

南投縣主題式教學設計教案格式

一、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

一、認識音樂劇

音樂與表演藝術的鑑賞需要從小開始紮根，音樂劇在近年來受到大家的歡迎，比起傳統西方歌劇，音樂劇的旋律朗朗上口，演唱音樂劇的不但是歌手，還是演員、舞者，集十八般武藝於一身，如同流行歌曲明星般的耀眼(事實上，也常由流行歌手或一線演員擔任)。音樂劇在議題內容上，掌握現今社會脈動及流行趨勢，在音樂及舞蹈方面，結合較為流行的曲風舞蹈，通俗易懂，因此受到大眾的接受及喜愛。期望藉由此次社團循環課程，帶領學生初步探究音樂劇，引起學生的興趣，使之喜愛音樂及劇場，並期許學生日後有機會進到劇場裡，現場欣賞音樂劇。

藝術的本質之一，即是記錄生活，戲劇比起其他藝術，更是如此，音樂劇是包藏在動人音樂及華麗劇場下，展現創作者最富有靈魂一面，也因此，劇情的內容在深究之下，或多或少，也會探討現今的社會議題，又或探索生命的本質，因此，音樂劇能夠藉由劇場，開拓學生的視野，認識到這個世界及社會的多元樣貌，並進一步思索生命及社會。再者，西方音樂劇經常在世界各地巡迴演出，是世界性的表演與共同話題之一，了解西方音樂劇的內容，在某方面也有助於與國際友人交流和談話，有助於與世界接軌、增進人際關係。

特別選擇〈貓〉、〈歌劇魅影〉、〈真善美〉、〈鐘樓怪人〉…等劇，不但音樂優美，劇情動人，還可以探討包裹在音樂劇劇本之下的，關於人學探索、終極關懷、價值思辯、生命意義追尋、民族主義、世界霸權、性別權力、外籍移民及移工、偷竊犯罪、更生人……等議題融入。

二、古詩心賞

藉由各類文本的閱讀欣賞與創作，激發創意，開拓生活視野，培養反省、思辨與批判的能力，健全人我關係，體會生命意義，理解並尊重多元文化，關懷當代環境，開展國際視野。

三、數學遊戲

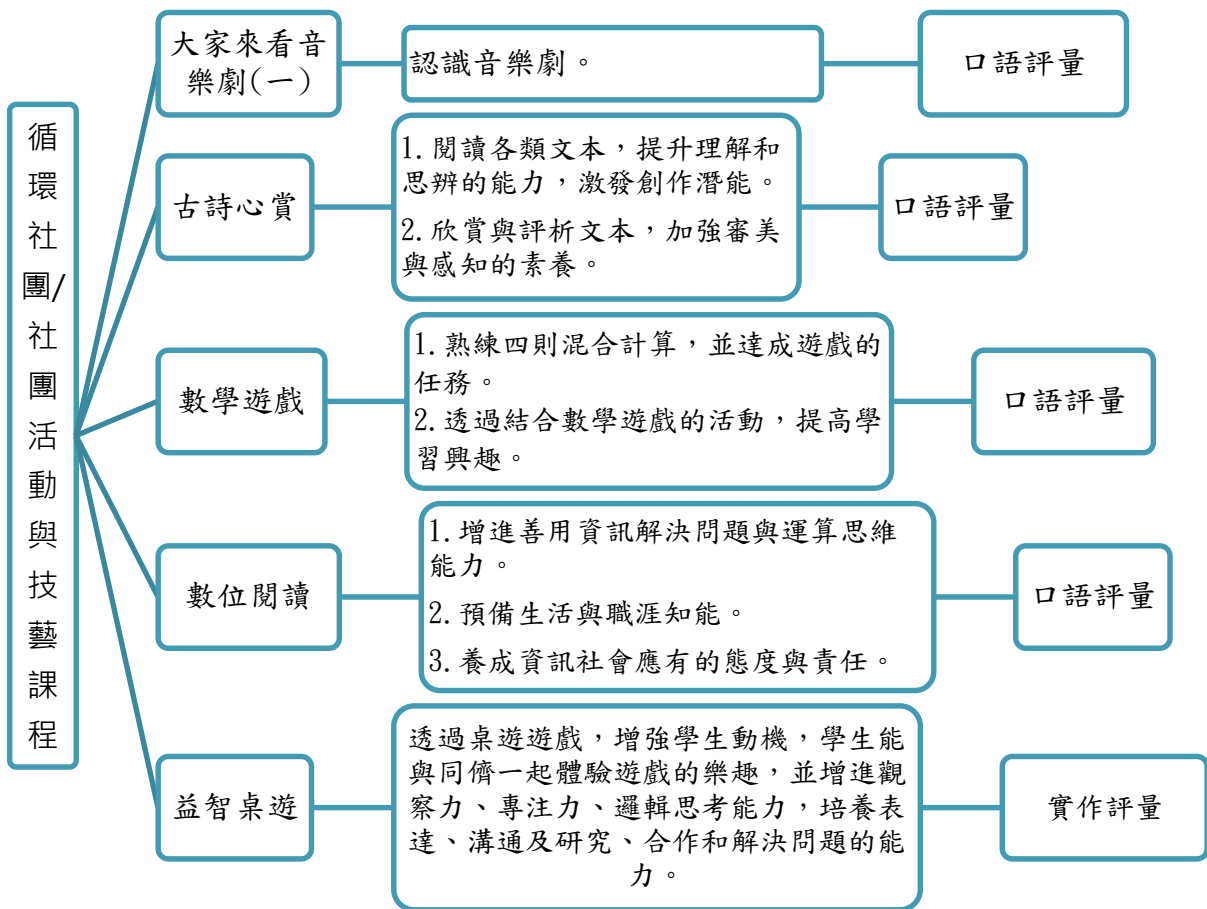
透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。

四、數位閱讀

隨科技發展便捷，資訊時代設備使用是必被能力，因此用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行閱讀思考，溝通表達、與合作共創，並建立資訊社會中公民應有的態度與責任，以滿足資訊時代中生活與職涯之需求。

五、益智桌遊

透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。



二、課程目標

(一)大家來看音樂劇(一)

認識音樂劇

(二)古詩心賞

1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。
2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。

(三)數學遊戲

1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。
2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。

(四)數位閱讀

1. 增進善用資訊解決問題與運算思維能力。
2. 預備生活與職涯知能。
3. 養成資訊社會應有的態度與責任。

(五)益智桌遊

1. 了解個人特質、興趣與環境。
2. 養成生涯規劃知能。
3. 發展洞察趨勢的敏感度。
4. 發展生涯應變的行動力。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(□主題□專題□議題)探究課程	設計者	五年級團隊
實施年級	五年級/1-6班	總節數	每週1節，21週，共21節
主題名稱	循環社團/社團活動與技藝課程		
設計依據			
核心素養	總綱	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> <p>E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。</p>	
	領綱	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>綜-E-B3</p>	

		<p>覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>綜-E-C2</p> <p>理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>藝-E-B3</p> <p>善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3</p> <p>體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
與其他領域/科目的連結		國語文、數學、藝術、綜合活動
議題融入	實質內涵	<p>(1)國際素養/ (2)培養探索生命根本課題的知能。發展生命意義與目的的正向價值觀。 (3)性別權力關係與互動</p>
	所融入之單元	多元教育、資訊教育、國際教育
教材來源		自編
教學設備/資源		電腦、投影機、紙、色筆

各單元與學習目標

單元名稱	學習重點		學習目標
單元一 認識音樂劇	學習表現	藝-E-B3善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C3體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。	認識音樂劇
	學習內容	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。	
單元二 古詩心賞	學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。 2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。
	學習內容	Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	

