

四、嘉義縣柴林國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	一年級	年級課程主題名稱	魔數學堂-數學桌遊趣	課程設計者	楊欣芳	總節數/學期(上/下)	21/上學期
符合彈性課程類型	☒ 第一類 統整性探究課程 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☐ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☐ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校願景	柴藝不凡人才如林	與學校願景呼應之說明	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。				
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. 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。 2. 擬定 玩數內容計畫，看到「數字」能用「量」來表示，搭配 因材 網線上系統，手腦並用與 思考 判斷數數，進而達成指定 任務數字題 。 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 。 探索 生活上之應用與 圖形 的相關性，操作體驗過程中，應隨時注意每一位同學的個別 差異 ，適時給予適性教學。				

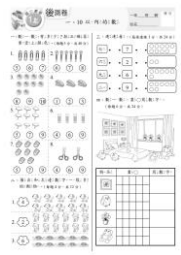
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

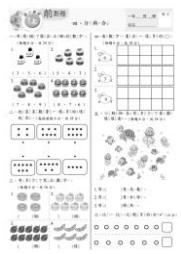
第 (1) 週 - 第 (2) 週	數字疊疊樂數字童謠	生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 數學 N-I-2 理解加法和減法的意義、熟練並能流暢計算。	1. 運用物品與童謠習計數的觀念。 2. 運用練習疊杯數數並熟練	1. 能運用生活中常見的物品，進行參與物品與童謠習計數學習對物件的數數。 2. 能理解數字增加或減少與疊杯的數量關係進而熟練並正確計算數字與杯子的位置關係。	Ⅴ有知識應用 能說出生活中的用品1~10 以內的數量。 Ⅴ有分享表達 學生能透過數數活動說出物品的數量。 Ⅴ有操作 學生聽到數詞，能夠	▲有學習方法或策略 ▲有應用 ▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(1 節) (預習先備概念:教師運用前測卷，以 10 以內的數檢視學生學習程度。作答時間約 15 分鐘) ✦請學生與生活做聯結: 1、想想生活中的數數?(10根手指、鉛筆、書本、...) 2、數數的童謠?(數蛤蟆、我的朋友在哪裡?...) 指派任務:課前自學: (定標-學什麼?) 1. 任務一:登入因材網觀看影片節點，N-1-1-S01 10 以內聽讀寫做、0 的使用。搭配自學學習單(如右圖)。 2. 任務二:完成自學學習單，隔天繳交。 3. 教師檢視學生影片完成度與練習題作答情形，將學生錯答之題型整理，準備課堂中做講解與討論。 ▲有操作	1. 前測卷  2. 每人 10 個疊杯 3. 因材網  4. 因材網自學學習單 	2
--	------------------	--	--	--	--	--	--	----------

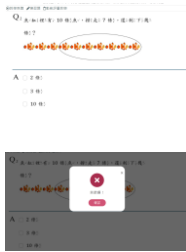
		生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	數量關係。 3. 運用疊杯倒數數與減法，體會數字與疊杯的增減相關性。	3. 能體會疊杯正數數與倒數數與疊杯之增減之相關性。	完成該數詞的量。 ☑有實踐行動 藉由疊杯排列順序，能正確數出 1~10 的數。 ☑和學習目標相呼應 會利用杯子數 1~10、10~1 的數，並正確指出數字與杯子的位置。	▲有體驗 二、發展活動：(1節) 活動一：數數看 1、教師講解取疊杯的禮貌與規矩。 2、教師發給學生疊杯，一個學生取10個。 3、每位學生右手放背後，右手放在第1個杯子上。 4、老師說開始數數，學生從 1 數到 10，右手停在第 10 的杯子上。重複練習幾次。		
第 (3) 週 - 第 (4) 週	數字疊疊樂—— 10 疊一疊	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。	1. 運用疊杯正數數與加法，熟練基本	1. 能理解加法和減法的意義，熟練基本加減法後再正確指出數字與杯子的位置關係。	☑有操作 學生聽到數詞，能夠完成該數詞的量。 ☑有實踐行動	▲有操作 ▲有學習方法或策略 活動一：疊疊看(1節) 1、10個杯子重疊在第1的位置上。 2、每位學生雙手放在第1的杯子上。 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	1. 每人 10 個疊杯	2

