

嘉義縣灣潭國小 109 學年度第 1 學期彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表~數學

年級	一年級	課程設計者	何貞宜		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	Global 國際觀 Reading 愛閱讀 Excellent 卓越化 Artistic 涵藝術 Talented 養才華		與學校願 景呼應之 說明	一、透過數學繪本，擴展抽象的數學概念，提升解題的自信心。 二、藉由故事脈絡及圖片呈現，學童感受到數學真實存在生活裡。 三、藉由數學繪本，提供數學的思維和視野，培養學童的數學素養。		
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，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 探索實果遊戲、數字遊戲、七巧板大拼排，體驗與實踐日常生活問題。 2. 透過數學繪本，了解基礎數理，將其應用在生活與人際溝通。 3. 在進行遊戲過程中，樂於與人互動，並具備與團隊成員合作之素養。		

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(6)週	數學繪本 ~ 以 《102隻小田鼠》 為例子	<p>活動一：數數</p> <p>小田鼠的家族共有 102 隻，剛好做為數數的練習。</p> <p>活動二：分類與辨識。</p> <p>一百隻小田鼠的穿著各有差異，名字也有規則可循，可以作為分類、辨識的數學遊戲。</p> <p>活動三：大、中、小與「零」的概念。</p> <p>看圖學習具象認知；塗完了 102 片麵包後，果醬用完了，玻璃罐空空的。這是「零」的概念。</p> <p>活動四：等分概念、減法（少一個）的概念。</p> <p>1. 在插圖中，有一桌少了一隻小田鼠，哪一桌呢？</p> <p>2. 少的那一桌剩下幾隻小田鼠？</p>	數學	<p>n-I-1</p> <p>理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>n-I-3</p> <p>應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>	數學繪本	透過「102隻小田鼠」的分類與辨識，能執行基本的算術操作，並在日常生活中，能用數學表述與解決問題。。	<ol style="list-style-type: none"> 能分類與辨識 50 % 以上的小田鼠。 瞭解「零」的概念。 瞭解等分、減法的概念。 	投影機、電腦、圖書繪本。	6 節
第(7)週 - 第(13)週	數字變變變	<p>活動一：遊戲規則說明</p> <p>1. 每一組都有 0-9 等數字卡，共 10 張。</p> <p>2. 一次用 2 張數字卡排數字，用過的數字卡不能再用。</p>	數學	<p>n-I-9</p> <p>認識時刻與時間常用單位。</p> <p>r-I-2</p> <p>認識加法和乘法的</p>	數字變變變	透過基本的算術操作，了解數字的變化，應用在日常生活中解決問題。	能與同學依遊戲規則進行遊戲。		7 節

週		<p>3. 每一回合有 2 次比賽機會。</p> <p>活動二：實際遊戲：</p> <p>第一回合：誰比大，誰比大。</p> <p>第二回合：誰比大，誰比小。</p> <p>第三回合：小組猜拳，決定比大比小。</p>		<p>運算規律。</p> <p>s-I-1</p> <p>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>投影機、電腦、圖書繪本。</p>	
<p>第 (14) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>數字朋友 ~ 30 以內的分合</p>	<p>活動一：二人一組，每人拿出自己的 11 張數學卡，面向下混合。</p> <p>活動二：接著一人分三張，第一個從小組長開始，輪流出牌放在中間，第二個出牌時，要把自己牌上的數字和前一位的累加上去，第三位一樣是累加前二位。數字總和如果恰好等於 30，出牌者可拿走中間累積的牌當分數牌放自己一旁。如果超過 30，則是出牌者前一位小朋友拿走所有中間累積的牌。</p> <p>活動三：有三張王牌數字：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 數字 0，表示中間牌累加一律歸零 • 數字 5，表示數字總和可加減 5 • 數字 10，表示數字總和變成零，直接可拿走中間累積的牌。 <p>活動四：最後算分數，一張一分。</p>	<p>數學</p>	<p>r-I-2</p> <p>認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>n-I-5</p> <p>在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</p> <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>數學卡</p>	<p>1. 辨認數學卡，進行基本加減法~合 30 與拆 30 的練習。</p> <p>2. 願意與同學依遊戲規則進行遊戲，並表現好奇與求知探究之心。。</p>	<p>能算出 30 的拆合。</p>	<p>投影機、電腦、圖書繪本。</p>	<p>7 節</p>

