

三、嘉義縣永安國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

| 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 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選) | | | | | | |
| 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 | 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。 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。 | | | | |
| 議題融入 | *應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選) | | | | | | |

| 融入議題實質內涵 | | | | | | | | |
|---------------|------|---|--------|---|---|---|----------------------------------|----|
| 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 | 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。 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 | 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. 利用七巧板的形狀的變化，創作不同圖形。 4. 引導學生思考自主學習計畫，能選擇適切的方法與資源來學習七巧板。 | 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。 4. 能參與訂定學習目標與選擇學習方法，並於學習活動後，進行自我評估。 | 1. 利用形狀之歌複習各種形狀，並進行口頭發表。 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。 3. 由老師針對學生的口語表現進行回饋、統整。 4. 填寫「自主學習計畫表」，透過老師引導提問，幫助學生釐清自己的學習方向與策略，內容包含： ① 設定自己的學習目標(例如：我希望能更快地完成圖形拼組任務，或認識更多不同的幾何形狀。) ② 找出目前的學習困難 | 1. 七巧板圖片 2. 七巧板 3. 自主學習計畫表 | 5 |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|
| | | | | | <p>(例如：我常分不清楚正方形和長方形，拼圖時會卡關。)</p> <p>③ 思考可協助學習的方法 (例如：我可以在家利用平觀看圖形教學影片；和同學在下課時間一起練習拼圖形；下次上課前先複習圖形的名稱與特徵等。)</p> <p>【教師導學】</p> <p>5. 教師提供七巧板〈有 5 個大小不同三角形、1 個正方形和 1 個平行四邊形〉學生自由設計一個圖案，用七巧板拼出並命名。</p> <p>【學生自學】</p> <p>6. 各組使用兩組七巧板分工合作，共同創作圖案並命名。</p> <p>7. 記錄各組今天遇到的最大挑戰，以及怎麼一起解決的。</p> <p>【組內共學】</p> <p>8. 各組發表介紹自己的作品，請其他組別同學回應作品的優缺點。</p> | | |
|--|--|--|--|--|---|--|--|

| | | | | | | | | |
|----------------------|------|--|----|---|---|---|-----------------------------|---|
| | | | | | | <p>【組間互學】</p> <p>9. 請學生反思所選擇的學習方法是否有效，作為日後修正學習策略的參考。</p> <p>10. 教師統整學生的分享內容，適時給予正向鼓勵與具體回饋。</p> <p>【教師導學】</p> | | |
| 第(6)週 — 第(10)週 | 骨牌遊戲 | <p>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。</p> <p>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>健康與體育/ 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p> | 骨牌 | <p>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。</p> <p>2. 理解骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。</p> <p>3. 參與直線骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。</p> <p>4. 參與曲線骨牌的實作，能夠除錯修正，解決問題。</p> <p>5. 願意傾聽他人想法，與同儕小組合作完成骨牌創作。</p> | <p>1. 能指出推倒骨牌失敗的原因及解決方法。</p> <p>2. 說出排骨牌道具「擋板」的功能及使用方式。</p> <p>3. 實作直線骨牌排列。</p> <p>4. 實作曲線骨牌排列。</p> <p>5. 能與他人小組合作完成作品。</p> | <p>【組間互學】</p> <p>1. 教師播放推倒骨牌的影片給學生們觀察，並請學生探討失敗原因，</p> <p>2. 教師請大家一起想想看，可以怎麼解決這些問題？讓骨牌順利倒下形成連鎖反應。</p> <p>3. 老師講解排骨牌的道具「擋板」的功能，以及使用方式。</p> <p>【教師導學】</p> <p>4. 教師說明直線排列方式，學生各分一段進行實作。</p> <p>5. 學生分享在操作程中遭遇的困難，如何修正，請其他</p> | <p>1. 骨牌影片</p> <p>2. 骨牌</p> | 5 |

