

年級	一年級	課程設計者	李玉美	教學總節數 / 學期(上)	21 節 / 上學期
年級 課程主題名稱	魔數學堂-數字桌遊趣		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	柴藝不凡，人才如林		與學校願 景呼應之 說明	<p>透過玩數活動過程中，檢視並確認學生達到一年級的基本學習內容，發揮思考分析判斷能力，並利用「遊戲教學」提升小朋友的學習動機、興趣與專注力。藉由手腦並用數數看的遊戲，引進「數值」的概念，以達到「柴藝不凡，人才如林」之學校願景。</p>	
總綱 核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<p>1、能配合具體物品的數量，找出正確的數字，實踐於多方面與多層次之生活情境問題。</p> <p>2、擬定玩數內容計畫，看到「數」字能用「量」來表示，手腦並用與思考判斷數數，進而達成指定任務數字題。</p> <p>3、透過遊戲使學生更有興趣學習，在過程中能和同學進行探索，增進數學能力與專注力，能尊重別人的發表，解決生活中的問題，並能實踐於日常生活中。</p> <p>4、探索生活上之應用與圖形的相關性，操作體驗過程中，應隨時注意每一位學生的個別差異，適時給予適性教學。</p>	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	數字 疊疊 樂	<p>一、引起動機:(0.5節)</p> <p>1、想想生活中的數數? (10根手指、鉛筆、書本、...)</p> <p>2、數數的童謠? (數蛤蟆、我的朋友在哪裡?...)</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:數數看(0.5節)</p> <p>1、教師講解取疊杯的禮貌與規矩。</p> <p>2、教師發給學生疊杯,一個學生取10個。</p> <p>3、每位學生右手背後面,右手放在第1個杯子上。</p> <p>4、老師說開始數數,學生從1數到10,右手停在第10的杯子上。重複練習幾次。</p> <p>活動二:疊疊看(1節)</p> <p>1、10個杯子重疊在第1的位置上。</p> <p>2、每位學生雙手放在第1的杯子上。</p> <p>3、老師說開始數數,學生從1數到10,一邊數一邊用雙手將杯子拿出排成一排。重複練習幾次。</p> <p>活動三:想想看(1節)</p> <p>1、每位學生右手背後面,右手放在第10個杯子上。</p> <p>2、老師說開始數數,學生從10數到1,右手停在第1的杯子上。重複練習幾次。</p> <p>3、10個杯子重疊在第10的位置上。</p> <p>4、每位學生雙手放在第10的杯子上。</p> <p>5、老師說開始數數,學生從</p>	生活	3-I-1 願意參與各種學習活動,表現好奇與求知探究之心。	<p>1. 疊杯順數數</p> <p>2. 疊杯倒數數</p> <p>3. 疊杯隨意點,隨意數。</p>	<p>1. 能樂於參與與同學互動,熟練正確指出老師的任務數字題。</p> <p>2. 能遵守上課規則,與愛惜並正確使用物品之方式。</p> <p>3. 能理解及熟練後,再正確指出數字與杯子的位置關係。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 會利用杯子數1~10、10~1的數,並正確指出數字與杯子的位置。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有實踐行動 會正確數出生活中物品的數目</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品 填寫學習單。</p>	1.80個疊杯 2.學習單	4
		數學	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>10 數到 1，一邊數一邊用雙手將杯子拿出排成一排。重複練習幾次。</p> <p>三、總結(綜合活動):考考看</p> <ol style="list-style-type: none"> 將 10 個杯子排成一排。 左手背後面，右手舉高 老師隨意講個數字。 學生將手放在該數的杯子上。 分組活動 PK 賽:玩「老師說」的遊戲。 完成教室物品 1 到 10 的數目學習單。 			<ol style="list-style-type: none"> 生活用品蒐集數數。 透過疊杯實作，探究數數方法，並訓練學生專注力。 透過遊戲，刺激學生反應與探究，並樂於參與團體活動中，懂得互相合作與尊重。 透過分組討論，將教室物品數數看，並將學會的數字熟練與實踐在日常生活中。 	<p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作</p> <p>分組合作取出任務題的生活用品後，可以說出老師的任務數字。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達</p> <p>先舉手再說答案，會尊重同學的發表，並能回答發表的同學發表之內容。</p> <p><input type="checkbox"/>6、有反思活動</p>		
