

彰化縣縣立媽厝國民小學課程計畫

普通教育-校訂課程

(彈性學習課程/彈性學習節數)

8. 各年級彈性學習課程目標 / 核心素養與學習重點、評量

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度 各年級 彈性學習課程/節數規劃說明 總表

「校訂課程」：是由學校安排，以形塑學校教育願景及強化學生適性發展。彈性學習課程由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

本校 全面實施 12 年國教 / 逐年實施 12 年國教，茲將彈性學習課程及節數/彈性學習節數分配表列如下：

表格列數請自行增刪

類別	年級	一年級		二年級		三年級		四年級		五年級		年級	六年級		
	課程名稱	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期		課程名稱	上學期	下學期
		節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數	節數			節數	節數
統整性 主題/ 專題/ 議題 探究	閱讀萄喜寶	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	閱讀萄喜寶	20	18	
	創客萄喜寶	21	20	21	20	21	20	21	20	21	20	我的家鄉萄喜寶	21	18	
	我的家鄉萄喜寶									21	20	資訊萄喜寶	21	18	
	資訊萄喜寶					21	20	21	20	21	20	自主學習國數扎根	42	36	
	自主學習國數扎根	21	20	21	20	21	20	21	20	42	40				
社團活 動與技 藝課程															
其他類 課程	交通安全教育 (融入閱讀萄喜寶)	1		1		1		1		1		交通安全教育 (融入閱讀萄喜寶)	1		
	合計	63	60	63	60	84	80	84	80	126	120	合計	105	90	

本校「推動中小學數位學習精進方案」～生生用平板融入課程規劃如下：

年級	融入領域或校訂議題	單元名稱	節數
一	生活課程	走，校園探索去	1
二	生活課程	標誌的妙用	1
三	自然領域	認識動物	1
四	社會領域	家鄉在哪裡	1
五	社會領域	臺灣我的家	1
六	語文領域	文學之窗	1

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第一學期一年級校訂彈性學習課程計畫

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第一學期一年級閱讀荀喜寶課程計畫

課程名稱	閱讀荀喜寶	實施年級 (班級組別)	一年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	1. 藉由正式課程、非正式課程與潛在課程等類型之特點，增強其多面向教育目標。 2. 正式課程著重於認知層面，可單獨設科以利有系統、有組織地進行完整之品德教育。 3. 非正式課程側重行動層面，多半運用社團活動、週會或自治活動，與學生生活結合或進行隨機教育。 4. 潛在課程則較重情感層面，包括學校環境之軟硬體佈置、校園氣氛與文化之營造，以及師生關係等面向均可產生品德教育之正面效用。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	1. 培育學生閱讀素養，養成閱讀習慣，能夠以閱讀進行學習。 2. 能孕育學生具備有品德、富教養、懂法治、尊人權之現代公民素養。				
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育
課程架構					

教學期程	節數	教學單元名稱	學習目標	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
1-3 週	3	小一新生常規 (交通安全教育)	1. 走路要排隊 2. 上課說話要舉手 3. 能辨別上下課鐘聲 4. 在走廊能安全行走 5. 離開座位能靠攏椅子	覺察生活中的規範與禮儀，探究其存在的意義，並願意遵守。	自律	1. 「艾蜜莉上小學」的繪本導讀	實作	1. 繪本導讀 2. 自編教材
4-5 週	2	教師節	能感恩教師付出	持續參與服務活動，省思服務學習的意義，展現感恩、利他的情懷。	感恩	1. 介紹教師節的由來	寫卡片	自選教材
6-8 週	3	我學會了…	1. 學會準備書包 2. 學會上廁所 3. 學會如何洗手 4. 學會清潔工作	體會自己分內該做的事，扮演好自己的角色，並身體力行。	負責	1. 「不愛乾淨的亮亮」繪本 2. 教導生活自理	實作	1. 繪本導讀 2. 動畫引導
9-11 週	3	愛地球就要你我他	1. 學會減少製造垃圾 2. 能做到資源再利用	覺察生活中環境的問題，探討並執行對環境友善的行動。	環保	1. 「綠色能源島」的繪本導讀 2. 認識垃圾的種類 3. 如何分類	1. 實作 2. 學習單	1. 繪本導讀 2. 動畫-資源回收大作戰 3. 學習單
12-13 週	2	感恩節	各項才藝表演	覺察生命的變化與發展歷	愛惜生命	1. 表演活動	表演	自選教材
14-16 週	3	生命共同體	1. 認識校園的			1. 「喂，小螞	學習單	1. 繪本導讀

			環境 2. 和校園的小動物和平共處	程，實踐尊重生命和珍惜生命。		蟻」繪本導讀 2. 校園踏查 3. 認識校園的小動物		2. 學習單
17-18 週	2	冬至	認識傳統文化	認識體驗固有文化的意涵	惜福	1. 搓湯圓	實作	自選教材
19-21 週	3	我們都是好朋友	學會運用正確的方式交朋友	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。	尊重	1. 導讀「臭小羊、呆頭鵝」的繪本，學習交朋友的方式	自評表	1. 繪本導讀

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
1-3 週	小一新生常規	學會遵守班級約定	一、準備活動：海報、繪本 二、發展活動： 1. 繪本導讀：「艾蜜莉上小學」 2. 讓學生思考要如何遵守才能讓活動進行順利。 3. 一起討論訂定班級約定 三、綜合活動： 1. 走路要排隊 2. 上課說話要舉手 3. 能辨別上下課鐘聲 4. 在走廊能安全行走 5. 離開座位能靠攏椅子	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組報告
4-5 週	教師節	能感恩教師的付出	一、準備活動：雲彩紙、彩繪用具 二、發展活動 1. 介紹教師節的由來及其意義。 2. 認識師長：先張貼師長照片於布告欄，讓學童熟知本	2	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 實作 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 分組報告

			<p>校老師姓名。</p> <p>3. 自製小卡：鼓勵全校學生書寫『敬師愛的小卡』。</p> <p>三、綜合活動：能當面贈送給親愛的師長，並協助贈送給幼兒園的老師。</p>		
6-8 週	我學會了...	學會生活自理的能力	<p>一、準備活動：書包、香皂、抹布、掃把、拖把、動畫、繪本</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 繪本導讀：「不愛乾淨的亮亮」繪本</p> <p>2. 教師提問：要怎麼證明自己長大了呢？有哪些事你可以自己完成呢？</p> <p>3. 看動畫學習如何操作。</p> <p>4. 學生實際操作。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>1. 學會準備書包</p> <p>2. 學會上廁所</p> <p>3. 學會如何洗手</p> <p>4. 學會清潔工作</p>	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組實作
9-11 週	愛地球就要你我他	<p>1. 學會減少製造垃圾</p> <p>2. 能做到資源再利用</p>	<p>一、準備活動：綠色能源島繪本、資源回收大作戰動畫、各類垃圾</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 繪本導讀：老師介紹「綠色能源島」繪本的內容。</p> <p>2. 動畫欣賞：一起觀賞「資源回收大作戰」的影片。</p> <p>3. 討論時間：討論如何減少垃圾的數量。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>1. 垃圾分一分： 讓學生將準備的垃圾依照屬性分成不同的類別，進行回收。</p> <p>2. 完成學習單</p>	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 分組報告

12-13 週	感恩節	各項才藝表演(全校)	<p>一、準備活動：陶笛、烏克麗麗</p> <p>二、發展活動： 輪流上台表演，展現學習成果。</p> <p>三、綜合活動： 能具有欣賞、聆聽表演的能力及培養興趣。</p>	2	上台表演
14-16 週	生命共同體	<p>1. 認識校園的環境</p> <p>2. 和校園的小動物和平共處</p>	<p>一、準備活動：「喂，小螞蟻」繪本</p> <p>二、發展活動</p> <p>1. 繪本導讀：老師介紹「喂，小螞蟻」的內容。</p> <p>2. 帶學生到校園逛一逛，並尋找校園的小動物。</p> <p>3. 由學生發表要怎麼愛護這些小動物。</p> <p>三、綜合活動：</p> <p>1. 可以利用下課時間繼續觀察小動物的動態。</p> <p>2. 回家和家人分享學校的生態。</p>	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 分組報告
17-18 週	冬至	認識傳統文化	<p>一、準備活動：「冬至節」繪本、糯米粉、糖、鍋子、湯匙</p> <p>二、發展活動： 繪本導讀：老師介紹「冬至節」的內容。 分組搓湯圓、煮湯圓及共同享用。</p> <p>三、綜合活動： 收拾物品。</p>	2	實作

19-21 週	我們都是好朋友	學會運用正確的方式交朋友	<p>一、準備活動：「臭小羊、呆頭鵝」繪本、掛圖</p> <p>二、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 繪本導讀：老師介紹「臭小羊、呆頭鵝」的內容。 2. 認識情緒卡，適度表達自己的情緒。 3. 角色扮演：學生分組上台扮演小羊、鵝的角色，學習正確對待別人。 <p>三、綜合活動：了解「己所不欲，勿施於人」的意義，讓孩子知道，人與人之間的相處，尊重是最好的方式。</p>	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組表演
---------	---------	--------------	--	---	---