| | | | | | | | | |
|--|----------------|---|--------------------|--|--|--|--|---|
| | | | | | | <p>同學提問及回應。</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>6. 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，針對失敗的地方，進行除錯、修正。</p> <p>7. 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】</p> <p>8. 請各組發表課程活動中，最有成就感的部分是什麼？遇到的最大挑戰是什麼？是如何解決的？</p> <p>【組間互學】</p> | | |
| <p>第 (11) 週 第 (15) 週</p> | <p>幾何方塊巧巧拼</p> | <p>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。</p> <p>生活/ 2-I-5 運用各種探究事物的</p> | <p>幾何方塊</p> | <p>1. 認識幾何方塊的組裝方式。</p> <p>2. 運用幾何方塊組裝簡單圖形。</p> <p>3. 運用幾何方塊完成「花朵」、「房子」作品。</p> <p>4. 運用幾何方塊進行作品創作、展示。</p> | <p>1. 能說出幾何方塊組裝方式。</p> <p>2. 能組裝簡單圖形。</p> <p>3. 能做出「花朵」及「房子」作品。</p> <p>4. 能創作出不同作品，以及口頭發表作品。</p> | <p>1. 教師撥放幾何方塊教學影片，並講解幾何方塊的使用。</p> <p>2. 引導學生討論如果無法拼組出圖案，可運用哪些學習方法（例如網路教學影片、遊戲手冊、跟同學練習……等）。</p> <p>【教師導學】</p> <p>3. 請學生簡單組裝簡單圖</p> | <p>1. 幾何方塊</p> <p>2. 遊戲手冊</p> <p>3. 幾何方塊教學影片</p> | 5 |

方法及技能，對
訊息做適切的
處理，並養成動
手做的習慣。

形。

4. 「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」。

5. 「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」。

6. 請學生在課後，利用已有素材或線上資源，自行研究其他幾何圖形的組裝方式。例如：動物、交通工具等並記錄自己的設計想法與過程，在下一堂課跟全班分享。

【學生自學】

7. 小組進行自由創作，在創作前，請組內成員輪流說出自己的創作想法及操作困難，彼此給予鼓勵與建議。

8 小組成員達成共識，一起合作完成作品，展現互相學習的態度。

| | | | | | | | | |
|--|-------------|--|-------------|--|---|---|-------------------------------|----------|
| | | | | | | <p>【組內共學】</p> <p>9. 各組發表介紹自己的作品，請其他組別同學回應作品的優缺點。</p> <p>【組間互學】</p> | | |
| <p>第 (16) 週 第 (20) 週</p> | <p>快手疊杯</p> | <p>生活/ 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 1-I-3 省思自我成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。 健康與體育/ 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。</p> | <p>快手疊杯</p> | <p>1. 學習快手疊杯遊戲規則。 2. 積極參與快手疊杯遊戲，觀察同儕表現，提出具體的優缺點 3. 自我省思快手疊杯遊戲中經歷的挑戰、成長與努力目標。</p> | <p>1. 能正確說出快手疊杯的玩法與規則。 2. 能參與快手疊杯遊戲，說出同儕的優點與改進建議。 3. 說出自己在遊戲中所面對的困難、學習上的進步與未來的改進方向。</p> | <p>1. 教師給予教學影片輔助學生了解手疊杯遊戲規則。 2. 老師介紹總共有 6 個一樣的小杯子，按照提示卡的排列，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】 4. 請學生練習怎麼正確疊杯和收杯。 5. 請學生依自己能力，設定完成疊杯的時間。 6. 請學生對自己的表現進行自評，說出優點及需要修改的地方。 【學生自學】 7. 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。 8. 請組員相互觀察，給予技</p> | <p>1. 快手疊杯的影片 2. 快手疊杯</p> | <p>5</p> |

| | | | | | | | | |
|-----------------|---|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | <p>巧建議。</p> <p>【組內共學】</p> <p>9. 每組輪流觀察其他小組的操作方式，記錄對方的技巧，如：起手位置、手勢、收杯節奏等</p> <p>10. 比賽結束後，分享這次從其他組學到的優缺點。</p> <p>【組間互學】</p> <p>11. 期末學習總結發表：請學生自我檢核學習成果，並將反思內容與全班進行交流。</p> <p>①我自己學會了什麼？</p> <p>②我使用那些學習方法？</p> <p>③我遇到的學習困難及成功經驗。</p> <p>④提出具體的調整做法。</p> <p>12. 教師進行學期期末回饋講評。【教師導學】</p> | | |
| 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 checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <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>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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：邱淑慧</p> |

