

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	黃建勳		教學總節數 /學期(上/下)	20/下學期
年級 課程主題名稱	桌遊小高手 2		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	快手疊杯	1. 教師講解如何玩這套遊戲 2. 總共有五個不一樣的小杯子，提示卡總共有24張，按照提示卡上的顏色排列將疊杯排好。 3. 疊杯排好者趕緊按鈴，先按鈴者獲勝 4. 一套遊戲最多可以4個人玩，每獲勝一次獲得一點，同組先獲得10點者為優勝。	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。	快手疊杯的桌遊	1. 訓練學生對於顏色的敏銳度。 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、了解顏色的變化與應用，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顏色。 2. 能說自己所觀察物體的形狀、大小、顏色。 3. 訓練學生的反應速度並加強學生的手眼協調能力。	快手疊杯的影片	5
			生活	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與究人、事物的人、事物的人、事物的方法 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	房地產拍賣	1. 教師講解如何玩這套遊戲 2. 將貨幣卡與房產卡分開洗勻，面朝下各自放成一疊。	生活	2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與究人、事物的人、事物的人、事物的人、事物的方法	房地產拍賣的桌遊	1. 對於金錢有簡單的概念。 2. 透過簡單的物品買賣訓練學生加減法的概念。 3. 能參與桌遊的遊戲玩法。	1. 能正確的找零。 2. 透過遊戲讓學生可以正確的做決定並享受遊戲的樂趣。 3. 實際操作桌遊的遊戲。 4. 能遵守桌遊規則。	房地產拍賣的影片	5

	<p>3. 3 ~ 4 位玩家，每個人拿取 2 個 2000 元紙幣與 14 個 1000 元紙幣。</p> <p>4. 翻開玩家數量的房產卡。住最大房子的玩家為起始玩家，順時針依序輪流出價，後面出價的玩家必須高於前者。</p> <p>6. 當所有玩家都放棄喊價時，最後一家可拿回價值最高的房產卡，但該玩家必須付出他所出價的全額錢幣。該玩家成為新的起始玩家，持續購買房產卡直到全數買完。</p> <p>7. 將購得的房產卡成為販賣房產階段的手牌，並保留剩餘的錢幣。</p> <p>8. 販賣房產階段：1. 翻開玩家數量的貨幣卡。2. 所有玩家選擇 1 張房產卡，同時翻開，玩家依照房產卡的價值，由大到小依序拿取場面上最大的 貨幣卡，售出的房產卡則移出遊戲。</p> <p>3. 持續第 2 步驟直到所</p>	<p>數學</p>	<p>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>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。</p>		<p>4. 能參與團體活動，並遵守遊戲規則。</p>			
--	--	-----------	--	--	----------------------------	--	--	--

		<p>有房產卡皆售出轉為貨幣卡。</p> <p>10. 遊戲結束：當所有玩家的房產卡售出後，計算玩家手中的貨幣卡以及先前保留的錢幣，最高金額的玩家獲勝。</p>						
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>小羊躲貓貓</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師講解如何玩這套遊戲 2. 大野狼先轉過身閉上眼睛並從1數到10，小羊們必須在大野狼轉身之前躲起來，小羊們可以躲在家俱裡也可以兩個人躲在一起。 3. 大野狼一次可以翻兩個家俱，假使抓到一隻小羊可以獲得一個小羊片，沒有被抓到的小羊可以獲得一片小石頭 4. 大野狼獲得七片小羊片或有小羊們獲得七片小石頭就算獲勝 	<p>生活</p> <p>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>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與究人、事物的人、事物的人、事物的方法。</p>	<p>小羊躲貓貓的桌遊</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過遊戲培養學生手的敏捷度。 2. 觀察同學的習性找出不容易被發覺的躲藏地點。 3. 藉由遊戲讓學生可以養成遵守遊戲的規則 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能迅速的完成躲藏的動作。 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。 	<p>小羊躲貓貓的影片</p>	

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>狗狗特 技團</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師講解如何玩這套遊戲 2. 遊戲開始時— 放置三張題目卡在遊戲場中央 3. 玩家心裡選擇好要做出哪一種特技 (隨機擺放三張題目卡圖，可挑選卡片角落分數較少的) 4. 玩家們一起喊 「Doggy!go!」遊戲即開始 5. 最快完成並且正確無誤就可以獲得此卡牌成為你的分數! 6. 比賽十次看誰的分數最高。 	<p>生活</p>	<p>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>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與究人、事物的人、事物的人、事物的人、事物的方法。</p>	<p>狗狗特技團的桌遊</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過觀察，能認識物體具有的特徵(如：顏色、大小、排列、形狀等)。 2. 訓學生的3D立體感，讓學生能將2D的平面圖型轉換成3D的立體圖形。 3. 透過遊戲培養學生手的敏捷度及手眼協調度。 4. 參與團隊活動，協同合作達成目標。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出此套桌遊的玩法。 2. 能將2D的提示卡排成3D的立體圖形。 3. 能迅速地完成挑戰並獲得分數。 4. 能遵守遊戲規則養成勝不驕敗不餒的素養。 	<p>狗狗特技團的影片</p>	<p>5</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</p> <p><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：<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)</p> <p>※資賦優異學生：<input 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)</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： <i>李坤</i></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。