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)

嘉義縣灣潭國小 109 學年度第 2 學期彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表~數學

年級	一年級	課程設計者	何貞宜		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	Global 國際觀 Reading 愛閱讀 Excellent 卓越化 Artistic 涵藝術 Talented 養才華		與學校願 景呼應之 說明	一、透過數學繪本，擴展抽象的數學概念，提升解題的自信心。 二、藉由故事脈絡及圖片呈現，學童感受到數學真實存在生活裡。 三、藉由數學繪本，提供數學的思維和視野，培養學童的數學素養。		
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，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 探索實果遊戲、數字遊戲、七巧板大拼排，體驗與實踐日常生活問題。 2. 透過數學繪本，了解基礎數理，將其應用在生活與人際溝通。 3. 在進行遊戲過程中，樂於與人互動，並具備與團隊成員合作之素養。		

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(6)週	數學繪本~以《好餓的毛毛蟲》為例子	<p>活動一：呈現 老師大聲唸出故事 在黑板上畫圖說明呈現，或展示圖片。</p> <p>活動二：討論 1. 故事的內容在講什麼？ 2. 你喜歡這個故事嗎？ 3. 故事中的人物發生了什麼事？</p> <p>活動三：總結 遊戲共有 6 種卡牌玩法，讓孩子從遊戲中熟悉數概念、培養專注力與觀察力。</p>	數學	<p>n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以為四則運算之基礎。</p> <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>n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘，並初步進行分裝與平分的除法活動。</p>	<p>1. 事件發生的後序。</p> <p>2. 認識星期。</p> <p>3. 能使用時間語。</p>	<p>1. 透過大聲朗讀的方式，討論故事中的人、事、時、地、物。</p> <p>2. 討論故事中發現的數學概念。</p>	<p>1. 老師把故事講完，學生能畫圖說明故事。</p> <p>2. 能操作具體實物解說故事中的數學問題。</p> <p>3. 能說出 3 種以上時間用語。</p>	投影機、電腦、圖書繪本。	6 節
第(7)週 - 第(13)週	七巧板大拼排	<p>活動一：任務： 同組同學同時進行，由參與者自由選擇欲排出型式，進行以下步驟。</p> <p>活動二：1. 以第一位同學自選「2 片；正方形」為例：能以「2 片圖卡」組合出 1 組「正方形」則能登錄。2. 第二位同學亦自選「2 片；正方形」，但發現有不同組合為例：</p>	數學	<p>n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</p> <p>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。</p>	七巧板	<p>1. 能辨認「七巧板」中各種的圖形的構成要素及初探複合圖形。</p> <p>2. 願意參與運用圖形構成要素關係，作合理之拼排重組，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>1. 能找出七巧板中，3 組形狀和大小都一樣的三角形。</p> <p>2. 移動一塊圖卡，能讓它變成指定的形狀。</p>	投影機、電腦、圖書繪本。	7 節

		活動三：依此類推，直到遊戲時間結束，統計總得分。							
第 (14) 週 - 第 (20) 週	賓果 遊戲	<p>活動一：時鐘賓果遊戲</p> <p>整點半點時鐘自己畫，畫完之後，老師來抽籤，給全班畫，先完成兩條線勝利。</p> <p>活動二：九九乘法賓果遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 先決定好要玩的數字(例如 5、6、7、8、9) 2. 自行繪製賓果盤，將數字任意填在縱軸和橫軸上 3. 輪流喊數字(ex. 9x6)，雙方就要在自己的格子上寫上 54 4. 先連成三條線的人勝利 <p>活動三：數字賓果遊戲</p> <p>25 格中任意填入 1~25</p>	數學 生活	<p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>r-I-3 認識加減互逆，並能應用與解題。</p> <p>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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 時鐘 2. 九九乘法 3. 數字 1~25 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能辨認「賓果遊戲」中各種的圖形的構成要素及初探複合圖形。 2. 願意參與運用圖形構成要素關係，作合理之拼排重組，表現好奇與求知探究之心。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能畫出 2 個整點、半點的時鐘畫法。 2. 能唸出九九乘法 3. 認識 1~25 數字 	<p>投影機、電腦、圖書繪本。</p>	7 節

