

教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週－第(5)週	加減大富翁(一)	綜 1a-II-1/ 展現 自己能力、興趣與長處，並 表達 自己的想法和感受。 綜 2a-II-1 覺察 自己的人際溝通方式， 展現 合宜的互動與溝通態度和技巧 數 R-II-4 認識 兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。	撲克牌數字加減遊戲	1. 能從參與活動， 展現 自己對撲克牌遊戲的認識、能口頭 表達 撲克牌遊戲規則。並在遊戲中表達自己對輸贏的想法與感受。 2. 覺察 自己在遊戲過程中與同伴的互動模式，遇到遊戲規則有疑義時可以 展現 合宜的互動與溝通態度。 3. 在遊戲過程中，能夠 認識 兩步驟計算中的加減或乘除計算規則，計算出自己的得分。	1. 能說出撲克牌的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出撲克牌的新玩法並試玩與修正。 4. 能算出正確的數字。 5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	活動一：99 1. 介紹遊戲規則與特殊牌的使用。 2. 實際遊戲，並釐清可能容易出錯牌的地方。討論遊戲過程中，要怎麼出牌贏的機率比較高。 3. 分享自己在遊戲中的心情感受。 活動二：變態心臟病 1. 先試玩正常版的心臟病，輪流出牌與喊牌，打錯或反應最慢者收牌 2. 介紹加減一的規則，再玩一次 活動三：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	撲克牌遊戲影片	5
第(6)週－第(10)週	加減大富翁(二)	綜 1a-II-1/ 展現 自己能力、興趣與長處，並 表達 自己的想法和感受。 綜 2a-II-1 覺察 自己的人際溝通方式， 展現 合宜的互動與溝通態度和技巧 數 R-II-4 認識 兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。	撲克牌單人與多人遊戲	1. 能從參與活動， 展現 自己對撲克牌遊戲的認識、能口頭 表達 撲克牌遊戲規則。並在遊戲中表達自己對輸贏的想法與感受。 2. 覺察 自己在遊戲過程中與同伴的互動模式，遇到遊戲規則有疑義時可以 展現 合宜的互動與溝通態度。 3. 在遊戲過程中，能夠 認識 兩步驟計算中的加減或乘除計算規則，計算出自己的得分。	1. 能說出撲克牌的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出撲克牌的新玩法並試玩與修正。 4. 能算出正確的數字。 5. 能專心聆聽他人分享並反思自己的應對方式加以修正。	活動一：合 10 的倍數(單人) 1. 依序放上四牌的撲克牌，以三張為單位，湊成 10.20.30 的可以收起來，JQK 都算十分，已先收完者為成功。 2. 收牌時，上下合併為三張都可以收牌。 活動二：撿紅點 1. 牌分一半，四張揭示，先計算 24 張牌平分給幾個人可以分完，就是每個人手牌的牌數。 2. 加起來是 10 的可以收牌，JQK 都算十分， 3. 說明加分紅牌加法，計算每個人的得分。 活動三：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	撲克牌遊戲影片	5

第 (11) 週 - 第 (15) 週	幾何 圖形 變變 變	綜 2a-II-1 覺察 自己的人際溝通方式， 展現 合宜的互動與溝通態度和技巧 數 n-II-9 理解 長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算， 培養 量感與估測能力，並能做計算和應用解題。	七巧板遊戲、烏邦果三角挑戰、	1. 能參與活動， 展現 自己對撲克牌遊戲的認識、能口頭 表達 七巧板、烏邦果的遊戲規則，並在遊戲中表達自己對輸贏的想法與感受。 2. 覺察 自己在遊戲過程中與同伴的互動模式，遇到遊戲規則有疑義時可以 展現 合宜的互動與溝通態度。 3. 在遊戲過程中，能夠 理解 面積的大小概念， 培養 學生對面積的量感與估測能力	1. 能說出烏邦果三角遊戲的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能認真與組員合作討論出七角版的新玩法並試玩與修正。 4. 能排出牌卡上指定的正確的圖形。 5. 能專心聆聽他人分享，從中尋找讓速度更快的方法。	活動一：七巧板 1. 老師揭示圖形，請學生用七巧板拼出來。 2. 七巧板可以正反翻轉。 活動二：烏邦果三角遊戲 1. 揭示牌卡時，要先挑出相對數字，請學生用最快的速度拼出來，快的人獲勝。 2. 形狀可以正反翻轉，並分成基礎和進階二種挑戰。 活動三：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	烏邦 果三 角遊 戲、 七巧 板遊 戲影 片	5
第 (16) 週 - 第 (20) 週	立體 空間 轉個 彎	數 s-II-4 在活動中， 認識 幾何概念的 應用 ，如旋轉角、展開圖與空間形體。 自然 ah-II-1 透過 各種感官了解生活週遭事物的屬性。	嘩啦啦真痛快、機智方塊	1. 認識 各種不同形體的積木方塊， 應用 於機智方塊中，觀察積木從旋轉、翻轉後，能全部排入格子內。 2. 將所看到的空間形體，長方體、六角柱、圓柱等， 應用 蓋房子的原理，以接觸的面最大、最穩為優先。 3. 透過 視覺，用顏色、形體來分類同屬性的積木，在堆疊、排入格子時，能找到最穩、或能放入的方法。	1. 能說出嘩啦啦、機智方塊的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲，讓自己靜下心來完成堆疊，以手穩心靜的同學為獲勝，最後分享自己參與遊戲的感受。 3. 能在短時間內在方格內放入所有的幾何圖形積木，以空間概念者佳，全部放入不留空格者獲勝。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己應該如何調整，才能贏得最後勝利。	活動一：嘩啦啦真痛快 1. 老師揭示不同的柱體、並請同學做分類，依顏色分類、或是依照形體分類。 2. 選擇同樣的顏色或是同樣的形體堆疊。 3. 手穩並能觀察出平衡點的同學獲勝，得到一個水滴。 活動二：機智方塊 1. 丟擲位置骰子後，要先挑出相對位置放入固定木頭，請學生用將積木放入，快的人獲勝。 2. 形狀可以正反翻轉。 活動三：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	嘩啦 啦真 痛快、 機智 方塊、 遊戲 影片	5

教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 自編教材
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-學習障礙(2)人、情緒障礙(1)人、聽覺障礙(1)人 ※資賦優異學生: ☒無 ☐有 ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.情緒障礙學生，認知學習能力一般學生無異，課程內容無須調整。進行課程或活動時，如遇到分組活動，可多引導學生加入討論。 2.情緒障礙學生，因注意力不足、專注時間較短暫，說明操作步驟時可以分解並用視覺呈現。 3.需明確確定給予上課規則並確實執行，多留意情緒障礙學生的情緒反應前兆，盡量排除可能會引發情障生情緒的導因。若情障生情緒已無法控制，應先安置其他學生避免受到波及並尋求其他支援系統介入。 4.針對部分有識字困難之學生，老師可以報讀文本或安排同儕支持給予協助。 5.書寫困難之學生，評量時請以口語回答、繪圖實作等多元方式替代紙本學習單，或讓學生使用語音輸入完成學習單，不會寫的字可予以提示。 6.請適當調整評量難度、簡化內容或進行替代性活動，並給予相關提示策略，採多元評量方式進行評量。 7.聽覺障礙學生須留意其助聽器是否確實配戴，並告訴其他同學盡量降低不必要之噪音，避免干擾聽障生聽音品質。 8.可安排小幫手提醒聽障生注意事項。 特教老師姓名：李乙蘭 普教老師姓名：許珮儀