<p>第(5)週</p> <p>—</p> <p>第(8)週</p>	<p>數字</p> <p>好朋友</p> <p>桌遊樂</p>	<p>一、引起動機(0.5 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 有玩過撲克牌嗎?會利用它玩哪些遊戲呢? 撲克牌上面有哪些數字和圖案呢? <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:抓抓樂(0.5 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解撲克牌遊戲的禮貌與規矩。 掀開撲克牌，學生分組輪流抓 2 張合起是 10 的牌。 最多組且正確的勝出。 <p>活動二:比比樂(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解撲克牌遊戲的禮貌與規矩。 覆蓋撲克牌，學生輪流掀 2 張合起是 10 的牌。 最多組且正確的勝出。 <p>活動三:多多樂(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師講解水果牌遊戲的禮貌與規矩。 覆蓋水果牌，學生分組輪流掀 2 張合起是 10 的牌。 最多組且正確的勝出。 <p>三、總結(綜合活動):買賣樂(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師擺出 10 元以下的物品。 學生分組，各取 10 元、5 元、1 元塑膠錢幣進行購 	<p>數學</p> <p>n-I-2</p> <p>理解加法和減法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 數字分一分與合起來 桌遊-德國心臟病 運用塑膠錢幣購買文具 	<ol style="list-style-type: none"> 學生能理解與同學合作完成任務的重要性。 實際體驗操作，能理解並算出十是由哪兩數合起的加法或減法。 透過與同學合作，完成水果牌遊戲與熟練快速計算能力，訓練專注力與增加記憶力。 藉由塑膠錢幣體驗分出去的概念，學生能體會運用於日常生活中解題之樂趣。 	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用</p> <p>學生能將 2 數合起是 10 的數字配對成功。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有實踐行動</p> <p>水果數量桌遊卡活動中，能專注且正確進行數量配對</p> <p><input type="checkbox"/>3、有具體作品</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作</p> <p>分組活動過程中，能主動與樂於和同學合作完成任務。</p> <p><input type="checkbox"/>5、有分享表達</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>6、有反思活動</p> <p>(1)發表在遊戲過程中，懂得先後順序，並尊重別人的發表。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 撲克牌 塑膠錢幣 	4
				<p>生活</p> <p>3-I-3</p> <p>體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>				

		物。 3、學生進行文具情境購物。				(2)情境購物時，會思考並使用塑膠錢幣操作分出去的概念。			
第(9)週 - 第(12)週	數字 蘿蔔	<p>一、引起動機:(0.5節)</p> <p>1、想想生活中的數數? (糖果、餅乾...)</p> <p>2、試試看，打開書本頁數? 發展活動:</p> <p>活動一:互助合作(0.5節)</p> <p>1、老師講解蘿蔔卡遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、教師發給學生蘿蔔卡，一個學生取20張。</p> <p>3、大家一起數數，看自己手上的蘿蔔卡，是否是20張卡。</p> <p>4、學生互換手中蘿蔔卡，幫別人數數看，是否是20張卡</p> <p>活動二:PK賽(1節)</p> <p>1、學生任意取出手中一疊蘿蔔卡。</p> <p>2、大家一起數數看手中有多少張卡。</p> <p>3、看誰最快說出他手中還有幾張卡。</p> <p>4、依次同學輪流出題，進行分組PK賽。</p> <p>活動三:數字蘿蔔蹲(1節)</p> <p>1、老師講解蘿蔔卡遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、學生分組圍成圓圈，玩蘿蔔蹲1~20的遊戲，說錯的人淘汰，留下最多的一組勝出(例:1蘿蔔蹲1蘿蔔蹲1蘿蔔蹲完換2蘿蔔蹲、...)。</p> <p>三、總結(綜合活動):(1節)</p> <p>將PK賽題目，在學習單上完成。</p>	數學	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>1.聽、說、讀、寫20以內數字</p> <p>2.會數字的分與合</p>	<p>1.理解活動內容，能與人互動並遵守遊戲規則。</p> <p>2.學生能理解蘿蔔卡的數字排列出正確的數量，並能熟練數出20以內的數。</p> <p>3.能正確依照蘿蔔卡的數字理解20以內的加減法。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用</p> <p>能和同學一起數1到20的數。 學生能自己出題，也正確回答同學的題目。</p> <p><input type="checkbox"/>2、有實踐行動</p>	1.數字卡	4
