

三、嘉義縣 月眉 國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	一年級	年級課程主題名稱	數學奠基	課程設計者	低年級教師群	總節數/學期(上/下)	21/上學期
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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	根據學生的學習程度，透過 多元 的學習課程，發現數學的趣味，啟發 創新 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。			
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心 應用 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 互動 ，與團隊成員 合作 之素養。		課程目標	1. 具備基礎的數學能力， 應用 在生活中數學的遊戲。 2. 從 探索 數學的 體驗 活動中，促進數學的多元發展， 實踐 培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過 團隊合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力			

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(7)週	數字好好玩	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 的重要性。 生活 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。	1. 數字 1-9 概念 2. 數字比大小規則 3. 1-9 數目與物品的對應 4. 記錄學習日記	1. 建立 理解 1-9 數值概念，並能進行依數字比大小規則進行比較。 2. 能 熟練 1-9 和 9-1 的 數算 3. 透過一起工作的過程， 合作 完成 1-9 數目與物品的對應(支援前線) 4. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理， 養成 紀錄活動過程和心得分享的習慣。	1. 能流暢數數 1-9 和 9-1 2. 能熟練 1-9 和 9-1 的順序 3. 能比較數字的大小。 4. 能分組完成「支援前線」的活動。 5. 能記錄活動過程心得並分享	活動一:數字接龍 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (學生自學): 1. 製作數字卡 1-9 2. 自己練習排列 1-9 3. 自己排列 9-1 (組內共學): 兩人一組比賽排列 1-9，速度快的人獲勝 (教師導學): 1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記 2. 學生進行學習日記記錄 活動二:數字心臟病 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學):	0-10 數字卡 物品名稱卡 學習日記	7

						<p>1. 三到四人一組</p> <p>2. 一人使用一份 1-9 數字卡，輪流出牌，喊到該數字又是同一數字卡要拍桌子，輸的人收回牌子，牌子先拋出者為勝利者。</p> <p>(教師導學)：</p> <p>1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記</p> <p>2. 學生進行學習日記記錄</p> <p>活動三：數字比大小</p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)：</p> <p>兩人一組，先出牌再猜拳，猜拳贏者決定比大或比小。贏的人獲得數字卡。</p> <p>(教師導學)：</p> <p>1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記</p> <p>2. 學生進行學習日記記錄</p> <p>活動四：支援前線</p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間互學)：</p> <p>1. 製作”物品名稱卡”</p> <p>2. 班級分成 4-6 組</p> <p>3. 老師抽物品名稱卡與數字卡，各組拿出正確數目的東西並點數回答出數量。</p> <p>(學生自學)：</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)：</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
第(8)週 - 第(12)週	加法高手	<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> <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> <p>生活 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>1 合 10 的組合</p> <p>2. 10 以內的加法</p> <p>3. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解合 10 的組合，熟練合 10 的組合計算。</p> <p>2. 理解 10 以內的加法，熟練 10 以內的加法計算。</p> <p>3. 願意參與合 10 的組合和 10 以內的加法的遊戲，並表現好奇與求知</p> <p>4. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理，養成紀錄活動過程和心得分享的習慣</p>	<p>1. 能參與遊戲認識和熟練合 10 的數字</p> <p>2. 能參與遊戲熟練 10 以內的加法</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：記憶大挑戰</p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)：</p> <p>1. 將兩套 0-10 數字卡洗牌後蓋牌排列。</p> <p>2. 兩人輪流，一回翻兩張牌，湊成 10 者獲得數字卡還可以再翻一回。獲牌數最多者為勝利者。</p> <p>3. 學生說明如何獲勝，發現合 10 的組合</p> <p>(教師導學)：</p>	0-10 數字卡 學習日記	5

						<p>老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>活動二:加法猜拳我最行</p> <p>(教師導學):</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩人一組,以一隻手的五根手指頭來猜拳,出拳後,最快數出手指頭數目者獲勝。 2. 進行數回合,選出數數最快的四人來進行決賽。 <p>(組間互學):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 參加決賽四人進行決賽。 2. 由四人分享數數秘訣 <p>(教師導學):</p> <p>老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學):</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
第(13)週 - 第(16)週	小小設計師	<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。</p> <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> <p>生活 4-I-2 使用不同的表徵符號進行表現與分享,感受創作的樂趣。</p> <p>生活 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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 形狀與名稱對應 2. 形狀拼貼 3. 數圖形的個數 4. 記錄學習日記 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用操作遊戲, 認識形狀與名稱對應, 2. 願意參與遊戲活動表現對形狀的概念的興趣數出圖形的個數 3. 使用不同的形狀圖卡拼貼,感受創作的樂趣。 4. 運用學習日記,對活動過程做適切的處理, 養成紀錄活動過程和心得分享的習慣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與遊戲拿出正確形狀圖卡 2. 能數算相同形狀的個數並完成一張拼貼畫 3. 能記錄活動過程心得並分享 	<p>活動一:形狀對應(教師導學)</p> <p>老師說明遊戲規則並進行遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ”老師說”遊戲,老師說:「老師說…」學生根據老師的指令拿出正確的形狀。 2. 老師做課程活動的歸納,並發布拼貼畫製作任務 <p>活動二:拼貼畫(學生自學)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生自行運用形狀圖卡拼貼成一幅畫 2. 圖畫完成畫,為自己的作品命名。 <p>活動三:作品分享(組間互學)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生輪流上台說明自己的畫作 2. 一起數出畫作裡的圖形的個數 <p>活動四:學習日記(組內共學)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 2 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。 	<p>形狀圖卡</p> <p>圖畫紙</p> <p>學習日記</p>	4

