

三、嘉義縣茶山國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	六年級	年級課程主題名稱	得數八個易(tespak'i) 鄙語玩耍、遊戲的意思	課程設計者	汪翰翔	總節數/學期(上/下)	20/上學期 18/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	多元發展 在地關懷 國際視野	與學校願景呼應之說明	1. 透過不同的數學桌上遊戲激發思考，讓學生能在日常生活中應用數學並關心在地的現象及解決相關問題。 2. 利用不同的數學桌上遊戲引導學生的思考能力及邏輯能力，並能運用能力應用於其他方面藉此發展多元的面向。 3. 以不同文化的數學桌上遊戲 讓學生了解各國間的遊戲進而拓展國際的視野。				
總綱核心素養	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。	課程目標	1. 具備數學基本知識，理解奠基數學遊戲內容及方式。 2. 判斷奠基數學遊戲方式，且培養和他人有條理溝通的態度。 3. 樂於與他人合作，解決奠基數學遊戲所產生的問題，並透互動，並與團隊成員合作解決問題。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (3) 週</p>	<p style="text-align: center;">質 因 數 對 對 碰</p>	<p>數/n-III-3/ <b>認識</b>因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、<b>計算與應用</b>。</p> <p>綜/2b-III-1/ <b>參與</b>各項活動，適切<b>表現</b>自己在團體中的角色，協同<b>合作</b>達成共同目標。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 120 以內的質數和質因數分解。</li> <li>2. 小於20的質數與合數。</li> <li>3. 3、2、3、5的質因數判別法。</li> <li>4. 短除法質因數分解。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>認識</b>及分辨質數和合數，並<b>計算與應用</b>將合數做質因數分解。</li> <li>2. <b>參與</b>課堂活動，透過分組<b>合作</b>，<b>表現</b>各自見解，完成課堂上任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生分組並透過口頭討論，能認識因數、倍數，並分辨質數和合數。</li> <li>2. 透過牌卡操作將合數做質因數分解。</li> </ol>	<p><b>學生自學：</b> 學生利用已知辦法質因數分解整數表</p> <p><b>教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師示範短除法，並說明質數、合數、互質等概念</li> <li>2. 學生上台練習短除法</li> </ol> <p><b>組內共學：</b> 分組遊玩質因數對對碰</p> <p><b>組間互學：</b> 組間競賽，並請第一名之組別分享有沒有什麼小撇步，可以贏得比賽。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課本第 69 ~ 72 頁</li> <li>2. 習作第 58 ~ 61 頁</li> <li>3. 附件 5</li> <li>4. 小白板</li> <li>5. 教用版電子教科書</li> </ol>	<p style="text-align: center;">3</p>
--	--	---	---	---	--	---	--	--------------------------------------

<p>第(4)週 - 第(6)週</p>	<p>因倍數撲克</p>	<p>數/n-III-3/  <b>認識</b>因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、<b>計算與應用</b>。          綜/2c-III-1/  <b>分析與判讀</b>各類資源，<b>規劃</b>策略以<b>解決</b>日常生活的問題。</p>	<p>1. 最大公因數          2. 最小公倍數</p>	<p>1. <b>應用</b>遊戲的方法<b>認識</b>因倍數的概念、最小公倍數與最大公因數的意義，並精熟<b>計算</b>概念。          2. 依據<b>分析與判讀</b>，<b>規劃</b>課堂任務策略，<b>解決</b>困境，達成目標</p>	<p>1. 認識最大公因數與最小公倍數。          2. 透過遊戲歷程，強化因數和倍數的概念。          3. 可以依據臺面上卡牌，判斷與規劃出牌方式。</p>	<p><b>教師導學：</b>          1. 介紹最大公因數與最小公倍數的概念與在質因數分解中的辨識方法與生活應用意義。          2. 說明因倍數撲克遊戲規則。  <b>學生自學：</b>          完成課堂習題。  <b>組內共學：</b>          分組遊玩因倍數撲克，並完成學習回饋單。  <b>組間互學：</b>          組間競賽，並請第一名之組別分享有沒有什麼小撇步，可以贏得比賽。</p>	<p>1. 每組一套因數撲克牌(因數牌44張、字牌4張)。          2. 計分表(每組1張)。          3. 學習單(每組4張)。          4. 學習回饋單(每組4張)。</p>	<p>3</p>
<p>第(7)週 - 第(10)週</p>	<p>數學調飲師</p>	<p>數/n-III-6/  <b>理解</b>分數乘法和除法的意義、計算與應用。          健/4a-III-1/  <b>運用</b>多元的健康資訊、產品與服務。</p>	<p>1. 飲品比例          2. 分數乘除法          3. 健康飲食</p>	<p>1. 藉由調飲的方式<b>理解</b>分數乘除法的意義。          2. <b>運用</b>調飲認識健康的飲食習慣。</p>	<p>1. 以不同比例飲品的組合，調配生活常見飲品。          2. 建構正確的健康飲食觀念。</p>	<p><b>教師導學：</b>          1. 說明與演示分數乘法與除法。          2. 介紹生活中常見的應用例子。          3. 調飲  <b>學生自學：</b>          認識生活中常見飲品組成原料、原料比例、營養價值。  <b>組內共學：</b>          學生分組，並依據任務表單調配出飲品。  <b>組間互學：</b>          1. 各組介紹該飲品的營養價值。          2. 心得分享與反思</p>	<p>1. 課本          2. 任務單          3. 調飲器具與材料          4. 平板          5. 互評表</p>	<p>4</p>