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

三、嘉義縣永安國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (____年級和____年級) 否

| 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 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選) | | | | | | |
| 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 | 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。 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。 | | | |
| 議題融入 | *應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選) | | | | | | |
| 融入議題實質內涵 | | | | | | | |

| 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 | 西瓜棋 | <p>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。</p> <p>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。</p> <p>3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> | 西瓜棋 | <p>1. 聆聽不同媒材，認識西瓜棋的規則。</p> <p>2. 學習西瓜棋的策略及技巧。</p> <p>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。</p> <p>4. 引導學生思考自主學習計畫，能選擇適切的方法與資源來學習西瓜棋。</p> | <p>1. 能說出西瓜棋的規則。</p> <p>2. 能說明自己下西瓜棋時，使用的策略和方法。</p> <p>3. 能分組進行實際操作。</p> <p>4. 能參與訂定學習目標與選擇學習方法，並於學習活動後，進行自我評估。</p> | <p>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。</p> <p>2. 填寫「自主學習計畫表」，透過老師引導提問，幫助學生釐清自己的學習方向與策略，內容包含：</p> <p>① 設定自己的學習目標 (例如：我希望學會正確下西瓜棋；我想學會用策略贏得比賽。)</p> <p>② 找出目前的學習困難 (例如：我還不太清楚規則；我常忘記輪到誰先下；我不太會判斷哪裡下比較好。)</p> <p>③ 思考可以幫助自己的學習方法 (例如：我會在家跟家人練習</p> | <p>1. 西瓜棋</p> <p>2. 棋盤</p> <p>3. 西瓜棋的規則、玩法影片</p> <p>4. 自主學習計畫表</p> | 5 |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | <p>下棋；下課時和同學練習對弈；觀察高手怎麼布局，學習他們的策略。)</p> <p>【教師導學】</p> <p>3. 利用棋盤練習走法與吃子或參考影片示範重複練習。</p> <p>【學生自學】</p> <p>4. 學生兩人一組輪流操作棋子，練習理解規則與下法，互相觀察對方是否操作正確，並口頭說明原因。</p> <p>【組內共學】</p> <p>5. 彙整學生學習難點，教師給予回饋。</p> <p>【教師導學】</p> <p>6. 學生分組進行西瓜棋比賽。</p> <p>7. 與同學分享自己從比賽中學習到的技巧、策略。</p> <p>8. 其他同學給予回饋，並將優點紀錄於黑板上中。</p> <p>【組間互學】</p> <p>9. 請學生反思並發表自己學會了什麼？使用什麼方法？</p> | |
|--|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | | | | |
|--------------------------------------|-----|---|-----|---|--|--|-------------------------------|---|
| | | | | | | 下次可以怎麼學得更好？ 10. 教師統整學生的分享內容，適時給予正向鼓勵與具體回饋。 【教師導學】 | | |
| 第 (6) 週 第 (10) 週 | 五子棋 | 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。 健康與體育/ 2c-I-2 表現認真參與的學習態度。 | 五子棋 | 1. 以感官和知覺探究五子棋的規則。 2. 探究五子棋玩法，並養成動手做的習慣。 3. 願意參與分組進行五子棋比賽，展現合作與溝通能力，並反思自己在比賽過程中的表現。 | 1. 能說出五子棋的規則。 2. 跟同學玩五子棋至少能獲得一勝。 3. 能參與五子棋比賽活動，在活動後進行自我省思。 | 1. 學生透過觀看五子棋教學影片，自主學習五子棋的規則、玩法與基本策略，並利用課堂時間與課後實際操作棋盤，反覆嘗試各種基本棋步。 【學生自學】 2. 教師特別說明連線方式(直線、橫線、斜線)與禁止事項。 3. 老師與學生進行簡單對弈，透過提問帶領學生學習觀察與判斷策略。 【教師導學】 4. 請兩人一組玩五子棋，比賽誰能先連成五顆棋子。賽後，和組內的同學一起分享自己怎麼贏的，或是下錯了哪一步，彼此幫忙想出更好的下法。 | 1. 五子棋 2. 棋盤 3. 五子棋教學影片 | 5 |

