## 三、嘉義縣社團國小 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■(\_\_一\_年級和\_\_二\_年級)否□

年級	低 年級	年級課程 主題名稱	桌遊			課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/上學期	
符合 彈性課程 類型	□第一類 跨領域統整 ■第二類 ■社團課程 □第四類 其他類課程	□技藝課程	民語文□服務學習	習□戶外教育□班際或校際交流□自治	活動□班級輔導					
學校願景	盤學 人文 科技 活力									
總綱 核心素養	驗與實踐處理日常 E-C-1具備個人生活 的能力,理解並遵 公民意識,關懷生	舌道德的知識與是非 守社會道德規範,培 態環境。 人感受,樂於與人互重	課程目標	<ol> <li>藉由桌遊提升學生 探索 問題的能</li> <li>透過桌遊,學生能 理解 並 遵守</li> <li>提升學生理解,不同的活動方式者</li> </ol>	相關遊戲規則。					
議題融入	*應融入 ■性別平等	等教育 □安全教育(	交通安全) □卢外	·教育(至少擇一) 或 □其他議題	(非必選)					
融入議題實質內涵	20 AL 1 - AT 7 T C T AT 1	<b>坂印象,了解家庭、</b>	學校與職業的分二	L,不應受性別的限制。						
教學 進度	五名稱 領域學習 (議顯實質			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	

		數s-I-1從操作活						
第(1)		動,初步認識物體	1. 撲克	1. 認識撲克牌數字及花色。	1. 能認識撲克牌數字及花色,	活動一:暖身練習	撲克牌	5
週	認	與常見幾何形體的	牌數字	2. 能專注聆聽抽鬼牌、一本書遊戲規則。	並做分類。	1. 認識撲克牌牌面代表的數字及花		1
-	識	幾何特徵。	及花色	3. 在遊戲過程中能正確說出撲克牌數字。	2. 能專注聆聽老師解說抽鬼	色。		1
第(5)	撲	語1-I-1 養成專心	分類	4. 能體會遊戲的樂趣和成就感。	牌、一本書遊戲規則。	活動二:抽鬼牌		1
週	克	<b>聆聽的習慣,尊重</b>	2. 抽鬼	5. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,	3. 能正確說出遊戲指令並與同	1. 老師說明講解抽鬼牌-遊戲規則。		1
		對方的發言。	牌	不應受性別的限制。	學完成抽鬼牌、一本書遊戲。	2. 把52張有點數的牌,和一張鬼牌混		1
		語2-I-1以正確發	3. 一本		4. 學生能體會遊戲的樂趣並從	合洗牌後,依照順序把牌發給每一個		1
		音流利的說出語意	書		中獲得成就感。	人,牌要全部發完。		1
		完整的話。				3. 玩家先打出手上可以湊成一對(即2		1
		生3-I-3 體會學習				張同樣點數,不同花色)的牌。當全		1
		的 樂趣和成就感,				部玩家手上都沒有相同的牌可湊成一		1
		主動學習新的事				對時,便可開始「抽鬼牌」		1
		物。				4. 玩家輪流向自己右手或左手邊的玩		1
		性 E3				家抽一張牌。將抽到的牌和自己原本		1
		覺察性別角色的				的牌組合,凡是組成一對的牌,就可		1
		刻板印象了解家				以丟入牌堆裡。盡快抽到可以湊成一		1
		庭、學校與職業 的分工,不應受				對的牌再打出,而最後手上持有鬼牌		1
		的为工				的參加者便算輸。		1
		1731411641				活動三:一本書		1
						1. 老師說明講解一本書-遊戲規則。		1
						2. 每個玩家都發到6張牌,其他未發的		1
						牌放在桌上,準備給沒牌可拿的人抽		1
						取一張。。		1
						3. 問上一家手中的牌有沒有自己需要		1
						的?如果上一家沒有你要的牌,可至		1
						公共區翻一張留做已牌使用。		1
						4. 只要有湊成 4 張相同數量的牌,必		
						須抽出來,就是一本書,陸續出光所		
						有牌之後,就可以結算自己獲得幾本		
						書,最多者獲得勝利。		

