

四、嘉義縣國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	一年級	年級課程 主題名稱	動腦想想看	課程 設計者	黃麗枝	總節數/學期 (上/下)	20/上學期	
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新	與學校願景呼 應之說明	透過寓教於樂的課程，讓學生學習溝通協調，體會與他人共學的樂趣，提升問題解決能力及增進創新能力，並培養健康的休閒活動。					
總綱 核心 素養 1-3-a	系統思考與解決問題 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。 藝術涵養與美感素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 人際關係與團隊合作 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 1-3-b	一、透過遊戲課程，讓學生 具備 精熟算術基本能力與探索問題的 思考能力 ，進而能善用數學原理去 體驗與實踐 解決日常生活問題。 二、引導學生能觀察、 探索問題 的核心，進而想出解決問題的方法，增進並 具備系統思考能力 。 三、能指認常見的幾何圖形，並運用各種形體發揮想像力於作品創作，以 具備藝術創作與欣賞的基本素養 ，並從數學中欣賞藝術美學。 四、學生能夠學習傾聽他人的想法並且 具備理解他人感受 ，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 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

1-6	簡單幾何圖形	<p>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。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 各種常見的形狀 2. 幾何圖形、可愛造型圖案 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從操作活動，認識各種常見的形狀，例如幾何圖形、可愛造型圖案，並且觀察圖形的幾何特徵。 2. 利用不同幾何圖形，願意參與創作活動，和他人共同探索，拼出各種可愛造型。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 口語問答--能說出生活中常見的形狀。 2. 口語問答--能說出自己所觀察物體的形狀、大小、顏色。 3. 動手實作--學生能用不同幾何圖形拼出一個造型。 4. 作品發表--發表與分享完成的造型作品 5. 省思回饋--能回應作品的優缺點。 	<p>活動一、認識形狀</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用「形狀兒歌」，引導學生複習各種形狀，並進行口頭發表。 2. 帶學生觀察周遭環境的形狀、顏色、大小等，並進行討論口頭發表。 3. 由老師針對學生的口語表現進行統整。 <p>【學生自學】 【組間互學】 【教師導學】</p> <p>活動二、動手剪一剪</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 學生利用色紙描繪出正方形、長方形、三角形、圓形積木的形狀，再剪出各種形狀，並寫上名稱。 <p>【學生自學】</p> <p>活動三、創意拼圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 學生分組利用不同幾何圖形，拼出一個造型。 6. 各組發表介紹自己的作品，請其他組別同學回應作品的優缺點。 <p>【組內共學】 【組間互學】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學影片：形狀兒歌。 2. 色紙、剪刀。 	6
7-12	東拼西湊	<p>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。</p> <p>生活 5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 拼圖 2. 拼圖技巧 3. 拼圖樂趣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識拼圖過程的模式，做簡單的分類與圖片呈現。 2. 以感官探索拼圖，覺知拼圖的特性，並學習拼圖的技巧，建立並體驗另一種美感的呈現。 3. 願意參與拼圖學習活動，表現出主動探究的態度，體驗拼圖的樂趣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成圖畫-能完成自己的造型圖畫。 2. 作品發表--發表與分享完成的造型圖畫。 3. 動手實作-能正確拚出DIY的四片拼圖。 4. 動手實作-能正確拚出九片拼圖的圖形。 5. 動手實作-能正確拚出十六片拼圖的圖形。 6. 心得發表-分享自己拼圖的技巧，及省思優缺點。 7. 省思回饋--能回應作品的優缺點。 	<p>活動一、認識拼圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 講述拼圖的歷史。 2. 介紹拼圖的作法。 <p>【教師導學】</p> <p>活動二、自製簡易拼圖</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 學生畫出卡通造型後，再將圖畫剪成四份，讓學生互換作品，練習還原圖形拚好。 <p>【組內共學】</p> <p>活動三、動手拼一拼</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 發給學生九片拼圖，分組拼出作品。 5. 發給學生十六片拼圖，分組拼出作品。 6. 各組發表作品，並分享拼圖的技巧及過程中遭遇的困難。請其他同學提問及回應優缺點。 <p>【組內共學】 【組間互學】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 拼圖圖案 2. 著色筆、剪刀 	6

