

嘉義縣布袋鎮景山國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	低年級	課程設計者	陳麗香、楊馥蓮		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題名稱	遊戲童年		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	喜閱采風”景” 童心樂活”山”		與學校願 景呼應之 說明	一、透過遊戲，訓練基本的動作技能，促進身心健康成長。 二、在遊戲學習中，運用自己的能力與他人合作解決問題，建立樂於與人互助合作的態度。		
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-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。		課程 目標	一、在遊戲中，具備探索遊戲問題的思考能力，且能運用感官覺察、基本動作技能與數學概念，處理遊戲中所遭遇的問題。 二、在進行遊戲過程中，能聆聽並理解他人想法，共同討論達成共識，並能與同儕合作完成，完成遊戲任務，培養團隊合作的精神。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(3)週	追跑型遊戲	1. 遊戲一：紅綠燈 運用追與跑的技能進行遊戲。 2. 遊戲二：一二三木頭人 運用追與跑的技能及模仿木頭人的靜止動作進行遊戲。 3. 遊戲三：查戶口 運用數與量的概念及追與跑的技能進行遊戲。	健體  數學	3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。 3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。  n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。	1. 追與跑的基本動作技能 2. 木頭人的靜止動作 3. 數與量的概念	1. 應用追與跑的基本動作技能，進行遊戲。 2. 表現出模仿木頭人靜止的動作。 3. 理解十以內的數值概念，運用數量概念進行遊戲。	1. 能表現出追與跑的動作。 2. 能模仿木頭人靜止的動作。 3. 能點數數量，並運用數量的概念進行遊戲。 4. 能遵守遊戲規則，參與遊戲。	1. 話說童年遊戲之群體遊戲(一) <a href="https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345427">https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345427</a> 2. 團康遊戲-查後口 <a href="http://showweiblog.blogspot.com/2018/04/blog-post_27.html">http://showweiblog.blogspot.com/2018/04/blog-post_27.html</a>	3節
第(4)週 - 第(6)週	合作型遊戲	1. 遊戲四：勇渡鯉魚河(同舟共濟) 利用巧拼墊當船，團隊合作從起點移動至終點。 2. 遊戲五：傳話任務 運用說話與聆聽的技能，將關主指定的話正確無誤的傳遞。 3. 遊戲六：攻佔城堡 運用猜拳與奔跑的技能進行政佔城堡遊戲。 4. 心得分享： (1)發表與同伴合作玩遊戲的感覺。 (2)遊戲過程中，如何與同伴合作完成任務的方法。	健體  生活  語文	3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。  7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。  1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。	1. 團隊合作 2. 聆聽與傳話 3. 猜拳與奔本技能	1. 傾聽同伴提出的方法，理解他人的渡河意見。 2. 為達成安全渡河的共同目標，與同伴討論出方法，一起合作完成渡河任務。 4. 聆聽前一個同伴所說的話，並完整的說出內容傳給下一個同伴。 5. 應用猜拳與奔跑的基本動作技能，團隊合作進行遊戲。 6. 能傾聽同伴的想法，並樂於分享自己的經驗。	1. 能聆聽他人的想法。 2. 能共同討論出渡河方法，合作完成任務。 3. 能聽懂他人的話，並完整說出來。 4. 能用猜拳與奔跑的動作技能，合作完成任務。 5. 能在遊戲中與他人合作檢視並修正遊戲策略。	1. 參考遊戲：團康遊戲-硫酸河 <a href="http://showweiblog.blogspot.com/2018/11/blog-post_2.html">http://showweiblog.blogspot.com/2018/11/blog-post_2.html</a> 2. 教室團康小遊戲 3. 攻佔城堡 <a href="https://blog.xuite.net/ezfun/ezfun/19648619-%E6%94%BB%E4%BD%94%E5%9F%8E%E5%A0%A1">https://blog.xuite.net/ezfun/ezfun/19648619-%E6%94%BB%E4%BD%94%E5%9F%8E%E5%A0%A1</a>	3節
第(7)週 - 第(10)週	反應型遊戲	1. 遊戲七：老師說 運用聆聽技能，依指令進行搶占位子遊戲。 2. 遊戲八：大風吹、小風吹 運用聆聽技能，依指令進行搶占位子遊戲。 3. 遊戲九：猜領袖	語文	1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 2-I-2 說出所聽聞的內容。	1. 聆聽指令 2. 模仿動作 3. 觀察成員動作變化	1. 聆聽遊戲主持人所說的内容與指定，進行遊戲。 2. 運用視覺感官觀察遊戲領導者(領袖)的動作，並模仿他的動作。	1. 能聆聽主持人說出的內容與指令。 2. 能用眼睛觀察領袖的動作，並模仿。 3. 能用眼睛觀察成員的動作變化，找出領袖。	1. 話說童年遊戲之群體遊戲(五) <a href="https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345574">https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345574</a> 2. 紙上遊戲言舊苑(紙證歷歷)	4節