<p>第 (11) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>徒手起圓</p>	<p>數 /s-III-2/ 認識圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方式。</p> <p>藝 /1-III-2/ 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圓周長</li> <li>2. 圓心點</li> <li>3. 圓周率</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識圓形的要素</li> <li>2. 認識圓周率</li> <li>3. 可以使用手邊工具畫出圓形，並於過程中探索圓周長、圓心點、圓周率之間的關係。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說出圓的要素與要素之間的關係。</li> <li>2. 運用生活周遭之物品畫出圓形。</li> </ol>	<p><b>學生自學：</b> 嘗試用自己的方法畫出圓形</p> <p><b>組內共學：</b> 學生分組，並互相評論彼此畫圓的方法，畫出的圓是否是圓。</p> <p><b>教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹圓的要素與要素之間個關係。</li> <li>2. 示範畫圓。</li> <li>3. 介紹圓周率。</li> </ol> <p><b>組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據上述所學再次操作畫圓。</li> <li>2. 組間進行依據任務表單，進行徒手起圓大挑戰。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課本</li> <li>2. 學習單</li> <li>3. 任務表單</li> </ol>	<p>2</p>
--	-------------	---	--	--	---	---	--	----------

<p style="text-align: center;">第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p style="text-align: center;">掌中幾何</p>	<p>數/s-III-5/ 以簡單<b>推理</b>， <b>理解</b>幾何形體 的性質。</p> <p>國/2-III-5/ <b>把握</b>說話內容 的主題、重要 細節與結構邏 輯。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三角形</li> <li>2. 四邊形</li> <li>3. 多邊形</li> <li>4. 圓形</li> <li>5. 邊與角</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過分類活動，<b>推理</b>幾何圖形之間的關係，<b>理解</b>幾何中邊、角關係。</li> <li>2. <b>把握</b>幾何圖形基本重點，並能組織語句表達想法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從分類遊戲中，認識與拼湊各幾何圖形</li> <li>2. 認識幾何圖形中的邊角關係。</li> <li>3. 理解並說明個幾合圖形之間的關係。</li> </ol>	<p><b>學生自學：</b> 說出並拼湊出自己已知的幾何圖形。</p> <p><b>教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹與拼湊常見之幾合圖形。</li> <li>2. 說明各幾合圖形的性質與關係。</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過討論，完成任務表單中的幾合圖形分類。</li> <li>2. 發現幾合圖形中的邊角關係。 ◎大邊對大角、小邊對小角</li> <li>3. 討論有沒有別的分類方法。</li> <li>4. 完成任務表單</li> </ol> <p><b>組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分享各組的圖形分類方法。</li> <li>2. 進行掌中幾合競賽，各組依據任務表單提示出題給別組進行挑戰。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 扣條 (紅、綠、藍、黃、紫, 6色扣條各12根)。</li> <li>2. 紀錄單 (兩種形式選搭, 擇其中一種即可)</li> <li>3. 筆</li> <li>4. 任務表單</li> <li>5. 兩種顏色的中國結繩。</li> <li>6. 小白板和1枝白板筆。</li> </ol>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	---	---	---	---	---	--	---	--------------------------------------