13-16	數學高手—撿紅點	<p>數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>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。</p>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 撲克牌規則</p> <p>3. 撲克牌樂趣</p>	<p>1. 透過撿紅點桌遊，理解並熟練數學基本加減法的運用，能自行流暢計算，增加撲克牌桌遊的趣味性。</p> <p>2. 認識並遵守撲克牌規則，熟練基本加減法，且願意參與撲克牌遊戲，表現好奇探究</p> <p>3. 透過桌遊過程，覺察每個人均有其獨特性與優勢能力，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>4. 願意參與撲克牌遊戲，感受撲克牌樂趣，表現好奇與求知探究之心，與他人良性互動，培養正當的休閒娛樂。</p>	<p>1. 口語問答—能說出撲克牌的遊戲規則。</p> <p>2. 參與實作—能正確出牌與吃牌。</p> <p>3. 心得發表—分享自己出牌的技巧，及省思優缺點。</p> <p>4. 省思回饋—能回應他人的優缺點。</p>	<p>活動一、認識撲克牌</p> <p>1. 介紹撲克牌的數字與圖案。</p> <p>2. 講解撿紅點的遊戲規則。</p> <p>【教師導學】</p> <p>活動二、來玩撿紅點</p> <p>3. 二人一組練習玩撿紅點，熟練10的數學加法。</p> <p>4. 發表自己玩牌的心得，並分享自己在遊戲過程的思考邏輯。</p> <p>【組內互學】</p> <p>活動三、這樣出牌會更好</p> <p>5. 教師引導學生如何出牌的優先順序，以獲得較佳的分數。</p> <p>6. 四人共同玩撿紅點。</p> <p>7. 發表自己玩牌的心得，和之前又什麼不同。請其他同學提問及回應優缺點。</p> <p>【組間共學】 【教師導學】</p>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 撿紅點教學影片</p>	4
17-20	誰來搶救沉睡皇后	<p>數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>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。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 沉睡皇后由來</p> <p>2. 遊戲規則</p> <p>3. 分組合作的樂趣</p>	<p>1. 透過沉睡皇后桌遊，能運用數學基本加減法，並能熟練牌位以增進專注力。</p> <p>2. 認識沉睡皇后的遊戲規則並且理解加減法進而運用在遊戲中，且願意參與沉睡皇后桌遊，透過活動過程，表現出好奇探究之心，提升自己的思考策略。</p> <p>3. 透過與他人良性互動，感受共同學習、與人分組合作的樂趣，培養正當的休閒娛樂。</p>	<p>1. 口語問答—能說出沉睡皇后的遊戲規則</p> <p>2. 參與實作—能正確出牌與翻牌。</p> <p>3. 心得發表—分享自己出牌的技巧，及省思優缺點。</p>	<p>活動一、認識桌遊沉睡皇后</p> <p>1. 介紹每張皇后卡的圖案。</p> <p>2. 認識每張功能牌。</p> <p>3. 講解沉睡皇后的遊戲規則。</p> <p>【教師導學】</p> <p>活動二、大家來玩一玩</p> <p>4. 學生練習玩沉睡皇后桌遊，並能熟練。</p> <p>5. 發表自己的心得，並分享自己在遊戲過程的思考邏輯。</p> <p>【組間互學】</p> <p>活動三、融入數學玩法</p> <p>6. 融入加法公式，教師教導如何快速棄牌。</p> <p>7. 請學生利用加法公式，再練習玩桌遊，並能熟練。</p> <p>8. 發表自己玩牌的心得，和之前什麼不同。</p> <p>9. 請其他同學提問及回應優缺點。</p> <p>【教師導學】 【學生自學】 【組間互學】</p>	<p>1. 桌遊：沉睡皇后</p> <p>2. 桌遊教學影片</p>	4
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		<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)						