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第一學期一年級創客萄喜寶課程計畫

課程名稱	創客萄喜寶	實施年級 (班級組別)	一年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	1. 透過積木自由發揮想像及創意，從完成作品的過程中滿足成就感，累積自信。 2. 培養耐心與觀察力，能在遇到困難挑戰時，學習思考解決問題。 3. 學習克服組裝和拆解積木時的困難，到熟悉種類繁多的積木零件，而能隨心所欲自由的創作。 4. 讓孩子經歷創意發想、動手去做、用腦思考、開心玩樂的互動過程，產生「原來我可以做到的！」的成就感。 5. 學習如何合作，互相協助，並利用分組競賽的方式，激發出孩子對科學與藝術的熱愛及潛能。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	生活-E-A1 透過自己的外界的連結，產生自我感知並能對自己有正向的看法，進而愛惜自己，同時透過對生活事物的探索與探究，體會與感受學習的樂趣，並能主動發現問題及解決問題，持續學習。 生活-E-A2 學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。 生活-E-B3 感受與體會生活中人、事、物的真、善與美，欣賞生活中美的多元形式與表現，在創作中覺察美的元素，逐漸發展美的敏覺。 生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，表現尊重、溝通以及合作的技巧。				
課程目標	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。				
配合融入之領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育

表現任務		報告、發表、模型製作、參與活動、各式創作						
課程架構								
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第一週	1	第 01 課—跨欄	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>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>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p> <p>6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義並願意遵守。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 課前先詢問孩子是否看過人家賽跑，或是怎麼樣讓賽跑變得更有趣。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想跨欄有哪些用途。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 可視孩子的身高調整不同的高度，讓遊戲時有不同的高低跨欄。</p> <p>4. 可將作品帶至戶外擺放，讓孩子穿上球鞋，體會跨欄這項田徑運動吧。</p> <p>5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，跳躍順序為： 1. 起跳 2. 跨越 3. 著陸</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無
第二週	1	第 02 課—滑雪	1-I-1 探索並分享	1. 願意與同儕相	A-I-2 事物變化現	壹、引起動機	1. 自我察覺	無

			<p>對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1. 課前先詢問孩子「有看過滑雪這項運動嗎？」，並與孩子介紹此運動。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想雪橇有哪些用途。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 滑雪板並不能讓孩子實際站上使用，因此可著重於花樣的裝飾。</p> <p>4. 鼓勵孩子展示自己的滑雪板，並上台分享設計理念。</p> <p>5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p>	<p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	
第三週	1	第 03 課一曲棍球	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 詢問孩子是否有看過曲棍球這種運動，他跟一般的運動有哪些不一樣的地方呢？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想曲棍球有哪些用途。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			<p>法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>3. 若是擔心積木的撞擊聲太大，可改用紙團做球。</p> <p>4. 回想製作跨欄的經驗，做出兩個球門來比賽吧。</p> <p>5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，服裝由左至右分別是：籃球、游泳、曲棍球 曲棍球因有肢體碰撞的狀況，故護具較多。</p>		
第四週	1	第 04 課—棒球	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 可詢問孩子是否有打過棒球的經驗，打棒球應該注意哪些事情。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想電棒球球系。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 孩子可以依照自己的手掌來調整球棒的大小，以方便使用。</p> <p>4. 可用軟球或是紙團讓孩子們進行棒球比賽，也可由成人投擲，孩子擊打即可。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			活的趣味。			拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，孩子可自由在帽上作畫，可提示一些狗狗喜歡的東西做為標誌也可。		
第五週	1	第 05 課－籃球	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 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。7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	壹、引起動機 1. 進行創作前，先與孩子討論籃球這門運動，看看是否都有具體的概念。 2. 教學者展示模型，讓學習者想想籃球有哪些遊戲。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 孩子們可以分成兩隊進行製作，討論哪種籃框容易投進球、哪種不容易投進。 4. 作品完成後，來場投籃大賽吧，看看誰是小小神射手。 5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無
第六週	1	第 06 課－專題製作(1)	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與	1. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創	壹、引起動機 1. 教學者與學習者共同討論運動會，並思考如何集體創作。 2. <u>想想看</u> ，綜合前面所學，試著製作一個運動會的場	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

			<p>長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>改善結構的能力。</p> <p>3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。</p>	<p>新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>景。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取所需模型組裝基本材料。</p> <p>2. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。</p> <p>2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。</p> <p>3. 作品可展示於教室中。</p> <p>4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>		
第七週	1	第 07 課—釣魚竿	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 詢問孩子是否有釣魚的經驗以及釣魚需要準備哪些工具呢？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者觀察釣魚竿的外觀。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>3. 讓孩子自由調整釣魚竿的</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			長度或是外觀，看看會有 哪些變化。 4. 成人可協助幼兒將釣魚 桿繫上棉繩，進行一場釣魚 樂吧。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，釣魚工 具由左至右，依序為：浮標、 水桶、魚勾、釣魚桿		
第八週	1	第 08 課－滾輪	1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、 事物的感受與想 法。 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與 長處，進而欣賞 自己的優點、喜歡 自己。 2-I-4 在發現及解 決問題的歷程中， 學習探索與探究 人、事、物的方 法。 3-I-1 願意參與各 種學習活動，表現 好奇與求知與探究 之心。 4-I-3 運用各種表 現與創造的方法， 美化生活、增加生 活的趣味。	1. 願意與同儕相 互溝通，共享 活動的樂趣。 2. 能由探討活動 獲得發現和新的 認知，培養 出信心及樂 趣。 3. 能由不同的角 度或方法做觀 察。	A-I-2 事物變化現 象的觀察。 C-I-1 事物特性與 現象的探究。 C-I-5 知識與方法 的運用、組合創 新。 F-I-2 不同解決問 題方法或策略的提 出與嘗試。	壹、引起動機 1. 先詢問孩子在哪邊有看 過滾輪呢？有哪些工具上 可能會有？ 2. 教學者展示模型，讓學習 者觀察滾輪。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報 和學生手冊引導學生操作 積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 搭配滾輪的軌道可以讓 孩子們連結起來，並且觀察 滾動的情形。 4. 可讓孩子運用滾輪的特 性創造出不一樣的推車，看 看會有那些變化。 5. 組裝完成的學習者，可以 將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木 拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，孩子較 難畫出的話，可影印圖案運	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

第九週	1	第 09 課－風車	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>用剪貼的方式補上。</p> <p>壹、引起動機</p> <p>1. 詢問孩子是否在海邊附近有看過風力發電，它們有哪些特徵呢？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者觀察風車的外觀。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 由於積木本身重量較重，很難實際靠風力去運轉，但是可以藉由手動旋轉讓孩子觀察傳動狀況。</p> <p>4. 試著讓孩子自行改造葉片或是其他設計，看看孩子們會有哪些創意呢？</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，除了讓孩子從圖片中觀察外，也可提供風力測量表讓孩子實驗。</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無
第十週	1	第 10 課－水車	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 可以先與孩子討論水車是如何轉動的，轉動後，能夠做什麼呢？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			<p>均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</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。7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性</p>	<p>的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>者觀察水車的特色。</p> <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 由於接觸的面積不夠廣泛，因此作品用水作動的效果有限，可以與孩子討論如何讓他更容易旋轉。 4. 延續轉軸，看看孩子能夠將另一端變化成什麼樣的機械。 5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。 <p>肆、延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 想一想、動一動，可讓孩子先找出破洞的水桶，再開始著色。 		
第十一週	1	第 11 課—螺旋槳	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。 	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 進行創作前，可先與孩子討論螺旋槳的用途以及在哪兒可以見到。 2. 教學者展示模型，讓學習者觀察螺旋槳外觀。 <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表 	無

			<p>人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>3. 提醒孩子每一片槳葉必須一樣，方可達到螺旋槳的效果。</p> <p>4. 完成螺旋槳後，可讓孩子自由創造螺旋槳的用途，例如：直升機、潛水艇…等等。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p>		
第十二週	1	第 12 課－專題製作(2)	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。</p> <p>2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。</p> <p>3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者與學習者共同討論，並思考如何集體創作。</p> <p>2. <u>想想看</u>，綜合前面所學，試著製作一個神奇的工具。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取所需模型組裝基本材料。</p> <p>2. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。</p> <p>2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。</p> <p>3. 作品可展示於教室中。</p> <p>4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

