

### 南投縣坪頂國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

#### 【第一學期】

課程名稱	數字魔法師	年級/班級	一年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	19 節
		設計教師	一年級教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	本課程之規劃，會運用各種實物教具，設計活潑有趣的活動內容，希望能讓學生在活動過程中，產生學習數學的興趣，增強他們的數學學習動機。在課程編排上，配合部定數學領域課程及學生之發展階段，進行設計，有的是概念的強化，有的則是未來數學概念學習的基礎。讓學生在參與課程中，養成學習數學內容的具象經驗，並體會數學單元間連結的關鍵點，激發學生的好奇心，更進一步探索相關問題，有感的學習數學。		
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。		

	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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能依序唱出 1~10 的數詞，且透過數數活動確定 10 以內的數量，能用具體物（含圖像）表徵 10 以內的數量，並能透過一一對應確認兩個相等的量。</li> <li>2. 能透過直接比較，進行長短排序。</li> <li>3. 能以序數詞描述 10 以內序列事物的位置和先後關係，比較 10 以內兩個量的多少。</li> <li>4. 能解決 10 以內各數量的合成、分解問題（和數、差數為 10 以內），能用語言描述 10 以內各數量的合成、分解問題的解題過程和結果，認識並使用 0。</li> <li>5. 認識的平面圖形，並做簡單分類活動，並進行拼圖。</li> <li>6. 認識 11~30 各數和順序，並會比較 30 以內數的大小。</li> </ol>

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	10 的秘密/1	數 n-I-1 理解一千以內的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 國	數 N-1-1 一百以內的數	1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。	我會數數 1. 10 以內具體物點數。 2. 具體物點數與數字符號對應。	實作評量 動態評量 口頭評量	古式數棒 數字卡

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
二	10 的秘密/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 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。	數 N-1-1 一百以內的數	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。</li> <li>2. 能在發表討論中，分享增進操作速度的想法。</li> </ol>	盒裡盒外 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生一人一組數字卡，將卡翻面洗牌後疊在桌上。</li> <li>2. 依序翻開數字卡，將該數量的白色積木放入盒中。</li> <li>3. 老師檢視後，才可翻下一張牌。</li> <li>4. 討論速度更快的方法。</li> </ol>	實作評量 動態評量 口頭評量	古式數棒
三	10 的秘密/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 數 n-I-7	數 N-1-1 一百以內的數 數 N-1-5 長度 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。</li> <li>2. 以操作活動進行具體物的直接比較。</li> <li>3. 運用觀察及動手操作，理解長短的排</li> </ol>	積木排一排 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生觀察每個古式數棒的異同，並說出發現。</li> <li>2. 將數棒按長短排列，學生再次觀察討論發現。</li> </ol>	實作評量 動態評量 口頭評量	古式數棒 數字卡

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 生 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。		序特性與現象。	3. 用數字卡對應數棒可以代表的數。		
四	10 的秘密/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 生 2-I-5 運	數 N-1-1 一百以內的數 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。 2. 運用探索、嘗試的方法策略，找出合十的數棒，將數的特性與現象記錄下	積木找朋友 1. 找出能合成十的兩個數棒。 2. 討論並記錄關係。	實作評量 動態評量 口頭評量	古式數棒

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		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。		來。			
五	10 的秘密/1	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。 生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重	數 N-1-3 基本加減法 生 D-I-2 情緒調整的學習。	1. 透過遊戲，熟練 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。 2. 在遊戲過程中，覺知自己對輸贏的情緒，並學習調整。 3. 在遊戲過程中，覺知他人的感受，互相尊重與體諒。	檢紅點 1. 用手牌來檢桌面上的牌：手牌與桌面上的牌合起來為 10 分即可檢回。 2. 記錄自己檢回的牌卡。 3. 以檢回的牌卡數量做成績統計。(不點數牌面上的數。)	實作評量 動態評量 口頭評量	撲克牌