		生活	3-I-3 體會 學習的樂趣和成就感， 主動學習 新的事物。	<p>3.樂意與人合作數字蘿蔔蹲</p> <p>4.能體會參與創新出題的樂趣，活動進行中，亦能尊重他人的發言。</p> <p>5.分組進行中，主動參與數字學習蘿蔔蹲遊戲，並懂得安慰或鼓勵別人，體會他人的感受。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品</p> <p>填寫學習單。</p> <p><input type="checkbox"/>4、有分組合作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達</p> <p>能了解遊戲規則，並尊重他人的發表數字卡。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>6、有反思活動</p> <p>可以遵守遊戲規則，或檢討自己在過程中是否有需改進的地方。 保持輸贏的風度，懂得輸得人會繼續同組同學加油，贏得人會安慰或鼓勵別人。</p>	2.學習單			

第 (13) 週 - 第 (16) 週	數字 丟丟 樂	<p>一、引起動機：(0.5 節)</p> <p>1、玩過擲骰子遊戲嗎?骰子上有什麼數字?</p> <p>2、什麼遊戲會用到骰子?</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:快人快語(0.5 節)</p> <p>1、老師講解的擲骰子數字遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、學生分成兩組猜拳後分順序。</p> <p>3、從 0 開始記分。一組擲完骰子，心中默記數字，再由另一組擲骰子，最快把答案說出的一組得分，分數記於計分板上(配合學習單)。</p> <p>活動二:合作無間(一)(1 節)</p> <p>1、老師講解的擲骰子數字遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、學生分成兩組猜拳後分順序。</p> <p>3、從 0 開始記分。一組其中一人擲完骰子，同組討論需擲哪個數字合起才會是 10，三次機會完後換組。每組成一個 10 點得一分，最多分的組別獲勝，分數記於計分板上(配合學習單)。</p> <p>活動三:合作無間(二)(1 節)</p> <p>1、計分板上一起數數。</p> <p>2、各組合力算出計分板上分數，並給予自己和他組鼓勵。</p> <p>3、完成 2 數合起是 10 學習單。</p> <p>三、總結(綜合活動):(1 節)</p> <p>將活動遊戲題目，在學習單上完成。</p>	數學	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>1. 整數的計算 10 以內的加法</p> <p>2. 認識 0 的意義</p>	<p>1. 透過遊戲過程中，理解加減法之應用。</p> <p>2. 藉由計分板熟練從 0 記分與加法和減法計算，並了解 0 的意義。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用</p> <p>思考並說出生活中從 0 開始與運用到 2 數合起來是 10 的事物。</p> <p><input type="checkbox"/>2、有實踐行動</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品</p> <p>能說出哪 2 數合起來是 10，並完成學習單與活動遊戲學習單。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作</p> <p>分組合作，完成活動 2 數合起來是 10 的學習。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達</p> <p>樂於與人合作並說出任務數字。</p> <p><input type="checkbox"/>6、有反思活動</p>	<p>1. 骰子</p> <p>2. 計分板、學習單</p>	4
		生活	7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	<p>3. 10 的好朋友(找配對遊戲)</p> <p>4. 延伸教學，10 個一數</p>	<p>3. 透過與人合作，達成學習目標。</p> <p>4. 了解 2 數合起來是 10 的算式。</p>				

