

彰化縣田中鎮田中國民小學校長及教師公開授課教案

領域/科目	國語		設計者	張慈婷	
實施年級	五年級		總節數	共 5 節（本次教學為第 1 節）	
單元名稱	來場快樂的桌遊				
核心素養					
領綱核心素養			總綱核心素養		
國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、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。			A2 系統思考與解決問題		
學習重點	學習表現	5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。			
	學習內容	Bc-III-2 描述、列舉、因果、問題解決、比較等寫作手法。			
議題融入					
教材來源	課本				
學習資源					
學習目標					
1. 能夠從課文內容中直接提取訊息。 2. 由課文內容中明瞭桌遊的定義、內容和特色，以及玩桌遊的好處。					
學習活動設計					
學習活動流程			時間	學習資源	評量
【準備活動】 一、課堂準備 （一）教師：教學 PPT、預習單 （二）學生：筆、直行簿 二、引起動機 （一）教師提問：小朋友曾經玩過桌遊嗎？ （二）曾和誰一起玩過什麼桌遊？結果是誰輸誰贏？有什麼感受？			5’		口頭回答
【發展活動】 一、播放 PPT，介紹普羅大眾較常接觸的桌遊，如：跳棋、象棋、五子棋、撲克牌、UNO 牌等。 二、請小朋友分享自己玩桌遊的經驗及感受。 三、全班一起朗讀課文一次。			12’ 3’		口頭回答

四、開始書寫預習單，若有問題可以和同組的同學討論。 【總結活動】 一、總結本節重點： 1. 核對預習單內容並完成預習單。 2. 桌遊指的是不插電的桌上遊戲，雖然有很多好處，但不可沈迷。	10' 5' 5'		紙筆書寫 小組討論 口頭回答 紙筆書寫
--	--------------------------------	--	---