

教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題連結實質內涵	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
第(1)週 - 第(5)週	報紙大變身	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。 健3c-I-2表現安全的身體活動行為。 生 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。 安 E9 學習相互尊重的精神。	1. 遊戲規則 2. 報紙 3. 紙球	1. 當老師提問遊戲規則問題時，學生能合宜的回答老師的問題，並分享自己的看法。 2. 透過拍打與輕吹報紙活動，表現出穩定性、移動性及操作性之基本能力。 3. 透過一起拋接紙球的遊戲中，感受與同儕相互合作的重要性，並尊重彼此長處。	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。 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。 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。	活動一：漂浮報紙 *老師說明遊戲玩法與注意事項。 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。 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。 3. 播放音樂，跟音樂節奏快慢拍手而不讓報紙跌落地。 活動二：拋接紙球 *老師說明遊戲玩法與注意事項。 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。 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 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。	報紙 紙球 竹籃	5

						活動三：砲聲隆隆 *老師說明遊戲玩法與注意事項。 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。 2. 老師用哨子作信號。哨聲響起，選手停止拋球。 3. 紙球愈多者為輸家。(紙球代表炸彈)		
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。 3. 學生能接受老師所指定的任務，並與同儕一同體驗橡皮筋跳繩多元性身體活動的樂趣，進而了解自己、調整自己的行動。	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。 活動二：跳房子	我愛玩繪本 粉筆 花布沙包 橡皮筋跳繩 跳房子遊戲影片 橡皮筋跳繩影片	5

		健 2d- I -2 接受並體驗多元性身體活動。 安 E6 了解自己的身體。	3. 橡皮筋跳繩	4. 體會橡皮筋跳繩的樂趣和成就感，並主動學習新的事物。	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。 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。	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。 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。 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。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	童樂 打陀螺	國 2-I-2 說出所聽聞的內容。 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。 安 E9 學習相互尊重的精神。 生 4-I-1 利用	1. 陀螺轉轉轉 2. 陀螺	1. 透過陀螺轉轉轉 繪本，說出自己喜歡的陀螺遊戲。 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，並尊重他人給予的建議。	1. 能清楚說出自己對繪本的看法與感受。 2. 以清晰的口語表達每種陀螺造型和玩法。	活動一：陀螺回憶 1. 教師導讀繪本《陀螺轉轉轉》。 2. 老師問題討論： 1. 說出繪本內容裡的陀螺造型與玩法。 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）。 活動二：陀螺大集合 1. 展示老師及孩子蒐集而來的陀螺。 2. 與孩子一同操作每一種陀螺的玩法。 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。 活動三：自製紙陀螺 1. 老師事先準備材料：厚紙板、竹筷子、膠帶、筆、熱熔膠、剪刀。	陀螺轉轉轉繪本 各式各樣陀螺 厚紙板 竹筷子 膠帶 筆 熱熔膠 剪刀 紙陀螺	5

		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. 紙陀螺	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。	3. 能正確、安全、有效的使用工具或素材，完成紙陀螺製作。	2. 紙板上畫圖並剪下，並自行設計陀螺圖案。 3. 將竹筷子插入繪製好的紙板中心點，試著讓紙陀螺轉動，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。） 4. 分享紙陀螺作品。 5. 舉辦轉陀螺競賽活動。		
第 (16) 週 - 第 (20) 週	象棋 王國	國 4-I-2 利用部件、部首或簡單造字原理，輔助識字。	1. 象棋文字	1. 利用部首或簡單造字原理，認識象棋文字。	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。 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。	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。 生 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 安 E9 學習相互尊重的精神。	2. 象棋 3. 暗棋規則	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。 3. 以對方能理解的語彙或方式，表達對暗棋規則的觀察與意見，並尊重他人給予的建議。	2. 能正確認念或拼讀象棋上的文字。 3. 利用身體語言或是簡單的辭彙，表達對暗棋規則的觀察與意見。	規則： ★將帥>士仕>象相>車俥>馬偶>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 方翻到紅偶，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。 活動三：棋盤暗棋 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。 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。 3. ★將帥>士仕>象相>車俥>馬偶>砲炮>卒兵 ★卒兵>將帥 ★砲炮>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。 4. 【輸贏判定】 對局中，出現以下情況之一，本方算輸，對方贏： 1. 自己宣布認輸。 2. 自己的子被對方全部吃掉。 出現以下情況，算和局：	
--	--	--	-----------------------------	--	--	---	--