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		和自己不同觀點的意見。					
六							
七	紅花與白花/1	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。 生 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切	數 N-1-2 加法和減法 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過 10 以內數的實務操作，理解併加型(合成型)的意義與應用。 2. 在隨機情境中，動手操作，理解數的合成特性與現象。	總共有多少？ 1. 一個學生有兩疊數字卡，一疊數字卡有 0~5。 2. 兩疊數字卡洗牌後朝下疊好，放在桌面左右兩邊。 3. 學生依序翻開兩疊數字卡，左邊數字卡翻出的數字拿出紅色花片，右邊數字卡翻出的數字拿出白色花	實作評量 動態評量 口頭評量	數字卡、花片(紅、白兩色)、小白板

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		的處理，並養成動手做的習慣。			片。 4. 再將紅白花片有多少紀錄在白板上。 ★以上流程重複數次		
八							
九	紅花與白花/1	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。 生 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	數 N-1-2 加法和減法 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過 10 以內數的實務操作，理解併加型(合成型)的意義與應用。 2. 透過 10 以內數的實務操作，理解拿走型的意義與應用。 3. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進	分分合合 1. 將紅色花片與白色花片混合裝袋。 2. 學生抽選袋子，拿出花片點數。 3. 詢問學生：全部是多少花片？紅色花片有幾個？白色花片有幾個？ ★以上流程重複數次 4. 出任務請學生拿出正	實作評量 動態評量 口頭評量	花片 (紅、白兩色)

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		養成動手做的習慣。		行問題的判斷。	確的花片數量。(任務敘述只給全部花片、紅色花片及白色花片其中兩個線索)		
十	紅花與白花/1	<p>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。</p> <p>生 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。</p>	<p>數 N-1-2 加法和減法</p> <p>生 C-I-1 事物特性與現象的探究。</p>	<p>1. 透過 10 以內數的實務操作，理解比較型的意義與應用。</p> <p>2. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。</p>	<p>誰多誰少</p> <p>1. 將紅色花片與白色花片混合裝袋。</p> <p>2. 學生抽選袋子，拿出花片點數。</p> <p>3. 詢問學生：紅色花片有幾個？白色花片有幾個？紅色花片和白色花片多多少？</p> <p>4. 學生練習敘說比較問題的句型「紅色花片比白色花片多/少片」、「白色花片比紅色花片多/少片」。</p>	<p>實作評量</p> <p>動態評量</p> <p>口頭評量</p>	<p>花片</p> <p>(紅、白兩色)</p>

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					★以上流程重複數次		
十一	紅花與白花/1	<p>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。</p> <p>生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重和自己不同觀點的意見。</p>	<p>數 N-1-2 加法和減法</p> <p>生 D-I-2 情緒調整的學習。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過 10 以內數的實務操作，理解比較型的意義與應用。</li> <li>2. 在遊戲過程中，覺知自己對輸贏的情緒，並學習調整。</li> <li>3. 在遊戲過程中，覺知他人的感受，互相尊重與體諒。</li> </ol>	<p>猜猜有多少</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三人一組進行，一人拿紅色花片，一人拿白色花片，兩人拿出的花片之間有隔板擋著，而第三人當裁判。</li> <li>2. 裁判要說出兩人花片的差異量，兩人輪流猜對方的花片數量。</li> <li>3. 討論遊戲過程遇到的問題，或是解決問題的方法。</li> </ol>	<p>實作評量</p> <p>動態評量</p> <p>口頭評量</p>	<p>花片 (紅、白兩色)</p>