第十三週	1	第 13 課－平衡木	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者體驗平衡遊戲。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 一般學校中的平衡木為固定式的，因此可先讓孩子討論，搖來搖去應該怎麼樣才會平衡。</p> <p>4. 若要改裝造型，兩邊重量必須一致，可先準備相同的材料再加裝。</p> <p>5. 延伸平衡木，看看誰能在上面疊上最多的積木。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，較重的一端高度較低，可讓孩子直接觀察比較。</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無
第十四週	1	第 14 課－翹翹板	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者觀察蹺蹺板的外觀。</p> <p>貳、發展活動</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			<p>自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3.孩子們大多玩過翹翹板，可讓孩子分享玩翹翹板應該注意的事情。</p> <p>4.鼓勵孩子變化翹翹板的造型，讓整體變得更加有趣。</p> <p>5.可運用翹翹板來比較各種物品的重量，並讓孩子觀察與記錄。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.作品可展示於教室中。</p> <p>2.提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1.想一想、動一動，讓孩子選擇自己的喜好後，分享自己為什麼會喜歡這種造型。</p>		
第十五週	1	第 15 課—拋石車	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方</p>	<p>1.願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2.能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1.與孩子介紹拋石車，並且實際示範拋石車的玩法。</p> <p>2.教學者展示模型，讓學習者體驗拋石車遊戲。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3.可以讓孩子自由試驗，不同的力道或是角度會有哪</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			<p>法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>些變化。</p> <p>4. 可讓孩子投擲不同的物品，觀察物品重量的影響，也可以進行拋遠比賽。</p> <p>5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，板壓運動是重覆運用槓桿原理達到目的，一旦停止運動，就沒有效果了。例如：軌道車→持續行走；抽水器→持續抽水</p>		
第十六週	1	第 16 課－海盜船	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 先詢問孩子有沒有玩過海盜船這項遊樂器材呢？如果有，哪個位置最恐怖呢？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者觀察海盜船的外觀。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 注意兩邊的柱子要留給中間一定的範圍，才不會在擺動時撞擊。</p> <p>4. 將擺動空間加寬，讓孩子設計不一樣的海盜船吧。</p> <p>5. 組裝完成的學習者，可以</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，盪鞦韆也是一種前後搖擺的遊樂器材喔。		
第十七週	1	第 17 課－積木馬	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。 4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	壹、引起動機 1. 進行創作前，可先與孩子討論馬兒的特徵，增進孩子的具體思考。 2. 教學者展示模型，讓學習者觀察積木馬的外觀。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 回想平衡木或是翹翹板的原理，讓馬兒可以前後搖擺不跌倒。 4. 除了馬兒的造型之外，還可以延伸成什麼樣子呢？鼓勵孩子自行變化看看。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無
第十八週	1	第 18 課－專題製作(3)	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人	1. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。 2. 透過小組討論的過程，培養分	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法	壹、引起動機 1. 教學者與學習者共同討論，並思考如何集體創作。 2. <u>想想看</u> ，綜合前面所學，試著創作屬於自己的神奇	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無

			<p>均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>析及提出具體改善結構的能力。</p> <p>3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。</p>	<p>的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>交通工具。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取所需模型組裝基本材料。</p> <p>2. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。</p> <p>2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。</p> <p>3. 作品可展示於教室中。</p> <p>4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>		
第十九週	1	第 19 課—直線前進	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 可以讓孩子在白板畫出直線，看看誰畫的最直？或是運用哪些工具可以畫出直線？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者觀察直線前進的作動。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 讓孩子將軌道高度增加，看看會有什麼結果呢？</p> <p>4. 將孩子們的軌道連結起來，看看能夠連多長</p> <p>參、綜合活動</p>	<p>1. 自我察覺</p> <p>2. 參與演練</p> <p>3. 口頭發表</p>	無

			現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，教師可運用積木做出球瓶，進行軌道保齡球遊戲。		
第二十週	1	第 20 課—彎道變化	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 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。 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	壹、引起動機 1. 彎道與直線有哪些不一樣的地方？為什麼要有彎道呢？ 2. 教學者展示模型，讓學習者了解彎道變化的作動。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型。 3. 軌道若是太高，球可能會衝出彎道，可以讓孩子討論該如何解決此問題。 4. 鼓勵孩子利用彎道做出不同的設施，例如：立體停車場或是旋轉溜滑梯…等 5. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，除了運用不同的球來實驗之外，也可以多調整高度或是增加彎道數，觀察彼此間的運動方式。	1. 自我察覺 2. 參與演練 3. 口頭發表	無

第二十一週	1	第 21 課－專題製作(4)	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用所學及其原理，創作或改良出模型。 2. 透過小組討論的過程，培養分析及提出具體改善結構的能力。 3. 培養表達想法並與他人溝通的能力。 	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教學者與學習者共同討論，並思考如何集體創作。 2. 想想看，綜合前面所學，試著創作屬於自己組內的軌道模型。 <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 領取所需模型組裝基本材料。 2. 鼓勵學習者先綜合前二週的軌道設計模型，將積木組成的專屬軌道進行調整與修正。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。 2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。 3. 作品可展示於教室中。 4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. 自我察覺 8. 參與演練 9. 口頭發表 	無
-------	---	----------------	--	--	--	---	---	---

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第一學期一年級自主學習國數扎根課程計畫

課程名稱	自主學習國數扎根	實施年級 (班級組別)	一年級	教學 節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input checked="" type="checkbox"/> 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 B3 藝術涵養與美感素養 C1 道德實踐與公民意識 C2 人際關係與團隊合作				
課程目標	1. 透過具體物的操作，進行 1~10 的說、讀、寫活動，並能進行 1~10 的唱數、做數活動。 2. 在生活情境中，認識 0 的意義與寫法。 3. 能理解長度的意義，並透過具體物的比較，理解長度的概念。 4. 能利用具體物直接比較的方法，比較直線與曲線的長度				

配合融入之領域或議題		<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務		1. 聆聽態度：安靜專注的數學概念，不隨意打岔。 2. 口語表達：用完整的語句回答問題，不岔開話題。 3. 合作學習：小組合作解決生活中數學問題。 4. 針對未補救教學學生規畫同單元自主學習加深加廣課程。						
課程架構								
教學 期程	節 數	教學單 元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容 (校訂)	學習活動 (節次)	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
一	1	第1單元數到10	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。	1. 進行1~5的唱數活動。 2. 透過具體物的操作，進行1~5的說、讀、寫活動。 3. 進行6~10的唱數活動。 4. 透過具體物的操作，進行6~10的說、讀、寫活動。 5. 進行1~10的做數活動。 6. 在生活情境中，認識0的意義與寫法。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。	1. 透過遊戲或活動，進行1~5的唱數活動。 2. 透過具體物的操作，認識1~5的數，並讀出數詞。 3. 寫出1~5各數的數字。 4. 透過累加1的活動，認識1~5的數詞序列。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
二	1	第1單元數到	n-I-1 理解一千以內數的位值結	1. 進行1~5的唱數活動。	N-1-1 一百以內的數：含操作	1. 透過遊戲或活動，進行6~10的唱數活動。	觀察評量 操作評量	無

		10	構，據以做為四則運算之基礎。	<ol style="list-style-type: none"> 2. 透過具體物的操作，進行 1~5 的說、讀、寫活動。 3. 進行 6~10 的唱數活動。 4. 透過具體物的操作，進行 6~10 的說、讀、寫活動。 5. 進行 1~10 的做數活動。 6. 在生活情境中，認識 0 的意義與寫法。 	<p>活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. 透過具體物的操作，認識 6~10 的數，並讀出數詞。 3. 寫出 6~10 各數的數字。 4. 透過累加 1 的活動，認識 6~10 的數詞序列。 5. 透過遊戲或活動，進行 1~5 的唱數活動。 	<p>實作評量 口頭評量 發表評量</p>	
三	1	第 1 單元數到 10	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 進行 1~5 的唱數活動。 2. 透過具體物的操作，進行 1~5 的說、讀、寫活動。 3. 進行 6~10 的唱數活動。 4. 透過具體物的操作，進行 6~10 的說、讀、寫活動。 5. 進行 1~10 的做數活動。 6. 在生活情境中，認識 0 的 	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用具體物或畫圖表徵 1~10，進行做數活動。 2. 透過具體物的操作，了解「沒有」可以用 0 表示。 3. 讀出和寫出 0。 	<p>觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量</p>	無

				意義與寫法。				
四	1	第 2 單元比長短	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能理解長度的意義。 2. 透過具體物的比較，理解長度的概念。 3. 能利用具體物直接比較的方法，比較直線與曲線的長度。 4. 經驗日常生活中的長，並加以描述。 	<p>N-1-5 長度（同 S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。</p> <p>S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能用手比出具體物的長度。 2. 能理解長度是從哪裡到哪裡。 3. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的長短。 4. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的高矮。 5. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的厚薄。 6. 能直接比較具體物的長短。 7. 能直接比較具體物的高矮。 8. 能直接比較具體物的厚薄。 9. 能分辨直線與曲線。 10. 能直接比較直線與曲線的長短。 11. 經驗高矮也是一種長度量，並以高矮來描述物件的長短。 12. 經驗厚薄也是一種長度量，並以厚薄來描述物件的長短。 	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無
五	1	第 3 單元分與合	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在具體情境中，能解決 10 以內各數的分解問題。 2. 在具體情境中，能解決 10 以內數的合成問題。 	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在具體情境中，能解決 5 以內的分解問題。 2. 在具體情境中，能解決 10 以內的分解問題，並記錄解題結果。 3. 在具體情境中，能解決 10 以內的合成問題，並記錄解題結果。 	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