單元三 數學遊戲	學習表現	r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	1. 熟練四則混合計算,並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動,提高學習興趣。
	學習內容	R-5-2 四則計算規律(II):乘除混合計算。「乘法對加法或減法的分配律」。將計算規律應用於簡化混合計算。熟練整數四則混合計算。	
單元四 數位閱讀	學習表現	語文領域-國語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣,尊重對方的發言。 1-II-4 根據話語情境,分辨內容是否切題,理解主要內容和情感,並與對方互動。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧,豐富表達內容。 6-III-3 掌握寫作步驟,寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	1.預備生活與職涯知能。 2. 開展多元閱讀素養
	學習內容	語文領域-國語文 Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	
單元五 益智桌遊	學習表現	綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	1.了解個人特質、興趣與環境。 2.養成生涯規劃知能。 3.發展洞察趨勢的敏感度。 4.發展生涯應變的行動力。
	學習內容	綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決	

教學單元設計格式(說明版)

一、教學設計理念

音樂與表演藝術的鑑賞需要從小開始紮根，音樂劇在近年來受到大家的歡迎，比起傳統西方歌劇，音樂劇的旋律朗朗上口，演唱音樂劇的不但是歌手，還是演員、舞者，集十八般武藝於一身，如同流行歌曲明星般的耀眼(事實上，也常由流行歌手或一線演員擔任)。音樂劇在議題內容上，掌握現今社會脈動及流行趨勢，在音樂及舞蹈方面，結合較為流行的曲風舞蹈，通俗易懂，因此受到大眾的接受及喜愛。期望藉由此次社團循環課程，帶領學生初步探究音樂劇，引起學生的興趣，使之喜愛音樂及劇場，並期許學生日後有機會進到劇場裡，現場欣賞音樂劇。

藝術的本質之一，即是記錄生活，戲劇比起其他藝術，更是如此，音樂劇是包藏在動人音樂及華麗劇場下，展現創作者最富有靈魂一面，也因此，劇情的內容在深究之下，或多或少，也會探討現今的社會議題，又或探索生命的本質，因此，音樂劇能夠藉由劇場，開拓學生的視野，認識到這個世界及社會的多元樣貌，並進一步思索生命及社會。再者，西方音樂劇經常在世界各地巡迴演出，是世界性的表演與共同話題之一，了解西方音樂劇的內容，在某方面也有助於與國際友人交流和談話，有助於與世界接軌、增進人際關係。

特別選擇〈貓〉、〈歌劇魅影〉、〈真善美〉、〈鐘樓怪人〉…等劇，不但音樂優美，劇情動人，還可以探討包裹在音樂劇劇本之下的，關於人學探索、終極關懷、價值思辯、生命意義追尋、民族主義、世界霸權、性別權力、外籍移民及移工、偷竊犯罪、更生人……等議題融入。

二、教學單元設計

主題	循環社團	設計者	陳育胤	
實施年級	五上	總節數	共_4 節，_40 分鐘	
單元名稱	認識音樂劇(1)			
設計依據				
學習重點	學習表現	藝-E-B3善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C3體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。	核心素養	B3 藝術涵養與美感素養
	學習內容	E-B3 ● 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		

議題融入	學習主題	(1)國際教育/(2)生命教育/ (3)性別平等教育		
	實質內涵	(1)國際素養/ (2)培養探索生命根本課題的知能。發展生命意義與目的的正向價值觀。 (3)性別權力關係與互動		
與其他領域/科目的連結		藝術與人文		
教材來源		自編		
教學設備/資源		投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。		
學生經驗分析		學生能發表自我感想，分析影片訊息的能力。		
學習目標				
● 認識音樂劇				
教學活動設計(第一節)				
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式	
<p>一、引起動機： 影片：音樂劇〈貓〉片段。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 教師提問並解說：</p> <p>(1)在影片中，看到什麼特別有印象的？</p> <p>(2)音樂劇和歌劇的異同？</p> <p>2. 投影片播放並解說：</p> <p>(1)劇院外觀及內在(特別介紹:百老匯及倫敦西區劇院)</p> <p>(2)音樂劇的角色，裝容，布景，選角，音樂，特效…等。</p> <p>三、總結活動：教師詰問，和學生共同歸納出「音樂劇的定義」。</p> <p>-----第一節 課堂結束-----</p>		<p>5</p> <p>15</p> <p>15</p> <p>5</p>	<p>學生口頭發表及提問</p> <p>學生口頭發表</p>	
教學活動設計(第二、第三節)				
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式	
<p>一、引起動機： 導讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈貓〉的部分</p> <p>2. 播放音樂劇〈貓〉開場曲〈Jellicle Song for Jellicle Cats〉，之後進行討論及解說：</p> <p>(1)演出者的服裝及化妝</p> <p>(2)各角色的特色配合其音樂。</p> <p>(3)舞台特效等。</p> <p>-----第二節 課堂結束-----</p>		<p>10</p> <p>10</p> <p>20</p>	<p>學生口頭發表及提問</p> <p>教師講解及學生口頭討論</p>	
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式	

3. 播放 <The Old Gumbie Cat>討論分析其音樂及舞蹈特性。	8	教師引導學生口頭發表
4. 播放 <Bustopher Jones> 討論其音樂及服裝特性。	8	
5. 介紹本劇名曲<回憶>及其歌詞意境。	8	
6. 播放 <Mr.Mistoffelees , the Magical cat> 討論舞台特效及其戲劇性。	8	
三、總結活動：討論觀賞<貓>劇片段的感想。 -----第三節 課堂結束-----	8	

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
一、引起動機：<真善美> (The Sound of Music) <Do Re Mi> 片段		
二、發展活動：	5	學生口頭發表及提問
1. 音樂劇及音樂電影之關係。		
2. 簡介<真善美>故事大意。(康軒版五上藝術人文課本有介紹3首本劇的曲目：<多雷咪>、<寂寞的牧羊人>、<小白花>，可搭配音樂課)	5	
3. 影片片段欣賞	10	
(1) 經典片段：父親以哨子催促孩子。孩子跟父親打招呼而掉進河裡。	15	
(2) 介紹除了課本外的本劇名曲：<So Long, Farewell>、<My Favorite Things>、<Sixteen Going On Seventeen>		學生口頭發表
三、總結活動：學生觀賞<真善美>片段的感想。 -----第四節 課堂結束-----	5	

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思
透過同儕發表聆聽他人與自身的觀點差異，並從同學的讚美與肯定，獲得成就感增強。	這樣的課程給教師帶來了對價值觀教育、社會文化、社會教育等方面的省思和挑戰。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

「真善美音樂劇」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1. 請寫出故事中的主角及配角

主角：_____

配角：_____

2. 請簡單描述主角的個性。

3. 請說明故事的背景：

4. 請寫出影片中印象最深刻的背景音樂、演奏或歌曲。

歌曲名稱：_____

劇情的內容：_____

影片情緒呈現：_____

引發的情緒共鳴或感想：

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		認識音樂劇				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
認識音樂劇	表現描述	1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 學生能上臺說明音樂劇與一班戲劇的不同。 4. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。	1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。	1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 能說出喜愛的歌曲。	1. 學生能專心觀賞影片。	未達 D級
	評分指引	1. 能專心觀賞影片。 2. 能了解影片劇情內容。 3. 能上台分享心得	1. 能專心觀賞影片。 2. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。	1. 能專心觀賞影片。 2. 能說出喜愛的歌曲。	1. 能專心觀賞影片。	未達 D級
	評量工具					
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計格式(說明版)

