

嘉義縣大鄉國小 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	蔡幸玲		教學總節數 /學期(上/下)	20 (上學期)
年級 課程主題 名稱	數學好好玩		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	健康、快樂、創意、大鄉		與學校願 景呼應之 說明	<p>一、本課程以一年級數學教學內容為基礎，讓學生認識數學的實用性與趣味性。</p> <p>二、本課程以趣味的數學遊戲與活動進行教學，引發學生對數學的興趣，並應用在生活中。</p> <p>三、本課程旨在提升學生對數學之學習動機，進而奠定其數學基礎。</p>		
核心 素養	<p>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。</p> <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>		課程 目標	<p>一、應用一年級數學教材內容為基礎，並探索數學的趣味性。</p> <p>二、透過多元實作遊戲活動，體驗並運用數表達大小、順序、位置、長短。</p> <p>三、培養學生具備探索數學問題能力，並實踐處理時間、日期等日常生活問題。</p> <p>四、具有生活所需的基礎數理等符號知能與人進行溝通。</p>		

教學進度	單元名稱	教學重點 (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(5)週	動手動腳玩數字	<p>活動一：數數看(1節)</p> <p>1. 複習 1-10 的數字，拿出數字卡帶領學生從唸 1 讀到 10。</p> <p>2. 將數字卡的順序顛倒，隨機翻牌問學生數字，加強對數字的印象。</p> <p>3. 拿出蝴蝶圖片，藉由一隻隻的蝴蝶圖片配合數字卡點算數量。</p> <p>4. 將數字不按照順序排列，讓學生按照數字排出數量。</p> <p>5. 練習 1-10 與 10-1 數數。</p>	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. 解說數數看遊戲內容。	1. 透過圖卡理解並認識 1-10 的數。	1. 能了解 1-10 的數量並進行與數量相關的遊戲。	1. 蝴蝶圖卡(1-10) 2. 玩具槌 3. 骰子	5
		<p>活動二：耳聰目明打蟑螂(1節)</p> <p>1. 利用蝴蝶數量圖卡-進行「我來說，你來找」的遊戲，聽到老師說出的蝴蝶數目，找到與老師說的數字相同的蝴蝶數量，拿大拖鞋拍打。</p> <p>2. 每次找 3-4 位學生出來進行遊戲，老師發號口令，蝴蝶有 3 隻」在場的學生搶拍及唸出有「3 隻蝴蝶」的圖片。</p> <p>3. 可換學生發號施令，讓每位學生都有上台玩的機會。</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。	2. 解說耳聰目明抓蝴蝶遊戲內容。	2. 透過遊戲了解數與量的配對。	2. 在遊戲過程中，能遵守規定，順利進行活動。		

活動三：數數遊戲(3節)

1. 葉子點點名：

老師說一個數字如：(8)，請學生幫忙撿起樹上掉下來的落葉(8)片，給老師檢查時，可請學生數一遍葉子的數量，或是老師隨意撿拾落葉，請學生點算數量。

2. 骰子丟丟樂：

利用骰子，學生丟骰子，數出自己丟出的數，再拿數字圖卡與其對應。

3. 數字對對碰：

運用習作附件數量卡片與數字卡，老師發給學生，請學生數數手上的圖卡數量，當老師手上拿著數字卡7時(念數字7時)，拿到圖卡數量是7的學生就將圖卡跟老師的字卡對對碰，可換學生當發號施令的人，也可改成進行分組活動。

教學進度	單元名稱	教學重點 (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 (6) 週 - 第 (10) 週	我是第幾個	<p>活動一：繪本欣賞(2節)</p> <p>1. 進行十二生肖的故事繪本欣賞。</p> <p>2. 教師與學生觀察及討論繪本中的動物圖片。</p> <p>3. 藉由繪本故事讓學生具備序數的概念，動物過河到達對岸的順序。</p> <p>活動二：做一做、排一排(3節)</p> <p>1. 請學生分組製作12個動物頭套(全班12個)。</p> <p>2. 輪流玩遊戲，拿到哪個頭套就要依照12生肖順序排出來。</p> <p>3. 依照老師指令，排出順序，例如：老虎前面兩個是馬。最後再排成一序列，每種動物會有新的序數。</p> <p>4. 加入從左邊數起與右邊數起的概念。</p> <p>5. 將遊戲與學生生活做結合，加以變化。</p> <p>活動一：繪本欣賞(2節)</p> <p>1. 進行十二生肖的故事繪本</p>	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。	<p>1. 說十二生肖故事並將故事與序數連結。</p> <p>2. 序數遊戲與實作解說。</p>	<p>1. 理解12以內的序數，做為序數概念的基礎。</p> <p>2. 能應用序數於日常生活中。</p> <p>3. 利用各種素材進行十二生肖頭套創作。</p>	<p>1. 能理解十二生肖故事內容。</p> <p>2. 能了解序數的概念並進行與序數相關的排列與遊戲。</p> <p>3. 能在序列中說出自己與他人的序數。</p>	十二生肖故事繪本	5
		生活	4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。	印製圖案版製作動物頭套					

