

三、嘉義縣十字國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	低年級	年級課程 主題名稱	Power 遊戲	課程 設計者	周佩均	總節數 /學期 (上/下)	21/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 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。 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入)						
	<input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程						
	<input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼 應之說明	透過課程中的學習，瞭解更多課本以外的知識，能夠對於自己的生活產生熱情，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐處理日常生活問題。 E-B3 具備藝術創作與 <b>欣賞</b> 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。		課程 目標	1. 透過繪本閱讀，培養學生 <b>探索</b> 繪本裡主角與情節。 2. 藉由戶外活動，讓學生 <b>體驗</b> 童玩與古早味遊戲的樂趣。 3. 經由製作童玩活動引導學生透過感官 <b>欣賞</b> 生活中的美感體驗並創作。			

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
第(1)週 - 第(5)週	童樂玩沙包	<p>國 5-I-7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明示的因果關係，理解文本內容。</p> <p>國 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。</p> <p>生 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。</p> <p>生 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>1. 紅花仔布的秘密</p> <p>2. 花布海報</p> <p>3. 花布沙包</p>	<p>1. 學生運用觀察紅花仔布的秘密封面、封底插畫，練習說出此本繪本的內容大意。</p> <p>2. 當老師提問紅花仔布的秘密繪本內容問題時，學生能合宜的回答老師的問題，並分享自己的看法。</p> <p>3. 學生清楚老師所指定的任務，並與同儕相互溝通與討論後，訂定介紹花布海報格式與內容。</p> <p>4. 利用老師所提供的素材，發揮創造力，設計屬於自己的花布沙包。</p>	<p>1. 藉由老師分享繪本後，學生能說出此本繪本的主角、情節與主題。</p> <p>2. 能聆聽他人給予的問題或建議，並合宜使用禮貌用語正向回應。</p> <p>3. 能遵守活動的規範，調整自己的行動，與他人一起進行製作海報並與同儕分工合作。</p> <p>4. 運用針線與花布，並透過剪裁與縫製，創作花布沙包。</p>	<p>活動一：時光倒流「春綢阿媽的童年」</p> <p>1. 預測故事：教師讓學生先觀察繪本的封面和封底，讓學生猜猜看故事可能的內容？</p> <p>2. 教師導讀繪本《紅花仔布的秘密》。</p> <p>3. 老師問題討論：</p> <p>1. 花仔布到裡面底藏了什麼秘密？為什麼長輩們很喜歡花仔布？</p> <p>2. 花仔布的功用有哪些？</p> <p>活動二：認識花布</p> <p>老師拿出各式各樣花布，讓子觀察花布的質料、圖案、顏色…等。</p> <p>1. 花布摸起來如何？</p> <p>2. 花布的顏色？</p> <p>3. 花布的圖案？</p> <p>4. 欣賞花布成品(抱枕、窗簾、小錢包…)</p> <p>5. 製作(美麗的花布)海報</p> <p>活動三：製作花布沙包</p> <p>1. 老師提供形狀板模讓孩子選擇沙包形狀。</p> <p>2. 在花布上描繪形狀，並剪下。(個型狀要剪下兩塊布)。</p>	<p>紅花仔布的秘密繪本</p> <p>各式各樣花布</p> <p>花布成品圖片</p> <p>花布沙包</p> <p>童謠</p>	5

		生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	4. 童玩沙包	5. 體會童玩沙包的樂趣和成就感，並主動學習新的事物。	5. 藉由沙包遊戲，培養學生拋、接、跳、踢等能力及創造力。	3. 兩塊同樣形狀的布，正面對正面，並沿著一開始畫的線縫起來，最後留一個小洞翻回正面。翻回正面後，將填充物塞進沙包中。依序完成其他沙包。 4. 邀請孩子上台展示自己的作品。			
第 (6) 週 - 第 (10) 週	童樂跳一跳	國 5-I-7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明示的因果關係，理解文本內容。  生 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。	1. 我愛玩  2. 遊戲海報	1. 學生運用觀察我愛玩繪本封面、封底插畫，練習說出此本繪本的內容大意。  2. 學生清楚老師所指定的任務，並與同儕相互溝通與討論後，訂定介紹遊戲海報格式與內容。	1. 藉由老師分享繪本後，學生能說出此本繪本的主角、情節與主題。  2. 能遵守活動的規範，調整自己的行動，與他人一起進行製作海報並與同儕分工合作。	活動四：童玩沙包 1. 欣賞童玩沙包影片。 2. 討論沙包玩法及口訣。 口訣：「一放雞、二放鴨、三分開、四做堆、五貼胸、六拍手、七紡紗、八摸鼻、九咬耳、十拾起」。 3. 於課間活動時，邀請全校師生共同參與與分享。	活動一：阿公阿媽的童年遊戲 1. 預測故事：教師讓學生先觀察繪本的封面和封底，讓學生猜猜看故事可能的內容？ 2. 教師導讀繪本《我愛玩》。 3. 老師問題討論： 1. 假日時，你在家玩過那些遊戲？為什麼喜歡這項遊戲？ 2. 閱讀繪本後，說說看阿公阿媽時代的遊戲，你是否玩	我愛玩繪本  粉筆  花布沙包  橡皮筋跳繩  跳房子遊戲影片	5