		生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 生活 7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，	加減法。 2. 運用疊杯倒數數與減法，體會數字與疊杯的關聯性。 3. 運用疊杯倒數數與減法，體會數字與疊杯的增減相關性。	2. 能理解正數數與倒數數之樂趣，並主動討論與分享數字與疊杯的關聯性。 3. 能理解疊杯正數數與倒數數與疊杯之增減之相關性。	藉由疊杯排列順序，能正確數出 1~10 的數。 Ⅴ和學習目標相呼應 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。 Ⅴ有分組合作 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。 Ⅴ有分享表達 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的內容	次。 ▲有操作 ▲有學習方法或策略 ▲有合作討論 ▲有反思活動 活動二:教學活動 (一)教師導學:(擇策-怎樣學?) 1. 教師在登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。 2. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。 (二)組內共學 (監控-監控評價一) 1. 教師將學生的錯答題型，修改為類題成學習單。(針對錯答題型出題) 2. 教師將學生分組後進行小組作答。 3. 各組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。 4. 各組完成學習單後，教師發給各組組內共學-概念檢核表(如右圖)，檢視學生學習情形。 (三)組間互學: (監控-監控評價二) 1. 完成組內任務後，相互	2. 因材網自學學習單  3. 因材網組間組內評分量表 	
--	--	---	---	---	--	---	---	--

		並體會 彼此之間會相互影響。	4. 運用疊杯倒數數與減法，體會生活周邊物品與數數之應用。	4. 能體會數數與生活中應用之樂趣，並探索生活周邊物品與數數之應用。	Ⅴ有反思活動 發表不同組別的說法之相同或相異處。 Ⅴ總結性成果報告(靜態或動態) 發表自己的學習成果。	觀摩其他組的討論內容。 2. 各組推派代表上台發表，說明聆聽發表時，其他組成員進行檢評表的評分。 3. 完成報告後，各組相互給予回饋，可針對優點提出，也可給予改善建議。 活動三:想想看(1 節) 1、每位學生左手放背後，右手放在第 10 個杯子上。 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。 3、10 個杯子重疊在第 10 的位置上。 4、每位學生雙手放在第 10 的杯子上。 5、老師說開始數數，學生從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。 6、分組討論並發表，正數與倒數，數字與疊杯的位子有何不同。		
--	--	----------------	-------------------------------	------------------------------------	---	--	--	--

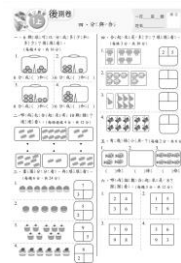
						7、檢視發表組別說法，與自己的組別說法有何不同。		
第 (5) 週	數字疊疊樂—數字老實說	生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。 生活 2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。	1. 運用疊杯正數數與加法，體會任務數字題的解法。 2. 運用疊杯倒數數與減法，體會生活周邊	1. 能體會並正確指出疊杯上老師的任務數字題。 2. 能體會數數與生活中應用之樂趣，並探索生活周邊物品與數數之應用。	☐有知識應用 會利用杯子數 1~10、10~1 的數，並正確指出數字與杯子的位置。 ☐有實踐行動 會正確數出生活中物品的數目	▲有操作 ▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動) 一、總結(綜合活動):考考看 1、將 10 個杯子排成一排。 2、左手擺後面，右手舉高。 3、老師隨意講個數字。 4、學生將手放在該數的杯子上。 5、分組活動 PK 賽:玩「老師說」的遊戲。 6、能正確排列出物品 1 到 10 的數目任務。 7、教師導學:教師歸納學習目標(調節-反思調節) (1)運用後測卷，檢測學生 10 以內數詞序列概念。 (2)課後評量:教師指派因材網任務，檢視學生課程中學習情形，作為下次課程參考依據。	1. 每人 10 個疊杯 2 後測卷  3. 自主學習量表(因材網) 	1

