**南投縣新豐國民小學 109學年度校訂課程計畫**

【第一學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱/類別 | 新豐愛玩課/學校特色 | 年級/班級 | 六年級/甲、乙班 |
| 教師 | 林金錐 | 上課節數/時段 | 16節 |

|  |
| --- |
| 設計理念：新豐的學生個性活潑，喜歡活動式課程，由學力檢測結果發現學生的數學學習表現較弱，為強化數學補救，提升學生的學習興趣，同時活化教學策略，因此，設計一系列桌遊課程，希望透過遊戲讓學生喜歡學習，同時讓同儕之間能相互學習，加深學習精熟度，考量整學期都是數學桌遊為免乏味，穿插其他領域的桌遊讓本課程更新鮮有趣，同時授課教師能依據該班級學生的學習表現，隨時更動遊戲內容及深度，服膺新豐願景多元創新的課程設計理念。課程目標：1. 透過桌遊進行另類的學習補強。2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。3. 透過輕鬆的桌遊遊戲，將課堂上的小客人拉近學習領域中。 |
| 教學進度 | 教學重點 | 評量方式 | 議題融入/跨領域(選填) | 備註 |
| 週次 | 日期 | 單元/主題名稱 |
| 一 | 8月28日至8月29日 | 拍質因數快手 | 1. 以數字卡結合桌遊的搶拍活動，提升學生的學習興趣。
2. 透過遊戲活動，提升學生對120以內質數與 2,3,5,7倍數的辨識能力。

3.能從拍出質因數的活動，學習簡單的因式分解。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 二 | 8月30日至9月5日 | 倍數賓果遊戲 | 1. 以數字卡及骰子結合賓果連線遊戲，提升學生的學習興趣
2. 透過遊戲活動，提升學生對 120 以內質數與2,3,5,7,11倍數的辨識能力。
3. 能 透過找倍數的遊戲活動，熟悉120以內質數與合數，以及簡單 的因數與倍數應用。
 | 實作評量 | 數學 |  |
| 三 | 9月6日至9月12日 | 「分」爭不斷 | 運用擴、約分，進行對不同分母的真分數比大小。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 四 | 9月13日至9月19日 | YES OR NO | 藉由提問的方式，進行因數與倍數的練習。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 五 | 9月20日至9月26日 | 數字接龍 | 用數字卡套用撲克牌的排七桌遊遊戲規則，設計數字排序接龍的活動，提升學生學習興趣。透過遊戲活動，熟練向上數及倒數的序數數數，並從中培養數感學生集中注意力、培養反應力及策略運用能力。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 六 | 9月27日至10月03日 | 同分母分數合1 | 用分數撲克牌結合桌遊遊戲，設計 同分母分數合1的簡單配對活動，提升學生的學習興趣。透過 同分母分數合 1 的配對遊戲活動，加強對 分數意義的理解。透過遊戲活動，提升學生對於分數的數感。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 七 | 10月04日至10月10日 | 分數、小數抽鬼牌 | 用分數、小數牌結合撲克牌抽鬼牌遊戲活動，提升學生的學習興趣。透過遊戲 熟練分數分母為10和20的和一位小數二位小數的互換。透過遊戲活動，提升學生對於小數的數感。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 八 | 10月11日至10月17日 | 多方塊遊戲-多方塊的兄弟姊妹們 | 「多方塊」(Polyminoes)是一數學名詞，它是一些將數個單位正方形以邊對邊方式連接而成的幾何形狀。透過「多方塊」中的五方塊設計遊戲，建立學生面積概念。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 九 | 10月18日至10月24日 | 多方塊遊戲-古老的玩法 | 「多方塊」(Polyminoes)是一數學名詞，它是一些將數個單位正方形以邊對邊方式連接而成的幾何形狀。透過「多方塊」中的五方塊設計遊戲，建立學生面積概念。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 十 | 10月25日至10月31日 | 多方塊遊戲-圍油田賺大錢過關遊戲 | 「多方塊」(Polyminoes)是一數學名詞，它是一些將數個單位正方形以邊對邊方式連接而成的幾何形狀。透過「多方塊」中的五方塊設計遊戲，建立學生面積概念。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 十一 | 11月01日至11月07日 | 多方塊遊戲-圍油田賺大錢過關遊戲 | 「多方塊」(Polyminoes)是一數學名詞，它是一些將數個單位正方形以邊對邊方式連接而成的幾何形狀。透過「多方塊」中的五方塊設計遊戲，建立學生面積概念。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 十二 | 11月08日至11月14日 | 多方塊遊戲-多方塊見縫穿針占領地遊戲 | 「多方塊」(Polyminoes)是一數學名詞，它是一些將數個單位正方形以邊對邊方式連接而成的幾何形狀。透過「多方塊」中的五方塊設計遊戲，建立學生面積概念。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 十三 | 11月15日至11月21日 | 語詞心臟病 | 認識名詞、動詞、地方副詞的詞性，並能將這些語詞串聯成句子，加強句型架構能力。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 十四 | 11月22日至11月28日 | 語文接龍 | 寫出一個關鍵字，讓學生接寫相關的語詞。寫出一個關鍵語詞，讓學生從該語詞最後一個字接上一個語詞。寫出一個語詞，學生接寫相同詞性或意思的語詞。透過遊戲提升學生學習語文的興趣。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 十五 | 11月29日至12月05日 | 故事接龍 | 學生分組，老師給一個故事的開端，讓學生分組接寫故事，每個組員都必須接一句，完成一個情境。分組上台表演出他們設計的情境。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 十六 | 12月06日至12月12日 | 比手畫腳猜成語 | 將本學期國語課本中的成語集結成題卡。學生分組競賽，將成語用比手畫腳的方式表現出來，讓隊友猜。隊友必須將答案寫在白板上，完全正確即得分。 | 實作評量 | 語文 |  |