		<p>健 2d-I-2 接受並<b>體驗</b>多元性身體活動。</p>	<p>3. <b>橡皮筋跳繩</b></p>	<p>3. 學生能接受老師所指定的任務，並與同儕一同<b>體驗橡皮筋跳繩</b>多元性身體活動的樂趣。</p>	<p>3. 能遵守遊戲活動的規範，調整自己的行動，並與同儕進行團隊合作、友善的互動行為。</p>	<p>過?誰帶領你一起玩的? 3. 比較現在的遊戲和阿公阿媽時代的遊戲有什麼不同? 4. 製作(現在 VS 古早)遊戲大不同海報。</p> <p>活動二：跳房子 1. 用粉筆在地上畫出 9 個格子，並在格子的前方畫一條線作為排隊線。(大家先猜拳決定遊玩的順序) 2. 將沙包丟進數字 1 的格子裡，沙包必須丟進格子裡才可以跳。 3. 單腳跳進數字 2 的格子，遇到並排的格子時則可以雙腳跳。 4. 由格子 2 跳到格子 9，再往回跳由 9 跳回 2，在格子 2 時彎身撿起格子 1 的沙包，跳回原點。 5. 遊戲玩法與規則，可依孩子發展與討論作變動。</p> <p>活動三：花式跳繩 1. 事先收集橡皮筋以製作跳繩。 2. 欣賞橡皮筋跳繩活動影片。</p>	<p>橡皮筋跳繩影片</p>
		<p>生 3-I-3 <b>體會</b>學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>		<p>4. <b>體會橡皮筋跳繩</b>的樂趣和成就感，並主動學習新的事物。</p>	<p>4. 藉由橡皮筋跳繩遊戲，培養學生挑、勾、踩、跨、擺、碰、繞、掏、壓、踢等 10 餘種腿部基本動作。</p>		

3. 先由兩人各拿一端把皮筋伸長，其他人輪流跳，按規定動作，完成者為勝，中途跳錯或鉤到橡皮筋時，就換另一人跳。

4. 過程中可搭配唸謠(小皮球、香蕉油、滿地開花二十一。二五六、二五七、二八二九三十一……)

#### 活動四：花式跳高

1. 欣賞橡皮筋跳高活動影片。

2. 先由兩人各拿一端把皮筋伸長，其他人輪流跳。

3. 跳高高度由低漸高，拉繩子的兩個人各牽著繩子的一端蹲著，將橡皮筋拉直平貼地面。從地上逐漸升高到腳踝、膝蓋、腰部、腋下、肩上、耳朵、頭等位置。接著，還有頭上再加一個手掌、兩個手掌，最後伸直手臂等高度。