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十二	紅花與白花/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 生 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。	數 N-1-1 一百以內的數 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過具體物的操作點數，理解數表示的順序意義。 2. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。	紅花排哪裡 1. 9 個白色花片與 1 個紅色花片放入袋中。 2. 學生輪流在袋中抽花片，抽到紅色花片即停止。 3. 問：拿了幾個花片？紅色花片排在第幾個？紅色花片之前有幾個花片？	實作評量 動態評量 口頭評量	花片 (紅、白兩色)
十三	形形色色/1	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	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	1. 透過七巧板操作分類認識常見幾何圖形。 2. 能積極參與課程學習形體的表徵使用。	形狀分類 1. 將一組七巧板進行分類。 2. 討論分類後，認識各種圖形的名稱。(三角形、正方形、四邊	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		徵。 生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。			形) 3. 依圖形名稱找出該平面圖形。 4. 在畫中找到簡單平面圖形。		
十四	形形色色/1	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 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	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 在動手操作七巧板的歷程中，學會透過平移、旋轉及翻轉等方法，體會幾何形體的特性。	拼成什麼 1. 用七巧板中的兩個小三角形進行拼圖，並討論發表結果。(兩個三角形可以拼出更大的三角形、正方形、平行四邊形。) 2. 找出七巧板中和剛剛拼出結果一樣的圖形 3. 用兩個小三角形及 1 個正方形進行拼圖，並討論發表結果。 4. 用兩個小三角形及 1	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		的習慣。			個中三角形進行拼圖，並討論發表結果。		
十五	形形色色/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 能在動手操作的過程中，嘗試不同的解決方法。 3. 能夠分享自己的方法並傾聽同學的方法。	拼出三角形 1. 用一組七巧板中的平面圖形拼出不同形狀大小的三角形。 2. 紀錄拼出的三角形。 3. 討論分享一樣的三角形，有哪些不同的拼法？	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十六	形形色色/1	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 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 能在操作過程中覺察相同任務的不同方法，從中體會學習的樂趣。	拼出正方形或長方形 1. 用一組七巧板中的平面圖形拼出不同形狀大小的正方形。 2. 紀錄拼出的正方形 3. 用一組七巧板中的平面圖形拼出不同形狀大小的長方形。 4. 紀錄拼出的長方形。 5. 找出不同拼法，但結果一樣的長方形。	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板
十七	形形色色/1	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。	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 使用基礎圖形進行創作與分享。	拼圖大挑戰 1. 用七巧板拼出規定的圖形。 2. 自己用七巧板，自由創作拼出一個圖形，並介紹自己的作品。	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		生 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。					
十八	花片的變化/1	<p>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。</p> <p>生 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</p>	<p>數 N-1-2 加法和減法</p> <p>生 C-I-1 事物特性與現象的探究。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過 30 以內數的實務操作，理解併加型(合成型)的意義與應用。</li> <li>2. 透過 30 以內，數的實務操作，理解拿走型的意義與應用。</li> <li>3. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。</li> </ol>	<p>兩色花</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將紅色花片與白色花片混合裝袋。學生輪流從袋子抽出花片，按照順序排列，數到 30 停止。</li> <li>2. 詢問學生：全部是多少花片？紅色花片有幾個？白色花片有幾個？或是「拿走紅/白色花片，還剩幾個花片？」(可抽換順序)</li> <li>3. 學生在紅色花片中抽</li> </ol>	<p>實作評量</p> <p>動態評量</p> <p>口頭評量</p>	花片(兩種顏色)

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		的習慣。			<p>一些，在白色花片中抽一些。</p> <p>4. 詢問學生：全部是多少花片？紅色花片有幾個？白色花片有幾個？或是「拿走紅/白色花片，還剩幾個花片？」(可抽換順序)</p> <p>★以上流程重複數次</p> <p>5. 出任務請學生拿出正確的花片數量。(任務敘述只給全部花片、紅色花片及白色花片其中兩個線索)</p>		
十九	花片的變化/1	數 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加	數 N-1-2 加法和減法 生 C-I-1 事物特性與現象的	1. 透過 30 以內數的實務操作，理解比較型的意義與應用。	<p>兩色花</p> <p>1. 將紅色花片與白色花片混合裝袋。</p> <p>2. 學生輪流從袋子抽出</p>	實作評量 動態評量 口頭評量	花片(兩種顏色)