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>平面 圖形 的聯 想</p>	<p>一、引起動機：(1 節) 1、你認識多少圖形呢? 2、看到什麼想到什麼? (書-長方形、御飯團-三角形) 二、發展活動 活動一：腦力激盪(1 節) 1、老師利用圖卡認識基本圖形 2、老師講解腦力激盪，圖形的聯想的遊戲規則。 3、學生分組後老師出題。 4、老師說三角形。(正方形、長方形...) 5、學生討論後，將與生活中的物品聯想後，描繪並寫在任務單上。 6、各組上台發表，依聯想數量記分。 活動二：支援前線(1 節) 1、老師講解腦力激盪，圖形的聯想的遊戲規則。 2、學生分組後老師出題。 3、老師說三角形。(正方形、長方形...) 4、學生快速收集三角形形狀的物品。 5、各組分享所收集的物品，依收集物品數量記分。 活動三：無巧不成書(1 節) 1、老師講解腦力激盪，圖形的拼湊的遊戲規則。 2、學生分組後老師出題。 3、老師說三角形。(正方形、長方形...) 4、學生快速將手上的七巧板拼湊成任務形狀。 三、總結(綜合活動)：(1 節) 學生將各種拼接方式，描繪在學習單上。</p>	<p>數學</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>1. 平面基本圖形 2. 描繪圖形並辨別平面圖形 3. 生活中圖形的拼湊合作</p>	<p>1. 藉由操作圖卡，認識基本平面圖形。 2. 思考並描述生活中的物品與平面圖形的相關性。 3. 樂於與人合作，達成指定題目任務。 4. 能拼湊出七巧板並描繪出指定題圖形。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 能說出圖卡之基本平面圖形。 <input type="checkbox"/>2、有實踐行動 <input type="checkbox"/>3、有具體作品 <input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作 (1)樂於與人合作，達成圖形指定題任務。 (2)積極與人合作拼湊出七巧板並描繪出指定題圖形。 <input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達 能表達生活中的物品與平面圖形的相關性。 <input type="checkbox"/>6、有反思活動</p>	<p>1. 圖形圖卡 2. 七巧板</p>	<p>5</p>
<p>教材來源</p>		<p><input type="checkbox"/>選用教科書 ()</p>			<p><input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>				

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/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)：無</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：無 普教老師簽名：李玉美</p>

嘉義縣溪口鄉柴林國民小學 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	一年級	課程設計者	李玉美	教學總節數 / 學期(下)	20 節 / 下學期
年級 課程主題名稱	魔數學堂-數字與生活	符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	柴藝不凡，人才如林	與學校願 景呼應之 說明	本活動培養學生運用算盤玩數，刺激器官的共同作用，同時集中注意力和記憶力的能力，參加對外比賽與取得檢定證書，並引發學生創新思維，以達到「柴藝不凡，人才如林」之學校願景。		
總綱 核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 探索生活中的事物，察覺各種物件的長度，並判斷使用適合的單位量來測量長度。 2. 學生由日常生活中學習不同的長度單位，進而導入公分的概念。 3. 在抽象的數字與長度，學生在互動操作中，搭配活潑生動好玩的遊戲學習式，能實踐於多方面與多層次之生活情境問題。 4. 擬定之魔數內容計畫，思考並推理與判斷估測與實測之公分的應用，並能與他合作，在輕鬆快樂學習中解決生活的問題。 5. 能辨認日常生活事件的先後，體驗時間的先後順序與時間的連續性。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	立體圖形變變變	<p>一、引起動機：(0.5節) 以生活中的實物的圖片，結合學生的舊經驗，讓學生察覺生活中有哪些立體圖形，並進行搶答活動。</p> <p>二、發展活動： 活動一：摺摺看(0.5節) 1、老師準備立體展開圖卡，學生動作摺摺看。 2、將完成立體圖形和同學交換分享。</p> <p>活動二：西瓜偎大邊(1節) 1、正面判斷技巧口訣(展開圖形共有11種) 網站分享 http://mail.lsp.s.tp.edu.tw/~rock/theme_5.html (1)1, 2, 3 西瓜偎大邊 2種 (2)2, 2, 2, 下階梯 2種 (3)3, 3 手碰手 2種 (4)4 大樓掛雙梯 5種 2、口訣圖形對對碰。老師拿出立體展開圖形，學生搶答，說出圖形口訣。 3、口訣圖形對對碰。老師說出口訣，學生快速拿出圖形。</p> <p>活動三：比遠高(1節) 1、學生分組思考並討論甚麼樣的面可以滾動，甚麼樣的面可以堆高。 2、發表思考後的發現，並實作分享。 