4. 腰部以上的高度，則是將單腳抬高，以腳尖將橡皮筋勾下來，然後再跳過去。

5. 過程中，依孩子能力調整玩法。

<p>童樂打陀螺</p> <p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>國 2-I-2 說出所聽聞的內容。</p> <p>生 7-I-1 以對方能理解的語彙或合宜的方式，表達對人、事、物的觀察與意見。</p> <p>生 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 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. 陀螺轉轉轉</p> <p>2. 陀螺</p> <p>3. 紙陀螺</p>	<p>1. 透過陀螺轉轉轉繪本，說出自己喜歡的陀螺遊戲。</p> <p>2. 適當使用音量、聲調和肢體語言，表達觀察陀螺與實際操作陀螺後自己的看法。</p> <p>3. 能利用不同創作素材，完成紙陀螺製作，並發揮想像、享受自我表現的樂趣。</p> <p>4. 學生認真參與紙陀螺製作，願意面對挑戰，並持續在實作課程中學習。</p>	<p>1. 能清楚說出自己對繪本的看法與感受。</p> <p>2. 以清晰的口語表達每種陀螺造型和玩法。</p> <p>3. 能正確、安全、有效的使用工具或素材，完成紙陀螺製作。</p> <p>4. 透過紙陀螺製作並與同儕共同解決遊戲中發生的問題，體驗課程與遊戲的樂趣。</p>	<p>活動一：陀螺回憶</p> <p>1. 教師導讀繪本《陀螺轉轉轉》。</p> <p>2. 老師問題討論：</p> <p>1. 說出繪本內容裡的陀螺造型與玩法。</p> <p>2. 老師分享從古自今的陀螺圖片，讓孩子上台分享看過或玩過哪種陀螺。(孩子試著說出陀螺的玩法)。</p> <p>活動二：陀螺大集合</p> <p>1. 展示老師及孩子蒐集而來的陀螺。</p> <p>2. 與孩子一同操作每一種陀螺的玩法。</p> <p>3. 分享操作陀螺過程中，各種陀螺操作技巧及遇到的困難點在哪。</p> <p>活動三：自製紙陀螺</p> <p>1. 老師事先準備材料：厚紙板、竹筷子、膠帶、筆、熱熔膠、剪刀。</p> <p>2. 紙板上畫圓並剪下，並自行設計陀螺圖案。</p> <p>3. 將竹筷子插入繪製好的紙板中心點，試著讓紙陀螺轉</p>	<p>陀螺轉轉轉繪本</p> <p>各式各樣陀螺</p> <p>厚紙板</p> <p>竹筷子</p> <p>膠帶</p> <p>筆</p> <p>熱熔膠</p> <p>剪刀</p> <p>紙陀螺</p>
---	---	--	---	---	---	---

						<p>動，調整紙板最適合的高度！再用熱熔膠黏著固定，上下都要黏牢。(過程中老師不直接告知孩子中心點與紙板高度將會影響紙陀螺是否成功，而是讓孩子自己發現。)</p> <p>4. 分享紙陀螺作品。</p> <p>5. 舉辦轉陀螺競賽活動。</p>			
<p>童樂 踢一 踢</p>	<p>國 5-I-7 運用簡單的預測、推論等策略，找出句子和段落明示的因果關係，理解文本內容。</p>	<p>1. 最熱烈的掌聲</p>	<p>1. 學生運用觀察最熱烈的掌聲繪本封面、封底插畫，練習說出此本繪本的內容大意。</p>	<p>1. 藉由老師分享繪本後，學生能說出此本繪本的主角、情節與主題。</p>	<p>活動一：誰是贏家</p> <p>1. 教師導讀繪本《最熱烈的掌聲》。</p> <p>2. 老師問題討論：</p> <p>1. 你喜歡哪種運動？為什麼？</p> <p>2. 繪本裡小貝的運動是什麼？需要用到身體哪些部位？</p> <p>3. 你覺得誰才是最後贏家？說說你的看法？</p>	<p>最熱烈的掌聲繪本</p> <p>數個鐵罐</p> <p>毬子</p> <p>呼拉圈</p>	<p>健 3c-I-1 表現基本動作與模仿的能力。</p> <p>2. 鐵罐</p> <p>2. 透過探索踢鐵罐遊戲在安全的前提下，習得踢的動作，並表現出穩定性、移動性及操作性之基本能力。</p> <p>2. 能正確使用腳尖或腳背踢鐵罐子，並維持身體平衡。</p> <p>活動二：踢罐王</p> <p>1. 用粉筆在地上畫出 9 個格子，每一格格內畫上圓圈，並在格子前方畫一條線作為鐵罐子擺放起點線。(大家先猜拳決定遊玩的順序)</p> <p>2. 玩家只能用腳將鐵罐子踢出，看誰踢得最遠。每人三次機會。</p>	<p>第 ( 16 ) 週 - 第 ( 21 ) 週</p>	<p>6</p>

