

嘉義縣溪口鄉柴林國民小學 110 學年度 校訂課程教學內容規劃表上學期

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	李綵珍、孫鼎珈	總節數 /學期 (上)	20/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 <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						
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，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。 4. 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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週	數字疊疊樂(一)	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、熟練基本加減法並能流暢計算。	1. 運用物品與童謠習計數的觀念 2. 運用練習疊杯數數	1. 能運用生活中常見的物品，進行參與學習對物件的數數。 2. 能依序唱數 1~10 2. 能理解數字增加或減少與疊杯的數量關係進而熟練病正確指出數字與杯子的位置關係。	<input checked="" type="checkbox"/> 有知識應用 能說出生活中的用品 1~10 以內的數量。 <input checked="" type="checkbox"/> 有分享表達 學生能透過數數活動說出物品的數量。 <input checked="" type="checkbox"/> 有操作 學生聽到數詞，能夠完成該數詞的量。 <input checked="" type="checkbox"/> 有實踐行動 藉由疊杯排列順序，能正確數出 1~10 的數。 <input checked="" type="checkbox"/> 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。	▲有學習方法或策略 ▲有應用 ▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(0.5節) 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?...) ▲有操作 ▲有體驗 二、發展活動: 活動一:數數看(0.5節) 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。	每人 10 個疊杯	1
第(2)週 - 第(3)週	數字疊疊樂(二)	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	1. 疊杯正數數與加法。	1. 能理解熟練後再正確指出數字與杯子的位置關係。	<input checked="" type="checkbox"/> 有操作 學生聽到數詞，能夠完成該數詞的量。	▲有操作 ▲有學習方法或策略 活動二: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	每人 10 個疊杯	2

		動學習新的事物。						
		<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 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。</p>	2. 疊杯倒數數與減法	<p>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。</p> <p>3. 能理解疊杯正數數與倒數數與疊杯之增減在熟練正確指出。</p>	<p>☑有實踐行動 藉由疊杯排列順序，能正確數出 1~10 的數。</p> <p>☑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。</p> <p>☑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。</p> <p>☑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</p> <p>☑有反思活動 發表不同組別的說法之相同或相異處。</p> <p>☑總結性成果報告(靜態或動態) 發表自己的學習成果。</p>	<p>10, 一邊數一邊用雙手將杯子拿出排成一排。重複練習幾次。</p> <p>▲有操作 ▲有學習方法或策略 ▲有合作討論 ▲有反思活動</p> <p>活動三:想想看(1 節)</p> <p>1、每位學生左手放背後，右手放在第 10 個杯子上。</p> <p>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。</p> <p>3、10 個杯子重疊在第 10 的位置上。</p> <p>4、每位學生雙手放在 第 10 的杯子上。</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>7、檢視發表組別說法，與自己的組別說法有何不同。</p>		
第(4)週	數字疊樂(三)	生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主	疊杯隨意點、隨意數	1. 能理解並正確指出疊杯上老師的任務數字題。	<p>☑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</p>	<p>▲有操作 ▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>三、總結(綜合活動):考考看</p> <p>1、將 10 個杯子排成一排。</p>	1. 每人 10 個疊杯	1

		<p>動學習新的事物。</p> <p>生活 2-I-3</p> <p>探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p>		<p>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。</p>	<p>子的位置。</p> <p>☑有實踐行動</p> <p>會正確數出生活中物品的數目</p>	<p>2、左手擺後面，右手舉高。</p> <p>3、老師隨意講個數字。</p> <p>4、學生將手放在該數的杯子上。</p> <p>5、分組活動 PK 賽：玩「老師說」的遊戲。</p> <p>6、能正確排列出物品 1 到 10 的數目任務。</p>		
<p>第 (5) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>數字好朋友桌遊樂 (一)</p>	<p>數學 n-I-2</p> <p>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-3</p> <p>體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	<p>1. 數字分一分與合起來</p>	<p>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。</p> <p>2. 能理解那些數字合起來是 10 的牌並實際體驗操作，能理解並排列出 10 可以分成哪兩個數。</p>	<p>☑有操作</p> <p>學生看到數字，能夠完成該數字合起來的數。</p> <p>☑有知識應用</p> <p>學生能將兩數合起是 10 的數字配對成功。</p> <p>☑有操作</p> <p>學生看到數字，能夠完成該數字分一分的數。</p> <p>☑有知識應用</p> <p>1. 學生能將指定數字分一</p>	<p>▲有學習方法或策略</p> <p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機(0.5 節)</p> <p>1、有玩過撲克牌嗎？會利用它玩哪些遊戲呢？</p> <p>2、撲克牌上面有哪些數字和圖案呢？</p> <p>二、發展活動：</p> <p>活動一：抓抓樂-合起來(0.5 節)</p> <p>1、老師講解撲克牌遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、掀開撲克牌，學生分組輪流抓 2 張合起是 10 的牌。</p> <p>3、最多組且正確的勝出。</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有體驗</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>活動二：花片-分一分(1 節)</p> <p>1、老師講解遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、老師拿出 10 個花片，分成兩堆。</p> <p>3、老師問學生可以分成幾個和幾個。</p>	<p>撲克牌</p> <p>塑膠花片</p>	<p>2</p>