	語 2- I -1 以正確發音流利的	1.10 以內加法	1.能理解 10 以內的加法並流暢計算。	1.能熟練 10 以內的加法計算。	活動一:暖身練習	1. 數 數 小
	說出語意完整的話。	2. 數數小貓	2.能專注聆聽數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲規	2.能專注聆聽老師解說數數小貓、小魚爭 10、	1.進行 10 以內的加法運算練習。	貓、小魚爭
	生 6- I-1 覺察自己可能對生	3. 小魚爭	則。	虎口搶10遊戲規則。	活動二: 數數小貓 1.每位玩家發 5 張牌,剩下卡牌則	10、虎口搶
	活中的人、事	4虎	3.能正確說出數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 遊戲內	3.能正確說出遊戲指令並與同學完成數數小	是當牌庫。 2.玩家要由1依序出牌,第1位玩家出1	10 桌遊
	、物產生影響,學習調整情	口搶10	容。	貓、小魚爭 10 桌遊、虎口搶 10。	隻貓、第2位玩家出2隻貓…以此類推,玩到數字上	2.數數小貓
	緒與行為。	5. 情緒	4.能覺察自己在遊戲中的情緒,並調整控制。	4.能覺察自己在遊戲中的情緒,並加以調整控	限 10 時,再循環從 1 開始出。 3.如果玩家手上沒有合	-遊戲規則
	健 2c- I-2 表現認真參與的	控制	5.能表現出認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎口搶 10 桌	制,至遊戲結束。	適的牌卡可以出,則需從牌庫抽牌,抽到可以出牌為	3. 小魚爭
	學習態度。		戲的態度。	5.能積極且認真參與數數小貓、小魚爭 10、虎	止。 4.第1位出完手中牌卡的玩家,獲得該局勝利,	10-遊戲規
	性 E3		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	口搶 10 桌遊,並更加熟練加法的運算。	可翻一張獎勵牌。獎勵品達到5個的為最後贏家。	則
	覺察性別角色的刻板印象了		制。		活動三: 小魚爭 10	https://yout
	解家庭、學校與職業的分工,				1.每名玩家每次可以自己選擇要翻幾張牌,牌面小魚	u.be/H6aias
	不應受性別的限制。				相加小於 10,就可以收起來;若超過 10 爆掉就要「捐	<u>yX3I0</u>
加 到					出來」作為「漁場的魚」。	4. 虎口搶
7 10					2.當幸運翻到小魚相加「剛好 10」時,或是祭出秘密	10-遊戲規
					武器「漁夫牌」就可以將「漁場」的魚全捕回家!	則
					3.如果不幸抽到魚鷹牌,則該輪自己翻的牌就會被「魚	https://www
					鷹」沒收,最後看誰的小魚數量相加最多獲勝。	.youtube.co
					活動四: 虎口搶 10	m/watch?v=
					1.玩家輪流翻牌放中央,當數字卡牌中有「相加等於	jSkz8JGYu
					10」的牌時,就可以趕快將這些牌搶走,最後獲得最多	B8
					牌的玩家獲勝。	
					2.過程中抽到「老虎牌的人可以把「老虎牌」當「武器」,	
					指定要吃掉哪位對手的牌。	
					3.所有卡牌翻開後,獲得最多卡片者獲勝。	
					4.二年級學生可延伸改為虎口搶 15 或 20 的玩法。	