					1. 輪到一方走時，如果提出和局且對方同意算和局。 2. 雙方走棋出現循環反复達三次，並且都不願改變時算和局。		
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)					
本主題是否融入資訊科技教學內容		☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)					
特教需求學生課程調整		※身心障礙類學生: ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 特教老師姓名：無 普教老師姓名：周佩均					

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題連結實質內涵	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
第(1)週 - 第(5)週	童樂玩沙包	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。 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。 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. 紅花仔布的秘密 2. 花布海報	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。 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。 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。 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。	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。 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。	活動一：時光倒流「春綢阿媽的童年」 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《紅花仔布的秘密》。 3. 老師問題討論： 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？ 2. 花仔布的功用有哪些？ 活動二：認識花布 老師拿出各式各樣花布，讓子觀察花布的質料、圖案、顏色…等。 1. 花布摸起來如何？ 2. 花布的顏色？ 3. 花布的圖案？ 4. 欣賞花布成品(抱枕、窗簾、小錢包…) 5. 製作(美麗的花布)海報 活動三：製作花布沙包 1. 老師提供形狀板模讓孩子選擇沙包形狀。 2. 在花布上描繪形狀，並剪下。(個型狀要剪下兩塊布)。 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。	紅花仔布的秘密繪本 各式各樣花布 花布成品圖片 花布沙包 童謠	5

		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。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 安 E6 了解自己的身體。	3. 花布沙包 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，了解自己長處。	4. 運用針線與花布，並透過剪裁與縫製，創作花布沙包。 5. 藉由沙包遊戲，培養學生拋、接、跳、踢等能力及創造力。	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。		
第 (6) 週 - 第 (10) 週	瘋狂數學家	國 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	1. 遊戲規則	1. 當老師提問遊戲規則問題時，學生能合宜的回答老師的問題，並分享自己的看法。	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。	活動一：數十我最快 *老師說明遊戲玩法與注意事項。 1. 準備一副撲克牌，牌面朝下，平均分給玩家。 2. 玩家輪流出牌，並將牌整齊平放於中央，讓大家均可看見。 3. 玩家要觀察桌上能相加等於十的組合。	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	2. 加減法	2. 學生能理解加減法的意義，並運用於遊戲中。	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。	4. 先喊出「我最快」並指出能組成十的牌，即可拿回數字牌。 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 *老師說明遊戲玩法與注意事項。 1. 準備兩副撲克牌，平均分配給玩家。 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。 3. 每位玩家輪流出牌，每一輪出牌者可從手		
		生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	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進而了解自己，調整自己的行動。	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。			

		安 E6 了解自己的身體。				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。 #配對方式共兩種： *花色相同且數字連續（例：梅花 2. 3. 4. 5） *花色不同但數字相同（例：黑桃 A、梅花 A、方塊 A） 4. 先出完手中牌或是手中牌剩最少的人為贏家。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	歡迎來嘉	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。 國 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 國 3-I-3 運用注音符號表達想法，記錄訊息。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	1. 家鄉位置 2. 家鄉景點與特產 3. 畫我故鄉學習單	1. 學生與他人交談時，能合宜的回答影片中出現的問題，並分享自己對於家鄉位置的想法。 2. 對於老師給予的問題，學生能流暢且完整說出家鄉景點與特產。 3. 運用畫我故鄉學習單，學生練習運用注音符號和國字，針對學習單問題，寫出語意完整的句子。 4. 透過畫我故鄉學習單，學生能覺知展現尊重的態度，喜歡親近自然、愛護生命與節約資源。	1. 能從影片中說出嘉義地理位置和重要景點。 2. 能說出嘉義景點或名產。 3. 能使用注音符號和國字，語意流暢的寫出一小段話。 4. 喜歡親近自然、愛護生命。	活動一 透過影片，認識臺灣地理環境。 1. 影片：認識台灣_小小地理家 第 52 集 https://www.youtube.com/watch?v=ZBS_1nA5zds&list=PLo_HY74ov2N1JP5_Q2hB4sGZnJAJi9qUN 2. 探索嘉義-透過影片，認識我們的居住地。 https://www.youtube.com/watch?v=8h1RkY-olvo 活動二 1. 讓學生知道嘉義在台灣地圖上的哪個區域。 2. 能說出嘉義著名的景點或特產。 3. 聯想互動遊戲：鄉鎮、名產對對碰。 4. 機智快問快答。 5. 學習單彩繪（畫我故鄉）	桌上型電腦 65 吋螢幕 學習單 圖卡 字卡	5

特教需求學
生課程調整

※身心障礙類學生：☒無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)

※資賦優異學生：☒無 ☐有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1.

特教老師姓名：無

普教老師姓名：周佩均