3、比賽看看誰的立體圖滾得遠。 4、比賽看看誰的立體圖堆得高。</p> <p>三、總結(綜合活動)：(1節) 發表生活中哪些物體應用立體圖形性質原理。</p>	數學	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	1. 認識立體圖形 2. 認識立體展開圖形	1. 藉由圖片，能認識基本立體圖形。 2. 能理解基本立體圖形的展開圖形狀。	<input checked="" type="checkbox"/> 1、有知識應用 (1)能說出基本立體圖形。 (2)看到基本平面立體圖形的展開圖形狀，說出立體圖形圖名。 <input type="checkbox"/> 2、有實踐行動 <input type="checkbox"/> 3、有具體作品 <input checked="" type="checkbox"/> 4、有分組合作 分組討論並說明立體圖形的特徵、性質，與推遠堆高之關係。 <input checked="" type="checkbox"/> 5、有分享表達 發表生活中的立體圖形與應用。 <input type="checkbox"/> 6、有反思活動	1. 生活中的實物的圖片 2. 立體圖形	4
			生活	3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	3. 能瞭解各種立體圖形特徵、性質，找出其規律性，且會分辨各種立體圖形的展開圖。 4. 圖形與生活應用的連想。	3. 能探究並察覺生活中的立體圖形及生活中應用與聯結。 4. 判斷立體圖形如何推遠與堆高。			

第(5)週 - 第(8)週	上 上、 下、 下、 左 左、 右右 拍一 拍	一、引起動機：(0.5節) 1、利用「請你跟我這樣做」的遊戲方式比青蘋果的動作。 2、青蘋果、青蘋果、青蘋果，上上下下，左左右右，好孩子好孩子 頂呱呱，壞孩子壞孩子要處罰。參考網址： https://kknews.cc/education/gjrx8y.html 二、發展活動： 活動一：你在哪裡？(0.5節) 1、老師在黑板前放具體物品，然後發問。 2、例題：數學課本在哪裡？學生用標的物與上上下下左左右右回答。 活動二：尋寶(1節) 1、藏寶圖找寶物，2人一組，1人知道寶物在哪裡，但是他不能動，1人可以動，但他看不見。 2、一人用上上下下右右指引另一人尋得寶物。 活動三：(1節) 1、物體相對的左右問題，分清楚左右。 2、找出目標圖形的排列順序。 三、總結(綜合活動)：(1節) 仔細觀察並填一填，完成學習單。	數學	r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 上、下方向相對位置 2. 前、後方向相對位置	1. 透過遊戲學習左右上下之方向	<input checked="" type="checkbox"/> 1、有知識應用 用上上下下左左右右回答標的物在哪裡。 <input type="checkbox"/> 2、有實踐行動	學習單	4
		生活	7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	3. 內、外相對位置 4. 與人合作找出左、右方向相對位置	2. 透過尋寶增強上下左右之概念 3. 能與同學互相合作，達到上下左右學習成效。	<input checked="" type="checkbox"/> 3、有具體作品 完成學習單左右相對問題。 <input checked="" type="checkbox"/> 4、有分組合作 (1)會主動參與活動並樂於與人合作。 (2)能與同學互相合作，達到上下左右學習成效。 <input checked="" type="checkbox"/> 5、有分享表達 清楚表達左右上下之方向。 <input type="checkbox"/> 6、有反思活動			
第(9)週 - 第(12)週	誰比較長 (一)	一、引起動機：(0.5節) 1、怎麼做可以比大小和粗細？ 2、可以藉由什麼工具進行比較？ 二、發展活動： 活動一：估測(0.5節) 1、學生分組，每組分別找出	數學	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	1. 認識長度 2. 進行實	1. 能運用生活用品，並理解長和短之估測比較。 2. 能用直尺正確量出指	<input checked="" type="checkbox"/> 1、有知識應用 能將估測與實測方式，所紀錄的資料或觀念正確的表達出來。 <input type="checkbox"/> 2、有實踐行動	1. 塑膠繩	4