一、教學設計理念

古詩心賞

具備身心健全發展的素質，擁有合宜的人性觀與自我觀，同時透過選擇、分析與運用新知，有效規劃生涯發展，探尋生命意義，並不斷自我精進，追求至善。

二、教學單元設計

主題	彈性—社團		設計者	王意晴
實施年級	五年級上學期		總節數	共__4__節，__160__鐘
單元名稱	古詩心賞			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。
	學習內容	Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 ● Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		
議題融入	學習主題	<u>閱讀的態度</u>		
	實質內涵	閱 E10 中、高年級：能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	自編			
教學設備/資源	投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。			
學生經驗分析	讀過唐詩			
學習目標				
● 認識音樂劇				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	第一節 評量方式
第一節：古詩心賞—春曉 ---夜宿山寺				
一、引起動機(學習目標)				
1. 作者介紹			10"	口述
2. 題解分析				
二、發展活動(學習內容)				
1. 精熟注釋			20"	口述
2. 貫通詩意				

<p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	10”	紙筆
--	-----	----

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第二節：古詩心賞—早發白帝城 ---望廬山瀑布</p> <p>一、 引起動機(學習目標)</p> <p>1.作者介紹</p> <p>2.題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋</p> <p>2.貫通詩意</p> <p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第一節：古詩心賞—楓橋夜泊 ---暮江吟</p> <p>一、 引起動機(學習目標)</p> <p>1.作者介紹</p> <p>2.題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋</p> <p>2.貫通詩意</p> <p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第四節：古詩心賞—秋夕</p>		

<p style="text-align: center;">--飲湖上初晴後雨</p> <p>一、 引起動機(學習目標)</p> <p>1. 作者介紹</p> <p>2. 題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋</p> <p>2. 貫通詩意</p> <p>3. 賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3. 心智地圖</p> <p>4. 詩歌吟詠</p>		<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>			
<p>學生回饋</p> <p>這樣的課程設計將為學生提供一個深度了解古文之美且具有詩詞內涵的學習環境，有助於提升他們的文學基礎。</p>		<p>教師省思</p> <p>為教師針對文學探討的深入理解和省思，並促使教師思考如何通過教學活動來有效地啟發學生的思考和創造力，進而提升學習動機和能力</p>	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

「早發白帝城」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1. 「早發白帝城」，作者為：_____

2. 請將詩句寫進格子中。

2. 這首詩中，作者李白共用了哪些數字？

() () () ()

3. 請以白話文寫出詩中的意思。

4. 請畫出與詩句相關的插圖。

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
古詩心賞	表現描述	1. 能清楚流暢的背誦詩句。 2. 能清楚詳細說出詩句內容	1. 能清楚的背誦詩句。 2. 能清楚說出詩句內容	1. 能的背誦詩句。 2. 能說出詩句內容	1. 背誦詩句不流暢。	未達 D級
	評分指引	背誦與說明詩句內容均能詳細，清楚。	背誦與說明詩句內容均能清楚。	能背誦與說明詩句內容。	無法背誦完整詩句。	未達 D級
	評量工具					
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計格式(說明版)

一、教學設計理念

透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。

二、教學單元設計

主題	彈性 (循環社團)		設計者	周麗美
實施年級	五上		總節數	共 4 節，每節 40 分鐘
單元名稱	數學遊戲			
設計依據				
學習重點	學習表現	r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	核心素養	數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	● R-5-2 四則計算規律 (II)：乘除混合計算。「乘法對加法或減法的分配律」。將計算規律應用於簡化混合計算。熟練整數四則混合計算。		
議題融入	學習主題	生涯決定與行動計畫		
	實質內涵	生涯教育 E12 學習解決問題與做決定的能力。		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	自編			
教學設備/資源	投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。			
學生經驗分析				
學習目標				
1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節 一、講解遊戲規則：遊戲名稱「神算骰 part-1」 老師講解數學遊戲的規則。 1. 使用撲克牌，只使用 1-10 的數字，其他不用。 2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。 3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。 4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。			5 30	準備撲克牌、學習單、色筆

通過了解遊戲的過程，學生可以更有系統地記憶和學習四則運算的規則，因為他們可以根據其原則推測算式的意義和構造，從而正確計算。

教師可以在教學中引入更生活化的例子，來幫助學生更貼近及理解算式的意思，並引發他們的學習。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

13	16	21	2	1	3	26	13	2	19	16	17	3	7	15	2
90	24	2	29	12	4	8	15	20	40	1	20	30	10	1	12
8	3	23	1	14	7	10	2	3	31	11	27	2	53	48	24
6	22	18	40	2	21	1	21	34	16	2	24	25	5	12	16
15	12	17	11	6	13	19	32	29	24	36	13	33	18	3	14
15	25	1	43	20	30	9	5	6	14	18	1	2	43	20	24
32	2	23	3	34	21	11	2	26	7	34	32	90	11	2	1
13	4	14	24	15	16	48	6	18	17	2	23	1	10	8	30
3	21	24	33	1	25	20	19	13	4	25	15	23	33	6	12
12	29	11	7	24	15	2	53	6	40	10	12	32	1	3	27
10	30	2	6	36	3	33	8	10	16	29	17	2	18	24	16
28	13	19	20	5	18	28	17	15	21	3	33	48	15	13	28
53	15	24	1	22	12	23	6	43	8	25	4	34	30	16	1
32	2	3	16	6	11	10	3	24	6	15	1	20	11	22	33
1	16	14	48	24	9	2	25	90	2	17	35	26	1	40	18
24	17	20	2	3	4	13	5	1	25	14	19	3	15	2	16
3	11	40	18	26	15	35	2	11	3	7	36	13	10	13	22
27	1	25	23	6	30	21	1	33	16	10	34	24	1	53	2
5	90	4	19	2	12	20	8	22	24	1	12	9	25	6	3
12	35	10	3	8	6	27	13	15	17	3	18	1	15	16	33
2	14	33	16	6	11	48	4	34	23	30	53	11	10	8	26
9	43	28	15	36	18	25	24	34	5	25	6	14	3	33	1
8	11	35	21	23	2	3	30	1	40	16	25	12	35	26	17

資料來源：http://funmathexploration.blogspot.com/2019/01/blog-post_31.html

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
數學遊戲	表現描述	1. 精熟四則運算基本規則，並計算正確。	1. 理解四則運算基本規則，並計算正確。	1. 能辨認四則運算基本規則，並稍作計算。	1. 無法辨認四則運算基本規則，亦計算。	未達 D級
		能流暢處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	能處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	辨認算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	無法處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	
評分指引						
評量工具						
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計格式(說明版)

一、教學設計理念

數位閱讀

隨科技發展便捷, 資訊時代設備使用是必被能力, 因此用科技、資訊與各類媒體所提供的素材, 進行閱讀思考, 溝通表達、與合作共創, 並建立資訊社會中公民應有的態度與責任, 以滿足資訊時代中生活與職涯之需求。

二、教學單元設計

主題	循環課程	設計者	張家蓁
實施年級	五上	總節數	4 節, 每節 40 分鐘
單元名稱	數位閱讀		
設計依據			
學習重點	學習表現	1-I-1 養成專心聆聽的習慣, 尊重對方的發言。 1-II-4 根據話語情境, 分辨內容是否切題, 理解主要內容和情感, 並與對方互動。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧, 豐富表達內容。 6-III-3 掌握寫作步驟, 寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	核心素養 【B2 科技資訊與媒體素養】 國 S-U-B2 善用科技、資訊與各類媒體所提供的素材, 進行閱讀思考, 整合資訊, 激發省思及批判媒體倫理與社會議題的能力。 【C3 多元文化與國際理解】 國-E-C3 閱讀各類文本, 培養理解與關心本土及國際事務的基本素養, 以認同自我文化, 並能包容、尊重與欣賞多元文化。 【B3 藝術涵養與美感素養】 國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美, 體驗生活中的美感事物, 並發展藝文創作與欣賞的基本素養。_
	學習內容	Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 ● Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	
議題融入	學習主題	電子書閱讀素養教育	
	實質內涵	資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 閱 E10 中、高年級: 能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識。	
與其他領域/科目的連結	語文、資訊		
教材來源	自編		
教學設備/資源	電子平板		
學生經驗分析	具有閱讀的基礎		