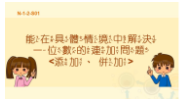
			物品 與數 數之 應 用。					
第 (6) 週 - 第 (7) 週	數字好朋友—桌遊樂	數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 數字分一分與合起來並理解遊戲中與數的相關性。 2. 體會操作，能理解並排列	1. 能參與分組互動，討論生活中的撲克牌的遊戲方式並理解遊戲中與數的相關性。 2. 能理解那些數字合起來是10的牌並實際體會操作，能理解並排列出10可以分成哪兩個數。	Ⅴ有操作 學生看到數字，能夠完成該數字合起來的數。 Ⅴ有知識應用 學生能將兩數合起是10的數字配對成功。 Ⅴ有操作 學生看到數字，能夠完成該數字分一分的數。 Ⅴ有知識應用 1. 學生能將指定數字分一分，並頓應正確。	▲有學習方法或策略 ▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機(0.5 節) 1. 有玩過撲克牌嗎？會利用它玩哪些遊戲呢？ 2. 撲克牌上面有哪些數字和圖案呢？ 3. 運用前測卷測驗學生先備概念。 (預習先備概念：請學生運用因材網教學媒體，上網自學，數與量：1-n-04-S01 能透過具體物或圖象，解決10以內數的合成、分解問題。) 二、發展活動：(0.5 節) 課前自學 (定標-學什麼？) 1. 任務一：登入因材網觀看影片節點，數與量：1-n-04-S01 能透過具體物或圖象，解決10以內數的合成、分解問題。搭配因材網練習題目（如右圖）。	1. 撲克牌 2. 前測卷  2. 因材網題目 	2

		生活 7-I-5 透過一起合作的過程，感受合作的重要性。	出 10 可以分成哪兩個數。 3. 運用分組合作及教具花片，訓練專注力與增加記憶力。	3. 透過文具情境買賣與同學進行合作完成分的遊戲並熟練分堆能力，訓練專注力與增加記憶力。	Ⅴ有分享表達 發表在遊戲過程中，懂得先後順序，並尊重別人的發表。	2. 任務二：完成因材網老師指定節點題目。 3. 教師檢視學生影片完成度與練習題作答情形，將學生錯答之題型整理，準備課堂中做講解與討論。 活動一：抓抓樂-合起來 (0.5 節) 1、老師講解撲克牌遊戲的禮貌與規矩。 2、掀開撲克牌，學生分組輪流抓 2 張合起是 10 的牌。 3、最多組且正確的勝出。 ▲有操作 ▲有體驗 ▲有學習方法或策略 活動二：花片-分一分 (0.5 節) 1、老師講解遊戲的禮貌與規矩。 2、老師拿出 10 個花片，分成兩堆。 3、老師問學生可以分成幾個和幾個。 4、學生舉手回答問題，並操作答題的做法。	 3. 塑膠花片	
--	--	---	--	--	--	--	--	--

						5、操作完畢，請學生分成兩人一組。 6、每人各發 10 個塑膠花片。 7、以猜拳的方式決定贏的人出題，先分成兩堆，輸的人再將花片分成不一樣的兩堆。		
第 (8) 週 - 第 (9) 週	數字好朋友——買賣樂	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。 生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。	1. 檢紅點理解與同學合作完成任務的重要性。 2. 透過與同學合	1. 透過檢紅點，能理解與同學合作完成任務的重要性。 2. 體會合作的樂趣，完成合 10 快速計算能力。	Ⅴ有操作 學生看到水果牌，能夠完成該數字對應的數。 Ⅴ有實踐行動 水果數量桌遊卡活動中，能專注且正確進行數量配對。 Ⅴ有操作 學生看到文具用品，能夠清楚要如何付錢。	▲有操作 ▲有應用(實踐行動) ▲有學習方法或策略 一、教學活動 ★教師導學：(擇策- 先備知識) 1. 教師在登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。 2. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。 3. 開始進行實踐活動。 活動一：檢紅點(1 節) 1、老師講解檢紅點撲克牌遊戲的禮貌與規矩。 2、學生兩人一組，採異質性分組，一同合作。 3、最多組且正確的勝出。 活動二：組內共學 (監控-監控評價一)	1. 因材網學習單  2. 撲克牌、文具用品 3. 因材網指標練習題型	2

