

嘉義縣永安國小 109 學年度彈性學習課程（校訂課程）教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	邱淑慧	教學總節數 /學期(上/下)	20/上學期
年級 課程主題名稱	桌遊小高手		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新		與學校願 景呼應之 說明	培養學生的創新能力、解決問題能力，讓學生體會動手實作的樂趣。在學習的過程中，也訓練學生的挫折忍耐力、溝通協調能力。	
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-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	1. 引導學生在課程中，能觀察、探索問題的核心，進而想出解決問題的辦法來解決問題。 2. 使學生能夠學習傾聽他人的想法，以及尊重他人所表達的意見，樂於與人互動合作。	

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(5)週	形形色色	1. 利用形狀之歌複習各種形狀，並進行口頭發表。 2. 帶孩子觀察建築物、植物、周遭環境的形狀、顏色、大小、排列…等，並口頭發表。 3. 提供七巧板〈有 5 個大小不同三角形、1 個正方形和 1 個平行四邊形〉給學生實作並分享。以七巧板累積學生有關圖形經驗，拓展學生發散思維和想像。	數學	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。	七巧板	1. 能認識常見的形狀。 2. 透過觀察，能認識物體具有的特徵(如：顏色、大小、排列、形狀等)。 3. 透過實地探索與觀察，讓孩子、了解形狀的變化與應用，發揮創意並創造生活的樂趣與美感。	1. 能說出生活中常見的形狀。 2. 能說自己所觀察物體的形狀、大小、顏色。 3. 能利用七巧板拼出不同的圖案，並口頭分享作品。	http://kids.yam.com/game/kids_games/flash/yamie-01.swf 七巧板遊戲	5
		生活	3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。						
第(6)週 - 第(10)週	撲克牌遊戲	活動一：認識撲克牌 1. 講述撲克牌的歷史。 2. 講述撲克牌的五個秘密。 3. 引導學生觀察撲克牌的顏色、點數、花色。 活動二：撲克牌歡樂派 1. 說明「歡樂對對碰」遊戲規則，分組進行「歡樂對對碰」遊戲。	生活	2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察中的人、事物，覺察事物及環境的特性。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	撲克牌	1. 能認識撲克牌的五個秘密。 2. 能認識撲克牌的顏色、點數、花色。 3. 能參與撲克牌的遊戲玩法。 4. 能參與團體活動，並遵守遊戲規則。	1. 說出撲克牌的五個秘密。 2. 說出撲克牌的顏色、點數、花色。 3. 實際操作撲克牌的遊戲。 4. 能遵守遊戲規則。	撲克牌簡報	5

		2. 說明「撿紅點」遊戲規則，分組進行「撿紅點」遊戲。 3. 說明「接龍」遊戲規則，分組進行「接龍」遊戲。	數學	d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。					
第 (11) 週 - 第 (15) 週	骨牌遊戲	1. 教師播放推倒骨牌的影片給孩子們觀察，並探討失敗原因，以及避免失敗的做法。 2. 老師講解排骨牌的道具「擋板」的功能，以及使用方式。 3. 教師說明直線排列方式，並以小組為單位，學生各分一段進行實作，並進行除錯、修正。 4. 教師說明曲線排列方式，並以小組為單位，學生各分一段進行實作，並進行除錯、修正。 5. 小組合作規劃骨牌排列方式的創作。	生活	2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察中的人、事物，覺察事物及環境的特性。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	骨牌	1. 察覺推倒骨牌的過程，能探究失敗的原因，並說明解決問題的方法。 2. 察覺排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。 3. 參與直線排列骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。 4. 參與曲線排列骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。 5. 願意傾聽他人想法，參與小組合作排列骨牌。	1. 能指出推倒骨牌失敗的原因及解決方法。 2. 說出排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。 3. 實作直線排列骨牌。 4. 實作曲線排列骨牌。 5. 能與他人小組合作完成作品。	骨牌遊戲影片	5
第 (16) 週	Strawbees	1. 老師介紹Strawbees 材料使用。 2. 先請學生簡單組裝組裝	數學	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾	Strawbees	1. 認識Strawbees 材料及組裝方式。 2. 能運用Strawbees 組	1. 能說出 Strawbees 材料及組裝方式。 2. 能組裝三角形及四邊	Strawbees 手冊	5

<p>- 第 (20) 週</p>	<p>創意 組裝</p>	<p>三角形及四邊形。 3. 「皇冠」製作： 請學生依個人頭型，製作 5-7 個三角形，將三角形 拚湊一起，即可完成皇 冠。 5. 「橋」製作： (1) 老師先說明我們要做 的是一座能載重的橋，橋 上能放越多積木的那一組 就是贏家。 (2) 老師分兩組，請各組 先畫好設計圖，畫完之後 就可以開始動手做。 (3) 兩組進行比賽。 (4) 老師進行重點歸納。 5. 每個人進行自由創作。 6. 作品展示與分享。</p>	<p>生活</p>	<p>何形體的幾何特 徵。 4-I-1 利用各種生 活的媒介與素材進 行表現與創作，喚 起豐富的想像力。 3-I-1 願意參與各 種學習活動，表現 好奇與求知探究之 心</p>		<p>裝三角形及四邊形。 3. 能運用不同材料動手 完成「皇冠」、「橋」 作品。 4. 利用Strawbees材料， 進行作品創作、展示。 5 參與團隊活動，協同合 作達成目標。</p>	<p>形。 3. 能做出「皇冠」及「橋」 作品。 4. 能創作出不同作品，以及 口頭發表作品。 5. 能與他人小組合作完成 目標。</p>		
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>								
<p>本主題是否 融入資訊科 技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(4)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>								

<p>特教需求學 生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：■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)</p> <p>※資賦優異學生：■無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名： 邱詩又慧</p>
------------------------	--

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。