學習目標		
1. 預備生活與職涯知能。 2. 開展多元閱讀素養		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第一節：認識電子書 一、引起動機(學習目標) 介紹什麼是電子書 二、發展活動(學習內容) 1. 認識平板操作 2. 使用平板操作應有的態度 二、綜合活動(學習表現) 1 複習平板操作守則 2 回家準備搜尋想看的電子書	5 30 5	實作評量:操作平板電子書
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第二節：閱讀 一、引起動機 複習平板操作守則 二、發展活動(學習內容) 1. 進行電子書閱讀 2. 閱讀時應有的態度 二、綜合活動(學習表現) 1 整理今日閱讀內容	5 30 5	實作評量:操作平板電子書
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第三節： 一、引起動機 複習平板操作守則 二、發展活動(學習內容) 1. 進行電子書閱讀 2. 閱讀時應有的態度 三、綜合活動(學習表現) 1 整理今日閱讀內容 2. 學習單完成 “我是閱讀推銷高手”	5 30 5	實作評量:學習單

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
第四節：好書介紹 一、引起動機 分享這二次社團課以數位閱讀感想 二、發展活動(學習內容) 1. 上台報告推薦自己最喜歡的一本書 2. 票選最受歡迎的一本書 三、綜合活動(學習表現) 1 分享學習單 2. 善用數位電子書 3. 叮嚀科技產品使用態度 參考資料：(若有請列出)	 5 30 5	
學生回饋	教師省思	
平板的使用很具有吸引力，也很能引發學生動機的器具，透過平板的運用閱讀，讓學生願意繼續嘗試及接觸閱讀的興致。	以平板作為一種教學工具，能夠幫助教師更好的促進學生的學習興趣，同時也能夠激發學生對數位科技的運用，是一個具有潛力的教學資源。	

註:本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

「我是閱讀推銷高手」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1. 閱讀書籍

書名：_____ 作者：_____

出版日：_____年_____月_____日 出版社：_____

推薦程度：

2. 佳句摘錄。

3. 心得感想。

4. 請畫出與故事相關的插圖。

附錄(二) 評量標準與評分指引

對於電子書的公		1. 預備生活與職涯知能。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
數位閱讀	表現描述	能流暢並熟練地運用平板搜尋書籍並使用平板進行閱讀。	能順利地運用平板搜尋書籍並使用平板進行閱讀。	能使用平板搜尋書籍並使用平板進行閱讀。	無法使用平板操作電子書。	未達D級
		會使用平板，也會使用電子書進行閱讀，了解電子書的功能	會使用平板，也了解電子書的功能	會使用平板，但對於電子書的功能無法順利使用	無法操作電子書。	未達D級
評分指引						
評量工具						
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計格式(說明版)

一、教學設計理念

益智桌遊社

透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。

二、教學單元設計

主題	循環社團	設計者	黃婉芬
實施年級	五上	總節數	共_4 節，_40 分鐘
單元名稱	益智桌遊社		
設計依據			
學習重點	學習表現	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	核心素養 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
	學習內容	Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 ● Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	
議題融入	學習主題	生涯教育與自我探索	
	實質內涵	生涯教育 E7 培養良好的人際互動能力。	
與其他領域/科目的連結	綜合領域		
教材來源	自編		
教學設備/資源	桌遊牌卡：「醜娃娃 (UGLYDOLL)」、「髒小豬(DRECKSAU)」、「大魚吃小魚 (Piranja)」、「實話實說 2」		
學生經驗分析	學生了解團體遊戲的規則		
學習目標			
1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。 4. 發展生涯應變的行動力。			
教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	評量方式
第一節 一、引起動機： 老師介紹桌遊牌卡「醜娃娃 (UGLYDOLL)」，講解遊戲規則： 1. 將所有牌洗好、面朝下，分散到桌面中央，讓每個玩家都可以觸及到的範圍。		5	準備桌遊牌卡：「醜娃娃 (UGLYDOLL)」

<p>2. 由小組內年紀最小的玩家開始，每人依序輪流翻開一張牌。</p> <p>當出現三張一樣圖案的醜娃娃時，大家兩隻手一起拍向它們，最先拍到的玩家獲得此張牌。</p> <p>3. 當所有醜娃娃都翻面後，大家也收集完成時，遊戲結束，收集到最多張醜娃娃牌卡的玩家獲勝。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。</p> <p>2. 各組進行遊戲，組內競賽。</p> <p>3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	30	實作評量
	5	口頭發表

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第二節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>老師介紹桌遊牌卡「髒小豬(DRECKSAU)」，講解遊戲規則：</p> <p>1. 玩家透過策略性出牌的方式，將自己的小豬都洗成髒小豬，同時將其他玩家的小豬洗乾淨。最先將所有小豬變為髒小豬的玩家為贏家。</p> <p>2. 每個玩家拿到雙面小豬卡，乾淨小豬那一面朝上放在自己的前面。兩名玩家時，一人五張小豬卡，三名玩家時一人四張，四名玩家時一人三張。</p> <p>3. 每人發四張功能牌並輪流出牌，要將自己的小豬都變為髒小豬，同時要想辦法洗乾淨別人的小豬，並防止別人將自己的小豬洗乾淨。出完一張牌就從共用牌堆中補一張牌。</p> <p>4. 最先將所有小豬變為髒小豬的玩家為贏家。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。</p> <p>2. 各組進行遊戲，組內競賽。</p> <p>3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	5	準備桌遊牌卡：「髒小豬(DRECKSAU)」
	30	實作評量
	5	口頭發表

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
-------------	----	------

<p>3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、總結活動： 各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	5	口頭發表
<p>參考資料：(若有請列出) 若有參考資料請列出。</p>		
<p>學生回饋</p> <p>從桌遊的遊戲活動中讓學生培養邏輯思考，並且培養了問題解決能力、合作精神和創造力，真的是有趣而難忘的學習體驗。</p>	<p>教師省思</p> <p>課程除了並引發學生的興趣，並且要思考如何調整活動，以滿足不同學生的學習風格和能力水平。</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

「益智桌遊」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1.

桌遊名稱：_____

出版商：_____

推薦程度：

2. 遊戲規則。

(1) _____

(2) _____

(3) _____

勝利條件：_____

3. 遊戲心得。

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		了解個人特質、興趣與環境。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
益智桌遊	表現描述	1.能夠以清晰、準確的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和遊戲結果 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員和諧進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能以清楚的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和遊戲結果 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	能遵守上課的規定	未達 D級
	評分指引	1.能小組合作並且順利完成遊戲 2.能夠準確的說出準確的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和結果 3.課堂間能表達自己的心得	1.能順利的與小組進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	1.能與小組進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	能和組員和諧相處並且遵守遊戲規定	未達 D級
評量工具						
分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

南投縣主題式教學設計教案格式

二、課程設計原則與教學理念說明（素養教材編寫原則+課程架構）

一、大家來看音樂劇(一)

配合五六年級藝術人文課本，更深入探究音樂劇的單元。並配合圖書館班級共讀書箱，共讀<蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了>。