學內容	
特教需求學生 課程調整 1-5-c	<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>1.每一個主題課程都需附上(1)完成簽名(2)續明調整與否</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：黃麗枝</p>

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。

第二部分 品質檢核

2-1 設計理念 各年級各類彈性學習課程規劃內容，呼應學校各重要背景因素、課程願景及特色發展，落實學校本位及特色課程

2-5 教學進度 一個單元不超過 9 節為原則

2-6 教學單元 一學期至少四個單元

年級	一年級	年級課程 主題名稱	動手做做看	課程 設計者	黃麗枝	總節數/學期 (上/下)	20/下學期	
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	溫馨、學習、健康、創新		與學校願景呼 應之說明	透過動手實作的課程，讓學生學習溝通協調，體會與他人共學的樂趣，營造溫馨的學習氣氛，並提升問題解決能力及增進創新能力，並培養健康的休閒活動。				
總綱 核心 素養 1-3-a	系統思考與解決問題 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。 藝術涵養與美感素養 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。 人際關係與團隊合作 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 1-3-b	一、運用生活中隨手可得的媒材與工具，讓學生具備探索問題的思考能力，並透過實作課程訓練手作技能，體驗與實踐處理日常生活問題，養成平日多觀察、多學習及動手做的習慣。 二、從創作過程中，培養學生從觀察、感受到實作、省思，具備藝術作與欣賞的基本素養，體驗日常生活中的美感教育。 三、能指認常見幾何圖形，並運用各種形體發揮想像力於作品創作，從數學中欣賞藝術美學，培養創新能力。 四、能夠學習傾聽他人的想法，具備理解他人感受的同理心，進而尊重他人所表達的意見；並於溫馨友善的氛圍中，樂於與人互動合作，培養與團隊成員合作的素養。				
教學 進度	單元 名稱	連結領域(議題) 學習表現 1-3-c	自訂 學習內容	學習目標 1-3-d	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數

1-6	造型 汽車	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。 生活 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。 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。 生活 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。	1. 車子的功能 2. 幾何圖形	1. 認識車子的功能 ，並從手作汽車活動中，認識生活中物體與常見 幾何圖形 的特徵。 2. 蒐集並利用 生活中各種回收物品，透過汽車 創作與表現 ，喚起豐富的想像力。 3. 願意參與 手作汽車活動， 表現 好奇心，遇到困難能學習探究，並與他人分享。 4. 透過製作汽車活動 ， 運用 並訓練手作技能， 養成 平日 動手做 的習慣，對發現的問題能做適切的處理。	1. 口語問答 --能說出生活中常見的交通工具。 2. 口語問答 --能說出自己所觀察物體的形狀、顏色，以及比較大小。 3. 參與實作 --能利用日常生活中的廢棄物做一些巧思及創作紙盒汽車。 4. 心得發表 --分享自己創作紙盒汽車的構想，省思作品的優缺點，及如何解決過程中遇到的困難。	活動一、介紹汽車功能及手作步驟 1. 老師介紹各種不同的車子，如警車、消防車、救護車、貨櫃車等，並說明這些車子的功能及主要構造。 2. 播放教學影片，請學生說說，自製簡易玩具汽車，可利用那些回收物？並請事先準備所需材料。 【教師導學】【學生自學】 活動二、動手做做看 3. 利用常見的紙盒，如豆漿牛奶盒作為車子的車身，並在上面做創意著色。 4. 利用瓶蓋做為車子的四輪，黏在車子的底部，完成作品。 【學生自學】 活動三、作品分享與回饋 5. 跟同學分享自己的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，自己如何解決。 6. 請其他同學提問及回應優缺點。 【組間互學】	Youtube 手作汽車影片	6
-----	------------------------	---	-----------------------------------	--	--	---	-------------------	---