				<p>3. 在具體情境中，配合操作，用語言、數字、半具體物來描述 10 以內各數的分解與合成。</p> <p>4. 在具體情境中，能解決 10 以內數的分解與合成問題。</p>	<p>用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p>			
六	1	第 3 單元分與合	<p>n-1-2 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>1. 在具體情境中，能解決 10 以內各數的分解問題。</p> <p>2. 在具體情境中，能解決 10 以內數的合成問題。</p> <p>3. 在具體情境中，配合操作，用語言、數字、半具體物來描述 10 以內各數的分解與合成。</p> <p>4. 在具體情境中，能解決 10 以內數的分解與合成問題。</p>	<p>N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p>	<p>1. 在具體情境中，用語言、數字、半具體物描述操作情形。</p> <p>2. 在具體情境中，能解決 10 以內的分解與合成問題，並經驗數量間的變化。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

七	1	第 4 單元順序和多少	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能在具體情境及活動中，做 10 以內數的序列。 2. 在具體情境中，比較 10 以內兩數量的多少。 	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在具體情境中，認識 1~10 的序數。 2. 能用 1~10 的數詞序列描述某事物在指定的方位所在的位置。 3. 能確定某數（1~10）在序列中的位置。 4. 能認識基數和序數的關係。 5. 透在分散與集中的具體情境中，比較 10 以內兩個同類量的多少。 6. 在具體情境中，比較 10 以內兩個異類量的多少。 7. 在具體情境中，先畫圖表徵數量，再比較 10 以內兩量的多少。 	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
八	1	第 5 單元數到 30	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過具體物的操作活動，進行 30 以內的聽、說、讀、寫、做活動。 2. 透過具體活動做 30 以內數的序列。 3. 在具體情境中，能比較 30 以內兩量的多少。 	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能以一對一對應的方式，透過具體物或半具體物來表徵數量。 2. 就具體情境中，能點數並說出 30 以內的數量。 3. 就具體情境中，認識 30 以內的數字。（具體物的數量和數字的連結） 4. 看到數字能讀出 11~20 的數詞。 5. 就具體情境中，能寫出 11~20 的數字。 6. 看到數字能讀出 21~30 的 	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

						<p>數詞。</p> <p>7. 就具體情境中，能寫出 21~30 的數字。</p> <p>8. 能把 30 以內的數，分成 10 個一堆和不到 10 個一堆來數。</p>		
九	1	第 5 單元數到 30	<p>n-I-1 理解一千以內的數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p>	<p>1. 透過具體物的操作活動，進行 30 以內的聽、說、讀、寫、做活動。</p> <p>2. 透過具體活動做 30 以內數的序列。</p> <p>3. 在具體情境中，能比較 30 以內兩量的多少。</p>	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p>	<p>1. 指出某物在序列中是第幾個 (1~30)。</p> <p>2. 能確定某數 (1~30) 在序列中的位置。</p> <p>3. 在具體情境中，能比較 30 以內兩個數的大小。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無
十	1	加油小站一	<p>n-I-1 理解一千以內的數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>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>1. 複習單元一~單元五。</p>	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0</p>	<p>1. 能確定某數 (1~30) 在序列中的位置。</p> <p>2. 能做高度、長度的直接比較。</p> <p>3. 能解決 10 以內各數的分解合成。</p> <p>4. 1~10 的點數並進行數的大小比較。</p> <p>5. 能熟習基數和序數的概念。</p> <p>6. 能熟習基數和序數的概念。</p> <p>7. 能熟習基數和序數的概念。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

					<p>的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。 S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。</p>			
十一	1	第 6 單	n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四	1. 能理解加法的意義，解決生活中有關和	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表	1. 解決 10 以內的合成問題，並記錄解題過程。 2. 透過併加、添加的情境，認	觀察評量 操作評量 實作評量	無

	<p>元加一 加</p> <p>則運算之基礎。 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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<p>為 10 以內的加法問題。 2. 在情境中經驗、察覺加法交換律。 3. 透過心算卡的操作，熟練 10 以內的加法。</p>	<p>示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與符</p>	<p>識加號（+）和等號（=）的意義與用法。 3. 透過併加、添加的情境，認識加法算式的記法。 4. 透過情境解決加法問題。</p>	<p>口頭評量 發表評量無</p>	
--	---	--	---	--	-----------------------	--

					<p>號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。</p> <p>適用於後續階段。</p> <p>R-1-2 兩數相加的順序不影響其和：加法交換律。可併入其他教學活動。</p>			
十二	1	第 6 單元 元加一 加	<p>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>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>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<p>1. 能理解加法的意義，解決生活中有關和為 10 以內的加法問題。</p> <p>2. 在情境中經驗、察覺加法交換律。</p> <p>3. 透過心算卡的操作，熟練 10 以內的加法。</p>	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p> <p>N-1-2 加法和減法：加法和減</p>	<p>1. 解決 10 以內的合成問題，並記錄解題過程。</p> <p>2. 透過併加、添加的情境，認識加號（+）和等號（=）的意義與用法。</p> <p>3. 透過併加、添加的情境，認識加法算式的記法。</p> <p>4. 透過情境解決加法問題。</p>	<p>觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量</p>	無

				<p>法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p> <p>R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。</p> <p>適用於後續階段。</p> <p>R-1-2 兩數相加的順序不影響其和：加法交</p>		
--	--	--	--	---	--	--

					換律。可併入其他教學活動。			
十三	1	第 7 單元認識形狀	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能從具體操作活動中，認識平面和曲面，並作分類。 2. 能依物體形狀之差異加以分類。 3. 認識長方形、正方形、三角形、圓形、長方體、正方體、圓柱、球等物件，並依其形狀加以分類。 4. 能從具體情境中找出特定圖形。 5. 能從具體操作活動中察覺圖形的規律。 	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過滾動、堆疊、觸摸的活動，區分有平面和曲面的物體 2. 能說出可以堆高和容易滾動物體表面之特徵。 3. 能以物體的外觀（平面和曲面）作分類。 4. 能區分長方體、正方體、圓柱、球等物件，並依其形狀加以分類。 5. 能區分長方形、正方形、三角形、圓形等物件，並依其形狀加以分類。 6. 能使用標準或非標準的名稱描述具有長方形、正方形、三角形、圓形等特徵之物件的形狀。 7. 透過簡單平面圖形的排列察覺規律。 	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十四	1	第 7 單元認識形狀	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。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能從具體操作活動中，認識平面和曲面，並作分類。 	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聽到圖形名稱，能拿出對應圖卡。 2. 看到圖卡，能說出名稱 3. 看到文字能拿出對應的圖卡。 	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

				<p>2. 能依物體形狀之差異加以分類。</p> <p>3. 認識長方形、正方形、三角形、圓形、長方體、正方體、圓柱、球等物件，並依其形狀加以分類。</p> <p>4. 能從具體情境中找出特定圖形。</p> <p>5. 能從具體操作活動中察覺圖形的規律。</p>		<p>4. 從生活情境中（如教室或校園的設備與布置）找出長方形、正方形、三角形和圓形。</p>		
十五	1	第 8 單元減一加減應用	<p>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>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>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>	<p>1. 能理解減法的意義，解決生活中有關被減數為 10 以內的減法問題。</p> <p>2. 透過心算卡的操作，熟練 10 以內的減法。</p> <p>3. 在生活情境中，解決加減法問題，並用算式記錄解題</p>	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	<p>1. 解決 10 以內的減法問題，並記錄解題過程。</p> <p>2. 透過拿走型的情境，認識減號（-）和等號（=）的意義與用法。</p> <p>3. 透過拿走型的情境，認識減法算式的記法。</p> <p>4. 在比較型問題的情境中，透過一一對應解決「多多少」的問題。</p> <p>5. 透過情境解決 0 的減法問題。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

				<p>的過程和結果。</p> <p>N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p> <p>R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。</p> <p>適用於後續階段。</p>				
十六	1	第 8 單	n-I-1 理解一千以	1. 能理解減法	N-1-1 一百以內	1. 利用卡片做減法的遊戲，熟	觀察評量	無

<p>元減一 減與加 減應用</p>	<p>內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>	<p>的意義，解決生活中有關被減數為 10 以內的減法問題。 2. 透過心算卡的操作，熟練 10 以內的減法。 3. 在生活情境中，解決加減法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。</p>	<p>的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減</p>	<p>練被減數為 10 以內的減法。</p>	<p>操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量</p>	
----------------------------	---	---	--	------------------------	--	--

					法計算。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。 適用於後續階段。			
十七	1	第 8 單元減一減與加減應用	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。 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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 能理解減法的意義，解決生活中有關被減數為 10 以內的減法問題。 2. 透過心算卡的操作，熟練 10 以內的減法。 3. 在生活情境中，解決加減法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走	1. 透過情境解決並用算式記錄加法問題。 2. 透過情境解決並用算式記錄減法問題。 3. 透過情境解決並用算式記錄加法問題。 4. 透過情境解決並用算式記錄減法問題。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