| | | | | | | | | |
|--|----|--|----|--|---|---|--|---|
| | | | | | | <p>【組內共學】</p> <p>5. 分組比賽，並跟同學分享自己的比賽心得</p> <p>6. 自省自己在比賽過程中的優缺點並與同學分享。</p> <p>【組間互學】</p> | | |
| <p>第 (11) 週 第 (15) 週</p> | 跳棋 | <p>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。</p> <p>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。</p> | 跳棋 | <p>1. 透過教學影片，認識跳棋的規則。</p> <p>2. 在遊戲過程中，探究跳棋的移動策略。</p> <p>3. 願意參與跳棋比賽的分組練習，展現良好的合作態度，並反思自己在比賽過程中的表現。</p> | <p>1. 能說出跳棋的規則。</p> <p>2. 能使用跳棋不同的跳躍方法。</p> <p>3. 能參與跳棋比賽活動，在活動後進行自我省思。</p> | <p>1. 學生透過觀看跳棋教學影片，自主學習跳棋規則、基本走法，建立初步概念。</p> <p>2. 學生依據影片內容，實際操作棋盤，自主練習走一步、跳一步與多段跳，熟悉棋子的移動方式與基本策略。</p> <p>【學生自學】</p> <p>3. 老師實際操作示範「走一步」、「跳一步」及「多段跳」之間的差別，並說明不同跳法可能帶來不同路徑與結果。</p> <p>4. 請學生發表方法，教師給予回饋。</p> <p>【教師導學】</p> <p>5. 教師發下跳棋棋盤與棋子，學生兩人一組進行「五步</p> | <p>1. 跳棋</p> <p>2. 棋盤</p> <p>3. 跳棋的規則、玩法影片</p> | 5 |

| | | | | | | | | |
|--|-----------|--|-----------|--|---|--|--|---|
| | | | | | | <p>試跳」練習，互相觀察是否能運用跳躍策略。</p> <p>6.進行正式比賽，看誰先將棋子跳到對面，賽後互相分享跳得快的方法與策略。</p> <p>【組內共學】</p> <p>7.小組對小組比賽。</p> <p>8.學生自省優缺點，及比賽過程中遇到的困難，自己如何解決。</p> <p>9.其他同學發表疑問或看法，發表者說明解釋。</p> <p>【組間互學】</p> | | |
| <p>第 (16) 週 第 (20) 週</p> | <p>象棋</p> | <p>語文/ 4-I-1 認識常用國字至少 1,000 字，使用 700 字。 生活/ 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 1-I-3 省思自我</p> | <p>象棋</p> | <p>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. 能分組參與象棋比賽，省思象棋遊戲中經歷的挑戰、成長與努力目標。</p> | <p>1. 能說出棋子的名稱。 2. 能說出象棋的規則、玩法。 3. 能實際與同學完成比賽，並說出所面對的困難、學習上的進步與未來的改進方向。</p> | <p>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. 發下「象棋任務學習單」，學生使用圖卡自學棋子名稱</p> | <p>1. 象棋 2. 棋盤 3. 象棋的規則、玩法影片 4 象棋任務學習單</p> | 5 |

成長的歷程，體會其意義並知道自己進步的情形與努力的方向。

與比大小原則。

【學生自學】

4. 每組使用一副棋，互相翻棋、討論走法、幫助不熟的同學。

5. 彙整學生學習難點，教師給予回饋。

【教師導學】 【組內共學】

6. 小組對小組比賽（三局兩勝制）。

7. 各組分享勝負過程中的策略、失誤與改進方法，彼此互相學習與激勵。

【組間互學】

8. 期末學習總結發表：請學生自我檢核學習成果，並將反思內容與全班進行交流。

① 我是否認得每一個棋子的名字與走法？

② 我遇到哪些困難？

③ 我可以怎麼練習才能變得更厲害？

④ 我的進步是什麼？我還需

| | | | | | | | |
|-----------------|---|--|--|--|--|--------------------------------------|--|
| | | | | | | 要加強什麼？ 9. 教師進行學期期末回饋講 評。【教師導學】 | |
| 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 checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <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) | | | | | | |
| 特教需求學生課程調整 | <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、(自行填入類型/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 style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：邱淑慧</p> | | | | | | |

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。