二、古詩心賞

藉由各類文本的閱讀欣賞與創作，激發創意，開拓生活視野，培養反省、思辨與批判的能力，健全人我關係，體會生命意義，理解並尊重多元文化，關懷當代環境，開展國際視野。

三、數學遊戲

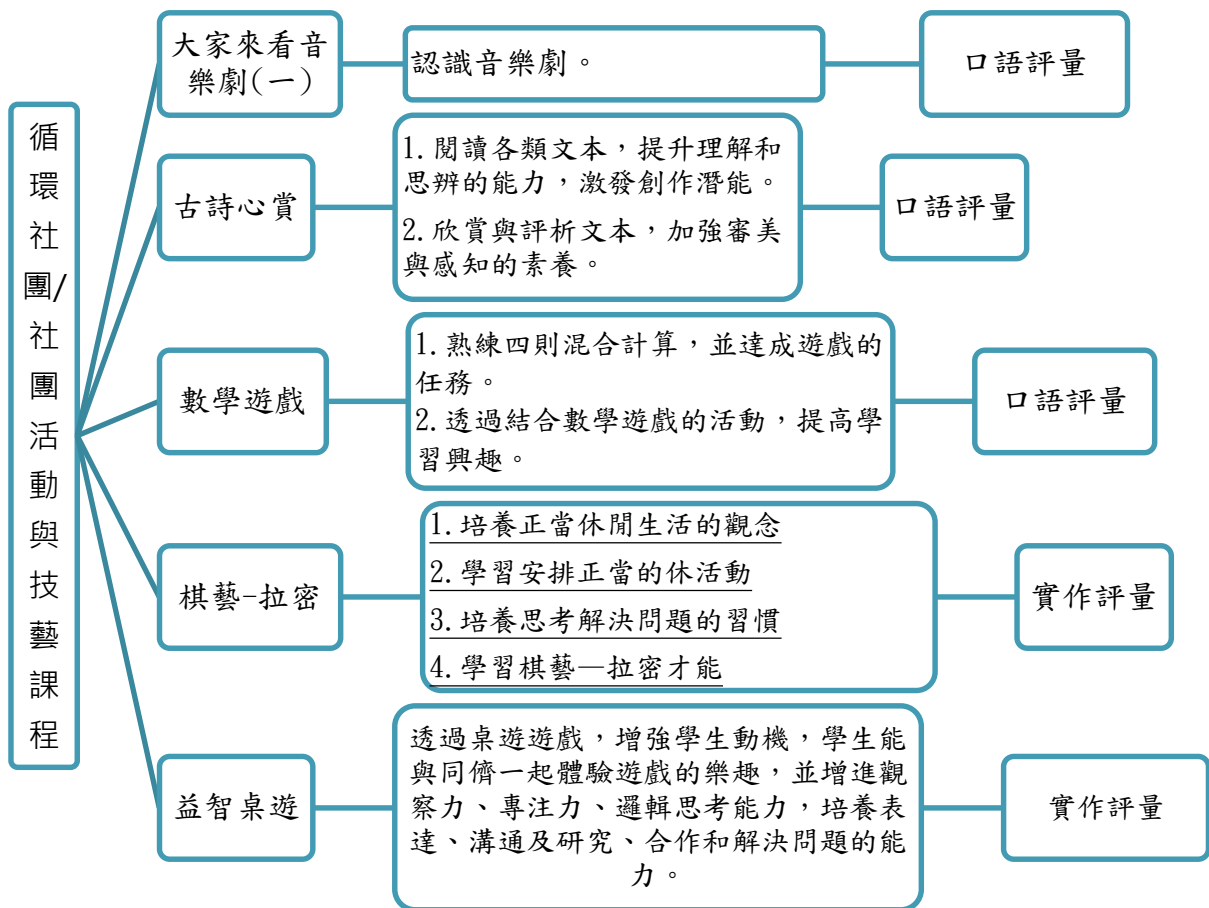
透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。

四、棋藝課程---拉密

發展個人興趣與專長，促進多元自主的學習，探索個人價值，思辨與統整經驗，將所了解的知能實踐於生活情境中。

五、益智桌遊

透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。



二、課程目標

一、大家來看音樂劇(一)

認識音樂劇

二、古詩心賞

1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。

2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。

三、數學遊戲

1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。

2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。

四、棋藝-拉密

1. 培養正當休閒生活的觀念

2. 學習安排正當的休活動

3. 培養思考解決問題的習慣

4. 學習棋藝-拉密才能

五、益智桌遊

1. 了解個人特質、興趣與環境。

2. 養成生涯規劃知能。

3. 發展洞察趨勢的敏感度。

4. 發展生涯應變的行動力。

三、主題說明

彈性學習課程類別	統整性(□主題□專題□議題)探究課程	設計者	五年級團隊
實施年級	五年級/1-6班	總節數	每週1節，21週，共21節
主題名稱	循環社團/社團活動與技藝課程		
設計依據			
核心素養	總綱	<p>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。</p> <p>E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p> <p>E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。</p>	
	領綱	<p>國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維，並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與</p>	

		<p>創意表現。</p> <p>綜-E-C2</p> <p>理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>藝-E-B3</p> <p>善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3</p> <p>體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
與其他領域/科目的連結		國語文、數學、藝術、綜合活動
議題融入	實質內涵	<p>(1)國際素養/ (2)培養探索生命根本課題的知能。發展生命意義與目的的正向價值觀。 (3)性別權力關係與互動</p>
	所融入之單元	多元教育、資訊教育、國際教育
教材來源		藝文領域
教學設備/資源		藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。
各單元與學習目標		
單元名稱	學習重點	
單元一 認識音樂劇	學習表現	<p>藝文領域</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p> <p>藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。</p>
	學習內容	<p>藝文領域</p> <p>E-B3</p> <p>具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</p>
單元二 古詩心賞	學習表現	<p>語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。</p>
	學習內容	<p>語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。</p> <p>Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。</p>

		Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的	
單元三 數學遊戲	學習表現	r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	1. 熟練四則混合計算,並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動,提高學習興趣。
	學習內容	R-5-2 四則計算規律(II):乘除混合計算。「乘法對加法或減法的分配律」。將計算規律應用於簡化混合計算。熟練整數四則混合計算。	
單元四 數位閱讀	學習表現	語文領域-國語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣,尊重對方的發言。 1-II-4 根據話語情境,分辨內容是否切題,理解主要內容和情感,並與對方互動。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧,豐富表達內容。 6-III-3 掌握寫作步驟,寫出表達清楚、段落分明、符合主題的作品。	1. 預備生活與職涯知能。 2. 開展多元閱讀素養
	學習內容	語文領域-國語文 Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。 Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	
單元五 益智桌遊	學習表現	綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。 4. 發展生涯應變的行動力。
	學習內容	綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決	

教學單元設計

一、教學設計理念

大家來看音樂劇(一)

配合五六年級藝術人文課本，更深入探究音樂劇的單元。並配合圖書館班級共讀書箱，共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	陳育胤
實施年級	五下		總節數	共4節，每節40分鐘
單元名稱	認識音樂劇			
設計依據				
學習重點	學習表現	藝-E-B3善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C3體驗在地及全球藝術與文化的多元性。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。	核心素養	B3 藝術涵養與美感素養 具備藝術感知、創作與鑑賞能力，體會藝術文化之美，透過生活美學的省思，豐富美感體驗，培養對美善的人事物，進行賞析、建構與分享的態度與能力。
	學習內容	E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。		
議題融入	學習主題	(1)國際教育/(2)生命教育/ (3)性別平等教育		
	實質內涵	(1)國際素養/ (2)培養探索生命根本課題的知能。發展生命意義與目的的正向價值觀。 (3)性別權力關係與互動		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	自編			
教學設備/資源	投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。			
學生經驗分析	學生已有音樂劇的基本知識			
學習目標				
認識音樂劇				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
一、引起動機： 導讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈歌劇魅影〉的部分			5	學生口頭發表及提問
二、發展活動：			10	
1. 共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈歌劇魅影〉的部分			10	
2. 劇情及角色歸納簡介			5	