					<p>型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p> <p>R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。</p> <p>適用於後續階段。</p>			
十八	1	第 9 單元讀鐘錶	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能敘述事件發生的先後順序和時間的長短。 2. 認識時鐘並報讀鐘面上的「幾點鐘」。 	N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能排出事件的先後順序。 2. 能察覺事件發生的時間長短。 3. 認識時鐘。 4. 報讀鐘面上「幾點鐘」的時刻。 5. 對照時鐘和數字鐘的時刻。 	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

				<p>3. 認識時鐘並報讀鐘面上的「幾點半」。</p> <p>4. 報讀事件發生的順序及時刻。</p>	<p>「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。</p>	<p>6. 報讀生活事件發生的時刻。</p> <p>7. 使用上午、中午及下午的語詞報讀「幾點鐘」。</p>		
十九	1	第 9 單元讀鐘錶	<p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p>	<p>1. 能敘述事件發生的先後順序和時間的長短。</p> <p>2. 認識時鐘並報讀鐘面上的「幾點鐘」。</p> <p>3. 認識時鐘並報讀鐘面上的「幾點半」。</p> <p>4. 報讀事件發生的順序及時刻。</p>	<p>N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。</p>	<p>1. 報讀鐘面上「幾點半」的時刻。</p> <p>2. 對照時鐘和數字鐘的時刻。</p> <p>3. 報讀生活事件發生的時刻。</p> <p>4. 使用上午、中午及下午的語詞報讀「幾點半」。</p> <p>5. 能使用上午、中午及下午的語詞報讀生活事件發生的時刻。</p> <p>6. 能報讀指定時刻的前後 1（或 2）小時的時刻。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無
二十	1	加油站二	<p>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>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>s-I-1 從操作活</p>	<p>1. 複習單元六～單元九。</p>	<p>N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。</p>	<p>1. 透過玩遊戲解決 10 以內的加減問題。</p> <p>2. 能辨認與分類平面圖形。</p> <p>3. 利用卡片做減法的遊戲，熟練差為 10 以內的減法。</p> <p>4. 卡片做加法的遊戲，熟練和為 10 以內的加法。</p> <p>5. 透過情境，熟悉 10 以內的加減法問題。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

			動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。			6.能報讀生活事件發生的時刻。 7.能解10以內的加減問題。 8.10以內數的分解與合成。		
二十一	1	複習	複習段考2-2內容	複習段考2-2內容	複習段考2-2內容	複習段考2-2內容	複習段考2-2內容	無
二十二	1	休業式						無

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第二學期一年級校訂彈性學習課程計畫

彰化縣縣立媽厝國民小學 111 學年度第二學期一年級閱讀荀喜寶課程計畫

課程名稱	閱讀荀喜寶	實施年級 (班級組別)	一年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 類別	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性(主題、專題、議題)探究課程 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
呼應學校背景、 課程願景及特色 發展	5. 藉由正式課程、非正式課程與潛在課程等類型之特點，增強其多面向教育目標。 6. 正式課程著重於認知層面，可單獨設科以利有系統、有組織地進行完整之品德教育。 7. 非正式課程側重行動層面，多半運用社團活動、週會或自治活動，與學生生活結合或進行隨機教育。 8. 潛在課程則較重情感層面，包括學校環境之軟硬體佈置、校園氣氛與文化之營造，以及師生關係等面向均可產生品德教育之正面效用。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。 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。 E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。				
課程目標	3. 培育學生閱讀素養，養成閱讀習慣，能夠以閱讀進行學習。 4. 能孕育學生具備有品德、富教養、懂法治、尊人權之現代公民素養。				
配合融入之領域 或議題	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技				<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育

課程架構

教學期程	節數	教學單元名稱	學習目標	學習表現 (校訂或相關領域)	學習內容 (校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
1-3 週	3	開學相見歡	察覺不同人、不同生活、不同文化各具特色。	探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。	尊重	1. 「我有友情要出租」繪本導讀 2. 照片分享	自評表	1. 繪本導讀 2. 自編教材
4-6 週	3	美麗的春天	以五官知覺探索生活，察覺事物及環境的特性與變化。	觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。	環保	1. 「春神跳舞的森林」繪本導讀 2. 觀察校園動物與植物的變化	實作	1. 繪本導讀 2. 自編教材
9-11 週	3	成長你我他	探索生活中人、事、物，並體會各種網絡之間的互賴與不可分離性。	覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。	愛惜生命	1. 「雲上的阿里」繪本導讀 2. 繪本動畫影片 3. 「雲上的阿里」歌曲教學	1. 歌曲表演 2. 學習單	1. 繪本導讀 2. 動畫引導 3. 學習單
14-16 週	3	聲聲事事	透過各種媒材進行探索活動。	表現尊重的團體互動行為。	負責	1. 「小青蛙跳遠比賽」繪本導讀 2. 傳話遊戲 3. 小話筒製作	實作	1. 繪本導讀 2. 自選教材
17-18 週	2	珍惜水資源	產生愛護生活環境，並體會健康的重要。	認識健康的生活習慣。	自律	1. 「布朗克咕嚕嚕」繪本導讀 2. 省水小達人	1. 自評表 2. 學習單	1. 繪本導讀 2. 學習單
7-8 週	2	民族掃墓節	了解節氣的傳承與認識傳統文化。	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。	感恩	1. 「祖父的祖父的祖父的祖父」繪本導讀 2. 潤餅製作	1. 學習單 2. 實作	1. 繪本導讀 2. 自選教材 3. 學習單
12-13 週	2	母親節	能感懷母親之付			1. 「媽咪瘋狂的一	1. 學習單	1. 繪本導讀

			出。			天」 繪本導讀 2. 康乃馨卡片製作 3. 體驗活動	2. 實作	2. 自選教材 3. 學習單
19-20 週	3	端午節	認識傳統文化。			1. 「不是方的不是圓的」繪本導讀 2. 鯉魚旗製作	1. 學習單 2. 實作	1. 繪本導讀 2. 自選教材 3. 學習單

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
1-3 週	開學相見歡	察覺不同人、不同生活、不同文化各具特色。	<p>一、準備活動：照片影片欣賞、歌曲演唱。</p> <p>二、發展活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 繪本導讀：介紹「我有友情要出租」的內容。 引導學生能對開學事物的改變表達自己的感覺。 透過五官細心觀察各項事物並與同學分享。 <p>三、綜合活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 分組寫出各種所觀察到的事物。 九宮格對對碰。 自評表。 	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 分組報告

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
4-6 週	美麗的春天	以五官知覺探索生活，察覺事物及環境的特性與變化。	<p>一、準備活動： 實際走訪校園後，讓學生運用眼、耳、鼻、手、心去深刻體會。</p> <p>二、發展活動： 1. 繪本導讀：介紹「春神跳舞的森林」的內容。 2. 發現春天並主動探查校園中的動物與植物。 3. 觀察動物和植物的外型 and 特徵，並以肢體來表現。</p> <p>三、綜合活動： 1. 運用可再利用之物品來製作動植物頭套。 2. 利用戲劇或舞蹈元素，以遊戲性質的即興創作來展現。 3. 以「春天園遊會」的方式感受春天美好的氣息。</p>	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量
7-8 週	民俗掃墓節	了解節氣的傳承與認識傳統文化。	<p>一、準備活動： 1. 「清明節」的動畫影片。 2. 準備製作潤餅的相關食材。</p> <p>二、發展活動： 1. 繪本導讀：介紹「祖父的祖父的祖父的祖父」的內容。 2. 動畫欣賞：一起觀賞「清明節」的 PPT。 3. 詩詞吟唱。</p> <p>三、綜合活動： 1. 製作應景的潤餅食物。 2. 悄悄話小紙卡。 3. 完成學習單。</p>	2	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
9-11 週	成長你我他	探索生活中人、事、物，並體會各種網絡之間的互賴與不可分離性。	一、準備活動：「雲上的阿里」影片欣賞 二、發展活動： 1. 繪本導讀：老師介紹「雲上的阿里」的內容。 2. 動畫欣賞：「雲上的阿里」影片。 3. 動畫欣賞：一起觀賞尊重生命的 PPT。 三、綜合活動： 1. 「雲上的阿里」歌曲教唱。 2. 尊重生命學習單。 3. 自評表。	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察紀錄 <input type="checkbox"/> 分組報告
12-13 週	母親節	能感懷母親之付出。	一、準備活動： 1. 「母親節」的動畫影片。 2. 準備製作母親節卡片的相關物品。 二、發展活動： 1. 繪本導讀：介紹「媽咪瘋狂的一天」的內容。 2. 動畫欣賞：一起觀賞「母親節」的 PPT。 3. 母親節主題歌曲帶動唱。 三、綜合活動： 1. 製作母親節的感謝卡。 2. 媽咪一天的體驗活動。 3. 完成學習單。	2	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組表演 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
14-16 週	聲聲事事	透過各種媒材進行探索活動。	一、準備活動：介紹傳聲遊戲的媒材。 二、發展活動： 1. 繪本導讀：老師介紹「小青蛙跳遠比賽」的內容。 2. 指導學生輕聲細語和專注傾聽的態度。 3. 引導學生進行悄悄話遊戲。 三、綜合活動： 1. 傳話遊戲。 2. 小話筒製作。 3. 完成學習單。	3	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input checked="" type="checkbox"/> 實作 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input type="checkbox"/> 分組表演
17-18 週	珍惜水資源	產生愛護生活環境，並體會健康的重要。	一、準備活動： 1. 利用各種材料來了解水的特性。 2. 體驗水的各種小實驗。 二、發展活動： 1. 繪本導讀：介紹「布朗克咕嚕嚕」的內容。 2. 動畫欣賞：一起觀賞「水資源重要性」影片。 三、綜合活動： 1. 省水小達人。 2. 「我是好鼻師」遊戲。 3. 完成學習單。	2	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察紀錄 <input checked="" type="checkbox"/> 分組報告
19-20 週	端午節	認識傳統文化	一、準備活動： 1. 「端午節」的動畫影片。 2. 常見端午節的台灣俚語。 二、發展活動： 1. 繪本導讀：老師介紹「不是方的不是圓的」的內容。 2. 介紹各地粽子的樣式與口味。 3. 認識端午節各種習俗與活動。	2	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input type="checkbox"/> 學習單 <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 分組報告 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量