教學進度		學習表現	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必須 至少 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教 材須經課發 會審查通過
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		減法並能流暢計算。 生 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。	探究。	2. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。	花片，按照順序排列，數到 30 停止。 3. 學生在紅色花片中抽一些，在白色花片中抽一些。 4. 學生紀錄總數、紅色花片數、白色花片數。 5. 學生以敘說兩個訊息的方式，讓同學猜出未說出的訊息。 6. 練習說比較句型： 「紅色比白色多幾個，也可以說白色比紅色少幾個」或是「白色比紅色多幾個，也可以說紅色比白色少幾個。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
二十	花片的變化/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 生 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。	數 N-1-1 一百以內的數 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。 2. 在隨機的具體情境中，思考數量訊息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。	找規律 1. 學生讓兩色花片依固定的規律順序排列在桌上。邊放邊數，數到 20 停止。 2. 討論某一顏色的花片排在第幾個，再討論另一個顏色的花片排在第幾個。 3. 推測第 21~30 個花片的顏色。 4. 重複上述動作，進行三色花片、四色花片的排列、討論及推測。	實作評量 動態評量 口頭評量	花片(兩~四種顏色)
二十一	花片的變化/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運	數 N-1-1 一百以內的數 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過具體物的操作點數，理解數與量的對應關係。 2. 在隨機的具體情境中，思考數量訊	找規律 1. 學生讓五色花片依固定的規律順序排列在桌上。邊放邊數，數到 20 停止。	實作評量 動態評量 口頭評量	花片(數種顏色)

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		算之基礎。 生 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。		息，察覺數量變化的特性與現象，進行問題的判斷。	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 討論某一顏色的花片排在第幾個，再討論其他顏色的花片排在第幾個。</li> <li>3. 推測第 21~30 個花片的顏色。</li> <li>4. 將排序第五這個顏色的花片位置都找出來。(念數出來)。</li> <li>5. 重複 1~3 動作，進行六色花片……的排列、討論及推測。</li> </ol>		

【第二學期】

課程名稱	數字魔法師	年級/班級	一年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	17 節
		設計教師	一年級教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	本課程之規劃，會運用各種實物教具，設計活潑有趣的活動內容，希望能讓學生在活動過程中，產生學習數學的興趣，增強他們的數學學習動機。在課程編排上，配合部定數學領域課程及學生之發展階段，進行設計，有的是概念的強化，有的則是未來數學概念學習的基礎。讓學生在參與課程中，養成學習數學內容的具象經驗，並體會數學單元間連結的關鍵點，激發學生的好奇心，更進一步探索相關問題，有感的學習數學。		
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

課程目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟練和為 20 以內數的基本加法，並理解加法交換律。</li> <li>2. 透過具體操作進行長度的個別單位比較，及長度的合成活動。</li> <li>3. 進行 100 以內數的說、讀、聽、寫、做，認識個位、十位，做位值換算，並比較大小。</li> <li>4. 認識形狀、大小一樣的圖形，複製基本圖形，進行簡單圖形平面鋪設及簡單形體的立體堆疊。</li> </ol>
------	---

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
一							
一	數棒變化多/1	數 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 數 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。 生 2-I-5 運用各種探究事物	數 N-1-5 長度 數 R-1-2 兩數相加的順序不影響其和 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過操作活動，理解長度併加型的計算意義。</li> <li>2. 透過長度併加型的操作活動，理解加法交換率。</li> <li>3. 運用觀察及動手操作，理解長短的合成現象。</li> </ol>	積木接龍 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生從 1~5 的數棒中先隨機拿出兩條接在一起。</li> <li>2. 找出和剛剛兩條接在一起一樣長的數棒。討論每個數棒代表的數，將結果記錄在學習單上，並寫出符合的算式。</li> <li>3. 學生從 1~10 的數棒</li> </ol>	實作評量 動態評量 口頭評量 紙本評量	古式數棒學習單

