

嘉義縣 月眉 國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	一年級	課程設計者	低年學群	教學總節數 / 學期	21 節 上學期
年級 課程主題名稱	數學奠基		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	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。	
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備基礎的數學能力，發展對數學的興趣。 2. 從數學的探索與體驗活動中，促進數學的多元發展，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	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(8)週	數字好好玩	活動一:數字接龍 1. 製作數字卡 1-9 2. 自己練習排列 1-9 3. 自己排列 9-1 4. 兩人一組比賽排列 1-9 (速度快的人獲勝)	數學	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。	1. 數字卡 1-9 2. 數字比大小 3. 數目與物品的對應 4. 學習日記	1. 建立 理解 1-9 數值概念，並能進行數字的大小 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 「支援前線」 4. 透過學習日記 紀錄 活動的過程和心得	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 活動心得。 6. 能 認真參與 活動。	0-10 數字卡 物品卡	8
		活動二:數字心臟病 四人一組，兩人一隊，一對使用一份 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。 活動三:數字比大小 1. 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。 活動四:支援前線 1. 製作”物品卡” 2. 班級分成 4-6 組 3. 老師抽物品卡與數字卡，最快拿出正確數目的東西獲勝。 活動五:學習日記 記錄「支援前線」活動過程與心得，並和他人分享	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。 7-I-5 透過 一起工作的過程，感受 合作 的重要性。					

第(9)週 - 第(13)週	加法 高手	<p>活動一:記憶大挑戰</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>	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. 數字卡</p> <p>2. 合 10 的數字</p> <p>3. 10 以內的加法</p> <p>4. 學習日記</p>	<p>1. 用數字卡結合遊戲，設計唱數和數字加減的活動，提升學習興趣。</p> <p>2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>	<p>1. 能認識合 10 的數字</p> <p>2. 能熟練合 10 的數字</p> <p>3. 熟練 10 以內的加法</p> <p>4. 能記錄活動心得。</p> <p>5. 能認真參與活動。</p>	0-10 數字卡	5
		<p>活動二:加法猜拳我最行</p> <p>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。</p> <p>2. 進行數回合後，選出數數最快的四人來進行決賽。</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。					
第(14)週 - 小小設計師	小小設計師	<p>活動一:形狀對應</p> <p>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。</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>1. 形狀與名稱對應</p> <p>2. 拼貼畫</p> <p>3. 圖形的個數</p> <p>4. 學習日記</p>	<p>1. 利用遊戲，設計認識形狀的活動，提升學習興趣。</p> <p>2. 透過遊戲活動建立對形狀的概念</p>	<p>1. 能認識形狀的名稱</p> <p>2. 能數算相同形狀的個數</p> <p>3. 能完成拼貼畫</p>	形狀圖卡 圖畫紙	4
		<p>活動二:拼貼畫</p>							

第 (17) 週	1. 利用形狀圖卡拼貼成一幅畫 2. 圖畫完成畫，學生輪流上台說明自己的畫作 3. 數出畫作裡的圖形的個數 活動三:學習日記 記錄活動過程與心得，並和他人分享	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。 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。		3. 使用不同的形狀圖卡，感受創作的樂趣。			
第 (18) 週 - 第 (21) 週	減法 高手 活動一：減法猜拳我最行 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. 進行數回合後，選出數數最快的四人來進行決賽。 活動二：記憶大考驗 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。 活動三:學習日記 記錄活動過程與心得，並和他人分享	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. 數字卡 2. 不借位的加法 3. 學習日記	1. 用數字卡結合遊戲，設計數字加減的活動，提升學習興趣。 2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。 3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。	1. 熟練 10 以內不借位的減法 2. 能記錄活動心得。 3. 能認真參與活動。	0-10 數字卡	4
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)							

<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</p> <p><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)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：張宏竹 普教老師簽名：孫秀芳</p>