		<p>「我最大」的主題對象。</p> <p>2、每組以塑膠繩測量出頭最大、腰最粗、腳最大的同學。</p> <p>3、再與其他組 PK，比較看看誰是班上的大頭王、粗腰王和大腳王。</p> <p>4、分別在學習單上，寫上估測大小。</p> <p>活動二：實測(1 節)</p> <p>1、每位學生準備 15 公分的尺。</p> <p>2、公分尺初體驗，學生準備數學課本、鉛筆、鉛筆盒。</p> <p>3、將測量出數學課本、鉛筆、鉛筆盒的長度，填入學習單。</p> <p>4、和其他同學核對測量結果。</p> <p>5、請學生發表自己測量的方式。</p> <p>活動三：依實測再估測(大約)估測再實測(1 節)</p> <p>1、老師問學生，黑板大約和幾本數學課本一樣長?</p> <p>2、自己的身高大約和幾根鉛筆一樣高?</p> <p>3、學生用桌子大約和幾個鉛筆盒一樣長?</p> <p>三、總結(綜合活動):(1 節)</p> <p>立定跳遠 PK 賽。估測看誰跳得遠?再實測，依數據看誰實際跳得遠，並完成學習單任務題。</p>			<p>測：跳遠比賽：誰跳得遠?</p> <p>3. 大約和幾本數學課本一樣長?</p>	<p>定長度的線段。</p> <p>3. 學習利用 15 公分的直尺，實測出生活用品的長短。</p> <p>4. 能探究長度的估測及實測，比較大小。</p> <p>5. 能用估測與實測解決生活中的長度問題</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品 學習單任務題</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作 分組拿尺量看數學課本、鉛筆、鉛筆盒的長度。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達 (1)發表生活中有什麼東西可以用來估測長度，要如何量呢? (2)能將量出的結果正確紀錄下來，並與同學分享。</p> <p><input type="checkbox"/>6、有反思活動</p>	<p>2. 學習單</p> <p>3. 15 公分的直尺</p>	
<p>第 (13) 週</p>	<p>誰比較長 (二)</p>	<p>一、引起動機:(0.5 節)</p> <p>1、上學的路，有幾條可以到達學校?</p> <p>2、哪一條比較遠?你怎麼知</p>	<p>數學</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>1. 估測直線、曲線、折線</p> <p>2. 實測直</p>	<p>1. 能理解不同直線長度的長短之方法與依據。</p> <p>2. 能理解不同曲線長度</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 回答不同直線、曲線與折線長度的長短之方法與依據。</p>		<p>4</p>

<p>— 第 (16) 週</p>	<p>道的? 二、發展活動 活動一:比直線(0.5 節) 1、教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成<u>直線</u>後問學生，那一條線比較長? 2、學生回答後，再問學生的方法與依據。 3、請學生<u>測量</u>數根毛線並填入學習單內。 4、學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。 活動二:比曲線(1 節) 1、教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成<u>曲線</u>後問學生，那一條線比較長? 2、學生回答後，再問學生的方法與依據。 3、請學生<u>估測</u>數根毛線並填入學習單內。 4、學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。 活動三:比折線(1 節) 1、教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成<u>折線</u>後問學生，那一條線比較長? 2、學生回答後，再問學生的方法與依據。 3、請學生<u>估測</u>數根毛線並填入學習單內。 4、學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。 三、總結(綜合活動):(1 節) 1、請學生分組討論，運用老師給予的直線、曲線、折</p>	<p>生活</p>	<p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>線、曲線、折線</p> <p>3. 合作探究 線條組合創意畫。</p>	<p>的長短之方法與依據。 3. 能估測並理解不同曲線、折線長度的長短之方法與依據。 4. 能用估測與實測解決生活中的長度問題</p> <p>5. 分組討論，學習運用直線、曲線、折線，探究並創作出一幅圖畫。</p>	<p><input type="checkbox"/>2、有實踐行動 <input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品 能和同學討論並分享如何運用線條的創作畫。 <input type="checkbox"/>4、有分組合作</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達 發表估測不同曲線、折線長度的長短之方法與依據。 <input checked="" type="checkbox"/>6、有反思活動 自己在生活中的長度問題，如何運用估測或實測解決。</p>	<p>1. 毛線 2. 尺</p>	
---------------------------------	---	-----------	--	--	---	--	-----------------------	--

		<p>線，排列組合創作一幅美麗的線條作品。</p> <p>2、5分鐘完成任務線條組合創作畫。</p>															