	生活 7-I-5 透過一起合作的過程，感受合作的重要性。	作，完成合10快速計算能力。 3. 運用塑膠錢幣購買文具，訓練專注力與增加記憶力。	3. 透過文具情境買賣與同學進行合作完成購物活動遊戲並熟練計算能力，訓練專注力與增加記憶力。	Ⅴ有分組合作 分組活動過程中，能主動與樂於和同學合作完成任務。 Ⅴ有反思活動 情境購物時，會思考並使用塑膠錢幣操作分出去的概念。	1. 請學生運用因材網，檢視從活動中所學。 2. 老師將針對錯答題型出題，學生再做一次題目審視觀念是否清楚。 3. 教師將學生分組後進行小組作答。 4. 各組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。 5. 各組組間內討論完，老師運用因材網，檢視各小組作答情形。 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) 二、總結(綜合活動): 活動一: (組間互學: (監控-監控評價二)) 1. 完成組內任務後，相互觀摩其他組的討論內容。 2. 各組推派代表上台發表，說明聆聽發表時，其他組成員進行檢評表的評分。(如右圖) 3. 完成報告後，各組相互給予回饋，可針對優點提出，也可給予改善建議。 活動二:買賣樂(1 節)	 4. 因材網組間組內評分量表  5. 塑膠錢幣
--	--	--	--	--	--	---

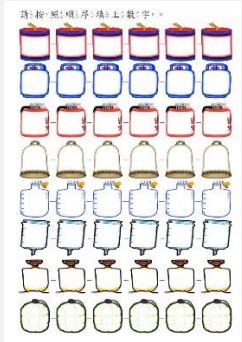
					1. 老師擺出 10 元以下的物品 2、學生分組，各取 10 元、5 元、1 元塑膠錢幣進行購物。 2. 學生進行文具情境購物 3、老師鼓勵學生上台發表。開始數數，學生從 10 數到 1，一邊數一邊用雙手將水果牌拿出排成一排。重複練習幾次 4、分組討論並發表，正數與倒數，從買賣樂學到什麼。 5、檢視發表組別說法，與自己的組別說法有何不同。 活動三：教師導學：教師歸納學習目標(調節-反思調節) (1)能理解節點，數與量：1-n-04-S01 能透過具體物或圖象，解決 10 以內數的合成、分解問題。 (2)運用後測卷，檢視學生本單元了解程度。	6. 後測卷  7. 因材網指派任務 	
--	--	--	--	--	--	---	--

						(3)課後評量:教師指派 因材網任務,檢視學生課 程中學習情形,作為下次 課程參考依據。		
第 (10) 週 - 第 (11) 週	數字 1-20-生活中的數數	數學 n-I-2 理解 加法和減法 的意義,熟練機 基加減法並能流 暢計算。	1. 藉 由蘿 蔔卡 的遊 戲, 能 聽、 說、 讀、 寫 20 以內 的數 字。	1. 藉由蘿蔔卡的遊戲, 理解 20 以內的數字 的意義。	Ⅴ有操作 學生能運用蘿蔔卡順 利完成活動。 Ⅴ有知識應用 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。	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(0.5 節) (預習先備概念:請學生 運用因材網教學媒體,上 網自學,數與量:N-1-2- S01 能在具體情境中解決 一位數的連加問題<添 加、併加>。) ★引導學生聯想生活經 驗: 1、想想生活中的數數? (糖果、餅乾…) 2、試試看,打開書本頁 數? ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) ▲有學習方法或策略 課前自學 (定標-學什 麼?) 1. 任務一:登入因材網觀 看影片節點,數與量:數 與量:N-1-2-S01 能在具 體情境中解決一位數的 連加問題<添加、併加>。 搭配因材網練習題目 (如右圖)。 2. 任務二:完成因材網老	1. 因材網  2. 書本 3. 因材網練習 題目  4. 因材網學習 單	2

					活動三：組內共學（監控-監控評價一）（0.5節） 1. 請學生運用因材網，檢視從活動中所學。 2. 老師將針對錯答題型出題，學生再做一次題目審視觀念是否清楚。 3. 教師將學生分組後進行小組作答。 4. 各組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。 5. 各組組間內討論完，老師運用因材網，檢視各小組作答情形。 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) ▲有應用(實踐行動) 活動四：PK 賽(0.5 節) 1、學生任意取出手中一疊蘿蔔卡。 2、大家一起數數看手中有多少張卡。 3、看誰最快說出他手中還有幾張卡。 4、依次同學輪流出題，進行分組 PK 賽。	
--	--	--	--	--	---	--