第(17)週 - 第(21)週	減法高手	<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> <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> <p>生活 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>1. 10 以內不借位的減法</p> <p>2. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解 10 以內不借位的減法並在遊戲中熟練 10 以內不借位減法</p> <p>2. 願意參與 10 以內不借位的減法的遊戲，表現好奇與求知。</p> <p>3. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理，養成紀錄活動過程和心得分享的習慣</p>	<p>1. 能參與遊戲熟練 10 以內不借位的減法</p> <p>2. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：減法猜拳我最行</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)： 1. 兩人一組，以一隻手的五根手指頭來猜拳，出拳後，最快將兩人的手指頭數目相減 2. 進行數回合，選出數數最快的四人來進行決賽。</p> <p>(組間互學)： 1 參加決賽四人進行決賽。 2. 由四人分享數數秘訣</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>活動二：記憶大考驗</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)： 1. 將兩套 0-10 數字卡洗牌後蓋牌排列。 2. 兩人輪流，一回翻兩張牌，相減是 5 者獲得數字卡還可以再翻一回。獲牌數最多者為勝利者。</p> <p>(組間互學)： 由每組勝利者上台向全班分享獲勝秘訣。</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	0-10 數字卡 學習日記	5
-----------------	------	--	--	--	--	---	------------------	---

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()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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、肢障重度()人(/人數)

※資賦優異學生：無 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：
針對輕度學習遲緩學生詹○愷和陳○維建議如下：1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低 10%。3、安排小老師協助及提醒。

特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：高佳蘭

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學奠基	課程 設計者	低年級教師群	總節數/學期 (上/下)	20/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼 應之說明	根據學生的學習程度，透過 多元 的學習課程，發現數學的趣味，啟發 創新 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。				
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數學、肢體及藝術等符號知能，能以同理心 應用 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 互動 ，與團隊成員 合作 之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力， 應用 在生活中數學的遊戲。 2. 從 探索 數學的 體驗 活動中，促進數學的多元發展， 實踐 培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊 合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力				
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(4) 週	數字 好好 玩	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-1 願意參與 各種學習活動， 表現 好奇與求知探究之心 國語文 6-I-2 透過 閱讀及觀察， 積累 寫作材料 生活 1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、事、物的感受與想法。	1. 1-100 數值概念 2. 1-100 數字的比較大小 3. 1-100 數字的比較大小 4. 1-100 數字的比較大小	1. 理解 1-100 數值概念， 熟練 1-100 數值。 2. 理解 1-100 數字的比較數值概念， 熟練 1-100 數字的比較大小 3. 願意參與 1-100 數值數學遊戲， 表現 好奇與求知探究之心 4. 透過 觀察紀錄遊戲活動， 積累 數學寫作材料。 探索並分享 自己在數學遊戲中的感受與想法	1. 參與遊戲，流暢數出 1-100 的順序 2. 參與 1-100 數字比大小遊戲並熟練 3. 分組完成 1-100 「通關密語」的活動。 4. 能記錄活動過程心得並分享。	活動一:百感交集 (學生自學): 學生自行進行 100 以內唱數練習 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學): 1. 兩人練習 100 以內唱數 2. 四人一組分成兩隊，由兩人先進行唱數對抗，一次依序唱數 2-5 個數字，最後唱數到 100 的隊伍扣一分，進行四輪，分數最高者的隊伍獲勝。 (學生自學): 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 活動二:數字比大小 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學):	0-100 的百數表 數字卡 學習日記	4

