

嘉義縣永安國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	二年級	年級課程 主題名稱	桌遊小高手 1	課程 設計者	邱淑慧	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類其他						
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	連結領域(議題)/學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

<p>第 (1) 週 - 第 (5) 週</p>	<p>形 形 色 色</p>	<p>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。</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>七巧板</p>	<p>1. 能認識常見的形狀。</p> <p>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)。</p> <p>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。</p>	<p>1. 能說出生活中常見的形狀。</p> <p>2. 能說自己所觀察物體的形狀、大小、顏色。</p> <p>3. 能利用七巧板拼出不同的圖案，並口頭分享作品。</p>	<p>活動一： 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。</p> <p>活動二： 1. 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。</p>	<p>http://kids.yam.com/game/kids_games/flash/yamie-01.swf 七巧板遊戲</p>	<p>5</p>
<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>撲 克 牌 遊 戲</p>	<p>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。</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>撲克牌</p>	<p>1. 能認識撲克牌的五個秘密。</p> <p>2. 能認識撲克牌的顏色、點數、花色。</p> <p>3. 能參與撲克牌的遊戲玩法。</p> <p>4. 能參與團體活動，並遵守遊戲規則。</p>	<p>1. 說出撲克牌的五個秘密。</p> <p>2. 說出撲克牌的顏色、點數、花色。</p> <p>3. 實際操作撲克牌的遊戲。</p> <p>4. 能遵守遊戲規則。</p>	<p>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。</p> <p>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。 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。</p>	<p>撲克牌簡報</p>	<p>5</p>
<p>第 (11) 週</p>	<p>骨 牌 遊</p>	<p>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、</p>	<p>骨牌</p>	<p>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</p>	<p>1. 能指出推倒骨牌失敗的原因及解決方法。</p>	<p>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。</p>		

- 第(15) 週	戲	分類，並做簡單的呈現與說明。		<p>的方法。</p> <p>2. 察覺排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。</p> <p>3. 參與直線排列骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。</p> <p>4. 參與曲線排列骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。</p> <p>5. 願意傾聽他人想法，參與小組合作排列骨牌。</p>	<p>2. 說出排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。</p> <p>3. 實作直線排列骨牌。</p> <p>4. 實作曲線排列骨牌。</p> <p>5. 能與他人小組合作完成作品。</p>	<p>2. 老師講解排骨牌的道具「擋板」的功能，以及使用方式。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>5. 小組合作規劃骨牌排列方式的創作。</p>		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	Stra wbee s 創意 組裝	<p>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。</p> <p>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。</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>	Strawbee s	<p>1. 認識 Strawbees 材料及組裝方式。</p> <p>2. 能運用 Strawbees 組裝三角形及四邊形。</p> <p>3. 能運用不同材料動手完成「皇冠」、「橋」作品。</p> <p>4. 利用 Strawbees 材料，進行作品創作、展示。</p> <p>5 參與團隊活動，協同合作達成目標。</p>	<p>1. 能說出 Strawbees 材料及組裝方式。</p> <p>2. 能組裝三角形及四邊形。</p> <p>3. 能做出「皇冠」及「橋」作品。</p> <p>4. 能創作出不同作品，以及口頭發表作品。</p> <p>5. 能與他人小組合作完成目標。</p>	<p>1. 老師介紹Strawbeess 材料使用。</p> <p>2. 先請學生簡單組裝組裝三角形及四邊形。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		

						(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。		
第()週 - 第()週		各校可視需求自行增減表格						
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<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(20)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求 學生 課程調整	<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 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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：黃建勳</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。