第 (12) 週 - 第 (13) 週	數字 1-20-蘿蔔蹲	生活 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。	1、能正確依照蘿蔔卡的數字理解20 以內的前後數練習。	1、能正確依照蘿蔔卡的數字理解 20 以內的前後數練習。	Ⅴ有體驗 學生能經由活動清楚1~20的排列順序。 Ⅴ有分享表達 能了解遊戲規則，並尊重他人的發表數字卡。	▲有操作 ▲有體驗 ▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動) 一、教學活動 活動一： (組間互學：(監控-監控評價二)) 1. 完成組內任務後，相互觀摩其他組的討論內容。 2. 各組推派代表上台發表，說明聆聽發表時，其他組成員進行檢評表的評分。(如右圖) 3. 完成報告後，各組相互給予回饋，可針對優點提出，也可給予改善建議。 活動二：數字蘿蔔蹲(1節) 1、老師講解蘿蔔卡遊戲的禮貌與規矩。 2、學生分組圍成圓圈，玩蘿蔔蹲 1~20 的遊戲，說錯的人淘汰，留下最多的人一組勝出(例：1 蘿蔔蹲 1 蘿蔔蹲 1 蘿蔔蹲完 換 2 蘿蔔蹲、)。 ▲有操作	1. 因材網組間組內評分量表  2. 學習單 	2
--	--------------------	---	---	--	--	---	--	----------

		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	20 以內的數。 3. 認識 20 的意義。	3. 藉由分組活動，與同學一起合作，熟練從 0 記分與加法和減法計算，並了解 20 的意義。	輸得人會繼續為同組同學加油，贏得人會安慰或鼓勵別人。 ☐ 有具體作品 能完成學習單上的任務	▲有體驗 ▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動) 二、總結(綜合活動): (1 節) 活動一 教師導學: 教師歸納學習目標(調節-反思調節) (1) 能理解節點，數與量: 1-n-04-S01 能透過具體物或圖象，解決 10 以內數的合成、分解問題。 (2) 課後評量: 教師指派因材網任務，檢視學生課程中學習情形，作為下次課程參考依據。 活動二 1. 將學習單 1 上的空白處寫上數字。如圖示  2. 以兩人為一組，互相討論學習單上的答題，是否正確。	3. 因材網指派任務 	
--	--	---	--------------------------------------	--	---	--	---	--

						3. 以兩人為一組，各自將空白學習單，填上數字並留一些空格讓對方填上，進行學習單練習。如下圖 		
第 (14) 週 - 第 (15) 週	數字合十-快人快語	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。	1. 整數的計算 10 以內的加法。	1. 透過遊戲過程中，理解 10 以內的加法。	☐ 有知識應用 與生活中的活動做連結 ☐ 有知識應用 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。	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機：(0.5 節) (預習先備概念：請學生運用因材網教學媒體，上網自學，數與量：1-n-04-S02 能從問題(添加型、併加型)情境中，認識 10 以內加法的算式記錄和結果，並了解各數字及符號代表的意義。) 1、玩過擲骰子遊戲嗎？ 骰子上有什麼數字？ 2、什麼遊戲會用到骰子？ ▲有操作 ▲有體驗 ▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動)	1. 因材網  2. 骰子 3. 因材網	2

		生活 7-I-2 傾聽他人的想法，並嘗試用各種方法理解他人所表達的意見。	2. 藉由擲骰子數字遊戲，能傾聽並排列出10以內的數。	2. 學生能藉由傾聽擲骰子數字的遊戲規則並排列出正確的數量，並能熟練數出10以內的數。	Ⅴ有分組合作 分組活動過程中，能主動與樂於和同學合作完成任務。	課前自學（定標-學什麼？） 1. 任務一：登入因材網觀看影片節點，數與量：數與量：1-n-04-S02 能從問題(添加型、併加型)情境中，認識10以內加法的算式記錄和結果，並了解各數字及符號代表的意義。（如右圖）。 2. 任務二：完成因材網老師指定節點題目。 3. 教師檢視學生影片完成度與練習題作答情形，將學生錯答之題型整理，準備課堂中做講解與討論。 二、發展活動： 活動一：（0.5 節） 教師導學：擇策-先備知識 1. 教師在登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。 2. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。 3. 開始進行實踐活動。 活動二：組內共學（監控-監控評價一） 1. 請學生運用因材網，檢	 4. 因材網學習單  5. 因材網指標練習題型  6. 計分板
--	--	---	------------------------------------	---	---	---	---