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。			中先隨機拿出兩條接在一起，將結果及算式紀錄在學習單上。 4. 讓學生先拿出數棒 7，接著試著找出哪兩個數棒接起來會和數棒 7 一樣長，將結果及算式紀錄在學習單上。 討論哪兩種方法，是拿出兩個一樣的積木，但排的位置不同？		
二	數棒變化多/1	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。 數 n-I-7 理解長度及其	數 N-1-3 基本加減法 數 N-1-5 長度 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過操作活動，理解長度併加型的計算意義。 2. 透過長度併加型的操作活動，理解加法中，當被加數不變時，加數與和的關係。	積木接龍 1. 規定學生先拿出數棒 5 再依序拿其他數棒接起來，依序將結果及算式紀錄在學習單上。 2. 討論剛剛排出的結果的規律。	實作評量 動態評量 口頭評量 紙本評量	古式數棒 學習單

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		常用單位，並做實測、估測與計算。 生 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。		3. 運用觀察及動手操作，理解長短的合成現象。	3. 規定學生先短到長拿出數棒，再拿數棒 3 去接合，將結果及算式紀錄在學習單上。 4. 討論剛剛排出的結果的規律。		
三	數棒變化多/1	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 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過操作活動，體驗立體形體之堆疊與複製。 2. 在動手操作的歷程中，學會堆疊的技巧，並體會形體堆疊的特性。 3. 透過觀察與操作，運用媒材進	積木疊疊樂 1. 學生以數棒積木進行堆疊，發揮創意堆出形體。 2. 討論堆疊技巧：下面要排比較多的積木、疊上去的積木不能超過下面的積木太多、下面的積木要撐住上面的積木。	實作評量 動態評量 口頭評量	古式數棒

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		適切的處理，並養成動手做的習慣。		行創作。	3. 讓學生以 5 個以內的數棒積木(1~5 可重複)堆疊出一個形體。 4. 用白色積木將剛剛的形體複製出來。 5. 讓學生用 12 個白色積木堆疊出一個形體。 6. 用不同的數棒複製出剛剛的形體。		
四	數的奧秘/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 生 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好	數 N-1-1 一百以內的數 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過遊戲理解一百以內數的位值結構。 2. 參與學習的過程中能表現探究數概念的十進位結構特性。	數字變變變 1. 先在定位版上用數字卡排出 31 這個數，接著，依序數到 50，每數一個數就調整定位版上的數字卡。 2. 討論定位版上數字的變化。	實作評量 動態評量 口頭評量	數字卡 定位版

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		奇與求知探究之心。			<ol style="list-style-type: none"> <li>發給學生兩張數字卡(3、4)，學生將數字卡排到定位版上。</li> <li>討論可以排出的二位數字是多少？哪個排法的數字比較大？</li> <li>討論兩張數字卡要排出比較大的數，要怎麼排？</li> </ol>		
五	數的奧秘/1	<p>數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>生 7-I-3 覺知他人的感受，體會他人的立場及學習體諒他人，並尊重</p>	<p>數 N-1-1 一百以內的數</p> <p>生 D-I-2 情緒調整的學習</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過遊戲理解一百以內數的位值結構。</li> <li>在遊戲過程中，覺知自己對輸贏的情緒，並學習調整。</li> <li>在遊戲過程中，覺知他人的感受，互相尊重與體諒。</li> </ol>	<p>數的擂台賽</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>老師隨機抽出兩張數字卡，學生排出最大的二位數。</li> <li>老師隨機抽出兩張數字卡，學生排出最小的二位數。</li> <li>進行遊戲(先玩比大再比小)：                     <ol style="list-style-type: none"> <li>每人有 0~9 的數字卡。</li> </ol> </li> </ol>	<p>實作評量</p> <p>動態評量</p> <p>口頭評量</p>	<p>數字卡</p> <p>定位版</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		和自己不同觀點的意見。			(2) 一次用兩張數字卡，用過的數字卡不能再用。 (3) 進行幾回合的比賽。		
六							
七	數的奧秘/1	數 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 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。	數 N-1-1 一百以內的數 生 F-I-1 工作任務理解與工作目標設定的練習。	1. 透過遊戲理解一百以內數的位值結構。 2. 與同學合作共同完成蛇棋遊戲的模板。	蛇旗遊戲 1. 學生在圖畫紙的方格中填入數字 1~100。 2. 在方格中隨機畫上向上的梯子跟向下的蛇。 3. 進行蛇旗遊戲。	紙筆評量 實作評量 動態評量 口頭評量	圖畫紙