欣賞。

2. 教師與學生觀察及討論繪本中的動物圖片。

3. 藉由繪本故事讓學生具備序數的概念，動物過河到達對岸的順序。

活動二：做一做、排一排

(3 節)

1. 請學生分組製作 12 個動物頭套(全班 12 個)。

2. 輪流玩遊戲，拿到哪個頭套就要依照 12 生肖順序排出來。

3. 依照老師指令，排出順序，例如：老虎前面兩個是馬。最後再排成一序列，每種動物會有新的序數。

4. 加入從左邊數起與右邊數起的概念。

5. 將遊戲與學生生活做結合，加以變化。

教學進度	單元名稱	教學重點 (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 (11) 週 - 第 (15) 週	形狀 王國	<p>活動一：神秘箱(2節)</p> <p>1. 在神秘箱中擺放各式與形狀相關的物品、積木。</p> <p>2. 請學生拿出一樣物品，說出物品的形狀名稱。</p> <p>3. 老師指定形狀，請學生拿出再說出形狀名稱。</p> <p>4. 讓學生將拿出的積木，按照自己的方式做分類遊戲。(顏色、角、滾...等)</p> <p>5. 請學生將物品的形狀，描在紙上，在剪下來，進行形狀分類。</p> <p>活動二：拼拼湊湊(1節)</p> <p>1. 運用數學習作附件幾何圖形(正方形、長方形、圓形、三角形)。</p> <p>2. 提示形狀組合的變化。</p> <p>3. 指定排出簡單圖形。</p> <p>4. 自己排出創意圖形。</p> <p>活動三：變化七巧板(2節)</p> <p>1. 利用繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」介紹七巧板。</p> <p>2. 讓學生嘗試拼七巧板。</p> <p>3. 讓學生嘗試用七巧板來組合創意圖形。</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. 解說神秘箱活動內容。	1. 能透過操作認識形狀的特徵與名稱。	1. 能了解神秘箱遊戲流程，並進行。	1. 不透明紙箱	5
		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。	2. 解說拼拼湊湊活動內容。	2. 能描繪簡單的形狀並進行分類。	2. 能了解拼拼湊湊遊戲流程，並進行。	2. 不同形狀積木		

3. 繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」

4. 能了解變化七巧板遊戲流程，並進行。

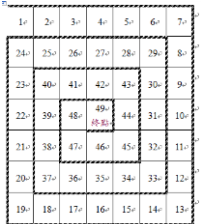
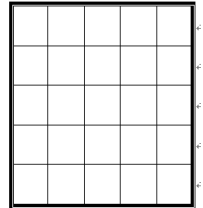
教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第 (16) 週 - 第 (20) 週	我愛 時鐘	<p>活動一：我會做時鐘(2節)</p> <p>1. 請學生畫時鐘，給予圓形物體，描繪時鐘外框，找出上下左右定位數字，在完成鐘面數字。</p> <p>2. 指針部分，鐘面先打洞再加上長針與短針。</p> <p>3. 為自己的時鐘加上色彩以及外框。</p> <p>活動二：我會轉時鐘(1節)</p> <p>1. 學生用小時鐘教具，轉出指定整點、半點時間。</p> <p>2. 分組進行，請一位學生出題，各自轉出指定時間，在一起討論，誰的對誰的錯。</p> <p>活動三：時間先後(2節)</p> <p>1. 請各組學生轉出不同的整點或半點時間，再依序排出時間之先後，每組輪流進行。</p> <p>2. 步驟與上面相同，當老師加上「上午」、「下午」，再排出時間先後。</p> <p>3. 書寫時間學習單。</p>	數學	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	<p>1. 解說我會做時鐘活動內容。</p> <p>2. 解說我會轉時鐘活動內容。</p> <p>3. 解說時間先後活動內容。</p> <p>4. 設計時間學習單並進行解說。</p>	<p>1. 能製作時鐘，並感受創作的樂趣。</p> <p>2. 能認識時刻與時間，並用時間單位表示。</p> <p>3. 能正確轉出指定的時間。</p>	<p>1. 能理解我會做時鐘活動並進行。</p> <p>2. 能理解我會轉時鐘活動並進行。</p> <p>3. 能理解時間先後活動並進行。</p> <p>4. 能完成時間學習單。</p>	<p>1. 圖畫紙</p> <p>2. 教具鐘</p> <p>3. 彩色筆</p>	5
		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。						
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)							