<p style="text-align: center;">第 (9) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>數字 蘿蔔 (一)</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>能聽、說、讀、寫 20 以內的數字</p>	<p>1. 理解活動內容，能與人互動並遵守遊戲規則。</p> <p>2. 學生能理解蘿蔔卡的數字排列出正確的量，並能熟練數出 20 以內的數。</p>	<p>☑有操作 學生能運用蘿蔔卡順利完成活動。</p> <p>☑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。</p> <p>☑有操作 學生能運用蘿蔔卡順利完成活動。</p> <p>☑有實踐行動 蘿蔔卡活動中，能專注且正確進行數量數數。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機:(0.5 節)</p> <p>1、想想生活中的數數?(糖果、餅乾...)</p> <p>2、試試看，打開書本頁數?</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>發展活動：活動一： 互助合作(0.5 節)</p> <p>1、老師講解蘿蔔卡遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、教師發給學生蘿蔔卡，一個學生取 20 張。</p> <p>3、大家一起數數，看自己手上的蘿蔔卡，是否是 20 張卡。</p> <p>4、學生交換手中蘿蔔卡，幫別人數數看，是否是 20 張卡。</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動二：PK 賽(1 節)</p> <p>1、學生任意取出手中一疊蘿蔔卡。</p> <p>2、大家一起數數看手中有多少張卡。</p> <p>3、看誰最快說出他手中還有幾張卡。</p> <p>4、依次同學輪流出題，進行分組 PK 賽。</p>	<p>書本</p> <p>數字卡</p>
---	--------------------------	---	--------------------------	--	--	---	----------------------

數字
蘿蔔
(二)

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。

數出 20 以內
的數

1、能正確依照蘿蔔卡的數
字**理解** 20 以 內的正數數
與倒數數。

1~20 前後數
練習

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。

☑有體驗

學生能經由活動清楚 1~20
的排列順序。

☑有分享表達

能了解遊戲規則，並尊重他
人的發表數字卡。

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

☑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

☑有具體作品

能完成學習單上的任務

▲有操作

▲有體驗

▲有合作討論

▲有應用(實踐行動)

活動三：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，留下最多人的一組勝出(例：1
蘿蔔蹲 1 蘿蔔蹲 1 蘿蔔蹲完 換
2 蘿蔔蹲、)。

▲有操作

▲有體驗

▲有合作討論

▲有應用(實踐行動)

三、總結(綜合活動): (1 節)

1. 將學習單 1 上的空白處寫上數



字。如圖示

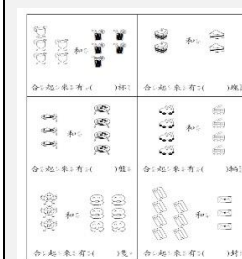
2. 以兩人為一組，互相討論學習單
上的答題，是否正確。

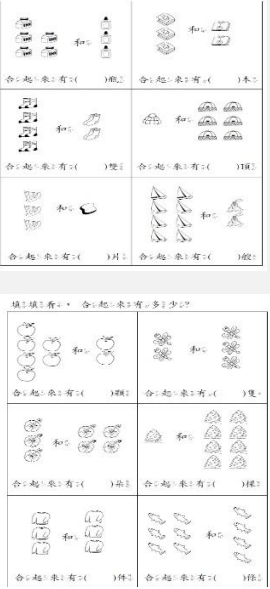
3. 以兩人為一組，各自將空白學習
單，填上數字並留一些空格讓對方
填上，進行學習單練習。如下圖

學習單

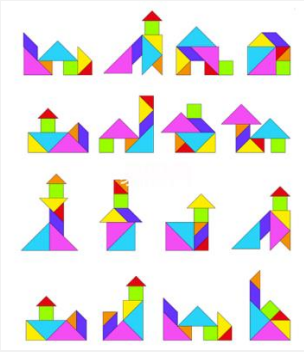
<p style="text-align: center;">第 (13) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>數字 丟丟樂 (一)</p>	<p>數學 n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合</p>	<p>1. 整數的計算 10 以內的加法</p> <p>2. 認識 0 的</p>	<p>1. 透過遊戲過程中，理解加減法之應用。</p> <p>2. 藉由計分板熟練從 0 記</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 與生活中的活動做連結</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動 能說出哪 2 數合起來是 10，並完成計分板。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機：(0.5 節)</p> <p>1、玩過擲骰子遊戲嗎？骰子上有什麼數字？</p> <p>2、什麼遊戲會用到骰子？</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有體驗</p> <p>▲有合作討論</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>二、發展活動：</p> <p>活動一：快人快語(0.5 節)</p> <p>1、老師講解的擲骰子數字遊戲的禮貌與規矩。</p> <p>2、學生分成兩組猜拳後分順序。</p> <p>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。</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p>	<p>1. 骰子</p> <p>2. 計分板、學習單.</p>	<p style="text-align: center;">2</p>