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
八							
九	五巧板與七巧板/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過五巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 藉由觀察探究，嘗試解決問題。	五巧板拼圖 1. 學生觀察五巧板中的圖形，並能說出圖形名稱。 2. 學生觀察五巧板排成正方形的排列方式。 3. 將五巧板打散，給予正方形框架，讓學生將五巧板組合回去。 4. 再次將五巧板打散，學生嘗試在沒有框架下拼出正方形 5. 收拾五巧板。	實作評量 動態評量 口頭評量	五巧板
十	五巧板與七巧板/1	數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法	1. 透過五巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 藉由觀察探究，	五巧板 1. 挑戰五巧板拼成正方形。 2. 提供有提示的圖形，	實作評量 動態評量 口頭評量	五巧板

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		的幾何特徵。 生 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。	或策略的提出與嘗試。	嘗試解決問題。	讓學生拼出，並給予體驗圖形旋轉、翻面的經驗。 3. 提供沒有提示的圖形，讓學生運用五巧板拼出不同的圖形。 4. 收拾五巧板		
十一	五巧板與七巧板/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 藉由觀察探究，嘗試解決問題。	七巧板 1. 學生觀察七巧板與五巧板，並試著說出自己觀察到的差異。 2. 將七巧板打散，給予正方形框架，讓學生將七巧板組合回去。 3. 再次將七巧板打散，學生嘗試在沒有框架下拼出正方形 4. 收拾七巧板。	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
十二	五巧板與七巧板/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過七巧板拼貼活動，豐富學生幾何操作經驗。 2. 藉由觀察探究，嘗試解決問題。	七巧板 1. 挑戰以七巧板拼成正方形。先用沒有框架的，若無法完成提供框架。 2. 提供有提示的圖形，讓學生拼出，並給予體驗圖形旋轉、翻面的經驗。 3. 提供沒有提示的圖形，讓學生運用五巧板拼出不同的圖形。 4. 收拾七巧板	實作評量 動態評量 口頭評量	七巧板
十三	五巧板與七巧板/1	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。	數 S-1-2 形體的操作	1. 透過複製五、七巧板的製作活動，豐富學生幾何操作經驗。	自己動手做 1. 學生先觀察五巧板有哪些圖形。 2. 先找出五巧板上，哪一條線是色紙對摺線？ 3. 指導學生將五巧板排	實作評量 動態評量 口頭評量	色紙

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					成正方形樣子，畫在色紙上。 4. 依線裁切下來。 ★重複步驟製作七巧板		
十四	扣條變化多/1	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 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-1 事物特性與現象的探究。	1. 透過扣條的操作經驗，認識三角形的特徵。 2. 在操作的過程中探究三角形的特性。	三根可以作什麼？ 1. 時間內讓學生隨意用三根扣條拼出圖形。 2. 討論並定義三根扣條都拼出了三角形。 3. 將拼出的三角形做分類。 4. 學生發表各自的分類依據。 ▲不須介紹不同三角形的名稱。只要讓學生有分類的概念即可。	實作評量 動態評量 口頭評量	
十五	扣條變化多/1	數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-1 事物特性與現象的	1. 透過扣條的操作經驗，認識四邊形的特徵。 2. 在操作的過程中	四根可以做什麼？ 1. 時間內讓學生隨意用四根扣條拼出圖形。 2. 討論四根扣條拼出的	實作評量 動態評量 口頭評量	扣條