		生 4- [-1 利用各種生活的媒	1 大船出7制	1.能創作並製作奇雞棋子。	144114441464117日从太外出了	江毛 顶台体羽	1回去以	
			1. 奇雞棋子製		1.能創作並製作6隻大小不同的奇雞棋子。	活動一:暖身練習	1.圖畫紙	
		介與素材進行表現與創作,	作	2.能專注聆聽奇雞連連桌遊規則。	2. 能專注聆聽老師解說奇雞連連桌遊規則。	1.教師介紹並讓學生練習井字遊戲。	2.著色工具	
		唤起豐富的想像力。	2. 奇雞連連	3.能主動發現奇雜連連遊戲策略,體會學習的成就感。	3. 能說出 1 個奇雞連連遊戲策略。	活動二:奇雞製作	3.奇雞連連	
		語 1- I -1 養成專心聆聽的	3. 空間組合力	4. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限		1.將圖畫紙裁成3種不同大小格式共6張(1大、2中、		
		習慣,尊重對方的發言。	及推理判斷力	制。		2小),每張摺成 4 等份。	https://w	
		性 E3				2.在紙上其中 3 等份自行設計一致的圖案,並進行彩	,	
第(13)		覺察性別角色的刻板印象了				繪,成為獨樹一格的小雞。	.com/watch	
週	太	解家庭、學校與職業的分工,				3.將畫好的小雞圖畫紙黏合成三角柱即完成。	?v=G-	
	奇 雞	不應受性別的限制。				活動三:奇雞連連	ndITTiHG0	8
第(20)	連連					1.老師說明講解奇雞連連-遊戲規則。		Ü
週						2.拿一張紙上畫個井字格。		
~4						3.玩家以自己製作的 6 隻同樣花色的雞,輪流放置在		
						井字格裡。		
						4.比較大一級的雞可以將較小的吃掉成為自己的站		
						點,自己顏色的雞可以任意移動,如果底下有雞也只		
						能移動最上面的那隻。		
						5.把自己顏色的雞用三隻連成一條線獲勝。		
		各校可視需求自行增減表格						
		□選用教材(	)	■自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)				
大 士 類 县		■無 融入資訊科技教學內容						
<b>*</b> * * * * * * * * * * * * * * * * * *								
		□有 融入資訊科技教學內容	共( )節(以遠	<b>e</b> 結資訊科技議題為主)				
	教學內容		·		[入類型/人數)			
		※身心障礙類學生: □無	有-智能障礙(1)人	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( 1)人、(自行填	[入類型/人數]			
		※身心障礙類學生: □無 ※資賦優異學生: ☑無 □有	有·智能障礙(1)人 -(自行填入類型/人		[入類型/人數]			
科技:	教學內容	※身心障礙類學生: □無 ※資賦優異學生: ☑無 □有 ※課程調整建議(特教老師填	有·智能障礙(1)人 - <u>(自行填入類型/人</u> 寫):	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( 1)人、(自行填 數,如一般智能資優優異2人)				
科技:	<b>教學內容</b>	※身心障礙類學生: □無 ※資賦優異學生: ☑無 □有 ※課程調整建議(特教老師填) 1.學習內容:大多數教學內容均	有·智能障礙(1)人 -(自行填入類型/人 寫): 勻可依照教師所編制	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( 1)人、(自行填 數,如一般智能資優優異2人) 可內容進行,但若學生在學習上有極大困難,可考慮進行進行	行減量、簡化、分解、替代。			
科技:	教學內容	※身心障礙類學生: □無 ※資賦優異學生: ☑無 □有 ※課程調整建議(特教老師填) 1.學習內容:大多數教學內容均	有·智能障礙(1)人 -(自行填入類型/人 寫): 勻可依照教師所編制	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( 1)人、(自行填 數,如一般智能資優優異2人)	行減量、簡化、分解、替代。			
科技:	<b>教學內容</b>	※身心障礙類學生: □無 ※資賦優異學生: ☑無 □有 ※課程調整建議(特教老師填) 1.學習內容:大多數教學內容均	有·智能障礙(1)人 -(自行填入類型/人 寫): 勻可依照教師所編制	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症( 1)人、(自行填 數,如一般智能資優優異2人) 可內容進行,但若學生在學習上有極大困難,可考慮進行進行 發與範例的連結,再將教材以小份量呈現進行教學,最後特別	行減量、簡化、分解、替代。			

