

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	數字急轉彎	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，展現自己對數字急轉彎 7+9 遊戲的認識、能口頭表達數字急轉彎 7+9 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. 在玩數字九乘塔過程中，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. 能說出數字急轉彎 7+9 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. 能算出正確的數字，再出牌。 4. 能專心聆聽他人分享並反思自己如何在比賽中獲勝。 5. 他人遊戲時，仔細觀察如何可以讓自己得到高分。	活動一：數字急轉彎 7+9 1. 介紹遊戲規則，出牌時以最上面那張為準。 2. 最快將自己手中排出完者勝利。。 3. 分享自己在遊戲中的心情感受。 活動二：數字九乘塔 1. 先說明遊戲規則，在玩之前要先思考如何堆疊，數字越大的板塊放到越高的層級就會得到越高的分數。 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。	數字急轉彎 7+9、 數字九乘塔 遊戲規則 影片	5
第(6)週－第(10)週	得分沙拉	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，展現自己對得分沙拉遊戲的認識、能口頭表達得分沙拉規則，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，不同的得分卡可以有不同的得分，輔以學習單，算出正確的總分。	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得分卡的得分認定並試玩與修正。 3. 能算出正確的分數。 4. 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：得分沙拉 1. 將所有的牌卡分為三堆，每堆各翻出二張蔬菜牌，每個進行遊戲的人可以拿一張得分卡，或是二張蔬菜牌。 2. 所有牌卡拿完後計算總分。 3. 計算分數時，蔬果是可以重複計算的。 4. 在規則中若遇到對定義有疑慮時，需所有小組討論，決定分數如何計算。 活動二：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	得分沙拉、 遊戲影片、 學習單	5

第 (11) 週 — 第 (15) 週	起 司 天 堂	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-6 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。認識等值分數的意義，並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。	起司天堂	1. 能參與活動，展現自己對分數的理解，並能口頭表達起司天堂的遊戲規則，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，能夠理解分數的大小概念，培養學生對分數大小的量感，並實際計算出多少決勝負。	1. 能說出起司天堂的遊戲規則。 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老鼠與貓咪的跑法，並在遊戲時加以確定。 4. 能專心聆聽他人分享並說說看當貓咪前進時的心情。	活動一：起司天堂 1. 老師播放影片，讓學生了解起司天堂的遊戲規則。 2. 玩家選擇自己的老鼠顏色。 3. 討論在什麼狀況下要先吃起司，才可避免老師被貓咪吃掉。 4. 遊戲過後計算得分，並請學生注意除了用看得比較大小，也口頭用分數表示，並加總計算，看誰吃的起司多。 活動二：分享與討論 分享自己在遊戲中的心情感受與成功秘訣。	起 司 天 堂 遊 戲 遊 戲 影 片	5
第 (16) 週 — 第 (20) 週	猜 猜 我 是 誰	語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 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	猜猜我是誰	1. 遊戲開始前，同學能樂於參加討論，討論人物的外表特徵，以及可以詢問的問題，提供同學個人的看法。 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。	1. 能說出猜猜我是誰的遊戲規則。 2. 能專心參與遊戲，猜出對方的遊戲主角，最後並分享自己參與遊戲的感受。 3. 能用完整的問句詢問問題，並從問題中縮小猜測的範圍。 4. 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：猜猜我是誰 I 1. 請同學先看過所有的圖像，知道每個圖像的外表、衣著和特徵等。 2. 請雙方決定一個人物，開始互相猜測對方是誰。 活動二：猜猜我是誰 II 1. 請同學設定人物，將名字寫在牌卡上，討論設定人物的範圍，例如故事內的主角、影歌星、政治人物等。 2. 將牌卡戴在遊戲的人頭上。 3. 由戴牌卡的同學問問題，其他同學只能回答是或不是。 4. 規定在十個問題內猜出來，或是在有限的時間內可以問無數個問題。 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。	猜 猜 我 是 誰	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