<p>3. 介紹本劇名曲：〈Think of me〉及歌詞翻譯及意境解說</p> <p>4. 介紹本劇名曲：〈The Phantom of The Opera〉，並為下一堂課埋下伏筆：舞台上的地下湖?!</p> <p>-----第一節 課堂結束-----</p>		
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>5. 舞台的地下湖 及 〈The Music of the Night〉</p> <p>6. 經典片段：巨大吊燈砸落之舞台特效</p> <p>7. 〈Masquerade〉的服裝效果及管風琴奏出的魅影主題。</p> <p>三、總結活動：學生觀賞〈歌劇魅影〉片段的感想。</p> <p>-----第二節 課堂結束-----</p>	<p>10</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p>	<p>學生口頭發表及提問</p> <p>學生口頭發表</p>
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>一、引起動機：</p> <p>影片：欣賞〈大教堂時代〉 (Le temps des cathédrales) 片段。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 故事內容及主角簡介</p> <p>2. 法國音樂劇的發展</p> <p>3. 欣賞〈Les Sans-Papiers(非法移民)〉片段，舞蹈競技特效。</p> <p>4. 欣賞〈Les Cloches(鐘)〉片段，討論主角加西莫多化妝及戲劇扮相。</p> <p>三、總結活動：教師和學生藉由討論，體會法國音樂劇之美。</p> <p>-----第三節 課堂結束-----</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>10</p> <p>5</p>	<p>學生口頭發表及提問</p> <p>學生口頭發表</p>
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>一、引起動機：從上學期至今，看過的影片截圖，製成投影片播放，回想內容。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 寫下何謂音樂劇之定義</p> <p>2. 欣賞過的這些音樂劇裡，印象最深刻的一幕。</p> <p>3. 印象深刻的原因，髮妝?特技?布景?歌曲?旋律?演員?</p> <p>三、總結活動：各自完成筆記。</p> <p>-----第四節 課堂結束-----</p> <p>---</p>	<p>5</p> <p>15</p> <p>20</p>	<p>學生口頭發表，教師歸納統整後，學生各自完成學筆記。</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		

學生回饋	教師省思
透過同儕發表關於音樂劇的內容聆聽他人與自身的觀點差異，並從同學的讚美與肯定，獲得成就感增強。	這樣的課程給教師帶來了對價值觀教育、社會文化、社會教育等方面的省思和挑戰。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

「大教堂時代」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

故事內容及主角簡介

2. 法國音樂劇的發展
3. 欣賞〈Les Sans-Papiers(非法移民)〉片段，舞蹈競技特效。
4. 欣賞〈Les Cloches(鐘)〉片段，討論主角加西莫多化妝及戲劇扮相。

1. 請寫出故事中的主角及配角

主角：_____

配角：_____

2. 請簡單描述主角的個性。

3. 請說明故事的背景：

4. 討論主角加西莫多化妝及戲劇扮相共鳴或感想：

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		認識音樂劇				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
認識音樂劇	表現描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 學生能上臺說明音樂劇與一班戲劇的不同。 4. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能專心觀賞影片。 2. 學生能了解影片劇情內容。 3. 能說出喜愛的歌曲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能專心觀賞影片。 	未達D級
	評分指引		<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專心觀賞影片。 2. 能了解影片劇情內容。 3. 能上台分享心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專心觀賞影片。 2. 能分享喜愛的歌曲，並說明喜愛的原因。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專心觀賞影片。 2. 能說出喜愛的歌曲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能專心觀賞影片。
	評量工具					
	分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

古詩心賞

藉由各類文本的閱讀欣賞與創作，激發創意，開拓生活視野，培養反省、思辨與批判的能力，健全人我關係，體會生命意義，理解並尊重多元文化，關懷當代環境，開展國際視野。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	王意晴
實施年級	五下		總節數	共 4 節，每節 40 分鐘
單元名稱	古詩心賞			
設計依據				
學習重點	學習表現	1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	核心素養	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎
	學習內容	Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。
議題融入	學習主題	閱讀的態度		
	實質內涵	閱 E10 中、高年級：能從報章雜誌及其他閱讀媒材中汲取與學科相關的知識		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	自編			
教學設備/資源	投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。			
學生經驗分析	讀過唐詩			
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。 2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。 				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節：古詩心賞—登鶴雀樓 ---雜詩 一、引起動機(學習目標) 1. 作者介紹 2. 題解分析 二、發展活動(學習內容) 1. 精熟注釋 2. 貫通詩意			10”	口述
			20”	口述

<p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p>	<p>紙筆</p>
--	------------	-----------

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第二節：古詩心賞—靜夜詩 ---獨坐敬亭山</p> <p>一、 引起動機(學習目標)</p> <p>1.作者介紹</p> <p>2.題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋</p> <p>2.貫通詩意</p> <p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10”</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第一節：古詩心賞—江碧鳥逾白 ---江雪</p> <p>一、 引起動機(學習目標)</p> <p>1.作者介紹</p> <p>2.題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋</p> <p>2.貫通詩意</p> <p>3.賞析內容</p> <p>三、 綜合活動(學習表現)</p> <p>1 諺語小站</p> <p>2 閱讀測驗</p> <p>3.心智地圖</p> <p>4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第四節：古詩心賞—清明 ---登樂遊原</p> <p>一、引起動機(學習目標)</p> <p>1.作者介紹 2.題解分析</p> <p>二、發展活動(學習內容)</p> <p>1. 精熟注釋 2.貫通詩意 3.賞析內容</p> <p>三、綜合活動(學習表現)1 諺語小站 2 閱讀測驗 3.心智地圖 4.詩歌吟詠</p>	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>10</p>	<p>口述</p> <p>口述</p> <p>紙筆</p>
<p>參考資料：(若有請列出)</p>		
<p>學生回饋</p>	<p>教師省思</p>	
<p>這樣的課程設計將為學生提供一個深度了解古文之美且具有詩詞內涵的學習環境，有助於提升他們的文學基礎。</p>	<p>為教師針對文學探討的深入理解和省思，並促使教師思考如何通過教學活動來有效地啟發學生的思考和創造力，進而提升學習動機和能力</p>	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

「登樂遊原」學習單

_____年_____班 座號: _____ 姓名: _____

1. 「登樂遊原」作者為: _____

2. 請將詩句寫進格子中。

2. 請以白話文寫出詩中的意思。

3. 請畫出與詩句相關的插圖。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。				
評量標準						
主題	表現描述	A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
古詩心賞		1. 能清楚流暢的背誦詩句。 2. 能清楚詳細說出詩句內容	1. 能清楚的背誦詩句。 2. 能清楚說出詩句內容	1. 能的背誦詩句。 2. 能說出詩句內容	1. 背誦詩句不流暢。	未達 D級
評分指引		背誦與說明詩句內容均能詳細，清楚。	背誦與說明詩句內容均能清楚。	能背誦與說明詩句內容。	無法背誦完整詩句。	未達 D級
評量工具						
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

數學遊戲

透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	周麗美
實施年級	五下		總節數	共 4 節，每節 40 分鐘
單元名稱	數學遊戲			
設計依據				
學習重點	學習表現	r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	核心素養	數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。
	學習內容	R-5-2 四則計算規律（II）：乘除混合計算。「乘法對加法或減法的分配律」。將計算規律應用於簡化混合計算。熟練整數四則混合計算。		
議題融入	學習主題	生涯決定與行動計畫		
	實質內涵	生涯教育 E12 學習解決問題與做決定的能力。		
與其他領域/科目的連結	藝術與人文			
教材來源	課常上的數學遊戲（網址 http://blog.magicclass.net/ ）			
教學設備/資源	投影片、共讀書箱〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。			
學生經驗分析	已知四則運算			
學習目標				
1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節 一、講解遊戲規則：遊戲名稱「魔數 24 part-1」 老師講解數學遊戲的規則。 1. 使用撲克牌，只使用 1-10 的數字，其他不用。 2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。 3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。 4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。 5. 玩家從出的牌進行四則運算，利用加減乘除的運算，			5	準備撲克牌、學習單、色筆