週次	單元主題名稱	學習目標	教學活動重點 (教學內容)	教學節數	學習評量 (表現任務)
			三、綜合活動： 1. 製作日本應景的鯉魚旗。 2. 完成學習單。		

表現任務		報告、發表、模型製作、參與活動、各式創作						
課程架構								自編自選教材 /學習單
教學期程	節數	教學單元名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容(校訂)	學習活動	學習評量 (表現任務)	自編自選教材 /學習單
第一週	1	第 01 課—農曆新年	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>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>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 撥放新年相關歌曲，吸引孩子注意。並與孩子討論新年會做什麼？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想農曆新年有哪些習俗。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>4. 除了放鞭炮之外，鼓勵孩子運用其他積木做出相關物品。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，新年有許多代表吉祥和祝福的物品，你能想幾個呢？</p> <p>2. 和孩子一起用剩下的積木在地上排出煙火吧，相信一定非常壯觀。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

第二週	1	第 02 課－中秋節	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 撥放中秋節相關歌曲，吸引孩子注意。並與孩子討論中秋節會做什麼？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想中秋節的習俗。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，小兔子愛吃胡蘿蔔，還有哪些蔬果也是小兔子喜歡的呢？</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無
第三週	1	第 03 課－萬聖節	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想萬聖節的習俗。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			<p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，有哪些圖案會在萬聖節看到呢？請你把它們圈起來。</p>		
第四週	1	第 04 課－聖誕節	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 先詢問孩子聖誕樹有哪些特徵（顏色、形狀）。並請孩子分享。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想聖誕節如何慶祝。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 由下到上，大到小的堆疊方式，較容易製作漂亮的聖誕樹。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，聖誕公公帶了好多禮物，你最想要什麼禮物呢？</p> <p>2. 若是時間充足，也可以問問孩子想要收到什麼禮物。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無
第五週	1	第 05 課－生日	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 進行創作前，可先與孩子討論蛋糕是怎麼做出來的，</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			<p>法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>增進孩子的想法。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想生日時如何慶祝。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 蛋糕可以分成主體和蠟燭兩部分，在蛋糕主體上，先讓孩子做出柱狀體，之後再塑型即可。</p> <p>4. 可以依照壽星歲數調整蠟燭數量。</p> <p>5. 若是孩子創作有困難，也可以讓孩子回想先前的作品。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p>		
第六週	1	第 06 課－專題製作(一)	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p>	<p>1. 學習者利用積木組出與專題相關之物件</p> <p>2. 課程結束後，學習者能說明關於主題兩種以上的代表物。</p> <p>3. 在學習者利用積木組裝出模型後，能夠與生活經驗做連結，並說出至少兩個例子。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 可直接製作與展示花車，讓孩子想想看，旋轉花車能夠有哪些用途。</p> <p>2. 想想看，綜合前面所學，試著製作一個旋轉花車。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取所需模型組裝基本材料。</p> <p>2. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>3. 花車需要大量的裝飾物才能凸顯它的特色，鼓勵孩子盡情的揮灑創意吧。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			<p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。 2.教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。 3.作品可展示於教室中。 4.提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。 <p>肆、延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.除了裝飾花車之外，也可以進行不同的改裝，讓他變成遊行的花車也是很棒的選擇喔。 		
第七週	1	第 07 課—鯨魚	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2.能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3.能由不同的角度或方法做觀察。 	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。 2.教學者展示模型，讓學習者想想有哪些哺乳類生物。 <p>貳、發展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.領取模型組裝基本材料。 2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3.組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 <p>參、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.作品可展示於教室中。 2.提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。 <p>肆、延伸活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.想一想、動一動，大海裡面還會有那些動物跟鯨魚一起生活呢?請畫鯨魚的朋友。 	<ol style="list-style-type: none"> 7. 自我察覺 8. 參與演練 9. 口頭發表 	無

第八週	1	第 08 課—長頸鹿	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者仔細觀察長頸鹿的外觀。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，長頸鹿的脖子變成了迷宮了，你能找到出來的路吃到樹葉嗎？</p> <p>2. 長頸鹿的造型相當簡單，若是時間允許，可以讓孩子將長頸鹿變成四隻腳。</p> <p>3. 若是時間足夠的話，可以做出大樹等裝飾品來配合。</p> <p>4. 加上關節或是其他特殊零件，讓長頸鹿能夠低下頭吧。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無
第九週	1	第 09 課—大象	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 可以詢問孩子是否看過大象呢，大象有哪些地方讓你印象最深刻？</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者仔細觀察大象的外觀。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			<p>長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>心及樂趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>貳、發展活動</p> <p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3.組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>4.大象的象牙與象鼻將會影響整體樣貌，需注意孩子製作此特徵情形。</p> <p>5.鼓勵孩子變化鼻子長短，不僅豐富主題。更能激發孩子的想像力。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.作品可展示於教室中。</p> <p>2.提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1.想一想、動一動，大象的長鼻子有什麼功用呢？</p>		
第十週	1	第 10 課—鸚鵡	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各</p>	<p>1.願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2.能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1.鸚鵡的色系偏多，優先讓孩子確實點清數量再製作。</p> <p>2.教學者展示模型，讓學習者想想有什麼動物和鸚鵡一樣可以模仿人說話。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3.若是速度較快的孩子，可以自行搭配，但是要注意母子配色。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。 4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			4. 可以用黏土膠讓鸚鵡停 在高處，增加樂趣。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木 拆解分類收納。 肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，請教你的 鸚鵡說話，向家人或是同 學蒐集三句話。		
第十一週	1	第 11 課—大嘴鳥	1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、 事物的感受與想 法。 1-I-2 覺察每個人 均有其獨特性與 長處，進而欣賞 自己的優點、喜歡 自己。 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。7-I- 5 透過一起工作的 過程，感受合作 的重要性	1. 願意與同儕相 互溝通，共享活 動的樂趣。 2. 能由探討活動 獲得發現和新的 認知，培養出信 心及樂趣。 3. 能由不同的角 度或方法做觀 察。	A-I-2 事物變化現 象的觀察。 C-I-1 事物特性與 現象的探究。 C-I-5 知識與方法 的運用、組合創 新。 F-I-2 不同解決問 題方法或策略的提 出與嘗試。	壹、引起動機 1. 進行創作前，可先與孩子 討論大嘴鳥的特徵以及顏 色，增進孩子的想法。 2. 教學者展示模型，讓學習 者觀察大嘴鳥的外觀。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報 和學生手冊引導學生操作 積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 大嘴鳥的關節要一邊製 作一邊檢察開合，如此才能 確保動作的順暢。 4. 顏色可以讓孩子自由搭 配挑選。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木 拆解分類收納。	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無
第十二週	1	第 12 課—專題製 作(二)	1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、 事物的感受與想 法。 1-I-2 覺察每個人	1. 學習者利用積 木組出與專題相 關之物件 2. 課程結束後，學 習者能說明關於	A-I-2 事物變化現 象的觀察。 C-I-1 事物特性與 現象的探究。 C-I-5 知識與方法	壹、引起動機 1. 進行創作前，可先與孩 子討論是否有搭乘摩天輪 的經驗。 2. 藉由圖片讓孩子更具體	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無

			<p>均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>主題兩種以上的代表物。</p> <p>3. 在學習者利用積木組裝出模型後，能夠與生活經驗做連結，並說出至少兩個例子。</p>	<p>的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>的瞭解摩天輪，或是運用前幾堂課學過的摩天輪進行改良。</p> <p>3. 想想看，綜合前面所學，試著製作一個動物樂園摩天輪。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取所需模型組裝基本材料。</p> <p>2. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。</p> <p>2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。</p> <p>3. 作品可展示於教室中。</p> <p>4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>		
第十三週	1	第 13 課－交通工具	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想想有哪些交通工具。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p>	<p>10. 自我察覺</p> <p>11. 參與演練</p> <p>12. 口頭發表</p>	無