## 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。

年級	低 年級	年級課程 主題名稱	桌遊		課程 設計者	徐庭薌	總節數/學期 (上/下)	20/下學期			
符合 彈性課程 類型	□第一類 跨領域統整 ■第二類 ■社團課程 □第四類 其他類課程	□技藝課程	民語文□服務學習	·□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導 ·以複選)							
學校願景	樂學 人文 科技 活力 <b>奥學校願景呼</b> 》 之說明			<ol> <li>1. 藉由「做中學習、」「操作學習」、「探索學習」激發學生學習動機</li> <li>2. 透過探索學習、實作學習,培養學生解決問題,活用經驗於生活中的能</li> </ol>							
<b>總綱</b> 核心素養	—————————————————————————————————————										
議題融入	*應融入 ■性別平等	型教育 □安全教育(2	交通安全) □戶外	教育(至少擇一) 或 □其他議題(非必選)							
融入議題實質內涵	性 E3 覺察性別角色的刻板 說明:	· 覺察性別角色的刻板印象,了解家庭、學校與職業的分工,不應受性別的限制。									

## 三、嘉義縣社團國小 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■(\_\_一\_年級和\_\_二\_年級)否□

教學單元名稱	領域學習表現	自訂	銀双口塔	表現任務	學習活動	教學資源	節數
進度	/ <mark>議題實質內涵</mark>	學習內容	學習目標	(學習評量)	(教學活動)	教字貝源	即數

	你加我	數 r-I-1 學習數學語言中的	1.「你加我減」	1.能理解且學習算式與符號:含加減算式中的數、加	1.學生能說出加號、減號、等號的意義。	活動一:暖身練習	1.「你加我	5
第(1)	減	運算符號、關係符號、算式	桌遊	號、減號、等號。	2.學生能熟練 20 以內的加減計算。	1.認識並能進行 20 以內的加減運算。	減」遊戲規	
週		約定。		2.能理解 20 以內的加法和減法的意義與應用。	3.學生能專注聆聽老師解說「你加我減」	活動二: 撿紅點	則	
-		數 n-I-2 理解加法和减法的		3.能專注聆聽「你加我減」遊戲規則。	遊戲規則。	1.教師解釋撿紅點遊戲規則。	https://www	
第(5)		意義,熟練基本加減法並能		4.能清晰且正確說出「你加我減」的規則及內容。	4.學生能清楚表達「你加我減」規則及注	2.透過遊戲讓學生能更加熟練 20 的數字組合。	.youtube.co	
週		流暢計算。		5.能表現出認真參與「你加我減」桌遊的態度,並從中	意事項。	活動三:你加我減	m/watch?v=	
		語 1- I -1 養成專心聆聽的習		學習到加減計算的運用。	5.學生積極且認真參與「你加我減」桌遊,	1.教師詳細說明「你加我減」的遊戲規則。	XXevmviW	
		慣,尊重對方的發言。		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	並更加熟練加減法的運算。	2.先將牌卡進行洗牌,在中央放一張卡牌,把剩餘的卡牌	dao	
		語 2- I-2 說出所聽聞的內		制。		均分發給每位玩家,多餘的卡牌再放回盒內。	2.撲克牌	
		容。				3.翻開中央卡牌,用卡牌上的大數字加減小數字,得到的		
		健 2c-I-2 表現認真參與的				结果就是下一張可出卡牌上的大數字。		
		學習態度。				4.所有玩家不按輪次順序進行遊戲,誰的反應快就誰出牌,		
						第一位出完手中所有卡牌的玩家即獲勝。		
		性 E3				5.進階版:你加我減心臟病		
		<b>覺察</b> 性別角色的刻板印象了				(1)玩家以順時針方式出牌,並依照順序從1喊到20。		
		解家庭、學校與職業的分工,				(2)若打出的牌卡中加法或减法運算後的答案,與喊出的數		
		不應受性別的限制。				字相同,要立即將手方在中央的牌堆中。		
						(3)最慢的人要將卡牌收回手牌中,而最快將牌卡出完者即		
						獲勝。		