7-12	創意 筆筒	<p>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。</p> <p>生活 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。</p> <p>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。</p> <p>生活 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。</p>	<p>1. 筆筒的構造</p> <p>2. 圓形與圓柱體</p> <p>3. 色彩與配色</p>	<p>1. 從手作筆筒的操作活動中，認識物體與常見幾何形體的幾何特徵，知道筆筒的構造進而能夠區別圓形與圓柱體。</p> <p>2. 以感官探索，覺察到生活中很多物品與圓形與圓柱體有關，並且可以運用幾何圖形來創作，感受到數學與生活的關係。</p> <p>3. 願意參與筆筒製作過程，表現好奇與求知探究之心。</p> <p>4. 透過製作筆筒活動，運用色彩與配色，進行訓練手作技能，養成平日動手做的習慣，對發現的問題能做適切的處理。</p>	<p>1. 口語問答--能說出製作筆筒所需用到的形狀。</p> <p>2. 實作技能--能完整剪出長 20 公分、寬 10 公分的長方形。</p> <p>3. 實作技能--著色時能將色彩塗滿、塗整齊，不超越線條。</p> <p>4. 實作技能--能正確畫出圓形並剪裁。</p> <p>5. 參與實作--會在紙盒上發揮巧思畫出有想像力的圖騰，並能作出一個完整的筆筒。</p> <p>6. 心得發表--分享自己創作筆筒的構想，省思作品的優缺點，及如何解決過程中遇到的困難。</p>	<p>活動一、欣賞創意小品</p> <p>1. 上網搜尋各種造型筆筒，提供學生欣賞及激發創意。</p> <p>2. 請學生觀察筆筒構造，討論如何製作簡易的筆筒。</p> <p>3. 播放教學影片，請學生說說，自製簡易筆筒，需準備哪些材料？</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>活動二、動手做做看</p> <p>4. 老師教導學生使用剪刀，裁出長 20 公分寬 10 公分的長方形紙板。</p> <p>5. 請學生小組討論，如何設計屬於自己的筆筒。</p> <p>6. 請學生在紙板上，畫上的圖案並著色。</p> <p>7. 將長方形捲成圓柱體，並在另一張紙板上畫出一個圓，接著用剪刀剪下圓形，並在上面著色。</p> <p>8. 用白膠將圓及圓柱體黏貼固定好，完成作品。</p> <p>【教師導學】【學生自學】【組內共學】</p> <p>活動三、作品分享與回饋</p> <p>9. 跟同學分享自己的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，自己如何解決。</p> <p>10. 請其他同學提問及回應優缺點。</p> <p>【組間互學】</p>	Youtube 手作筆筒影片	6
------	----------	---	---	---	--	--	-------------------	---