					<p>1. 四人一組，先由兩人進行遊戲，另兩人當裁判，之後輪流進行遊戲共 4 輪。</p> <p>2. 參加遊戲兩人分別出兩張數字卡再猜拳，猜拳贏者決定比大或比小。贏的人獲得數字卡。進行 5 次。</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>活動三:通關密碼</p> <p>(教師導學):</p> <p>1. 老師說明遊戲規則，老師在 1-100 內寫一個數字當密碼</p> <p>2. 分組猜數字，1-100 一次猜一個數字，老師再告知密碼的範圍，各組在範圍內猜數字，猜中密碼即獲勝。</p> <p>(組間互學):</p> <p>遊戲進行結束，組別討論獲勝或失敗原因，並進行口頭分享。</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學):</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>錢幣 好好 玩</p>	<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。 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 國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料 生活 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. 各種錢幣的認識 2. 錢幣的數算 3. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解認識各種錢幣，熟練錢幣的數算 2. 願意參與數學遊戲活動表現對錢幣的好奇與求知。 3. 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享自己在數學遊戲中的感受與想法</p>	<p>1. 參與遊戲認識 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣幣值 2. 參與遊戲使用錢幣並進行數算 3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：錢幣抽抽樂 (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學) 1. 將 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣準備好。 2. 兩人輪流用手抽錢幣，最快算出正確數目者為勝利者。 (組間互學)： 1. 分組討論獲勝時如何計算錢幣策略。 2. 分組進行分享討論內容 (學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 活動二：買東西 (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (學生自學)： 1. 黑板上有各種物件和價格，請學生利用錢幣附件排出正確的數目，答對一次得一分。 2. 最後統計每個人的得分。 3. 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 (組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	<p>1 元、5 元、10 元、50 元錢幣 物品卡 計分海報 學習日記</p>	<p>4</p>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>算術 高手</p>	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。 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 國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料 生活 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. 20 以內進位加法 2. 20 以內退位減法 3. 記錄學習日記</p>	<p>1. 認識 20 以內進位加法 2. 認識 20 以內退位減法 3. 願意參與數學遊戲活動表現對 20 以內加減法的好奇與求知。 4. 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享自己在數學遊戲中的感受與想法</p>	<p>1. 參與遊戲認識 20 以內進位加法 2. 參與遊戲認識 20 以內退位減法 3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：加法高手 (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組間共學)： 1. 老師抽 2-20 的一張數字卡 2. 各組有 4 種花色 1-10 的撲克牌，各組依據老師的數字，排出各種方式(兩個數字相加後的答案是該數字)。 3. 分組分享自己組排出的方式 (教師導學)： 老師做課程活動的歸納 (學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 活動二：減法高手 (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組間共學)： 1. 老師抽 1-9 的一張數字卡</p>	<p>0-20 的數字卡 4 種花色 1-10 的撲克牌 學習日記</p>	<p>4</p>

						<p>2. 各組有 4 種花色 1-10 的撲克牌，各組依據老師的數字，排出各種方式(兩個數字相減後的答案是該數字)。</p> <p>3. 分組分享自己組排出的方式</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
第(13)週 - 第(16)週	積木好好玩	<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。</p> <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> <p>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 積木的排列 積木的比較長短 積木的堆疊 記錄學習日記 	<ol style="list-style-type: none"> 從操作積木的排列活動遊戲，認識積木的比較長短。 願意參與數學遊戲活動表現對積木的堆疊的好奇與求知 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享自己在數學遊戲中的感受與想法 	<ol style="list-style-type: none"> 參與遊戲操作積木的排列，比較積木長短 參與遊戲完成積木排出圖片的圖形 能記錄活動過程心得並分享 	<p>活動一：說長道短</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間共學)： 1. 各組猜拳，贏的可以選白色或橘色積木輪流排列，猜拳數回合後，計算累積的長度。 2. 兩組代表猜拳贏者，抽”比長”或”比短”，符合的組別可以得一分，計算累積的分數。</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>活動二：堆積木</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選圖卡。 2. 學生依照圖卡，用白色積木堆疊出一樣的圖形。</p> <p>(組間互學)： 1. 學生分組後抽選圖卡。 2. 各組依照圖卡，用白色積木堆疊出一樣的圖形 3. 依快慢順序、正確度給分</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	白色和橘色積木 學習日記	

第(17)週 - 第(20)週	算術 高手	<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> <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> <p>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料</p> <p>生活 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. 20 以內進位加法</p> <p>2. 20 以內退位減法</p> <p>3. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解 20 以內進位加法，熟練 20 以內進位加法。</p> <p>2. 理解 20 以內退位減法熟練 20 以內退位減法</p> <p>3. 願意參與數學遊戲活動，表現對 20 以內計算的好奇與求知。</p> <p>4. 藉由透過觀察遊戲活動，積累寫作材料，學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>	<p>1. 參與遊戲熟練 20 以內進位加法</p> <p>2. 參與遊戲熟練 20 以內退位減法。</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：加法高手</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選加法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)： 1. 學生分組後互相批改同學作答 2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)： 分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>活動二：減法高手</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選減法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)： 1. 學生分組後互相批改同學作答 2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)： 分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	小白板 白板筆 學習日記	4
-----------------------	----------	---	--	---	---	---	--------------------	---

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()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(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、肢障重度()人(/人數)

※資賦優異學生：無 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：
針對輕度學習遲緩學生詹○愷和陳○維建議如下：1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低 10%。3、安排小老師協助及提醒。

特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：高佳蘭