第(6)	數 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 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。 性 E3	1.「拔毛運動 會」桌遊 2.平面圖形	1.能認識常見的平面圖形並理解其特徵。 2.能利用平面圖形的素材創作出美麗的作品。 3.能分享其作品的想法。 4.能專注聆聽「拔毛運動會」桌遊規則。 5.能表現出認真參與「拔毛運動會」桌遊的態度,並從中學習到生活中常見的平面圖形。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限制。	1.學生能認識簡單平面圖形的邊、頂點和 角。 2.學生能透過各種平面圖形,完成一張美 麗的圖畫。 3.學生能上台與同學分享其作品內容與想 法。 4.學生能專注聆聽老師解說「拔毛運動會」 桌遊規則。	些平面圖形所組成。 活動三:拔毛運動會 1.教師詳細說明 「拔毛運動會」的遊戲規則。 2.先把雞蛋圖形的卡片圍在 外圈,當作跑道卡,再將把八角形的雞窩卡洗完後,放在	動會」遊戲 規則 https://www .youtube.co m/watch?v= qEdFGCgxt	
第(6) 選 - 第(10) 拔毛運動會	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。	2.平面圖形	4.能專注聆聽「拔毛運動會」桌遊規則。 5.能表現出認真參與「拔毛運動會」桌遊的態度,並從 中學習到生活中常見的平面圖形。 6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	麗的圖畫。 3.學生能上台與同學分享其作品內容與想法。 4.學生能專注聆聽老師解說「拔毛運動會」	平面圖形剪下。 3.用剪下來的平面圖形,拼貼在圖畫紙上, 完成一張美麗的畫作。 4.學生上台分享作品上依序是由那 些平面圖形所組成。 活動三:拔毛運動會 1.教師詳細說明 「拔毛運動會」的遊戲規則。 2.先把雞蛋圖形的卡片圍在	https://www .youtube.co m/watch?v= qEdFGCgxt	5

		數 n- I -4 理解乘法的意義,	1. 印加寶藏桌	1.能理解並進行平分的除法活動。	1.學生能熟練平分的具體操作活動。	活動一:暖身練習	1.「印加寶
		熟練十十乘法,並初步進行	遊	2.能與同組同學共同完成活動中平分的任務。	2.學生能與同組組員合作,完成平分的比	1.能認識並且理解分裝與平分之意義與方法。	藏」遊戲規
		分裝與平分的除法活動。		3.能專注聆聽「印加寶藏」桌遊規則。	賽活動。	活動二:平分高手	則
		生 7-I-4 能為共同的目標訂		4.能清晰且正確說出「印加寶藏」的規則及內容。	3.學生能專注聆聽老師解說「印加寶藏」	1.教師將學生分組來進行比賽。	https://www
		定規則或方法,一起工作並		5.能表現出認真參與「印加寶藏」桌遊的態度,並從中	桌遊規則。	2.教師發給每組一樣數量的五子棋,教師出題需將拿到的	.youtube.co
		完成任務。		學習到平分的意義與作法。	4.學生能清楚表達「印加寶藏」規則及注	五子棋平分成若干堆,完成的小組全組舉手,最快的組別	m/watch?v=
		語 1-I-1 養成專心聆聽的習		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	意事項。	即獲勝。	iJXNMQX8
		慣,尊重對方的發言。		制。	5.學生積極且認真參與「印加寶藏」桌遊,	3.回合結束後,再重新出題,最後統計出分數最高的組別。	Pdc
第(11)		語 2- I-2 說出所聽聞的內			並能熟練平分的概念和方法。	活動三:印加寶藏	2.五子棋
現 週	_	容。				1.教師詳細說明「印加寶藏」的遊戲規則。	3.計分板
	印加	健 2c-I-2 表現認真參與的				2.回合開始:將神殿卡 1 掀開,並放該關神器卡至牌堆中	
· 第(15)	寶藏	學習態度。				洗牌,從牌堆翻開一張牌,翻開下一張卡前,玩家需決定	
週	<i>y</i> , <b>\</b>					是否繼續探險。	
74		性 E3				3.選擇繼續探險:將小人物放在拳頭裡。	
		覺察性別角色的刻板印象了				4.選擇結束探險:將小人物放在口袋,並握拳,同時打開	
		解家庭、學校與職業的分工,				拳頭,此時如果有玩家離開,則獲得場上剩餘寶石,如有	
		不應受性別的限制。				多數玩家離開則均分,無法均分的繼續留在場中央,重複	
						進行,直到所有人結束探險,或是出現兩張主咒卡。	
						5.結束探險時,將獲得的寶藏及神器放入帳篷內	
						勝利條件。	
						6.五個神殿探索完畢,計算每人所獲得神器與寶石數,最	
						高分者獲得勝利	