			<p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>			<p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，下列哪個交通工具的速度比較快？</p>		
第十四週	1	第 14 課—動物園	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者想到動物園能看到哪些動物。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1. 想一想、動一動，動物園的用餐時間到了，請幫助動物跟他們的食物連起來。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無
第十五週	1	第 15 課—我的家	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			<p>均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>者想想家中有哪些家具。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用Smart Manual 輔助。</p> <p>3.組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.作品可展示於教室中。</p> <p>2.提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>1.想一想、動一動，下面哪些物品應該放在廚房呢?請把它們圍起來。</p>		
第十六週	1	第 16 課—環遊世界	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表</p>	<p>1.願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2.能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3.能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1.教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2.教學者展示模型，讓學習者想想不同地區的動物環境特性。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1.領取模型組裝基本材料。</p> <p>2.教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用Smart Manual 輔助。</p> <p>3.組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1.作品可展示於教室中。</p> <p>2.提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p>	<p>4. 自我察覺</p> <p>5. 參與演練</p> <p>6. 口頭發表</p>	無

			現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，熱帶雨林的原住民臉上常有刺青，請你也設計一個漂亮的圖案。		
第十七週	1	第 17 課－外星探險	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 2-I-4 在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。 4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	壹、引起動機 1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。 2. 教學者展示模型，讓學習者想想該如何創作一個外太空世界。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無
第十八週	1	第 18 課－專題製作(三)	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。	1. 學習者能配合單元將紙卡與積木做結合，產生新的物件。 2. 在學習者利用積木組裝出模型後，能夠與生活經驗做連結，並說出至少兩個例	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提	壹、引起動機 1. 進行創作前，可先與孩子討論是否有看過或聽過黑洞的相關報導或書籍。 2. 想想看 ，綜合前面所學，試著製作一個黑洞外的想像世界。 貳、發展活動	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無

			<p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p> <p>4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。</p>	<p>子。</p> <p>3. 透過圖像及教學者說明，學習者可以使用積木模仿組出指定物件。</p>	<p>出與嘗試。</p>	<p>1. 藉由圖片讓孩子更瞭解黑洞並激發孩子的想像。</p> <p>2. 試試看，想像黑洞的裡面是甚麼樣的世界，可以鼓勵孩子分組進行。</p> <p>3. 鼓勵學習者先將積木進行調整與修正。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 分組展示此次的課程作品，給各組鼓勵。</p> <p>2. 教學者可以講述概念，或是讓學習者發表心得。</p> <p>3. 作品可展示於教室中。</p> <p>4. 提醒學習者收拾桌面，將積木拆解分類收納。</p> <p>肆、延伸活動</p> <p>鼓勵學習者找出生活中相關的事物。</p>		
第十九週	1	第 19 課—樂透機	<p>1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。</p> <p>1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。</p> <p>2-I-4在發現及解決問題的歷程中，學習探索與探究人、事、物的方法。</p> <p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知與探究之心。</p>	<p>1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。</p> <p>2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。</p> <p>3. 能由不同的角度或方法做觀察。</p>	<p>A-I-2 事物變化現象的觀察。</p> <p>C-I-1 事物特性與現象的探究。</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>壹、引起動機</p> <p>1. 教學者可利用圖片，引導學習者聯想與作品相關聯的物品。</p> <p>2. 教學者展示模型，讓學習者有沒有買過樂透。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>1. 領取模型組裝基本材料。</p> <p>2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。</p> <p>3. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。</p> <p>參、綜合活動</p> <p>1. 作品可展示於教室中。</p> <p>2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。</p>	<p>13. 自我察覺</p> <p>14. 參與演練</p> <p>15. 口頭發表</p>	無

			4-I-3 運用各種表現與創造的方法，美化生活、增加生活的趣味。			肆、延伸活動 1. 想一想、動一動，除了畫在手冊上，亦可用貼紙實際貼在作品上，進行搖彩。		
第二十週	1	第 20 課－纜車	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事物的感受與想法。 1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 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。7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性	1. 願意與同儕相互溝通，共享活動的樂趣。 2. 能由探討活動獲得發現和新的認知，培養出信心及樂趣。 3. 能由不同的角度或方法做觀察。	A-I-2 事物變化現象的觀察。 C-I-1 事物特性與現象的探究。 C-I-5 知識與方法的運用、組合創新。 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	壹、引起動機 1. 可先與孩子討論纜車的移動方式，以及纜車的形狀再開始創作。2. 教學者展示模型，讓學習者想想纜車外觀。 貳、發展活動 1. 領取模型組裝基本材料。 2. 教學者可透過教學簡報和學生手冊引導學生操作積木製作模型，亦可運用 Smart Manual 輔助。 2. 高低處可運用之前學習到的搭建方式蓋出兩個不同高低的塔。 3. 與孩子共同討論固定纜繩的方法，讓纜車行進更加順利。 4. 組裝完成的學習者，可以將模型進行一些變化。 參、綜合活動 1. 作品可展示於教室中。 2. 提醒學習者收拾，將積木拆解分類收納。	4. 自我察覺 5. 參與演練 6. 口頭發表	無

彰化縣縣立媽厝國民小學 112 學年度第二學期一年級自主學習國數扎根課程計畫

課程名稱	自主學習國數扎根	實施年級 (班級組別)	一年級	教學 節數	本學期共(20)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 (<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 (特殊需求課程計畫請統一上傳至第 12 項) 身障類: <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類: <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立研究或專長領域 其他類: <input type="checkbox"/> 藝術才能班專門課程 <input type="checkbox"/> 體育班專門課程 4. <input checked="" type="checkbox"/> 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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 數-E-C3 具備理解與關心多元文化或語言的數學表徵的素養，並與自己的語言文化比較。				
課程目標	1. 透過具體物的操作，認識 100 以內的數及 100 以內兩數的大小比較。 2. 進行 5 個一數、10 個一數的數數活動。 3. 透過具體物的操作，進行位值單位的換算。				

		4. 認識百數表並察覺數的變化規律。 5. 能透過操作活動，解決並用算式記錄和為 18 以內不進位的加法問題。						
配合融入之領域或議題		<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程			<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務		1. 聆聽態度：安靜專注的數學概念，不隨意打岔。 2. 口語表達：用完整的語句回答問題，不岔開話題。 3. 合作學習：小組合作解決生活中數學問題。 4. 針對未補救教學學生規畫同單元自主學習加深加廣課程。						
課程架構								
教學 期程	節數	教學單元 名稱	學習表現 (校訂或相關領域)	學習目標	學習內容 (校訂)	學習活動 (節次)	學習評量 (表現任務)	自編自選教 材/學習單
一	1	第 1 單元 數到 100	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。	1. 透過具體物的操作，認識 100 以內的數及 100 以內兩數的大小比較。 2. 進行 5 個一數、10 個一數的數數活動。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	1. 能在具體情境中，以累加 1、累加 10 的方式認識 100 以內的數。 2. 能在具體情境中，以累減 1、累減 10 的方式認識 100 以內的數。 3. 能在具體情境中，進行 5 個一數、10 個一數的數數活動。 4. 透過具體物的操作，認識十和一的關係與換算。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

二	1	第 1 單元 數到 100	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。	1. 透過具體物的操作，進行位值單位的換算。 2. 認識百數表並察覺數的變化規律。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	1. 透過具體物操作，認識「個位」、「十位」的位名。 2. 透過具體物操作，進行「個位」和「十位」位值單位的換算。 3. 透過具體物的操作，進行 100 以內兩數的大小比較。 4. 認識百數表，進行 2 個一數、5 個一數、10 個一數的數數活動，並察覺數的變化規律。 5. 能確定某數 (1~100) 在序列中的位置。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
三	1	第 2 單元 18 以內的 加法	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 能透過操作活動，解決並用算式記錄和為 18 以內不進位的加法問題。 2. 在具體情境中，解決和在 18 以內有進位的加法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	1. 能從操作活動中理解添加、併加的意義。 2. 能理解連加的意義，解決有兩數的和為 10 的加法。 3. 解決並用算式記錄和在 18 以內有進位的添加型加法問題。 4. 解決並用算式記錄和在 18 以內有進位的併加型加法問題。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
四	1	第 2 單元 18 以內的 加法	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。 r-I-1 學習數學	1. 在具體情境中，解決和在 18 以內有進位的加法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。	1. 解決並用算式記錄和在 18 以內有進位的比較型 (比較量未知) 加法問題。 2. 透過同數相加的結果，解決加數加 1 或減 1 的問題。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