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>數學手藝人</p>	<p>數/ s-III-1/ <b>理解</b>三角形、 平行四邊形與 梯形的面積計 算。</p> <p>數/ s-III-7/ <b>認識</b>平面圖形 縮放的意義與 應用。</p> <p>藝/1-III-2/ 能<b>使用</b>視覺元 素和構成要 素，<b>探索</b>創作 歷程。</p>	<p>1. 圖形面積公 式</p> <p>2. 面積公式關 係</p> <p>3. 平面圖縮放 關係</p>	<p>1. <b>使用</b>裁紙的方 式<b>理解</b>三角 形、平行四邊 形、梯形面積 公式之間的關 係。</p> <p>2. 從<b>探索</b>剪紙藝 術與數學的關 聯中，<b>認識</b>平 面圖形的縮放 關係。</p>	<p>1. 可以裁剪出三角形、 平行四邊形、梯形， 並解釋彼此之間的關 係。</p> <p>2. 可以運用三角形、平 行四邊形、梯形裁剪 出一藝術作品，並分 享說明。</p>	<p><b>學生自學：</b></p> <p>1. 用自己的方法裁剪出任務表單 上的圖形。</p> <p><b>教師導學：</b></p> <p>1. 示範三角形、平行四邊形、梯 形裁剪方法。</p> <p>2. 說明三種圖形之間的關係。</p> <p>3. 透過圖形演示面積關係</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>1. 依據學習表單只是裁剪不同比 例大小圖形。</p> <p>2. 組內討論各比例大小圖形放大 與縮小的關係。</p> <p>3. 分享自己的看法</p> <p><b>組間互學：</b></p> <p>1. 圖形高手競賽。</p> <p>2. 各組分享並評論彼此間的圖形 是否符合圖形的性質。</p>	<p>1. 任務表 單</p> <p>2. 紙</p> <p>3. 剪刀</p>	<p>4</p>
<p>教學 進 度</p>	<p>單 元 名 稱</p>	<p><b>連結領域(議 題)/ 學習表現</b></p>	<p><b>自訂 學習內容</b></p>	<p><b>學習目標</b></p>	<p>表現任務 (評量內容)</p>	<p><b>學習活動 (教學活動)</b></p>	<p><b>教學資源</b></p>	<p><b>節 數</b></p>

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>拉密</p>	<p>數/n-III-2/ 在具體情境中，<b>解決</b>三步驟以上之常見應用問題。</p> <p>綜/2c-III-1/ <b>分析與判讀</b>各類資源，<b>規劃</b>策略以<b>解決</b>日常生活的問題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數字組合</li> <li>2. 邏輯思考</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過遊玩拉密，<b>分析與判讀</b>手中資源可做何種數字組合與可能遇到的困難，並<b>規劃</b>策略來<b>解決</b>與達成遊戲任務。</li> <li>2. 以邏輯思考的方式，<b>解決</b>生活中的問題。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識拉密規則</li> <li>2. 可以熟悉操作拉密</li> <li>3. 能夠在遊玩過程中，精熟數字組合概念，並提升遊戲速度。</li> </ol>	<p><b>教師導學：</b> 介紹與說明拉密遊戲規則與玩法。</p> <p><b>學生自學：</b> 觀看教學影片。</p> <p><b>組內共學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組遊玩拉密</li> <li>2. 組內互相教導、討論拉密攻略方法。</li> </ol> <p><b>組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組間各推派一位學生比賽，最快清空手牌組別獲勝。</li> <li>2. 各組分享討論，自己的優缺點，以及從拉密觀察到的數字關係。</li> <li>3. 完成學習回饋單</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 拉密桌遊。</li> <li>2. 平板</li> <li>3. 學習回饋單。</li> </ol>	<p>4</p>
----------------------	-----------	---	--	---	---	--	--	----------