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
		運用模仿動作技能及觀察成員動作變化進行猜領袖遊戲。 4. 遊戲十：大廚做菜 運用聆聽與記憶的技能，依指令進行搶占位子遊戲。	健體  生活	3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。  2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事物，覺察事物及環境的特性	4. 聆聽與記憶能力	3. 運用視覺感官，探索成員的動作變化，覺察出遊戲領導者(領袖)是誰。	4. 能說出成員的代號(食材名稱)，進行遊戲。	<a href="http://j9981168.pixnet.net/blog/category/2752499/1">http://j9981168.pixnet.net/blog/category/2752499/1</a> 3. 國小學生團康遊戲	
第(11)週 - 第(15)週	數學遊戲(一) - 紙筆遊戲	1. 遊戲十一：井字遊戲 運用符號畫記與數學直線概念進行遊戲。 2. 遊戲十二：劃圈遊戲 運用數學直線概念進行遊戲。 3. 遊戲十三：賓果遊戲 運用數字符號與直線概念進行遊戲。 4. 遊戲十四：圍地盤遊戲 運用三角形的概念分別進行遊戲。 (1) 兩人一組 (2) 分組對抗	數學  生活	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。  2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	1. 直線與三角形 2. 25以內的數值意義 3. 團隊合作	1. 從遊戲操作活動中，認識直線與三角形的基本概念。 2. 理解 25 以內的數值意義，進行遊戲。 3. 觀察點與線的關係，覺知三角形的構成條件。 4. 為圍佔最大地盤之目標，共同合作完成任務。	1. 能從遊戲中，認識直線與三角形。 2. 能理解 25 以內的數值意義。 3. 能運用點與線畫出三角形。 4. 能團隊合作完成遊戲任務。 5. 能在遊戲中檢視並修正自己的遊戲策略。	話說童年遊戲之紙筆遊戲(一) <a href="https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205344020">https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205344020</a>	5 節
第(16)週 - 第(20)週	數學遊戲(二) - 動腦型遊戲	1. 遊戲十五：翻牌成對 運用等值數量與記憶紙牌位置技能進行等值配對遊戲。 2. 遊戲十六：心臟病 運用從一到十連續數數的技能進行遊戲。 3. 遊戲十七：成十做朋友 運用紙牌數值進行加法合十遊戲。 4. 遊戲十八：捉小偷	數學  生活	n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 n-I-2 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。  2-I-2 觀察生活中人、事、物的	1. 記憶紙牌數值與位置的能力 2. 等值配對 3. 一到十的數值順序 4. 加法合十計算	1. 觀察紙牌的數值與位置，覺知哪兩張數值相同可以配成對。 2. 理解十以內的數值意義與順序，進行遊戲。 3. 應用加法合十的計算，進行遊戲。 4. 理解一百以內的數值意義與大小概念，進行猜數字遊戲。	1. 能觀察紙牌的數值與位置，找出可以配對的兩張。 2. 能進行一到十的數數。 3. 能理解一到十的數與量。 4. 能理解一百以內的數值意義與大小。 5. 能觀察數值大小變化，覺知兩數值之間範圍的意義。	1. 團康遊戲-翻牌成對 <a href="http://showweiblog.blogspot.com/2018/05/blog-post.html">http://showweiblog.blogspot.com/2018/05/blog-post.html</a> 2. 利用「紙牌遊戲」在低年級數學領域之補救教學 2. 話說童年遊戲之團康遊戲(七)	5 節

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
		運用二十以內數的大小比較進行捉小偷(猜小偷數字)遊戲。 5. 遊戲十九：終極密碼運用一百以內數的大小比較進行猜密碼數字遊戲。		變化，覺知變化的可能因素。	5. 一百以內的數值意義與大小概念	5. 觀察數值的大小變化，覺知密碼數字所在之範圍。	6. 能在遊戲中檢視並修正自己的遊戲策略。	<a href="https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345742">https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205345742</a>	
<b>教材來源</b>		<input type="checkbox"/> 選用教科書 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>		<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)							
<b>特教需求學生課程調整</b>		※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數) ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 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. 2. <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：</p>							