		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	3. 認識 10 的意義。	3. 藉由分組活動，與同學一起合作，熟練從 0 記分與加法和減法計算，並了解 10 的意義。	Ⅴ有反思活動 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，懂得輸得人會繼續為同組同學加油，贏得人會安慰或鼓勵別人。 Ⅴ有實踐行動 能說出哪 2 數合起來是 10，並完成計分板。 Ⅴ有分組合作 分組合作，完成活動 2 數合起來是 10 的學習。	視從活動中所學。 2. 老師將針對錯答題型出題，學生再做一次題目審視觀念是否清楚。 3. 教師將學生分組後進行小組作答。 4. 各組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。 5. 各組組間內討論完，老師運用因材網，檢視各小組作答情形。 活動三：快人快語(0.5 節) 1、老師講解的擲骰子數字遊戲的禮貌與規矩。 2、學生分成兩組猜拳後分順序。 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，最快把答案說出一組得分，分數記於計分板上。 ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) 活動四：合作無間(一)(0.5 節)	7. 學習單	
--	--	--	-----------------------------	---	--	---	---------------	--

						1、老師講解的擲骰子數字遊戲的禮貌與規矩。 2、學生分成兩組猜拳後分順序。 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。		
第 (16) 週 - 第 (17) 週	數字合十—合作無間	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。 生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作	1. 透過配對遊戲，理解 10 的好朋友。 2. 透過配對遊戲，理解 10 的好朋友。	1. 透過配對遊戲，理解 10 的好朋友。 2. 透過配對遊戲，延伸教學，與同學一同合作10 個一數，	Ⅴ有實踐行動 能說出哪 2 數合起來是 10，並完成記分板。 Ⅴ有操作 以塑膠花片排列學習單上的數量，並能數	▲有操作 ▲有合作討論 一、教學活動 活動一：(0.5 節) (組間互學：(監控-監控評價二)) 1. 完成組內任務後，相互觀摩其他組的討論內容。 2. 各組推派代表上台發表，說明聆聽發表時，其他組成員進行檢評表的評分。(如右圖) 3. 完成報告後，各組相互給予回饋，可針對優點提出，也可給予改善建議。 活動二：合作無間(二)(0.5 節)	1. 因材網組間組內評分量表  2. 骰子 3. 計分板	2

		的重要性。	對遊戲，延伸教學，與同學一同合作10個一數，了解兩數合起來是10的意義。	了解兩數合起來是10的意義。	一數合起來的數字是多少寫在學習單上。 Ⅶ有具體作品 能完成學習單上的任務表。	1、計分板上一起數數。 2、各組合力算出計分板上分數，並給予自己和他組鼓勵。 3、完成兩數數合起是10。 ▲有操作 ▲有合作討論 ▲有學習方法或策略 二、總結(綜合活動): (1節) 活動一: 教師導學:教師歸納學習目標(調節-反思調節) (1)能理解節點，數與量: 1-n-04-S01 能透過具體物或圖象，解決10以內數的合成、分解問題。 (2)課後評量:教師指派因材網任務，檢視學生課程中學習情形，作為下次課程參考依據。 活動二: 1. 以塑膠花片排列練習 2. 完成學習單上的任務。	4. 因材網指派任務  5. 學習單. 6. 塑膠花片	
--	--	-------	--------------------------------------	----------------	--	---	---	--

								
第 (18) 週 - 第 (19) 週	平面圖形的聯想—腦力激盪	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. 藉由操作圖卡，初步認識物體與常見幾何形體的	1. 藉由操作圖卡，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	☑有操作 能將所看到的圖形正確說出圖名。	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機：(0.5 節) (預習先備概念：請學生運用因材網教學媒體，上網自學，幾何：1-s-02-S01 能辨認、說明與分類簡單的立體形體。) 1. 引進學生舊經驗：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) ▲有操作	1. 因材網  2. 圖形圖卡	2