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		的幾何特徵。 生 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	探究。	探究四邊形的特性。	圖形會變型。 3. 讓學生在拼出的圖形中，找出自己認識的圖形(正方形、長方形)。 4. 討論拼出的正方形和長方形的異同。 5. 讓學生感受四邊形角度的移動。		
十六	扣條變化多/1	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-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享，感受創作的樂趣。	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	1. 透過扣條的操作經驗，認識基本幾何圖形的特徵。 2. 使用扣條做為線條，進行自由創作與分享。	拼拼湊湊 1. 學生一人一組扣條，隨意組裝自己的作品。 2. 在學生作品中，找到自己認識的圖形(三角形、正方形、長方形……) 3. 學生分享自己的作品。 ▲可創作多個作品	實作評量 動態評量 口頭評量	扣條

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
十七	俄羅斯方塊/1	<p>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。</p> <p>生 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。</p>	<p>數 S-1-2 形體的操作</p> <p>生 C-I-1 事物特性與現象的探究。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過以正方形方塊組合的複製，豐富學生的幾何操作經驗。</li> <li>2. 在視覺探究的過程中，觀察俄羅斯方塊遊戲中的方塊特性。</li> <li>3. 透過操作，察覺圖形旋轉的特性。</li> </ol>	<p>正方形的組合</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生觀看一分鐘俄羅斯方塊遊戲影片。並觀察出現的方塊樣子。</li> <li>2. 將剛剛看到的俄羅斯方塊畫在方格紙上。</li> <li>3. 再重看一次，討論所有俄羅斯方塊是不是都被畫出來了。</li> <li>4. 觀察畫出的俄羅斯方塊，問：每個方塊有什麼共同之處？(都是 4 個正方形合成的)</li> <li>5. 遊戲過程中方塊會被旋轉，用旋轉的想法，核對一下剛剛畫</li> </ol>	<p>實作評量 動態評量 口頭評量</p>	<p>方格紙 (小白板) 四連方塊</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
					的俄羅斯方塊有沒有重複。		
十八	俄羅斯方塊/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 透過以正方形方塊組合的複製，豐富學生的幾何操作經驗。 2. 能在動手操作的過程中，嘗試不同的解決方法。 3. 使用正方形進行創作與分享。	正方形的組合 1. 說明：俄羅斯方塊的方塊是四個正方形組合而成的。 2. 任務：學生在方格紙上畫出五個正方形組合而成的圖形。 3. 討論核對是不是所有可能都被畫出來了。 4. 運用五連方塊進行圖形拼圖自由創作。	實作評量 動態評量 口頭評量	方格紙 (小白板) 五連方塊
十九	俄羅斯方塊/1	數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體	數 S-1-2 形體的操作 生 F-I-2 不同解決問題方法	1. 透過以正方形方塊組合的拼貼，豐富學生的幾何操作經驗。	圖形挑戰 1. 學生挑戰用四連方塊拼出各種長方形。 2. 學生挑戰用四連方塊	實作評量 動態評量 口頭評量	四連方塊

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		的幾何特徵。 生 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。	或策略的提出與嘗試。	2. 能在動手操作的過程中，嘗試不同的解決方法。	拼出正方形。 3. 學生挑戰用四連方塊拼出老師給予的挑戰圖形。		
二十	俄羅斯方塊/1	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 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。	數 S-1-2 形體的操作 生 C-I-2 媒材特性與符號表徵的使用。	1. 透過以正方形方塊組合的拼貼，豐富學生的幾何操作經驗。 2. 能在動手操作的過程中，嘗試不同的解決方法。	圖形挑戰 1. 學生挑戰用五連方塊拼出各種長方形。 2. 學生挑戰用五連方塊拼出正方形。 3. 學生挑戰用五連方塊拼出老師給予的挑戰圖形。	實作評量 動態評量 口頭評量	五連方塊

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至四年級為例，倘五至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。