<p style="text-align: center;">第(5)週 - 第(8)週</p>	<p style="text-align: center;">七吃九數字急轉彎</p>	<p>數/ r-III-2/ <b>熟練</b>數(含分數、小數)的四則混合計算</p> <p>綜/2b-III-1/ <b>參與</b>各項活動,適切<b>表現</b>自己在團體中的角色,協同<b>合作</b>達成共同目標。</p>	<p>1. 七吃九數字急轉彎桌遊 2. 四則運算</p>	<p>1. 透過桌遊<b>熟練</b>四則運算(含小數) 2. <b>參與</b>活動任務,協同<b>合作</b>,<b>表現</b>自我創意,改編遊戲規則。</p>	<p>1. 可以熟練解決桌遊任務贏得遊戲。 2. 改編桌遊並進行遊戲。</p>	<p><b>教師導學：</b> 介紹與說明桌遊規則與玩法。</p> <p><b>學生自學：</b> 1. 觀看教學影片。 2. 學習回饋單-複習四則運算觀念題</p> <p><b>組內共學：</b> 1. 分組遊玩桌遊 2. 各組自行增加分數與小數規則與玩法,改編桌遊。</p> <p><b>組間互學：</b> 1. 以各組所改編之桌遊進行組間闖關活動,積分最高組獲勝。 2. 完成學習回饋單 3. 分享遊玩心得。</p>	<p>1. 七吃九數字急轉彎桌遊 2. 自製桌遊小卡 3. 學習回饋單</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	---	---	----------------------------------	---	---	---	---	--------------------------------------

<p style="text-align: center;">第 (9) 週 - 第 (10) 週</p>	<p style="text-align: center;">數學 柯南之透視推理</p>	<p>數/s-III-3/ 從操作活動， <b>理解</b>空間中面 與面的關係與 簡單立體形體 的性質。</p> <p>綜/2b-III-1/ <b>參與</b>各項活 動，適切<b>表現</b> 自己在團體中 的角色，協同 <b>合作</b>達成共同 目標。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 空間與形狀</li> <li>2. 三視圖</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由乒乓球在蛋盒中的排列<b>理解</b>視圖編碼。</li> <li>2. 藉由視圖<b>推理</b>乒乓球的擺放位置和數量進行解碼。</li> <li>3. <b>參與</b>課堂活動，透過分組<b>合作</b>，提出各自見解，完成課堂上任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能夠觀察蛋盒中乒乓球的排列，找出其前視圖和右視圖，建立視圖編碼的經驗。</li> <li>2. 能夠透過前視圖和右視圖，進行透明蛋盒中乒乓球數量和位置的推理，建立視圖解碼的經驗。</li> <li>3. 分組合作完成活動內容與任務。</li> </ol>	<p><b>學生自學：</b> 觀看說明影片</p> <p><b>教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以透明蛋盒與視圖說明透視概念。</li> <li>2. 說明透視遊戲規則</li> </ol> <p><b>組內共學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 合作完成學習單任務。</li> <li>2. 分享自己的觀察與心得。</li> </ol> <p><b>組間互學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組間競賽，透過抽取兩視角方位的圖卡，判斷並排列出盒中雞蛋的正確位置。</li> <li>2. 能夠用組織語句，並用邏輯敘述，推理過程與結果。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=soFcNR1hTsg">https://www.youtube.com/watch?v=soFcNR1hTsg</a></li> <li>2. 透明蛋盒</li> <li>3. 乒乓球</li> <li>4. 學習單</li> <li>5. 活動紀錄單</li> <li>6. 圖卡</li> </ol>	2
---	---	---	--	---	---	--	---	---