		<p>生 3-I-3 <b>體會</b>學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	<p>3. 毽子</p>	<p>3. <b>體會</b>踢毽子的樂趣和成就感，並主動學習新的事物。</p>	<p>3. 藉由踢毽子遊戲，訓練對毽子的接續性及流暢性，並訓練學生的耐力及步法的靈活。</p>	<p>3. 計分方式：停留格子內(1分)；格子內圓圈(3分)；若罐子壓線或是跑出框線外，即為0分。</p> <p>活動三：踢毽子</p> <p>1. 將呼拉圈擺置離踢毽者一段距離，距離可依比賽程度自由調整，然後踢毽者將毽子踢入呼拉圈內，即算得分。 * 一人發5顆毽子，當毽子踢入圈內即得1分，以毽子踢入圈內的多寡來決定勝負。</p> <p>2. 遊戲方式可依孩子程度作調整。 * 一人發1顆毽子並依序排好隊伍輪踢，比賽開始後，看誰先在第一輪踢入圈內即算優勝。 * 一人只發1顆毽子，站在起點線排一直線，每人前方4~5公尺有一呼拉圈，比賽開始後，看誰先踢入圈內即得勝；如沒踢進圈內，趕快撿回毽子再至起點處重踢，可增加遊戲的趣味性。</p>			
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>								
<p>本主題是否融入資</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p>								



<b>訊科技教學內容</b>	<input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(        )節 (以連結資訊科技議題為主)
<b>特教需求 學生 課程調整</b>	<p> <b>※身心障礙類學生：</b> <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> <b>※資賦優異學生：</b> <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> <b>※課程調整建議(特教老師填寫)：</b>  1.  2. </p> <p style="text-align: right;"> 特教老師簽名：  普教老師簽名：周佩均 </p>

三、嘉義縣十字國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	低年級	年級課程 主題名稱	Power 遊戲	課程 設計者	周佩均	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 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。 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	落實全人教育- 博雅、熱情、健康、快樂		與學校願景呼 應之說明	透過課程中的學習，瞭解更多課本以外的知識，能夠對於自己的生活產生熱情，並實踐健康與快樂的身心靈，擁有健全的人生。			
總綱 核心 素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備 <b>理解</b> 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. 學生透過桌遊與體能遊戲， <b>探索</b> 遊戲過程中如何提升自我信心與耐心。 2. 藉由桌遊與體能遊戲，讓學生 <b>體驗</b> 動手做、動腦想的樂趣。 3. 經由桌遊與戶外活動，引導學生 <b>理解</b> 團隊的重要性並學到互相溝通、互相幫助。			

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
第(1)週-第(5)週	報紙大變身	<p>國 2- I -3 與他人交談時，能適當的<b>提問</b>、合宜的<b>回答</b>，並<b>分享</b>想法。</p> <p>健3c- I -2<b>表現</b>安全的身體活動行為。</p> <p>生7-I-5 <b>透過</b>一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 遊戲規則</p> <p>2. 報紙</p> <p>3. 紙球</p>	<p>1. 當老師<b>提問</b>遊戲規則問題時，學生能合宜的<b>回答</b>老師的問題，並<b>分享</b>自己的看法。</p> <p>2. 透過拍打與輕吹<b>報紙</b>活動，<b>表現</b>出穩定性、移動性及操作性之基本能力。</p> <p>3. <b>透過</b>一起拋接<b>紙球</b>的遊戲中，感受與同儕相互合作的重要性。</p>	<p>1. 能聆聽他人給予的問題或建議，並合宜使用禮貌用語正向回應。</p> <p>2. 能正確使用手掌力量拍打報紙與利用嘴巴吹氣長短，並維持身體平衡來控制報紙不易落地。</p> <p>3. 透過拋接紙球活動並與同儕共同解決遊戲中發生的問題，體驗課程與遊戲的樂趣。</p>	<p>活動一：漂浮報紙</p> <p>*老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <p>1. 把一頁報紙放在臉的上方，不斷用力吹使報紙不會掉下來。</p> <p>2. 把報紙摺成 A4 或 B5 size，打開雙手手掌，把報紙放在雙掌之間。一邊拍手，一邊要維持報紙在雙掌之間，不讓它跌落地。</p> <p>3. 播放音樂，跟音樂節奏快慢拍手而不讓報紙跌落地。</p> <p>活動二：拋接紙球</p> <p>*老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <p>1. 兩人一組，一人手拿籃子另一人將紙球投進籃子裡。拿籃子的人可以改變方向、高低、距離，嘗試去接紙球。接到後互換角色進行遊戲。</p> <p>2. 競賽活動。平均分為兩組，面對面站立，一組負責拋紙球，一組負責接紙球。每人</p>	<p>報紙</p> <p>紙球</p> <p>竹籃</p>	5

