

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 2 | 課程設計者 | 邱淑慧 | 總節數 / 學期 (上/下) | 20/下學期 |
| 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>快手 疊杯</p> | <p>2-1-1 以感官和知覺探索生活中的人事物，覺察事務及環境的特性。</p> <p>2-1-2 觀察生活中人事物的變化，決之變化的可能因素。</p> <p>3-1-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探索之心。</p> | <p>1. 桌遊</p> <p>2. 提示卡</p> <p>3. 遊戲</p> | <p>1. 以感官和知覺了解如何玩這套桌遊，並覺察桌遊的特性。</p> <p>2. 觀察提示卡的變化並決之變化的可能因素。</p> <p>3. 願意參與遊戲活動並表現好奇與求知探索之心。</p> | <p>1. 能正確說出這套桌遊的使用方法。</p> <p>2. 能參與遊戲並跟同學樂於其中。</p> <p>3. 設計一份評量表格依照學生的參與程度給予評分。</p> | <p>1. 教師講解如何玩這套遊戲。</p> <p>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。</p> <p>3. 疊杯排好者趕緊按鈴，先按鈴者獲勝</p> <p>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。</p> <p>5. 學生能跟老師及同學分享桌遊的過程，並自省自己獲勝或失敗的原因。</p> | <p>快手疊杯的影片</p> | <p>5</p> |
| <p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p> | <p>房地 產拍 賣</p> | <p>2-1-1 以感官和知覺探索生活中的人事物，覺察事務及環境的特性。</p> <p>2-1-2 觀察生活中人事物的變化，決之變化的可能因素。</p> <p>3-1-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探索之心。</p> | <p>1. 遊戲</p> <p>2. 貨幣卡及房產卡</p> <p>3. 遊戲</p> | <p>1. 以感官和知覺了解如何玩這套遊戲，並覺察遊戲的特性。</p> <p>2. 觀察貨幣卡及房產卡的變化並決之變化的可能因素。</p> <p>3. 願意參與遊戲活動並表現好奇與求知探索之心。</p> | <p>1. 能正確的找零。</p> <p>2. 透過遊戲讓學生可以正確的做決定並享受遊戲的樂趣。</p> <p>3. 實際操作桌遊的遊戲。</p> <p>4. 能遵守桌遊規則。</p> | <p>1. 教師講解如何玩這套遊戲</p> <p>2. 將貨幣卡與房產卡分開洗勻，面朝下各自放成一疊。</p> <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，</p> | <p>房地產拍賣的影片</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | | |
|---|------------------------|--|---------------------------|--|---|--|----------------------|----------|
| | | | | | | <p>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。 3. 持續第 2 步驟直到所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>11. 學生能跟老師及同學分享桌遊的過程，並自省自己獲勝或失敗的原因。</p> | | |
| <p>第 (11) 週 - 第(15) 週</p> | <p>小羊 躲 貓貓</p> | <p>2-1-1 以感官和知覺探索生活中的人事物，覺察事務及環境的特性。</p> <p>2-1-2 觀察生活中人事物的變化，決之變化的可能因素。</p> | <p>1. 桌遊</p> <p>2. 小羊</p> | <p>1. 以感官和知覺探索遊戲，覺察遊戲的特性。</p> <p>2. 觀察小羊的變化，決之變化的可能因素。</p> | <p>1. 能迅速的完成躲藏的動作。</p> <p>2. 能藉由觀察到小羊躲藏何處較不容易被找到。</p> | <p>1. 能迅速的完成躲藏的動作。</p> <p>2. 能藉由觀察到小羊躲藏何處較不容易被找到。</p> <p>3. 學生能跟老師及同學分享桌遊的過程，並自省自己獲勝或失敗的原因。</p> | <p>小羊躲貓貓 的影片</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | | |
|-----------------|--|--|-------------------------------------|--|--|--|----------|---|
| | | 3-1-2 體認探索事務有各種方法，並且樂於應用。 | 3. 遊戲 | 3. | | | | |
| 第(16)週 - 第(20)週 | 狗狗特技團 | 2-1-1 以感官和知覺探索生活中的人事物，覺察事務及環境的特性。 2-1-2 觀察生活中人事物的變化，決之變化的可能因素。 3-1-2 體認探索事務有各種方法，並且樂於應用。 | 1. 顏色、大小、排列、形狀 2. 3D 立體 3. 團隊 | 1. 以感官和知覺探索顏色、大小、排列、形狀，覺察事務及環境的特性。 2. 觀察 3D 立體的變化，決之變化的可能因素。 3. 體認團隊學習的重要性，並且樂於應用。 | 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。 | 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。 5. 學生能跟老師及同學分享桌遊的過程，並自省自己獲勝或失敗的原因。 | 狗狗特技團的影片 | 5 |
| 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 | ※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 | ※課程調整建議(特教老師填寫): <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。