【第二學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱/類別 | 新豐愛玩課/學校特色 | 年級/班級 | 六年級/甲、乙班 |
| 教師 | 林金錐 | 上課節數/時段 | 10節 |

|  |
| --- |
| 設計理念：新豐的學生個性活潑，喜歡活動式課程，由學力檢測結果發現學生的數學學習表現較弱，為強化數學補救，提升學生的學習興趣，同時活化教學策略，因此，設計一系列桌遊課程，希望透過遊戲讓學生喜歡學習，同時讓同儕之間能相互學習，加深學習精熟度，考量整學期都是數學桌遊為免乏味，穿插其他領域的桌遊讓本課程更新鮮有趣，同時授課教師能依據該班級學生的學習表現，隨時更動遊戲內容及深度，服膺新豐願景多元創新的課程設計理念。課程目標：1. 透過桌遊進行另類的學習補強。2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。3. 透過輕鬆的桌遊遊戲，將課堂上的小客人拉近學習領域中。 |
| 教學進度 | 教學重點 | 評量方式 | 議題融入/跨領域(選填) | 備註 |
| 週次 | 日期 | 單元/主題名稱 |
| 一 | 2月17日至2月20日 | 數字魔方 | 透過簡單數字設計數字遊戲。提升學生對數字的敏感度。提高學生學習數學的興趣。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 二 | 2月21日至2月27日 | 玩玩拉密 | 訓練學生的邏輯思考與觀察能力，讓數學課更輕鬆、在遊戲中學習。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 三 | 2月28日至3月6日 | 玩玩拉密 | 訓練學生的邏輯思考與觀察能力，讓數學課更輕鬆、在遊戲中學習。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 四 | 3月7日至3月13日 | 玩玩數讀 | 訓練學生的邏輯思考與觀察能力，讓數學課更輕鬆、在遊戲中學習。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 五 | 3月14日至3月20日 | 玩玩數讀 | 訓練學生的邏輯思考與觀察能力，讓數學課更輕鬆、在遊戲中學習。 | 實作評量 | 數學 |  |
| 六 | 3月21日至3月27日 | 情緒探險家 | 快速辨識出情緒正向情緒配對適合事件卡負向情緒配對適合事件卡 | 實作評量 |  |  |
| 七 | 3月28日至4月3日 | 解題玩家(1) | 將學生分組，各組設計一張迷宮圖。老師則設計題卡。(題目內容可以是各領域的學習內容)。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 八 | 4月4日至4月10日 | 解題玩家(2) | 將迷宮圖卡互相交換。各組每位學生輪流抽牌，並回答問題，正確前進三步，錯誤後退兩步。(學生可兩兩配對參加，也可個別參加)最先逃出迷宮者勝利。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 九 | 4月11日至4月17日 | 解題玩家(1) | 將學生分組，各組設計一張迷宮圖。老師則設計題卡。(題目內容可以是各領域的學習內容)。 | 實作評量 | 語文 |  |
| 十 | 4月18日至4月24日 | 解題玩家(2) | 將迷宮圖卡互相交換。各組每位學生輪流抽牌，並回答問題，正確前進三步，錯誤後退兩步。(學生可兩兩配對參加，也可個別參加)最先逃出迷宮者勝利。 | 實作評量 | 語文 |  |

註:

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成，僅供學校參考利用。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 若有單元需二週以上才能完成教學，可合併週次/日期部分之內涵。
4. 本表格灰底部分皆以一年級為舉例，倘二至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。