

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			課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)								
學校 願景	樂學 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」、「探索學習」激發學生學習動機。 2. 透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。					
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。					
議題融入	*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(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	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 說明:								
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	撲克牌分數倍	數n-III-5/理解整數相除的分數表示的意義。 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。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 遊戲規則 2. 撲克牌桌遊	1. 能理解整數相除的分數應用。 2. 仔細專注聆聽遊戲規則。 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，並尊重他人的意見。 5. 透過撲克牌遊戲熟練分數倍。 6. 能分享自己的致勝策略。 7. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1. 學生進行分數倍的計算練習。 2. 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。 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。 5. 每組學生能運用倍數、分數倍計算，以正確方式進行遊戲 6. 學生能分享自己獲勝的秘訣或策略。	活活動一:暖身練習 1. 分數倍的計算練習。 活動二:分數倍 1. 老師詳細說明遊戲規則。 2. 進行學生分組，分成兩人一組去比賽。 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。 (2)兩人將自己的一條龍充分洗牌之後，擺放在桌上。 (3)每人分別從自己的牌組中抽出一張撲克牌，同時開牌。 4. 學生用分數倍回答攤開牌組之間的倍數關係。 活動三:超級比一比 1. 進行「小數是大數」的幾倍遊戲。 2. 進行「大數是小數」的幾倍遊戲。 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。	1. 撲克牌 2. 小白板 3. 白板筆 4. 計分板	5
----------------------	---------------	--	--------------------------------	--	---	---	---	----------

第(6)週 - 第(12)週	質因數快手拍	語 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 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。 社 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，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 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1. 矩形圖 2. 數字卡 120 張	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。 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。 5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	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 2.學生能熟練 1-120 的質因數 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。	活動一:找質數 1.將 1-120 數字卡印成 10*12 的矩形圖卡每生一張。 2..請學生將矩形圖卡上 2、3、5、7 的倍數劃掉。 3.請學生回答矩形圖上剩下的數字有哪些。(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。	.http://mathwei.blogspot.com/2018/05/blog-post_12.htm 2.質因數快手 (熟 悉 數).pdf	7
-----------------------	---------------	---	-----------------------------------	---	--	--	---	----------

第(13)週-第(20)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。 性 E3 覺察 性別角色的刻板印象 了解 家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	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， 5. 覺察 男女利用資訊科技 表達 其想法，不應受性別的限制。	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。 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。 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。	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。 3.比賽分成甲、乙兩組。 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。) 5.每結束一回合的猜拳，換下一位學生進行猜拳。 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。	1.圖畫紙 2.著色工具 3.楚越舟戰遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?v=5PK6IOtGjnUndITTiHG0	8
		各校可視需求自行增減表格						
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-智能障礙()人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※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。 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。 特教老師姓名：黃以琳 普教老師姓名：徐庭薌						

填表說明：

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	年級課程 主題名稱	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	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 第二類 ☒ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)								
學校 願景	樂學 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」、「探索學習」激發學生學習動機。 2.透過探索學習、實作學習，培養學生解決問題，活用經驗於生活中的能力。					
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。					
議題融入	*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(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	性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 說明:								
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	邏輯客	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。 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。 語 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 語 1-III-4 結合科技與資訊，提升聆聽的效能。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1.網路數學小遊戲 primarygame、遊戲學校 2.邏輯客桌遊規則說明 3.小白板 4.平板	1.能觀察怎樣解題題目情境中的數量，並用算式紀錄 2.能找出規律並將解題方法紀錄於小白板 3.學生能參與活動，互相討論、合作，完成解題目標 4.學生發表解題策略時能把握說話內容的主題、重要細節。 5.學生能仔細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，了解 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.學生能聆聽老師規則，進行遊戲並找出題目中的規律 2.每組能至少寫出兩個解題方法紀錄於小白板 3.學生能參與活動，互相討論 4.各組至少發表一個解題重要細節的解題策略 5.細聆聽邏輯客 APP 動畫解題，學會不會的題目	活動一：挑戰找規律 1 老師將學生分成 2-4 小組，發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程 2、老師開啟 primarygame、遊戲學校連結，讓學生挑戰找規律題目。 3、請學討論如何找出規律題答案，發表解題策略或想法。 活動二：挑戰邏輯客 1.老師講解遊戲規則，並將學生分組挑戰 2.老師發下小白板，以利各組計算或寫下解題過程 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。 4.用邏輯客 APP 掃描牌卡，觀賞動畫解題！	1.https://www.primarygames.com/patterns/question1.htm 2.http://gameschool.cc/puzzle/selected/c25/?o=date&p=1 2.邏輯客桌遊規則說明 http://usnootpy.blogspot.com/2016/12/logic-car	5
第(6)週 - 第(12)週	要奶油還是派	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 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。 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。 健 2c-III-3/表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	1.奶油還是派規則影片 2.奶油還是派桌遊	1.能理解約分、擴分、通分的意義。 2.能仔細專注聆聽奶油還是派遊戲規則。 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，並尊重他人的意見。 5.能與同隊組員，協同合作完成目標。 6.透過奶油還是派遊戲熟練異分母分數的加減法應用。 7.能分享遊戲過程中，選擇哪一種方式的原因。 8. 覺察男女利用資訊科技表達其想法，不應受性別的限制。	1.學生能正確進行異分母分數的加減計算。 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。 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。 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。 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。	活動一：暖身練習 1.異分母分數的加減法練習。 活動二：分數牆 1.將「分數牆」背面黏上磁鐵。 2.學生分成兩組，每一回合各派一名學生進行比賽。 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。 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。 活動三：奶油還是派 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。 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。 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。 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	1.奶油還是派遊戲規則 https://www.youtube.com/watch?v=YwTzBchSIkk 2.小白板 3.白板筆 4.計分板	7

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。