教學進度	單元名稱	教學重點 (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
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)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：蔡幸玲</p>								

嘉義縣大鄉國小 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	蔡幸玲		教學總節數 /學期(上/下)	20/ (下學期)
年級 課程主題 名稱	數學好好玩		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	健康、快樂、創意、大鄉		與學校願 景呼應之 說明	一、本課程以一年級數學教學內容為基礎，讓學生認識數學的實用性與趣味性。 二、本課程以趣味的數學遊戲與活動進行教學，引發學生對數學的興趣，並應用在生活中。 三、本課程旨在提升學生對數學之學習動機，進而奠定其數學基礎。		
核心 素養	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-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。		課程 目標	一、應用一年級數學教材內容為基礎，並探索數學的趣味性。 二、透過多元實作遊戲活動，體驗並運用數表達大小、順序、位置、長短。 三、培養學生具備探索數學問題能力，並實踐處理時間、日期等日常生活問題。 四、具有生活所需的基礎數理等符號知能與人進行溝通。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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(5)週	我會量一量	<p>活動一：用眼睛比長短(1節)</p> <p>1. 分組進行活動，提供長度懸殊的情境圖片讓學生透過感官做直觀比較，並寫出原因？</p> <p>2. 上台發表討論結果。</p> <p>3. 教師進行統整。</p> <p>活動二：比較直線與曲線(1節)</p> <p>1. 認識直線與曲線。</p> <p>2. 分組進行活動，提供直線與曲線的情境圖片讓學生透過感官做直觀比較，並寫出原因？</p> <p>3. 上台發表討論結果。</p> <p>4. 教師進行統整。</p> <p>活動三：我會測量(3節)</p> <p>1. 實地測量：用手的一扠、腳掌長度，進行實地測量，並記錄在學習單中。</p> <p>2. 了解測量的次數越多，代表自己的度量工具越短，反之亦然。</p> <p>3. 分組討論：還能用什麼物品測量，在記錄下來，再報告結果。</p> <p>4. 完成我會量一量學習單。</p> <p>5. 教師進行批改與統整說明。</p>	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. 解說用眼睛比長短活動內容。	1. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的長短。	1. 能了解用眼睛比長短活動內容，並進行。	1. 塑膠繩	5
		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。	2. 解說比較直線與曲線活動內容。	2. 能理解長度單位，並透過感官活動進行實測比較具體物的長短。	2. 能了解比較直線與曲線活動內容，並進行。			

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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(6)週 - 第(11)週	加減小高手	<p>活動一：打擂台(1節)</p> <p>1. 二人一組面對面玩數字猜拳，每人每次伸出雙手，以伸出手指表示0-10的數字。</p> <p>2. 每次出拳時兩人先各猜一個20以內的數字，在點算兩人所出手指數的和，猜對的人就獲勝。若兩人猜的數字都不對時，再繼續出拳，直到有人獲勝。</p> <p>3. 先由一人擔任擂台主，輸了就走下台，贏了繼續挑戰。</p> <p>4. 擂台主連勝三次就可榮登拳王寶座，全班可產生多位拳王。</p> <p>活動二：誰先到(1節)</p> <p>1. 老師在黑板上畫上遊戲用的格子。</p> <p>2. 老師將全班分兩組。</p> <p>3. 老師將全班依序編號。</p> <p>4. 兩組輪流抽『加減算式卡』，抽到後說出答案，答對即可走算式卡上答對的步數，答錯留在原地不動。</p> <p>5. 答對的牌需放一邊。</p> <p>6. 先走到終點的那一隊獲</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. 打擂台遊戲內容與方式解說。</p> <p>2. 誰先到遊戲內容與方式解說。</p>  <p>3. 誰先到遊戲內容與方式解說。</p> 	<p>1. 能理解20以內的加減法意義，熟練基本運算。</p> <p>2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。</p>	<p>1. 能了解打擂台遊戲流程，並進行。</p> <p>2. 能了解誰先到遊戲流程，並進行。</p> <p>3. 能了解加減遊戲流程，並進行。</p>	遊戲圖卡	6

