

嘉義縣水上國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表
下學期

年級	一年級	課程設計者	黃巧如、高玉薰、姜永芳、張碧云、簡寬臻	教學總節數 / 學期(上/下)	18/下學期
年級 課程主題名稱	一年級 水上一「科」「數」	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	溫馨 活力 卓越	與學校願 景呼應之 說明	透過數學遊戲化課程設計，將抽象的思考過程具體呈現出來，提供學生嘗試與學習的機會，讓孩子真正愛上數學。		
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-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</p> <p>E-C2 具備同理他人感受，樂於學習及與人互動並合作。</p>	課程 目標	<p>一、培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。</p> <p>二、培養日常生活應用與學習其他領域 科目所需的數學知能。</p> <p>三、透過參與及觀察別人解題方式的過程，養成尊重別人觀點的態度。</p>		

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域 /議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	教學資源	節數
第(1)週 第(4)週	解謎高手	1、 迷宮大考驗 ：教師準備迷宮讓學生過關。 2、 介紹不同的迷宮類型與應用 ：同學們蒐集、分享不同的迷宮遊戲。 3、 討論各種不同迷宮活動與特色 ：同學們討論迷宮遊戲的應用。 4、 設計迷宮關卡 ：創作一組迷宮關卡並與同學互動。	數學 生活	d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的說明。 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 4-I-1 利用各種生活媒介素材進行表現與創作，喚起豐富想像力。	1、玩迷宮。 2、討論不同迷宮的特色。 3、迷宮設計大賽。	1、藉由分類不同種類的迷宮，學生能習得分類原則。 2、透過不同的迷宮遊戲，激發學生的探究之心，使其樂於參與學習活動。 3、學生在認識不同的迷宮類型後，能以不同的媒材創作出具有個人特色的迷宮遊戲。	1、能完成至少一道迷宮題目。 2、能設計出一道迷宮的關卡。 3、能介紹自己設計的迷宮。	迷宮學習單 白紙	4
第(5)週 第(8)週	「錢」坤世界	1、 認識錢幣 ：認識不同幣值、型態的貨幣。 2、 共讀〈獅子、國王與錢幣〉繪本 ：認識錢幣的起源、演進過程及使用方式。 3、 正確的付費 ：使用教具圖卡，組合出正確的金額。 4、 「錢」坤世界 ：認識不同國家、地區的貨幣。	數學	d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的說明。 n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 數-E-C3 具備理解與關心多元文化，並與自己的文化比較。	1、認識貨幣。 2、閱讀文本。 3、虛擬購物。 4、貨幣大觀園。	1、透過錢幣分類活動，認識錢幣及其所代表的意義。 2、透過繪本能理解貨幣的發展過程。 3、能理解日常生活與貨幣的關連性，並嘗試轉化於日常生活應用。 4、理解不同地區使用不同貨幣種類，並討論貨幣發展的趨勢。	1、能完成〈獅子、國王與錢幣〉的學習單。 2、能正確使用錢幣，解決日常生活所需。	繪本 ppt 影片 圖卡	4
第(9)週 第(12)週	發「萌」？ 發明！	1、 鋁線不受限 ：發下一根 30CM 的鋁線由學生彎、折…自由創作不同造型。 2、 來點不一樣 ：學生將日常隨手常見的用	生活	3-I-1 對生活週遭的環境和事物展現好奇心，並喜歡提出問題或看法。 4-I-1 利用各種生活媒介素材進行表現與	1、鋁線創作。 2、組合遊戲。 3、閱讀文本。	1、藉由鋁線可彎、可折…的特性，讓學生去變化不同的造型，激發學生的探究之心，動手創作。 2、能用不同的日常素材	1、能用鋁線完成一項作品。 2、能說出一項用具不同用途。 3、完成〈模仿大自然的發明〉	繪本 ppt 學習單	4

週		具，賦予其新的功能。 3、共讀〈模仿大自然的發明〉繪本。		創作，喚起豐富想像力。		表現自己的發想。 3、能從繪本中學習觀察自然界的現象並理解自然現象與發明之間的關係。	學習單。		
第(13)週 第(16)週	數字列車	1、製作號碼頭套：學生描繪基本圖形(正方形、圓形、三角形、長方形……)，並畫上自己的座號完成號碼頭套。 2、數列排序：學生戴上頭套並依號碼排列，老師隨意調換順序，學生做出正確的判斷。 3、進行數字列車的桌遊：老師說明遊戲規則，並進行遊戲。	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。 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。 7-I-1 以對方能理語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	1、製作數字頭套。 2、排列正確的數列順序。 3、說明桌遊規則、玩遊戲。	1、透過基本圖形的描繪，能掌握基本圖形的特性。並用畫圖表徵自己的座號。 2、能理解數字的大、小關係，排出 1~30 的數字序列。 3、能專心聆聽遊戲規則說明，並藉由遊戲激發學生對數學的好奇心，使其樂於參與學習活動。	1、能描繪出正確的基本圖形，並說出名稱。 2、能比較數字的大、小關係，並排正確的順序。 3、能遵守遊戲規則，並發表遊戲策略。	號碼頭套	4
			生活						
第(17)週 第(20)週	魔方啊，魔方	1. 認識五連方塊：老師介紹五連方塊的構造。 2. 組合基本造型：根據圖示，學生自行組合五連方塊成 12 個不同的平面圖形。 3. 百變五連方：利用其中的 3 個、4 個、5 個基本造型組拼成長方形。 4. 五連方日曆：利用 6 個五連方塊完成日曆拼圖。	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. 介紹五連方塊。 2. 操作五連方塊。 (1)拼成平面圖形。 (2)平面圖形組成長方形。 (3)平面圖形拼出日曆	1. 能仔細觀察圖示，並正確組合成 12 個平面造型。 2. 藉由操作五連方塊，將平面圖形組合成基本圖形。 3. 能在遊戲中，發現平面造型之間組合的原則，而歸納出排列的方法。	1. 能看圖示正確組合出 12 個基本造型。 2. 能使用 3 個、4 個、5 個五連方塊基本造型拼組出一個長方形。 3. 至少能完成一個日期的日曆拼圖。	五連方塊學習單	2
			生活	體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。					

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材
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	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙(1)人、情緒障礙(2)人 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 數學概念的認知以同儕還要落後，可簡化和減量特殊生學習的部分。 2. 自由創作的概念對其相當困難，可直接提供範本使其能依範本做出作品，並在過程中給予提示和協助。 特教老師簽名：朱原禾 普教老師簽名：姜永芳