<p style="text-align: center;">第 (11) 週 - 第 (14) 週</p>	<p style="text-align: center;">摺紙趣</p>	<p>數/s-III-3/ 從操作活動， <b>理解</b>空間中面 與面的關係與 簡單立體形體 的性質。</p> <p>數/s-III-4/ <b>理解</b>角柱（含 正方體、長方 體）與圓柱的 體積與表面積 的計算方式。</p> <p>藝/1-III-2/ 能使用視覺元 素和構成要 素，<b>探索</b>創作 歷程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 柱體</li> <li>2. 錐體</li> <li>3. 體積</li> <li>4. 表面積</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 藉由摺紙<b>理解</b>柱體與椎體性質與關係</li> <li>2. 透過摺紙組合的過程，<b>探索</b>立體圖形與平面圖形的關係。</li> <li>3. <b>理解</b>體積與表面積的計算技巧。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 摺出課堂上要求柱體。</li> <li>2. 認識組合成柱體前的平面圖樣貌</li> <li>3. 可運用體積與表面積計算公式。</li> </ol>	<p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介紹課本圓、四角、三角柱與三角錐特色與性質。</li> <li>2. 說明柱體體積與表面積計算</li> </ol> <p><b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 將課本附件之立體圖形完成</li> <li>2. 完成課堂任務表單</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組後，依據課堂任務合作製作相對應的柱體/錐體平面圖，越多越好。</li> <li>2. 依據課堂任務質做出相對應的複合立體結構。</li> <li>3. 分享彼此的做法與觀點。</li> </ol> <p><b>組間互學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組間互相以生活周遭事物為題目，並限制以一種立體形體組合(數量不限)</li> <li>2. 各組分享作品並予以評論發表</li> <li>3. 認識立體形體之間的性質與關係，並完成任務表單。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 課本</li> <li>2. 課本附件</li> <li>3. 紙</li> <li>4. 簡單</li> <li>5. 膠水</li> <li>6. 任務表單</li> <li>7. 互評表</li> </ol>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	--	--	---	---	---	---	---	--------------------------------------

<p style="text-align: center;">第 (15) 週 - 第 (18) 週</p>	<p style="text-align: center;">密室逃脫之中心點大挑戰(留)</p>	<p>數/s-III-6/ <b>認識</b>線對稱的意義與其<b>推論</b>。</p> <p>藝/1-III-2/ 能使用視覺元素和構成要素，<b>探索</b>創作歷程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 中心點</li> <li>2. 重心</li> <li>3. 內心</li> <li>4. 外心</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過摺疊圖形的歷程，讓學生<b>認識</b>中心點的存在及其相關數學概念。</li> <li>2. 透過中心點的性質，<b>推論</b>為「點中心」(外心)至圖形的四個頂點等距離;命名為「邊中心」(內心)至圖形的四個邊長等距離;命名「面積中心」(重心)，奠下未來學習三心的基礎。</li> <li>3. 能用各種方式<b>探索</b>各圖形的中心點，並反思中心點背後所包含之數學概念與原理。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能夠找出圖形中的中心點。</li> <li>2. 認識圖形中的中心點的數學概念。</li> <li>3. 建立外心、內心、重心基本概念。</li> </ol>	<p><b>學生自學：</b> 學生用自己的方法找出圓、正方、長方等圖形的中心點，並解釋說明。</p> <p><b>教師導學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師示範圓、正方、長方等圖形的中心點的尋找方法。</li> <li>2. 說明各中心點對該圖形的意義與相關數學性質。</li> <li>3. 說明重心、內心、外心新概念</li> </ol> <p><b>組內共學：</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依據教師方才解釋，實際以各個圖形操作一遍，驗證方才說明。</li> <li>2. 尋找不等邊圖形中心點。</li> <li>3. 尋找平行四邊形中心點。</li> <li>4. 分享自己所觀察到的圖形中心點性質。</li> <li>5. 完成任務表單</li> </ol> <p><b>組間互學：</b> 分組闖關。結合密室逃脫情境，透過圖形中心點堆疊的方式，將圓形、正方形、長方形、菱形、任意五邊形組合成複合圖形，找出隱藏在中心點的通關密碼。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 通關密碼卡</li> <li>2. 22個複合圖形的遊戲地圖</li> <li>3. 正方形、不等邊五邊形、圓形、長方形、菱形、平行四邊形</li> <li>4. 各關任務卡、求救提示卡、提示幣、白紙、筆</li> <li>5. 任務表單</li> </ol>
--	---	---	---	--	---	--	--

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材： <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( )節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生: <input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-(自行填入類型/人數,如一般智能資優優異 2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫):</p> <p>1.</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名:(打字即可)</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名:汪翰翔</p>

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。