<p>得到魔數 24 這個結果。</p> <p>6. 得到魔數 24 點者，得 1 分。</p> <p>7. 得分高者，獲勝。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，進行組內競賽。</p> <p>2. 進行遊戲。</p> <p>3. 遊戲結束後統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>總結在遊戲中得到的感想與心得。</p>	<p>30</p> <p>5</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>
---	--------------------	-------------------------

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第二節</p> <p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「魔數 24 part-2」</p> <p>老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1. 使用撲克牌，使用 1-13 的數字，鬼牌為任意牌。</p> <p>2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。</p> <p>3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。</p> <p>4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。</p> <p>5. 玩家從出的牌進行四則運算，利用加減乘除的運算，得到魔數 24 這個結果。</p> <p>6. 得到魔數 24 點者，得 1 分。</p> <p>7. 得分高者，獲勝。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，進行組內競賽。</p> <p>2. 進行遊戲。</p> <p>3. 遊戲結束後統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>總結在遊戲中得到的感想與心得。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>5</p>	<p>準備撲克牌、學習單、色筆</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第三節</p> <p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「99」</p> <p>老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1. 玩家每人手牌 5 張，其餘為公牌。</p> <p>2. 每次打出 1 張牌後，再抽 1 張。</p> <p>3. 依牌上的數點相加，最高只能達到 99 點。</p> <p>4. 牌分為普通牌和特別牌。特別牌的功能如下。</p> <p>(1) 4：代表迴轉，進行方向上的迴轉。</p>	<p>5</p>	<p>準備撲克牌</p>

<p>(2) 5：指定，可以指定任何一位玩家換其出牌。</p> <p>(3) 10：加 10 或減 10</p> <p>(4) J：跳過的意思</p> <p>(5) Q：加 20 或減 20</p> <p>(6) K：不論目前的數字多少，立刻加到 99</p> <p>(7) 黑桃 A：可以將現有數字歸零。</p> <p>5. 若是手上沒有任何一張牌可以出的情況下，就輸了。</p> <p>6. 最快用完手中的牌，就獲勝。</p> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生分組，進行組內競賽。 進行遊戲。 遊戲結束後統計個人得分。 <p>三、總結活動：</p> <p>總結在遊戲中得到的感想與心得。</p>	30	實作評量
	5	口頭發表

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第四節</p> <p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「倍數心臟病」 老師講解數學遊戲的規則。</p> <ol style="list-style-type: none"> 發完所有撲克牌。 依順時針方向出牌。 每次打出 1 張牌，牌面上的數字累計加總後是某數的倍數，就要拍牌，最慢拍牌的人，拿回所有牌。 最後出完手牌的人獲勝。 <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 將學生分組，進行組內競賽。 進行遊戲。 遊戲結束後統計個人得分。 <p>三、總結活動：</p> <p>總結在遊戲中得到的感想與心得。</p>	5	
	30	實作評量
	5	口頭發表

參考資料：(若有請列出)

學生回饋	教師省思
------	------

通過了解遊戲的過程，學生可以更有系統地記憶和學習四則運算的規則，因為他們可以根據其原則推測算式的意義和構造，從而正確計算。

教師可以在教學中引入更生活化的例子，來幫助學生更貼近及理解算式的意思，並引發他們的學習。

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

「數學遊戲」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1.

遊戲名稱：_____

好玩程度：

2. 遊戲規則。

(1) _____

(2) _____

(3) _____

勝利條件：_____

3. 遊戲心得。

附錄(二) 評量標準與評分指引

學習目標		1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
數學遊戲	表現描述	1. 精熟四則運算基本規則，並計算正確。	1. 理解四則運算基本規則，並計算正確。	1. 能辨認四則運算基本規則，並稍作計算。	1. 無法辨認四則運算基本規則，亦計算。	未達 D級
		能流暢處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	能處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	辨認算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	無法處理算式中的以下問題： 1. 有括號先算 2. 先乘除後加減 3. 由左向右算	
評分指引						
評量工具						
分數轉換		90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

棋藝課程---拉密

發展個人興趣與專長，促進多元自主的學習，探索個人價值，思辨與統整經驗，將所了解的知能實踐於生活情境中。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	張家蓁
實施年級	五下		總節數	共__4__節，每節 40 分鐘
單元名稱	棋藝課程---拉密			
設計依據				
學習重點	學習表現	1a-II-1 <u>展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想</u> 2a-II-1 <u>覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。法和感受。</u>	核心素養	綜-E-B1 <u>覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</u> 綜-E-A2 <u>探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</u>
	學習內容	Aa-II-1 <u>自己能做的事。</u> Aa-II-2 <u>自己感興趣的人、事、物。</u> Aa-II-3 <u>自我探索的想法與感受。</u> Ba-II-1 <u>自我表達的適切性。</u>		
議題融入	學習主題	<u>人權與生活實踐。</u>		
	實質內涵	<u>人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。</u> <u>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</u>		
與其他領域/科目的連結	數學領域			
教材來源	自編教材			
教學設備/資源	棋藝-拉密			
學生經驗分析	學生有桌遊的經驗與人際合作的基本素養			
學習目標				
1.培養正當休閒生活的觀念 2.學習安排正當的休活動 3.培養思考解決問題的習慣 4.學習棋藝—拉密才能				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節： 1、 <u>介紹社團活動的教學內容與規則。</u> 2、 <u>讓學生思考自己的興趣和專長</u> 3、 <u>正式分組</u> 4、 <u>協調各組的人數</u> 5、 <u>教師結論</u> <u>(第1節結束)</u>			10' 10' 10' 5' 5'	口頭發表
教學活動設計				

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<u>第二節：</u> <u>1、點名</u> <u>2、介紹象棋的簡史規則</u> <u>3、分組練習</u> <u>(第2節結束)</u>	2' 20' 18	實作評量
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<u>第三節：</u> <u>1、點名</u> <u>2、介紹中局淺說(1)</u> <u>3、分組練習</u> <u>4、教師結論</u> <u>(第3節結束)</u>	2' 8' 20 10	實作評量
教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<u>第四節</u> <u>1、點名</u> <u>2、介紹全盤戰術</u> <u>3、分組練習</u> <u>4、教師結論</u> <u>(第4節結束)</u>	2' 8' 20 10	實作評量
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
拉密課程考驗學生的數字組合、拆解、排序等規則，利用基礎規則變化組合不同排列可刺激學生的靈活思考。	在課程中可從學生的反應及玩法中，找出學生的固著行為與思考方向，進而提醒與教導遊戲中的各種無限可能。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

「拉密」學習單

_____年_____班 座號：_____ 姓名：_____

1. 遊戲名稱：_____

2. 拉密磚牌共有幾張牌，與你知道到的撲克牌有何差別？


共_____張牌，與撲克牌不同之處：_____

3. 開始遊戲設置，每人需抽幾張牌到自己的牌架上？又「破冰」是什麼？

需抽_____張牌，破冰是：_____

4. 遊戲中，當你移動磚牌時，在時間到若無法將桌面上的牌，合法接上，此時該怎麼辦？才能使遊戲繼續進行。

5. 你要獲得勝利，有什麼策略可以做到？

6. 桌遊「拉密」這堂課，你認為有趣程度：

7. 體驗過拉密後，你有什麼感想？

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		學習棋藝—拉密才能				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
棋藝 拉密	表現描述	1.能夠以順利、流暢玩拉密。 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求，及與組員和諧進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能順利地玩拉密 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求，及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能夠理解並遵守遊戲規則和要求，及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	能遵守上課的規定	未達 D級
	評分指引	1.流暢、順利的完成遊戲 2.能夠準確的說出準確的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和結果 3.課堂間能表達自己的心得	1.能順利的與同學進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	1.能與同學進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	能和同學和諧相處並且遵守遊戲規定	未達 D級
評量工具						
分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。