		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	幾何特徵。 2. 描繪圖形並辨別平面圖形。	2. 透過分組活動，讓學生合作，進行操作描繪圖形並辨別平面圖形，並完成任務。 。	Ⅴ有知識應用 藉由操作圖卡，認識基本平面圖形。	▲有合作討論 ▲有學習方法或策略 二、發展活動 活動一：(0.5 節) 教師導學：(擇策- 先備知識) 1. 教師在登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。 2. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。 3. 開始進行實踐活動。 活動二：組內共學 (監控-監控評價一) 1. 請學生運用因材網，檢視從活動中所學。 2. 老師將針對錯答題型出題，學生再做一次題目審視觀念是否清楚。 3. 教師將學生分組後進行小組作答。 4. 各組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。 5. 各組組間內討論完，老師運用因材網，檢視各小組作答情形。 活動三：腦力激盪 (0.5 節)	3. 因材網學習單  4. 因材網指標練習題型 	
	數學 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	3. 透過分組活動，讓學生進行操作，從操作中收集、分類、記錄，確實認識各種圖形的特徵。	3. 透過分組活動，讓學生進行操作，從操作中收集、分類、記錄，確實認識各種圖形的特徵。	Ⅴ有知識應用 藉由操作圖卡，認識基本平面圖形。 Ⅴ有分享表達 樂於與人合作並說出任務完成的結果。				

		一組圖形可有哪 些不同的分類方 式。	從 操 作 中 收 集、 分 類、 記 錄， 確 實 認 識 各 種 圖 形 的 特 徵。		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。 ▲有操作 ▲有分享 ▲有合作討論 ▲有學習方法或策略 活動四：支援前線(0.5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。	
--	--	-----------------------------------	--	--	---	--

第 (20) 週 - 第 (21) 週	平面圖形的聯想——無巧不成書	數學 s-I-3 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	1. 從操作活動中，觀察並認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	1. 從操作活動中，觀察並認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。	Ⅴ和學習目標相呼應思考並描述生活中的物品與平面圖形的相關性。 Ⅴ有分組合作 樂於與人合作，達成指定題目任務。 Ⅴ有操作 能將所看到的圖形正確排列出圖形。 Ⅴ有實踐行動 能拼湊出七巧板並拼出指定題圖形	▲有操作 ▲有體驗 ▲有合作討論 一、教學活動 活動一： (組間互學：(監控-監控評價二)) 1. 完成組內任務後，相互觀摩其他組的討論內容。 2. 各組推派代表上台發表，說明聆聽發表時，其他組成員進行檢評表的評分。(如右圖) 3. 完成報告後，各組相互給予回饋，可針對優點提出，也可給予改善建議。 活動二：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。 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動)	1. 因材網組間組內評分量表  2. 七巧板 3. 因材網指派任務  4. 學習單	2
--	-----------------------	---	--	---	--	--	---	----------

合作
的重
要
性。

二、總結(綜合活動): (1節)

活動一:

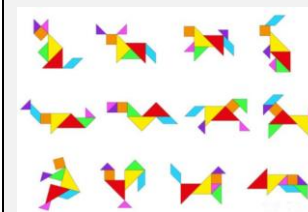
教師導學:教師歸納學習
目標(調節-反思調節)

(1)能理解節點,數與量:
1-n-04-S01 能透過具體
物或圖象,解決 10 以內
數的合成、分解問題。

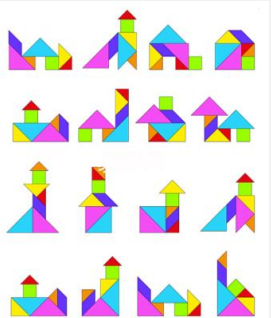
(2)課後評量:教師指派
因材網任務,檢視學生課
程中學習情形,作為下次
課程參考依據。

活動二:

學生將各種認識的圖形
拼在學習單上,進行模板
比對。



(動物造型)

					 (建築物造型)		
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共(0)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： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有-(一般智能資優 0 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 無 特教老師姓名：無 普教老師姓名：楊欣芳						