			語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	2. 在具體情境中，解決和在 18 以內有進位的加法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。	R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	3. 透過同數相加的結果，解決被加數加 1 或減 1 的問題。 4. 能找出指定「和」的加法心算卡。		
五	1	第 3 單元 長度	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	1. 透過具體物的操作，進行長度的間接比較。 2. 透過具體物的操作，進行長度的個別單位複製。 3. 透過具體物的操作，進行長度的個別單位比較。 4. 透過具體物的操作，進行長度的合成分解活動。	N-1-5 長度（同 S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。 S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。	1. 透過具體的操作活動，能複製出物件的長度。 2. 透過複製活動，比較出物件的長短。 3. 透過不同個物排出指定物件的長度。 4. 透過相同個物排出指定物件的長度。 5. 透過相同個物排出指定物件的長度，比較出物件的長短。 6. 透過實際操作，進行長度的合成活動。 7. 透過實際操作，進行長度的分解活動。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
六	1	第 4 單元 18 以內的減法	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 能透過操作活動，解決並用算式記錄被減數為 18 以內不退位的減法問題。 2. 能在生活情境中，解決並用算式記錄兩步驟加減混合計算。 3. 在具體情境中，	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學	1. 能理解連減形式減法的意義，解決生活中有關 18 以內連減形式減法的問題。 2. 能以兩步驟加減混合計算，從事及記錄先減後加的解題活動。 3. 解決並用算式記錄被減數在 18 以內有退位的拿走型減法問題。 4. 解決並用算式記錄被減數	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

				解決被減數在 18 以內的減法問題，並用算式記錄解題的過程和結果。	生的理解。適用於後續階段。	在 18 以內有退位的比較型減法問題。 5. 解決並用算式記錄被減數在 18 以內有退位的合併型部分量未知減法問題。 6. 解決並用算式記錄被減數在 18 以內有退位的比較量未知型減法問題。		
七	1	第 4 單元 18 以內的減法	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 用心算卡熟習減法心算。 2. 能判斷用加法或減法解題。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	1. 能找出指定「差」的減法心算卡。 2. 能理解題意，用加法或減法解決日常生活問題。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
八	1	第 5 單元 圖形和形體	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。	1. 藉由生活中的形體，體認「形狀」的意義。 2. 依給定圖示，透過拼圖，進行平移、翻轉、重疊、比對……全等操作的練習。	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	1. 能用形體蓋印章的方式做出圖形。 2. 能用形體沿著邊緣描出圖形。 3. 能將圖形和空框相符的連在一起。 4. 能將排列出的圖形改變成另一圖形。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
九	1	第 5 單元 圖形和形體	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾	1. 依給定圖示，透過拼圖，進行平移、翻轉、重	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	1. 能說出用相同數量的圖形板拼出的圖形一樣大。 2. 能利用具體物堆疊出喜歡	觀察評量 操作評量 實作評量	無

			何形體的幾何特徵。	<p>疊、比對……全等操作的練習。</p> <p>2. 進行立體堆疊活動。</p>		<p>的立體造型。</p> <p>3. 能利用立體積木堆疊出給定的立體物。</p> <p>4. 能用 8 個白色積木堆疊出給定的立體造型。</p> <p>5. 能透過實際的堆疊，仿製堆出指定的形體，並數出數量。</p>	<p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	
十	1	加油小站 一	<p>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>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>n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>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>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符</p>	<p>1. 複習單元一～單元五。</p>	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p> <p>N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。</p> <p>N-1-5 長度（同 S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。</p> <p>S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單</p>	<p>1. 熟練 18 以內的加法和減法計算。</p> <p>2. 能進行長度的間接比較。</p> <p>3. 能操作具體物來比較物體的長短。</p> <p>4. 複習利用圖形板排出指定造型。</p> <p>5. 複習白色積木的堆疊及點數。</p> <p>6. 能辨認平面圖形的特徵。</p> <p>7. 熟練 18 以內的加法和減法計算。</p> <p>8. 認識 100 以內的數。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無

			號、算式約定。		位)。 S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。			
十一	1	第 6 單元 幾月幾日	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1. 認識日曆、月曆和今天、明天、昨天的用語及其相互關係。 2. 查月曆報讀日期。	N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。	1. 認識日曆。 2. 認識月曆，並知道紅色數字表示假日。 3. 能查月曆報讀幾月幾日星期幾。 4. 能查月曆報讀某節日是幾月幾日星期幾。 5. 認識今天、明天和昨天的用語及其相互關係。 6. 能查日曆、月曆報讀今天、明天和昨天是幾月幾日。 7. 能查月曆知道某月有幾天。 8. 能查月曆知道某月裡有幾個星期幾，分別是哪幾天。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十二	1	第 6 單元 幾月幾日	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1. 能完成月曆並報讀月曆上記載的訊息。 2. 認識年曆並能	N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨	1. 能填寫月曆日期。 2. 能報讀月曆上記載的訊息。 3. 能查年曆報讀年曆中幾月	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量	無

				查年曆報讀年曆中幾月幾日星期幾。	天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。	幾日星期幾，並知道月分的先後順序。 4. 能查年曆知道某月的第一天和最後一天是幾月幾日星期幾。 5. 能查年曆知道某月的最後一天，並知道再過一天就是跨月的 1 日。	發表評量	
十三	1	第 7 單元 錢幣	n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	1. 藉由生活情境，認識及使用 1 元、5 元和 10 元的錢幣。 2. 藉由生活情境，認識及使用 50 元和 100 元的錢幣。	N-1-4 解題：1 元、5 元、10 元、50 元、100 元。以操作活動為主。數錢、換錢、找錢。	1. 藉由錢幣具體物，認識 1 元、5 元和 10 元的錢幣。 2. 透過具體物的操作，認識 1 元、5 元和 10 元的關係和換算。 3. 透過具體物，認識 50 元和 100 元的錢幣。 4. 透過具體物的操作，認識 50 元和 100 元的關係和換算。 5. 在生活情境中，使用及點數 1 元、5 元和 10 元的錢幣。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十四	1	第 7 單元 錢幣	n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	1. 藉由生活情境，認識及使用 50 元和 100 元的錢幣。 2. 藉由生活情境，能應用 1 元、5 元、10 元、50 元和 100 元的錢幣。	N-1-4 解題：1 元、5 元、10 元、50 元、100 元。以操作活動為主。數錢、換錢、找錢。	1. 在生活情境中，使用及點數 1 元、5 元和 10 元的錢幣。 2. 在生活情境中，使用 50 元和 100 元的錢幣。 3. 透過具體物，應用 1 元、5 元、10 元、50 元和 100 元的錢幣。 4. 透過具體物，應用 1 元、5 元、10 元、50 元	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

						和 100 元的錢幣。		
十五	1	第 8 單元 二位數的 加減	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 透過添加型和併加型的情境解決二位數的加法問題。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	1. 解決二位數加一位數的添加型和併加型問題。 2. 解決二位數加二位數的添加型和併加型問題。 3. 認識標準名詞「被加數」、「加數」、「和」。 4. 解決一位數加二位數的添加型和併加型問題。 5. 解決二位數加一位數的添加型和併加型問題。 6. 解決二位數加二位數的添加型和併加型問題。 7. 會用橫式和直式做加法紀錄。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十六	1	第 8 單元 二位數的 加減	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 透過拿走型、比較型和合併型部分量未知的情境解決二位數的減法問題。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	1. 解決二位數減一位數的拿走型、比較型和合併型部分量未知的問題。 2. 解決二位數減二位數的拿走型、比較型和合併型部分量未知的問題。 3. 認識標準名詞「被減數」、「減數」、「差」。 4. 解決二位數減一位數的拿走型、比較型和合併型部分量未知的問題。 5. 解決二位數減二位數的拿走型、比較型和合併型部分量未知的問題。 6. 會用橫式和直式做減法紀	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無

						錄。		
十七	1	第 8 單元 二位數的 加減	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 在情境中經驗、認識加法和減法互逆的關係。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	1. 從情境中認識加法和減法互逆的關係。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十八	1	第 9 單元 做紀錄	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。 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。	1. 能將日常生活中的事物做分類與記錄。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。 D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。能蒐集、分類、記錄、呈現日常生活物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。	1. 能將生活中常見的資源回收做分類。 2. 能將分類結果做成紀錄。 3. 能將花片依顏色與數量做成紀錄。	觀察評量 操作評量 實作評量 口頭評量 發表評量	無
十九	1	第 9 單元 做紀錄	n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以	1. 能將指定的事物按照類別與數量製作成統計表	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數	1. 能將分類結果做成紀錄。 2. 透過臺灣特有野生動物票選活動做成統計表。	觀察評量 操作評量 實作評量	無

			<p>做為四則運算之基礎。</p> <p>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。</p>	並報讀統計表。	<p>數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p> <p>D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。能蒐集、分類、記錄、呈現日常物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。</p>	<p>3. 能說明統計表的結果。</p> <p>4. 能將分類結果做成紀錄。</p> <p>5. 能說明統計表的結果。</p>	<p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	
二十	1	第 9 單元 做紀錄	<p>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>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。</p>	<p>1. 能將指定的事物按照類別與數量製作成統計表並報讀統計表。</p>	<p>N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。</p> <p>D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。能蒐集、分類、記錄、呈現日常生活物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。</p>	<p>1. 能將分類結果做成紀錄。</p> <p>2. 透過臺灣特有野生動物票選活動做成統計表。</p> <p>3. 能說明統計表的結果。</p> <p>4. 能將分類結果做成紀錄。</p> <p>5. 能說明統計表的結果。</p>	<p>觀察評量</p> <p>操作評量</p> <p>實作評量</p> <p>口頭評量</p> <p>發表評量</p>	無