*各校可視需求自行增減表格

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。

嘉義縣 月眉 國小 109 學年度**彈性學習課程**(校訂課程)教學內容規劃表

年級	一年級	課程設計者	低年學群	教學總節數 / 學期	20 節 下學期
年級 課程主題名稱	數學奠基		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	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。	
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， 發展 對數學的興趣。 2. 從數學的 探索與體驗 活動中， 促進 數學的多元發展， 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	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	數字好好玩	活動一:百感交集 1. 全班 100 以內唱數練習 2. 兩人練習唱數 3. 分組對抗，一次依序唱數 2-5 個數字，最後唱數到 100 的組別為輸一分 4. 分數最高者獲勝	數學	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。	1. 數字卡 2. 1-100 的順序 3. 數字的比較大小 4. 學習日記	1. 建立 理解 1-100 數值概念，並能進行數字的比較。 2. 能 熟練 1-100 的 數算 3. 願意參與合作完成 「通關密語」表現好奇與 求知探究 之心 4. 透過 觀察 紀錄活動， 積累 學習日記寫作材料。	1. 能流暢數 1-100 2. 能 熟練 1-100 的順序 3. 能 比較 數字的大小。 4. 能 分組完成 「通關密語」的活動。 5. 能 記錄 活動心得。 6. 能 認真參與 活動。	0-100 的百數表 數字卡	4
		活動二:數字比大小 1. 兩人一組，先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。	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					
		活動三:通關密碼 1. 關主在 1-100 內寫一個數字當密碼 2. 分組猜數字，1-100 一次猜一個數字，關主再告知密碼的範圍，各組在範圍內猜數字，猜中密碼即獲勝。	國語	6-I-2 透過 閱讀及 觀察 ， 積累 寫作材料					
		活動四:學習日記 記錄活動過程與心得，並和他人分享							

第 (5) 週 - 第(8) 週	錢幣 好好 玩	<p>活動一：錢幣抽抽樂</p> <p>1. 將 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣準備好。</p> <p>2. 兩人輪流用手抽錢幣，最快算出正確數目者為勝利者。</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. 各種錢幣</p> <p>2. 錢幣的數算</p> <p>3. 學習日記</p>	<p>1. 利用操作錢幣的遊戲，設計唱數和錢幣數算的活動，提升學習興趣。</p> <p>2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力，透過觀察遊戲活動，積累寫作材料</p>	<p>1. 能認識 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣幣值</p> <p>2. 能使用錢幣並進行數算</p> <p>3. 能記錄活動心得。</p> <p>4. 能認真參與活動。</p>	<p>1 元、5 元、10 元、50 元錢幣 物品卡 計分海報</p>	4
		<p>活動二：買東西</p> <p>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。</p> <p>2. 最後統計每個人的得分。</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>活動三：學習日記</p> <p>記錄活動過程與心得，並和他人分享</p>	國語	6-I-2 透過 閱讀及 觀察 ， 積累 寫作材料					
第(9) 週 - 第(12) 週	算術 高手	<p>活動一：加法高手</p> <p>1. 老師抽 2-20 的一張數字卡</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(兩個數字相加後的答案是該數字)。</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。 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	<p>1. 數字卡</p> <p>2. 20 以內進位加法和退位減法</p> <p>3. 學習日記</p>	<p>1. 用數字卡結合遊戲，設計唱數和數字加減的活動，提升學習興趣。</p> <p>2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3. 透過觀察遊戲活動積累寫作材料，提升學生專注力和反應力。</p>	<p>1. 能學會 20 以內進位加法和退位減法</p> <p>2. 能記錄活動心得。</p> <p>3. 能認真參與活動。</p>	<p>0-20 的數字卡 4 種花色 1-10 的撲克牌</p>	4
		<p>活動二：減法高手</p> <p>1. 老師抽 1-9 的一張數字卡</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，</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>排出各種方式(兩個數字相減後的答案是該數字)。</p> <p>活動三:學習日記 記錄活動過程與心得，並和他人分享</p>	國語	6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料					
第(13)週 - 第(16)週	積木好好玩	<p>活動一：說長道短 1. 各組猜拳，贏的可以選白色或橘色積木輪流排列 2. 兩組代表猜拳贏者，抽”比長”或”比短”，數回合後，計算累積的分數。</p> <p>活動二：堆積木 1. 老師顯示圖卡。 2. 學生依照圖卡，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>活動三:學習日記 記錄活動過程與心得，並和他人分享</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。	<ol style="list-style-type: none"> 積木的排列 積木的比較長短 積木的堆疊 學習日記 	<ol style="list-style-type: none"> 用積木結合遊戲，設計唱數和數字加減的活動，提升學習興趣。 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 能使用積木排列長度，比較長短 能使用積木排出圖片的圖形 能記錄活動心得。 能認真參與活動。 	白色和橘色積木	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。						
		國語	6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料						
第(17)週 - 第(20)週	算術高手	<p>活動一：加法高手 1. 老師出加法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>活動二：減法高手 1. 老師出減法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>活動三:學習日記</p>	數學	<p>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>r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 20 以內進位加法和退位減法 學習日記 	<ol style="list-style-type: none"> 用數字卡結合遊戲，設計唱數和數字加減的活動，提升學習興趣。 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。 藉由透過觀察遊戲活動，積累寫作材料，學習 	<ol style="list-style-type: none"> 能學會 20 以內的加法和減法 能記錄活動心得。 能認真參與活動。 	小白板 白板筆	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。								

	記錄活動過程與心得，並和他人分享		心。		策略運用，提升學生專注力和反應力。		
		國語	6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料				
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	※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) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.						
	特教老師簽名：張宏竹						
	普教老師簽名：孫秀芳						

*各校可視需求自行增減表格

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。

