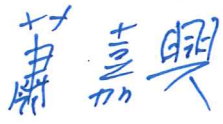



嘉義縣永安國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

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 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 <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	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，展現尊重、溝通以及合作的技巧。				
總綱 核心 素養	A2 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。 C2 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	一、引導學生透過觀察去觸發感受，並且具備探索問題的思考能力，進而透過課程設計去體驗與實踐處理日常生活問題。 二、使學生能夠學習傾聽，具備理解他人感受的同理心，以及尊重他人所表達的意見，進而培養樂於與人互動合作的素養。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
1-5	形 形 色 色	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。 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。	七巧板	1. 認識七巧板的形狀。 2. 透過觀察，認識七巧板的特徵(如：顏色、 大小、排列、形狀等)。 3. 運用七巧板的形狀的變化，創作不同圖 形。	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。	1. 利用形狀之歌複習各種形狀，並進 行口頭發表。 【教師導學】【個人自學】 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。 【教師導學】【個人自學】 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〉 進行小組實作並進行口頭分享。 4. 教師引導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。 【組內共學】【組間互學】【教師導 學】	1. 七巧板圖片 2. 七巧板	5

6-10	骨牌遊戲	生活/ 7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。 7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。 健康與體育/ 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。	骨牌	1. 觀察推倒骨牌的過程，能理解骨牌失敗的原因，並說明解決問題的方法。 2. 理解排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。 3. 參與直線骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。 4. 參與曲線骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。 5. 願意傾聽他人想法，與同儕小組合作完成骨牌創作。	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. 實作直線骨牌排列。 4. 實作曲線骨牌排列。 5. 能與他人小組合作完成作品。	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。 【教師導學】 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。 【教師導學】【組內共學】 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並且進行口頭分享。 【組內共學】【組間互學】	1. 骨牌影片 2. 骨牌	5
11-15	幾何方塊巧拼	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/ 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。	幾何方塊	1. 認識幾何方塊的組裝方式。 2. 運用幾何方塊組裝簡單圖形。 3. 運用幾何方塊完成「花朵」、「房子」作品。 4. 運用幾何方塊進行作品創作、展示。	1. 能說出幾何方塊組裝方式。 2. 能組裝簡單圖形。 3. 能做出「花朵」及「房子」作品。 4. 能創作出不同作品，以及口頭發表作品。	1. 老師介紹幾何方塊使用。 2. 先請學生簡單組裝簡單圖形。 3. 「花朵」製作：請學生找出適合的方塊，先組裝盆栽，再將在葉子和花瓣拼湊一起，即可完成「花朵」。 4. 「房子」製作：請學生找出適合的方塊，先做屋頂、房子主結構，在拼湊一起，即可完成「房子」。 【教師導學】【學生自學】 5. 小組進行自由創作。 6. 作品展示與分享。 【組內共學】【組間互學】	1. 幾何方塊 2. 遊戲手冊	5
16-20	快手疊杯	語文/ 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 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。 7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。	快手疊杯	1. 理解快手疊杯遊戲規則。 2. 積極參與快手疊杯遊戲。 3. 專心聆聽他人分享快手疊杯遊戲心得，並反思自己的應對方式。	1. 能正確說出快手疊杯遊戲的使用方法。 2. 能參與快手疊杯遊戲並跟同學樂於其中。 3. 能上台分享致勝的技巧或失敗的原因。	1. 教師講解快手疊杯遊戲規則。 2. 老師介紹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。 【教師導學】【學生自學】 4. 分組實作，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。 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。 【組內共學】【組間互學】	1. 快手疊杯的影片 2. 快手疊杯	5
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	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.建議使用工作分析法示範, 讓個案熟悉各式桌遊玩法, 提供反覆練習的機會, 並在課程中給予視覺及口頭提示。</li> <li>2.可先安排學生上台動手操作及練習表現的機會, 適度給予讚美與回饋。</li> <li>3.智能障礙學生抽象理解能力較差, 教師可安排小老師在旁提醒說明桌遊流程、步驟等協助智障生理解。</li> <li>4.若完成教師要求, 則給予立即性正向增強, 例如口頭獎勵或物質獎勵。</li> </ol> <p style="text-align: right;">           特教老師姓名: 蕭嘉興             普教老師姓名: 邱淑慧  </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

嘉義縣永安國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

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 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 <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	透過遊戲方式，培養學生的創新能力，讓學生體會動手實作的樂趣。在學習的過程中，訓練學生的挫折忍耐力、溝通協調能力，並培養學生有健康的休閒活動。				
總綱 核心 素養	A2 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。 C2 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	一、引導學生透過觀察去觸發感受，並且具備探索問題的思考能力，進而透過課程設計去體驗與實踐處理日常生活問題。 二、在棋藝競賽中，使學生能夠學習傾聽、尊重他人的想法，樂於與人互動合作，以及養成勝不驕，敗不餒的精神。				

