙八百兴歌	·>·+u以时处四 11加权们《小川里工况处门权士·取役何尔	对10~心于工时 同内《P·目尺日分双十二							
					特教老師姓名:黃以琳							
					普教老師姓名:徐庭薌							

埴表説明

1. 第一類課程需跨領域,以主題/專題/議題的類型,進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習

- 2. 第四類其他類課程,在同一份設計中可以依照不同的週次需要,複選多種內容。例如:1-4週為班級輔導,5-7週為自治活動,8-10週為班際交流,11-14週為戶外教育,15-20週為班級輔導。
- 3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育,以上三項議題至少需選擇一項,其他議題則是自由選擇。

三、嘉義縣社團國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡,本課程是否實施混齡教學:是 (_五_年級和 六_年級)否□

年級		高 年級	年級言 主題?	· · ·	桌遊			課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/下學	≟期
符合 彈性課程 類型	選第二	類 ■社團課程	望 □技藝課程	程 文/新住民	□專題 □議題 .語文□服務學習 領域補救教學(可	□戶外教育□班際或校際交流□自治活 ·以複選)	動□班級輔導					
學校願景	一人一人	人文 科技 活	力		與學校願景呼應 之說明	 1. 藉由「做中學習、」「操作學習」、 2. 透過探索學習、實作學習,培養學生與 	_					
總綱核心素を												
議題融	<mark>*應</mark>	<u>★入</u> 性別平	- 等教育 □安	<mark>全教育(交</mark>	通安全) □戶外	教育(至少擇一) 或 □其他議題	<mark>(非必選)</mark>					
融入議場實質內沒	/6 //	性别角色的刻	板印象,了解	军家庭、學	校與職業的分工	-,不應受性別的限制。		力。				
教學 進度	單元名稱	領域學 /議題實		自訂 學習內		學習目標	表現任務 (學習評量)				教學資源	節數

	邏輯客	數 r-III-3 觀察情境或模式中	1.網路數學小遊	1.能觀察怎樣解題題目情境中的數量,並用算式紀錄	1.學生能聆聽老師規則,進行遊戲並找出	活動一: 挑戰找規律	1.https://ww	5
第(1)	2113	的數量關係,並用文字或符	戲	2.能找出規律並將解題方法紀錄於小白板	題目中的規律	1 老師將學生分成 2-4 小組,發下小白板,以利各組計算	w.primaryg	
週		號正確表述,協助推理與解	primarygame	3.學生能參與活動,互相討論、合作,完成解題目標	2.每組能至少寫出兩個解題方法紀錄於小	或寫下解題過程	ames.com/p	
_		題。	遊戲學校	4.學生發表解題策略時能把握說話內容的主題、重要細	自板	2、老師開啟 primarygame、遊戲學校連結,讓學生挑戰找	atterns/ques	
第(5)		綜 2b-III-1 參與各項參與各項	2.邏輯客桌遊規	節。	3.學生能參與活動,互相討論	規律題目。	tion1.htm	
週		活動,適切表現自己在團體	則說明	5.學生能仔細聆聽邏輯客 APP 動畫解題,了解	4.各組至少發表一個解題重要細節的解題		2.http://gam	
		中的角色,協同合作達成	3.小白板	6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	策略	活動二: 挑戰邏輯客	eschool.cc/p	
		共同目標。	4.平板	制。	5.細聆聽邏輯客 APP 動畫解題,學會不會	 1.老師講解遊戲規則,並將學生分組挑戰	uzzle/select	
		語 2-Ⅲ-5 把握說話內容的主			的題目	 2.老師發下小白板,以利各組計算或寫下解題過程	ed/c25/?o=d	
		題、重要細節與結構邏輯。				 3.紙牌上的謎題的學生即可獲的該卡片,獲得愈多卡片者	ate&p=1	
		語 1-Ⅲ-4 結合科技與資訊,				獲勝。	2.邏輯客桌	
		提升聆聽的效能。				 4.用邏輯客 APP 掃描牌卡,觀賞動畫解題!	遊規則說	
		性 E3					明	
		覺察 性別角色的刻板印象了					http://usnoo	
		解家庭、學校與職業的分工,					py.blogspot.	
		不應受性別的限制。					com/2016/1	
							2/logic-car	
		數 n-III-4/理解約分、擴分、	1.奶油還是派規	1.能理解約分、擴分、通分的意義。	1.學生能正確進行異分母分數的加減計	活動一:暖身練習	1.奶油還是	
		通分的意義,並應用於異分	則影片	2.能仔細專注聆聽奶油還是派遊戲規則。	第 。	1.異分母分數的加減法練習。	派遊戲規	
		母分數的加減	2.奶油還是派桌	3.能清晰且正確說出遊戲規則及重要細節與邏輯。	2.學生能專注聆聽老師解說遊戲規則。	活動二:分數牆	則	
		語 1-Ⅲ-1/能夠聆聽他人的發	遊	4.積極參與遊戲,覺察自我與他人溝通方式,並尊重他	3.每組學生能清楚表達遊戲規則及注意事	1.將「分數牆」背面黏上磁鐵。	https://www	
		言,並簡要記錄。		人的意見。	項。	2.學生分成兩組,每一回合各派一名學生進行比賽。	.youtube.co	
		語 2-Ⅲ-5/把握說話內容的主		5.能與同隊組員,協同合作完成目標。	4.每組學生能用積極且友善的態度與他人	3.請學生從「分數牆」中將長度一樣的分數找出來,並黏	m/watch?v=	
		題、重要細節與結構邏輯。		6.透過奶油還是派遊戲熟練異分母分數的加減法應用。	溝通,使遊戲順利進行。	在黑板上,例如:1 個 1/2 和 2 個 1/4 一樣長。	YwTzBchS	
第(6)		語 2-Ⅲ-7/與他人溝通時能尊		7.能分享遊戲過程中,選擇哪一種方式的原因。	5.藉由與同學之間同心協力進行桌遊,體	4.越快找出來並黏上黑板的組別可獲得一分,整個比賽結	Ikk	
週	要 奶	重不同意見。		8 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的	驗合作的重要性和成就感。	束後統計分數,最高分組別獲勝。	2.小白板	
_	油温	綜 2b-III-1/參與各項活動,		限制。	6.每組學生能運用異分母分數的加減計	活動三:奶油還是派	3.白板筆	7
第(12)	退是	適切表現自己在團體中的角			算,以正確方式進行遊戲。	1.任選一學生為起始玩家,選擇其中一疊派,依順時針方	4.計分板	
週	派	色,協同合作達成共同目			7.學生能分享遊戲獲勝的關鍵,並且反思	向排成一個大圓派。		
		標。			在哪方面的決策出現失誤。	2.起始玩家將大圓派進行分派,須分成最多等同玩家人數		
		健 2c-III-3/表現積極參與、接				份數。		
		受挑戰的學習態度。				3.由起始玩家左手邊的玩家開始,可以拿走一份派,然後		
		性 E3				選擇吃掉其中幾塊派及保留其中幾塊派,或者不拿任何一		
		覺察性別角色的刻板印象了				份派,將先前收集的一種派全部吃掉。		
		解家庭、學校與職業的分工,				4.當五個大圓派皆分配完成後,遊戲就結束了,玩家們各		
		不應受性別的限制。				自計算獲得的分數		