教學單元設計

一、教學設計理念

五、益智桌遊

透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。

二、教學單元設計

主題	彈性/循環社團		設計者	黃婉芬
實施年級	五下		總節數	共 5 節，每節 40 分鐘
單元名稱	益智桌遊社			
設計依據				
學習重點	學習表現	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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。	核心素養	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
	學習內容	Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		
議題融入	學習主題	生涯教育與自我探索		
	實質內涵	生涯教育 E7 培養良好的人際互動能力。		
與其他領域/科目的連結	綜合領域			
教材來源	自編			
教學設備/資源	桌遊牌卡：「找你妹」、「德國心臟病 (Halli Galli)」、「犯人在跳舞 (Criminal Dance)」、「矮人礦坑 (Saboteur)」			
學生經驗分析	已有數次玩桌遊的經驗			
學習目標				
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。 4. 發展生涯應變的行動力。 				
教學活動設計				
教學活動內容及實施方式			時間	評量方式
第一節 一、引起動機： 老師介紹桌遊牌卡「找你妹」，講解遊戲規則： 1. 玩法一（拆牆）：全部的卡牌洗牌後朝下，發給每個玩家一張卡牌（朝下），剩餘的卡牌堆置中央卡牌（朝上）。 2. 此時開始進行遊戲，同時每位玩家翻開自己剛收到的覆蓋卡牌，對照中央卡牌的圖案，最快喊出與自己手中卡牌的圖案，即可取走中央的卡牌放入自己的卡牌堆中。 3. 重複上述流程，直到中央的卡牌被取完遊戲即結束。清			5	準備桌遊牌卡：「找你妹」

<p>算手中卡牌，多者即為贏家。</p> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。 2. 各組進行遊戲，組內競賽。 3. 遊戲結束後，統計個人得分。 <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>30</p> <p>5</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>
--	--------------------	-------------------------

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第二節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>老師介紹桌遊牌卡「德國心臟病 (Halli Galli)」，講解遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將牌堆平均發給所有玩家，然後依序把一張牌給翻開。 2. 過了一輪又換到自己時，翻開的牌覆蓋在前一輪自己的牌上。 3. 直到翻到場上的同水果數量加起來剛好等於5則馬上搶鈴，最先搶鈴的獲得場上所有的牌。 4. 拍錯的玩家發給還在場的玩家每個人一張牌。 5. 若玩家已沒有水果牌可以繼續翻出，但自己面前還有之前翻出的水果牌，該玩家有繼續搶拍鈴鐺的機會，若連最後自己面前被翻出的水果牌也被其他玩家贏走，該玩家則出局。 6. 最後僅剩兩個玩家時，牌數量最多的玩家勝出。 <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。 2. 各組進行遊戲，組內競賽。 3. 遊戲結束後，統計個人得分。 <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>5</p>	<p>準備桌遊牌卡：「德國心臟病 (Halli Galli)」</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第三節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>老師介紹桌遊牌卡「犯人在跳舞 (Criminal Dance)」，講解遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 按照人數來做卡片的設定，用不到的就收起來。起始每人發四張手牌，牌會剛好發完。 	<p>5</p>	<p>準備桌遊牌卡：「犯人在跳舞 (Criminal Dance)」</p>

<p>2. 手中有「第一發現者」的玩家為起始玩家，該玩家打出「第一發現者」，沒有任何作用，直接時針換下一位。</p> <p>3. 接下來流程非常簡單，輪到你的回合出一張牌，並執行效果，執行完換下一位。</p> <p>4. 遊戲只分兩種身份：「犯人」和「非犯人」。若你不是犯人就必須找出誰才是真正的犯人。</p> <p>5. 遊戲得分的條件有三種：使用「偵探」抓到犯人、使用「神犬」或「警部」抓到犯人、打出「犯人」卡。一名玩家先得到 10 分，遊戲就會結束。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。</p> <p>2. 各組進行遊戲，組內競賽。</p> <p>3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>30</p> <p>5</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>
---	--------------------	-------------------------

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第四節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>老師介紹桌遊牌卡「矮人礦坑(Saboteur)」，講解遊戲規則：</p> <p>1. 從起始玩家開始，輪到每個人的回合都可以選擇下列三個行動之一執行。(1)出坑道卡(2)出行動卡(3)棄掉 1 張卡並略過</p> <p>2. 做完上述動作其中之一後，如果牌庫尚有卡牌，則該玩家從牌庫抽一張牌，並輪到下一位玩家行動。如果牌堆的牌被抽完時則不必抽牌。</p> <p>3. 當玩家能將一張路徑卡放置在終點卡旁並製造一條與起點卡間無阻礙的通道時，他將所連結的終點卡掀開。若終點卡上出現的是石塊，繼續進行遊戲。</p> <p>4. 所有玩家都必須將金塊卡祕密地收好。接著重新遊戲，由前一回合打出最後一張卡片的玩家左手邊的玩家開始新的回合。遊戲進行三次，由金塊最多的玩家獲勝。</p> <p>二、發展活動：</p> <p>1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。</p> <p>2. 各組進行遊戲，組內競賽。</p> <p>3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>5</p>	<p>準備桌遊牌卡：「矮人礦坑(Saboteur)」</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	評量方式
<p>第五節</p> <p>一、引起動機：</p> <p>老師介紹桌遊牌卡「烏邦果 UBONGO」，講解遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每位玩家拿取一套共 12 片的幾何板塊，每片形狀不同的板塊都由多個大小相同的正方形所組成。 2. 每回合開始時，每位玩家拿取一張新的拼圖板，一位玩家擲骰決定必須用哪些板塊填滿拼圖板上的空格。 3. 在時限內完成的人大喊「烏邦果」，接著從袋子裡隨機拿取一顆寶石。 4. 最快完成的人可以額外獲得一顆藍寶石，次快完成的人可以額外獲得一顆黃寶石。 5. 不同顏色寶石帶來不同分數，九回合後，得分最高的玩家獲勝。 <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。 2. 各組進行遊戲，組內競賽。 3. 遊戲結束後，統計個人得分。 <p>三、總結活動：</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>5</p> <p>30</p> <p>5</p>	<p>準備桌遊牌卡：烏邦果 UBONGO</p> <p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>
參考資料：(若有請列出)		
學生回饋	教師省思	
從桌遊的遊戲活動中讓學生培養邏輯思考，並且培養了問題解決能力、合作精神和創造力，真的是有趣而難忘的學習體驗。	課程除了並引發學生的興趣，並且要思考如何調整活動，以滿足不同學生的學習風格和能力水平。	

註：本表單參考國教院研究計畫團隊原設計教案格式。

附錄(一) 學習單

「益智桌遊」學習單

_____年_____班 座號: _____ 姓名: _____

1.

桌遊名稱: _____

出版商: _____

推薦程度: 

2. 遊戲規則。

(1) _____

(2) _____

(3) _____

勝利條件: _____

3. 遊戲心得。

附錄(一) 評量標準與評分指引

學習目標		了解個人特質、興趣與環境。				
評量標準						
主題		A 優秀	B 良好	C 基礎	D 不足	E 落後
益智桌遊	表現描述	1.能夠以清晰、準確的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和遊戲結果 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員和諧進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能以清楚的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和遊戲結果 2.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	1.能夠理解並遵守遊戲規則和要求,及與組員進行遊戲 3.能夠用適切的方式表達出自己的活動心得	能遵守上課的規定	未達D級
	評分指引	1.能小組合作並且順利完成遊戲 2.能夠準確的說出準確的語言遊戲的規則包含:遊戲方法和結果 3.課堂間能表達自己的心得	1.能順利的與小組進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	1.能與小組進行遊戲。 2.課堂間能表達自己的心得	能和組員和諧相處並且遵守遊戲規定	未達D級
評量工具						
分數轉換	90-100	80-89	70-79	60-69	59 以下	

分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。