						<p>10 個紙球，最後看誰投進籃子裡的紙球多，最多者獲勝，然後互換角色，再開始遊戲。</p> <p>活動三：砲聲隆隆 *老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <p>1. 在地上畫相距 3~4 米的兩道線，學生手拿紙球分成兩組，分別站在兩條線外面對面站好，老師發口令，兩組選手把自己手中的球拋向對面的投擲線，然後再把對方拋過來的球撿起拋回去。</p> <p>2. 老師用哨子作信號。哨聲響起，選手停止拋球。</p> <p>3. 紙球愈多者為輸家。(紙球代表炸彈)</p>		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	瘋狂 數學 家	國 2- I -3 與他人交談時，能適當的 <b>提問</b> 、合宜的 <b>回答</b> ，並 <b>分享</b> 想法。	1. <b>遊戲規則</b>	1. 當老師 <b>提問</b> <b>遊戲規則</b> 問題時，學生能合宜的 <b>回答</b> 老師的問題，並 <b>分享</b> 自己的看法。	1. 能聆聽他人給予的問題或建議，並合宜使用禮貌用語正向回應。	<p>活動一：數十我最快 *老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <p>1. 準備一副撲克牌，牌面朝下，平均分給玩家。</p> <p>2. 玩家輪流出牌，並將牌整齊平放於中央，讓大家均可看見。</p> <p>3. 玩家要觀察桌上能相加等於十的組合。</p> <p>4. 先喊出「我最快」並指出能組成十的牌，即可拿回數</p>	撲克牌	5

數 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

生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。

### 2. 加減法

2. 學生能理解加減法的意義，並運用於遊戲中。

### 3. 撲克牌

3. 完成老師給予的撲克牌任務及解決過程中所遇到的問題，願意面對挫折並主動學習多元玩法。

2. 學生運用撲克牌並實際操作，進而熟練基本加減法且流暢計算。

3. 能遵守活動的規範，調整自己的行動，覺察自己對事物的想法和做法，可以幫助自己與他人。

字牌。

5. 得到最多牌的玩家獲勝。

★進階玩法：

第一種：每回合的目標數字可以隨機變化。

第二種：只有相同顏色的才能相加。

活動二：密碼猜猜猜

\*老師說明遊戲玩法與注意事項。

1. 將撲克牌發給每位玩家六張牌。

2. 以拍桌子的次數代表牌的花色、拍手次數代表數字。  
例：拍桌子一次代表梅花，拍兩次代表方塊，拍三次代表紅心，拍四次代表黑桃。

3. 玩家任選手中一張牌，輪流以拍桌子與拍手的次數，提示手中題目牌的數字與花色為出題方式(拍桌子與拍手的順序可以自由組合)。

4. 答題玩家可以搶答，如果答對則可得獲得出題者手中的牌，而出題者再補一張牌。

5. 將所有牌上的數字加總，總和最大的玩家獲勝。

活動三：配對我最會

						<p>*老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 準備兩副撲克牌，平均分配給玩家。</li> <li>2. 第一位玩家需出一組 3 張以上能成功配對的牌組至桌上。</li> <li>3. 每位玩家輪流出牌，每一輪出牌者可從手中及桌面上的牌任意拆解，重組成符合的配對，每次最少需出一張牌完成配對。</li> </ol> <p>#配對方式共兩種：</p> <p>*花色相同且數字連續（例：梅花 2. 3. 4. 5）</p> <p>*花色不同但數字相同（例：黑桃 A、梅花 A、方塊 A）</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 先出完手中牌或是手中牌剩最少的人為贏家。</li> </ol>		
第 ( 11 ) 週 - 第 ( 15 ) 週	全身 上下 動一 動	生 7-I-4 能為共同的目標 <b>訂定</b> 規則或方法，一起工 作並完成任務。	1. 球瓶	1. 能為共同擊倒 <b>球瓶</b> 的目標 <b>訂定</b> 規則或方 法，一起工作並完成任 務。	1. 能遵守活動的規範， 調整自己的行動，與他 人一起進行擊倒球瓶 活動並與同儕分工合 作。	<p>活動一：GO! 擊倒球瓶</p> <p>*老師說明遊戲玩法與注意事項。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 準備 7 ~ 10 個 500ml 空的寶特瓶。</li> <li>2. 在寶特瓶裡裝入沙子或碎石約 1/3 滿。</li> <li>3. 在瓶蓋上寫下 1 ~ 7 或到 1 ~ 10 的數字。（沒有油性筆的話可以省略）</li> </ol>	寶特瓶  各種球類  快手疊杯桌 遊	5