(17)週 - 第(20)週	滴答 滴答 走不停	<p>一、引起動機：(0.5節)</p> <p>1、發表自己上學之前與放學之後，時間的安排？</p> <p>2、這樣的安排是否適當？</p> <p>二、發展活動：</p> <p>活動一：慌張先生(0.5節)</p> <p>1、老師於黑板上畫出如上圖的「井」字，中間寫下「慌張」字樣，其餘格子請學生上台填寫會出現慌張的原因或後果。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">鬧出笑話</td> <td style="width: 33%;">急著想玩</td> <td style="width: 33%;">結果不佳</td> </tr> <tr> <td>倒楣不斷</td> <td style="color: red;">慌張</td> <td>太晚起床</td> </tr> <tr> <td>沒有準備</td> <td>忽略時間</td> <td>錯誤百出</td> </tr> </table> <p>(學生自由回答)</p> <p>2、以繪本說故事方式進行。(PPT放映)</p> <p>3、分組討論應該怎麼做會更好。</p> <p>活動二：生活經驗(1節)</p> <p>1、老師引導學生，思考自己在生活中的經驗？</p> <p>2、說一說。什麼時候自己會慌張？在慌張的情形下會發生哪些事情？(依個人情形回答)</p> <p>3、談一談，如何避免慌張的情形出現。(充分事前準備，做好時間管理，放鬆心情)</p> <p>活動三：布穀鳥報時(1節)</p>	鬧出笑話	急著想玩	結果不佳	倒楣不斷	慌張	太晚起床	沒有準備	忽略時間	錯誤百出	<p>數學</p> <p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p>	<p>1. 觀察時鐘教具外觀</p> <p>2. 繪本-慌張先生。認識時間用語與進行。</p> <p>3. 配合日常生活，操作時鐘</p>	<p>1. 認識並學會報讀鐘面上整點、半點的時刻。</p> <p>2. 能認識並描述繪本內容時間的先後，說明事件發生的順序。</p> <p>3. 能探索並敘述自己一天的生活作息，並反省與改進的方式。</p> <p>4. 透過日常生活的事件，認識常用的時間用語。(如：早上、上午、下午、晚上)</p> <p>5. 能體會日常生活事件的先後順序與時間的連續性，完成學習單。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 看看鐘面上有哪些東西？並能正確回答「幾點鐘」。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有實踐行動 發表自己一天的生活作息，並發現應改進之處與方法。</p> <p><input type="checkbox"/>3、有具體作品</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作 分組討論重新排列組合，怎麼做會更好。 「先」做什麼？ 「接著」做什麼？ 「再來」做什麼？ 「然後」做什麼？ 「最後」做什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5、有分享表達 可以敘述繪本內容事件先後發生的時間順序。「先」做什麼？ 「接著」做什麼？</p>	<p>1. 繪本-慌張先生</p> <p>2. 時鐘教具</p>	4
		鬧出笑話	急著想玩	結果不佳													
倒楣不斷	慌張	太晚起床															
沒有準備	忽略時間	錯誤百出															
		<p>生活</p> <p>2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>															

	<p>布穀鳥報時，時鐘教具操作，想一想，如果自己7:20 到校，我應幾點起床。(晚上 9 點睡覺，我應幾點寫功課、洗澡、吃飯…)</p> <p>三、總結(綜合活動):(1 節)</p> <p>1、老師結語： 慌張之下，容易導致一些不好事情的發生。事前的充足準備以及完善的掌控與分配時間，是避免慌張產生的最佳藥石，更是一種負責任的生活態度。</p> <p>2、學生將自己產生慌張的事情，和自己應如何改過的方法記錄在學習單。</p>			<p>「再來」做什麼？ 「然後」做什麼？ 「最後」做什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>6、有反思活動</p> <p>在學習單上完成自己時間安排的問題點，了解如何改過的方法。</p>	3. 學習單	
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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、(/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)：無</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：無 普教老師簽名：李玉美</p>					