		數 d-I-1 認識分類的模式,	1. 拉密桌遊	1.能理解數字的排列順序與分類出同樣顏色或花色。	1.學生能完整數出 1~100 的順序,且能進	活動一:暖身練習	1.「拉密」遊
		能主動蒐集資料、分類,並		2.能藉由探索排七活動中的特性,並進行歸類。	· 行同樣的顏色與花色分類。	1.認識 1~100 的順序排列與顏色分類。	戲規則
		做簡單的呈現與說明。		3.能專注聆聽「拉密」桌遊規則。	2.學生能依照所觀察到的排七順序,正確	活動二:撲克牌排七	https://www
		生 2-I-1 以感官和知覺探索		4.能清晰且正確說出「拉密」的規則及內容。	完成活動。	1.教師先放上四種花色的七在桌面。	.youtube.co
		生活中的人、事、物,覺察		5.能表現出認真參與「拉密」桌遊的態度,並從中學習	3.學生能專注聆聽老師解說「拉密」桌遊	2.學生必須接續同花色且依照數字順序出牌,直到所有人	m/watch?v=
		事物及環境的特性。		到數字的排序位置和顏色與花色的分類。	規則。	用完手牌為止。	qIo7k0OQF
		語 1-I-1 養成專心聆聽的習		6. 覺察男女利用資訊科技表達其想法,不應受性別的限	4.學生能清楚表達「拉密」規則及注意事	3.當該學生沒辦法出牌時,必須從手上覆蓋一張牌來略過	LY
Mr. (1.0		<b>慣,尊重對方的發言。</b>		制。	項。	這次出牌機會,此牌到遊戲結束前不可明示。	2.撲克牌
第(16)		語 2- I-2 說出所聽聞的內				4.遊戲結束時計算覆蓋牌點數的總和,點數最少者即獲勝。	
週	拉	容。				活動三:拉密	
/* (20)	密	性 E3				1.教師詳細說明「拉密」的遊戲規則。	5
第(20)		<b>覺察</b> 性別角色的刻板印象了				2.將所有數字牌面朝下洗完後,每人抽取 14 張牌放在自己	
週		解家庭、學校與職業的分工,				的牌架上,剩餘的放在桌上當作牌堆。	
		不應受性別的限制。				3.需依規則將手上的牌組成三張或四張同數字,不同顏色	
						的牌組,或三張以上顏色相同,數字連續的牌來出牌,百	
						搭牌可以代替任何一數字牌。	
						4.第一次出的牌組稱為破冰,牌組內的數字加起來要>=30。	
						5.可以利用桌面上已經出過的牌組重新排列組合讓自己的	
						手牌能夠打出。	
						6.最先將手上的牌出完的人即獲勝。	
		各校可視需求自行增減表格					
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	■無 融入資訊科技教學內容					
訊科技	<b>数學內容</b>	□有 融入資訊科技教學內容 ៎	共()節(以連	经结資訊科技議題為主)			
		※身心障礙類學生: □無	有-智能障礙(1)人	、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症(1)人、(自行填)	入類型/人數)		
		※ <b>資賦優異學生: ☑</b> 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	<b>(</b> ):				
特教需求	學生課程			內容進行,但若學生在學習上有極大困難,可考慮進行進行	r減量、簡化、分解、替代。		
	整			:與範例的連結,再將教材以小份量呈現進行教學,最後特別			
		2. 十日胚性,明任叙字时,夕田	<b>我叩儿伙厉</b> 皆淫嫐	· 六把内的之间, 行刑 叙例 如 7 D 里土况延刊 叙子 / 取復付別	1.仁心于工时四州外日尺百牙双十。		
					特教老師姓名: 黃以琳		

## 填表說明:

- 4. 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
- 5. 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。

6. 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。