		數 n-III-11 認識量的常用單位	1. 動物知識線	1.能專心聆聽相關動物介紹,從圖表的資料,回答老師	1.每生能仔細聆聽老師的提問,並至少回	活動一:動物知識線	1.動物知識				
		及其換算,並處理相關的應	遊戲規則	的提問	答一個問題	1、教師將卡牌平放在桌上,請學生發表自己對這些動物的	線遊戲規				
		用問題。	2. 世界知識線	2.認識常用單位身長(公尺、公分)、體重(公克、公斤、	2.每生能知道(公尺、公分)、(公克、公斤、	認識有多少	則說明				
		數 d-III-2 能從資料或圖表的	遊戲規則	型··································	型之一母生 能知道(公人、公分)、(公兄、公介、 噸)、(日、月、年)等單位及其換算	□ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○					
			近成规则				https://mj99				
		資料數據,解決關於「可能		3.能認識世界各國國土面積Lml、國內生產總值 GDP、人	3.每組能答至少三個國家的國土面積城、	3. 老師講解遊戲規則,並將學生分 2-4 人 1 組挑戰	81168.pixne				
		性」的簡單問題。		口數或 CO2 排放量(單位為噸)等生活中常見的大單位,	國內生產總值 GDP、人口數或 CO2 排放	活動二:世界知識線	t.net/blog/p				
		社 2b-III-2 理解不同文化的特		並進一步欣賞並尊重文化的多樣性	量(單位為噸)等生活中常見的大單位,及	1.將卡牌平放在桌上,介紹卡牌上每個國家的國土面積、	ost/1850247				
第(13)		色,欣賞並尊重文化的多樣		4.能聽懂桌遊的遊戲規則,積極參與活動,接受挑戰	一個國家的文化特點	國內生產總值、人口數或 CO2 排放量	572.世界知				
週	知	性		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	4.學生能參與活動,接受挑戰	2.老師講解規則,學生分組挑戰	識線遊戲				
-	識線	健 2c-Ⅲ-3 表現積極參與、		制。		活動三:桌遊好好玩	規則說明	8			
第(20)	遊 戲	接受挑戰的學習態度				學生入班推廣桌遊,將玩過的數學桌遊介紹給其他班級,	http://www.				
週	1974	性 E3				並帶領不同班級學生體驗桌遊。	gokids.com.				
		覺察性別角色的刻板印象了					tw/tsaiss/go				
		解家庭、學校與職業的分工, 不應受性別的限制。					kids/CARD				
		个應文性別的限制。					LINE%20G				
							LOBETRO				
							TTER%20				
							%20ruleboo				
							k%20%20C				
							NT.pdf				
		各校可視需求自行增減表格									
教材	才來源	□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	上否融入資	■無 融入資訊科技教學內容									
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)							
		※身心障礙類學生: □無	有-智能障礙()人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自	行填入類型/人數)						
		※資賦優異學生: ☑無 □有-	(自行填入類型/人	數,如一般智能資優優異2人)							
		※課程調整建議(特教老師填寫):									
特粉電力	ミ學生課程	《淋程調查是職(行教老師俱為)· 1.學習內容:大多數教學內容均可依照教師所編制內容進行,但若學生在學習上有極大困難,可考慮進行進行減量、簡化、分解、替代。									
	(子工) (本) 問整										
Ψ,	4 JE	2.学貿歷程:請在教學時,多由	教帥 无提供售經驗	與範例的連結,再將教材以小份量呈現進行教學,最後特別	汪惠学生的個別練智定否有效率。						
		İ									
					特教老師姓名:黃以琳						

填表說明:

- 4. 第一類課程需跨領域,以主題/專題/議題的類型,進行統整性探究設計;且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習
- 5. 第四類其他類課程,在同一份設計中可以依照不同的週次需要,複選多種內容。例如:1-4週為班級輔導,5-7週為自治活動,8-10週為班際交流,11-14週為戶外教育,15-20週為班級輔導。

6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育,以上三項議題至少需選擇一項,其他議題則是自由選擇。