		生 3-I-2 <b>體認</b> 探究事理有各種方法，並且樂於應用。	2. <b>快手疊杯桌遊</b>	2. <b>體認</b> 自己在參與 <b>快手疊杯桌遊</b> 的想法和做法，可以幫助自己或他人解決問題，進而樂於思考與行動。	2. 能在活動中完成工作或解決問題的樂趣，願意面對挑戰，並持續學習。	4. 將寫好數字的寶特瓶像保齡球瓶一樣依序放置成三角形。 5. 在距離寶特瓶約 3 公尺外的地方，將球滾出，擊倒球瓶。(可依孩子的能力，調整出球距離) *也可用腳踢球，但要選擇適合的球類。  活動二：眼明手快 1. 每個人拿取紅黃藍綠黑杯子各一，放在自己面前。 2. 鈴鐺與遊戲卡放中間。 3. 選任一名玩家當起始玩家，翻開題目卡，所有玩家依照題目卡指示排列。 4. 玩家排列後迅速按鈴鐺，所有人暫停排列動作，檢查按鈴玩家排列是否與圖卡一樣。 5. 若正確，該玩家取得這張牌卡；不正確由其他玩家繼續搶得此張牌卡。 6. 當所有題目卡拿光，遊戲結束，拿到最多題目卡玩家為贏者。		
第 (16) 週	象棋王國	國 4-I-2 <b>利用</b> 部件、部首或簡單造字原理，輔助識字。	1. <b>象棋文字</b>	1. <b>利用</b> 部首或簡單造字原理，認識 <b>象棋文字</b> 。	1. 能正確認念或拼讀象棋上的文字。	活動一：黑配紅，一對寶 1. 老師先依序介紹象棋的顏色和棋子名稱。	象棋 棋盤	5

數 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。

## 2. 象棋

2. 認識如何分類象棋文字，也能以象棋上的文字顏色做分類，並簡單的說明。

2. 能正確認念或拼讀象棋上的文字。

紅棋子：兵 5 個、炮 2 個、車 2 個、馬 2 個、相 2 個、仕 2 個、帥 1 個共 16 個棋子。

黑棋子：卒 5 個、炮 2 個、車 2 個、馬 2 個、象 2 個、士 2 個、將 1 個共 16 個棋子

2. 輪流翻牌，一次 2 張(翻到紅兵黑卒算配對成功)即可繼續翻牌(翻到紅相紅相)失敗，換下一人。

3. 所有象棋配對完畢後，較多棋子的人獲勝。

活動二：比大小

1. 兩人一組，翻象棋比大小。  
規則：

★將帥>士仕>象相>車俥>馬  
馮>砲炮>卒兵

★卒兵>將帥

★砲炮>任何棋子都可吃

2. 如 A 方翻到黑象 B 方翻到紅馮，則 A 方獲勝。

如 A 方翻到黑卒 B 方翻到紅兵，此局和局。

3. 得到愈多棋子的人為贏家。



		<p>生 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，<b>表達</b>對人、事、物的觀察與意見。</p>	<p>3. <b>暗棋規則</b></p>	<p>3. 以對方能理解的語彙或方式，<b>表達</b>對<b>暗棋規則</b>的觀察與意見。</p>	<p>3. 利用身體語言或是簡單的辭彙，<b>表達</b>對<b>暗棋規則</b>的觀察與意見。</p>	<p>活動三：棋盤暗棋</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將一枚暗棋翻成明棋。先行方第一著翻出棋子的顏色，該色成為他的本方棋子；反之為敵方。</li> <li>2. 繼序輪流翻棋或移行，移行應朝縱或橫向移動，每著只能移動一枚本方棋至鄰邊格。</li> <li>3. ★將帥&gt;士仕&gt;象相&gt;車俥&gt;馬馮&gt;砲炮&gt;卒兵 ★卒兵&gt;將帥 ★砲炮&gt;任何棋子都可吃，但需中間隔著一個棋子跳過吃掉對手的一個棋。</li> <li>4. 【輸贏判定】 對局中，出現以下情況之一，本方算輸，對方贏： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己宣布認輸。</li> <li>2. 自己的子被對方全部吃掉。</li> </ol>           出現以下情況，算和局： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 輪到一方走時，如果提出和局且對方同意算和局。</li> <li>2. 雙方走棋出現循環反復達三次，並且都不願改變時算和局。</li> </ol> </li> </ol>	
--	--	--	-----------------------	---	--	---	--

教材來源

選用教材 ( )

自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )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 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.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：周佩均</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。