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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
1-5	西瓜棋	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。 語文/ 1-I-2 能學習聆聽不同的 媒材，說出聆聽的內容 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。	1. 西瓜棋 2. 西瓜棋 的規則 3. 西瓜棋 比賽	1. 從操作西瓜棋活動，初步認識西瓜棋遊戲 的特徵。 2. 聆聽不同媒材，學習西瓜棋的規則。 3. 透過同儕合作參與西瓜棋比賽，展現合宜 的互動與溝通態度和技巧。	1. 學生能說出西瓜棋的規則。 2. 能參與西瓜棋的練習。 3. 能進行分組實際操作。	1. 運用教學影片及透過講解、示範、 演練等方式，說明西瓜棋的規則、玩 法。 <b>【教師導學】</b> 2. 學生分組進行西瓜棋練習。 <b>【組內共學】</b> 3. 指導西瓜棋的策略及技巧。 <b>【教師導學】</b> 4. 與同學分享自己從比賽中學習到的 技巧、策略。 <b>【組間互學】</b>	1. 西瓜棋 2. 棋盤 3. 西瓜棋的規則、玩 法影片	5

6-10	五子棋	健康與體育/ 表現認真參與的學習態度。 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. 五子棋 2. 五子棋玩法	1. 以感官和知覺探究五子棋的特性。 2. 探究五子棋玩法，並養成動手做的習慣。 3. 願意參與分組練習五子棋，表現好奇與求知探究之心。	1. 學生能說出五子棋的規則。 2. 學生跟同學玩三子棋至少能獲得一勝。 3. 學生跟同學玩五子棋至少能獲得一勝	1. 老師講解五子棋的規則。 【教師導學】 2. 兩兩學生先學會玩三子棋。 3. 兩兩學生學會玩五子棋。 4. 兩兩學生知道如何製造陷阱贏得勝利。 【學生自學】【組內共學】 5. 分組遊戲，並跟同學分享自己的遊戲心得 6. 自省自己在遊戲過程的優缺點並與同學分享。 【組內共學】【組間互學】	1. 五子棋 2. 棋盤	5
11-15	跳棋	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。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1. 跳棋規則 2. 跳棋遊戲	1. 從操作跳棋活動，初步認識跳棋的規則。 2. 利用跳棋遊戲，喚起豐富的想像力。 3. 願意參與跳棋遊戲的分組練習，表現好奇與求知探究之心。	1. 學生能說出跳棋的規則。 2. 能參與跳棋的練習。 3. 能參與分組實際操作。	1. 老師講解跳棋的規則。 【教師導學】 2. 兩兩學生先玩1對1五個跳棋。 3. 兩兩學生玩1對1十五個跳棋。 4. 兩兩學生玩1對1二十五個跳棋。 【學生自學】【組內共學】 5. 跟同學分享自己的遊戲心得並自省自己在遊戲過程的優缺點。 【組內共學】【組間互學】	1. 跳棋 2. 棋盤	5
16-20	象棋	語文/ 4-I-1 認識常用國字至少1,000字，使用700字。 1-I-2 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。 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。	1. 象棋的棋子 2. 象棋的規則 3. 象棋比賽	1. 認識象棋的棋子名稱。 2. 聆聽教學媒材，學習象棋的規則。 3. 透過分組，參與象棋比賽，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 能說出棋子的名稱。 2. 能認真聆聽象棋規則說明。 3. 能實際與同學完成比賽，並能做到勝不驕、敗不餒的精神表現。	1. 老師介紹棋子的名稱：帥（將），仕（士），相（象），俥（車），馮（馬），炮（包），兵（卒）。 2. 運用教學影片及透過講解、示範、演練等方式，說明象棋的規則、玩法。 【教師導學】 3. 兩人實際操作象棋比賽。 4. 指導象棋的策略及技巧。 【學生自學】【組內共學】 5. 與同學分享自己從比賽中學習到的技巧、策略。 【組內共學】【組間互學】	1. 象棋 2. 棋盤 3. 象棋的規則、玩法影片	5
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	<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)							



技教學內容	
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 建議使用工作分析法示範，讓個案熟悉各式桌遊玩法，提供反覆練習的機會，並在課程中給予視覺及口頭提示。</li> <li>2. 可先安排學生上台動手操作及練習表現的機會，適度給予讚美與回饋。</li> <li>3. 智能障礙學生抽象理解能力較差，教師可安排小老師在旁提醒說明桌遊流程、步驟等協助智障生理解。</li> <li>4. 若完成教師要求，則給予立即性正向增強，例如口頭獎勵或物質獎勵。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：蕭嘉興 普教老師姓名：邱淑慧</p> <p style="text-align: right;">蕭嘉興 邱淑慧</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