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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
		<p>勝。</p> <p>活動三：加加減減(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師在黑板上畫上格子，任意填上 0-18 的數字。 2. 老師將全班分兩組。 3. 老師將全班依序編號。 4. 第一組第一位出來擲三個骰子。 5. 將三個骰子的點數任意相加，相減或相加混合。 6. 把答案相同的數塗上顏色。 7. 最先塗成一直線 (縱、橫、斜均可) 者獲勝。 <p>(活動一、二、三共三節，第 4-6 節再將活動流程再實施一次。)</p>							
<p>第 (12) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>購物小高手</p>	<p>活動一：鈔票先生的旅行(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 說「鈔票先生的旅行」繪本。 2. 進行故事討論與發表，在我們的日常生活中，什麼時候要用到錢？家裡用的錢從哪裡來？ 3. 提醒學生父母賺錢辛苦，賺的錢又有限，灌輸學生節約用錢的觀念。 <p>活動二：錢幣家族(2節)</p>	<p>數學</p>	<p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說「鈔票先生的旅行」繪本內容。 2. 解說錢幣家族活動內容。 3. 錢幣家族學習單。 4. 說明購物高手內容。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解 1 元、5 元、10 元和 50 元的錢幣及幣值關係。 2. 能計數及使用總數為 100 以內的混合錢幣，並能比較幣值的大小。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能理解「鈔票先生的旅行」繪本內容。 2. 能了解節約用錢的觀念。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 鈔票先生的旅行、錢幣的故事 - 圖文出版社 2. 玩具錢幣 	<p>5</p>

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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
		<p>1. 播放『錢幣的故事』。</p> <p>2. 發表與討論：請小學生想一想，很久以前，還沒有「錢」的時候，大家是怎樣得到自己想要的東西？會發生哪些不方便的事呢？。</p> <p>3. 觀察錢幣，依序請學生拿出1元、5元、10元、50元錢幣，並問學生觀察到什麼？</p> <p>4. 進行換錢活動，例：5元、10元、50元各能換成幾個1元？10元能換成幾個5元…等。</p> <p>5. 書寫錢幣家族學習單。</p> <p>活動三：購物高手(2節)</p> <p>1. 分組進行衛教室中易取得的商品進行標價。</p> <p>2. 每組輪流當老闆，其他組當顧客。</p> <p>3. 每人運用數學附件紙幣100元進行購物活動。</p> <p>4. 活動後，再算出自己花了多少元？買了那些物品？剩下多少元？</p>	生活	3-I-2 體認探究事 理有各種方法，並且樂於應用。		<p>3. 能應用100以內的錢幣進行買賣活動。</p> <p>4. 體認探究事物有很多方法，並樂於學習。</p>	<p>3. 能認識1元、5元、10元和50元的錢幣並進行換錢活動。</p> <p>4. 能完成錢幣家族學習單。</p> <p>5. 能進行購物活動，正確算出花掉與剩下的錢</p>		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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(17)週 - 第(20)週	直式樂園	<p>活動一：被蟲吃掉的加法直式(1節)</p> <p>1. 兩人一組，分別在自己的白板上寫出加法直式。</p> <p>2. 在被加數、加數、和中選兩個數，各擦掉一個數字，並畫上□。</p> <p>3. 交換白板，請對方找出被擦掉的數字是多少？</p> <p>活動二：被蟲吃掉的減法直式(1節)</p> <p>1. 兩人一組，分別在自己的白板上寫出減法直式(不退位)。</p> <p>2. 在被減數、減數、差中選兩個數，各擦掉一個數字，並畫上□。</p> <p>3. 交換白板，請對方找出被擦掉的數字是多少？</p> <p>(活動一、二共兩節，第3-4節再將活動流程再實施一次。)</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。	1. 講解被蟲吃掉的加法直式活動內容。 2. 講解被蟲吃掉的減法直式活動內容。	1. 能理解兩位數的直式加減法意義(和不超過100,減法不含退位算法),熟練基本運算。 2. 能參與遊戲活動,表現積極求知與學習心。	1. 能理解並進行被蟲吃掉的加法直式活動並正確作答。 2. 能理解並進行被蟲吃掉的減法直式活動並正確作答。	小白板、彩色筆	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)							
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)							

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域	(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
	<p>特教需求學生</p> <p>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>							

特教老師簽名：

普教老師簽名：蔡幸玲