13-16	服裝設計師	<p>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。</p> <p>生活 4-I-3 運用各種表現與創造的方法與形式，美化生活、增加生活的趣味。</p> <p>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。</p> <p>生活 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。</p>	<p>1. 植物的葉子</p> <p>2. 早期衣服的起源</p> <p>3. 衣服的制作過程</p>	<p>1. 以感官仔細探索校園各種植物的葉子，覺察到葉子的外觀及特徵。</p> <p>2. 蒐集校園可得的各種植物媒材，運用並發揮創意進行衣服的黏貼創作，了解人類早期的衣服的起源，增加生活的趣味。</p> <p>3. 願意參與衣服製作過程，表現好奇與求知探究之心，認識衣服的主要構造。</p> <p>4. 透過衣服製作過程的活動，訓練手作技能，養成平日動手做的習慣，對發現的問題能做適切的處理。</p>	<p>1. 口語問答--能說出校園內樹葉的名稱。</p> <p>2. 實作技能--會劃出並剪裁一件衣服的形状。</p> <p>3. 參與實作--能設計並用樹葉花朵黏貼出一件有創意的衣服。</p> <p>4. 心得發表--分享自己創作筆筒的構想，省思作品的優缺點，及如何解決過程中遇到的困難。</p>	<p>活動一、欣賞創意小品</p> <p>1. 教師說明人類最早的衣服起源。</p> <p>2. 播放教學影片，分組討論，要如何利用各種媒材，製作屬於自己的衣服？</p> <p>3. 請同學兩人一組，到校園內蒐集各種樹葉及花材。</p> <p>4. 說一說，各種樹葉的名稱。</p> <p>【教師導學】【學生自學】【組內共學】</p> <p>活動二、動手做做看</p> <p>5. 指導學生把四開的圖畫紙，模擬衣服實品，剪成衣服的形状。</p> <p>6. 用白膠將樹葉媒材黏貼到圖畫紙上，再用色筆劃出衣領及衣袖，完成作品。</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>活動三、作品分享與回饋</p> <p>7. 跟同學分享自己組別的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，如何解決。</p> <p>8. 請其他同學提問及回應優缺點。</p> <p>【組內共學】【組間互學】</p>	簡報	4
-------	-------	---	--	---	---	--	----	---

17-20	桌上足球台	<p>生活 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>生活 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。</p> <p>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。</p> <p>生活 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。</p>	<p>1. 早期的童玩</p> <p>2. 足球的遊戲規則</p> <p>3. 桌上足球台</p>	<p>1. 利用生活中各種的紙盒，發揮創意進行早期的童玩創作——手作足球台。</p> <p>2. 使用各種不同的表徵符號在製作早期的童玩上，發揮想像力，在紙盒及木製夾子上進行圖騰繪製與表現，感受創作的樂趣。</p> <p>3. 願意參與桌上足球台製作過程，並知道足球的遊戲規則表現好奇與求知探究之心，體會與他人遊戲的樂趣。</p> <p>4. 透過製作桌上足球台活動，訓練手作技能，養成平日動手做的習慣，對發現的問題能做適切的處理。</p>	<p>1. 實作技能——會利用竹籤在紙盒上穿洞。</p> <p>2. 參與實作——能在紙盒上發揮巧思畫出圖騰並著色。</p> <p>3. 參與實作——能在木製夾子上著上漂亮顏色或做出創意造型。</p> <p>4. 參與實作——能完成足球台作品，並和同學一起同樂分享。</p> <p>4. 心得發表——分享自己創作足球台的構想，省思作品的優缺點，及如何解決過程中遇到的困難。</p>	<p>活動一、介紹手動足球台</p> <p>1. 老師介紹桌上足球台的玩法。</p> <p>2. 請學生討論，要如何利用各種媒材，製作簡易的足球台？</p> <p>3. 播放製作教學影片，請學生事先準備材料。</p> <p>【教師導學】</p> <p>活動二、動手做做看</p> <p>4. 請學生利用衛生紙盒，在紙盒上畫圖著色。</p> <p>5. 請學生用六根長竹籤，將紙盒穿洞並貫穿紙盒。</p> <p>6. 在木製夾子上著色，把夾子夾在長竹籤上，完成作品。</p> <p>7. 用小球來比賽足球，二人一組玩玩看。</p> <p>【個人自學】 【組內共學】</p> <p>活動三、作品分享與回饋</p> <p>8. 跟同學分享自己組別的作品，並自省作品的優缺點，及過程中遇到的困難，如何解決。</p> <p>9. 請其他同學提問及回應優缺點。</p> <p>【組間互學】</p>	Youtube 桌上足球台 教學影片	4
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(4)節 (以連結資訊科技議題為主)						
特教需求學生課程調整 1-5-c		<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>1. 每一個主題課程都需附上(1)完成簽名(2)續明調整與否</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 普教老師姓名:黃麗枝</p>						

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。