		作的重要性。	意義	分與加法和減法計算，並了解 0 的意義。	分組合作，完成活動 2 數合起來是 10 的學習。	活動二：合作無間（一）(1 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 (15) 週 - 第 (16) 週	數字 丟丟 樂 (二)	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. 10 的好朋友（找配對遊戲）	1. 透過與人合作，達成學習目標。	<input checked="" type="checkbox"/> 有 實踐行動 能說出哪 2 數合起來是 10，並完成記分板。	<input checked="" type="checkbox"/> 有 操作 <input checked="" type="checkbox"/> 有 合作討論 活動三：合作無間(二) (1 節) 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 有 操作 <input checked="" type="checkbox"/> 有 合作討論 <input checked="" type="checkbox"/> 有 學習方法或策略 三、總結(綜合活動): (1 節) 1. 以塑膠花片排列練習 2. 完成學習單上的任務。	1. 骰子 2. 計分板、學習單。 3. 塑膠花片、學習單	2



								
<p>第 (17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>平面 圖形 的聯 想 (一)</p>	<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 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 平面基本圖形</p> <p>2. 描繪圖形並辨別平面圖形</p>	<p>1. 透過分組討論合作，將任務單完成</p> <p>2. 透過分組活動，讓學生進行操作，並完成任務。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有操作 能將所看到的圖形正確說出圖名。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 藉由操作圖卡，認識基本平面圖形。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機：(1 節)</p> <p>1、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)</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有合作討論</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>二、發展活動</p> <p>活動一：腦力激盪 (1 節)</p> <p>1、老師利用圖卡認識基本圖形</p> <p>2、老師講解腦力激盪，圖形的聯想的遊戲規則。</p> <p>3、學生分組後老師出題。</p> <p>4、老師說三角形。(正方形、長方形…)</p> <p>5、學生討論後，將與生活中的物</p>	<p>圖形圖卡 學習單</p>	<p>2</p>

		<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>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，知道同一組圖形可有哪些不同的分類方式。</p>	3. 不同種類的圖形卡	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。	<p>☑有知識應用 藉由操作圖卡，認識基本平面圖形。</p> <p>☑有分享表達 樂於與人合作並說出任務完成的結果。</p>	<p>品聯想後，描繪並寫在任務單上。</p> <p>6、各組上台發表，依聯想數量記分。</p> <p>▲有操作 ▲有分享 ▲有合作討論 ▲有學習方法或策略</p> <p>活動二：支援前線(1 節)</p> <p>1、老師講解腦力激盪，圖形的聯想的遊戲規則。</p> <p>2、學生分組後老師出題。</p> <p>3、老師說三角形。(正方形、長方形…)</p> <p>4、學生快速收集三角形形狀的物品。</p> <p>5、各組分享所收集的物品，依收集物品數量記分。</p>	
<p>第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>平面圖形的聯想 (二)</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>生活中圖形的拼湊合作</p>	<p>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。</p> <p>2 透過分組活動，一起享受學習的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>☑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。</p> <p>☑有分組合作 樂於與人合作，達成指定題目任務。</p>	<p>▲有操作 ▲有體驗 ▲有合作討論</p> <p>活動三：無巧不成書(1 節)</p> <p>1、老師講解腦力激盪，圖形的拼湊的遊戲規則。</p> <p>2、學生分組後老師出題。</p> <p>3、老師說三角形。(正方形、長方形…)</p> <p>4、學生快速將手上的七巧板拼湊成任務形狀。</p>	七巧板

					<p><input checked="" type="checkbox"/>有操作 能將所看到的圖形正確排列出圖形。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動 能拼湊出七巧板並拼出指定題圖形</p>	<p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>三、總結(綜合活動): (1 節) 學生將各種認識的圖形拼在學習單上，進行模板比對。</p>  <p>(動物造型)</p>  <p>(建築物造型)</p>	學習單	
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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	※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>學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：無</p> <p>特教老師簽名：無</p> <p>普教老師簽名：李綵珍、孫聶珈</p>
-----------------------	---

年級	一年級	年級課程主題名稱	魔數學堂-數字與生活	課程設計者	李綵珍、孫鼎珈	總節數/學期(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 <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						
學校願景	柴藝不凡人才如林	與學校願景呼應之說明	本活動培養學生運用算盤玩數，刺激器官的共同作用，同時集中注意力和記憶力的能力，參加對外比賽與取得檢定證書，並引發學生創新思維，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. 探索生活中的事物，察覺各種物件的長度，並判斷使用適合的單位量來測量長度。 2. 學生由日常生活中學習不同的長度單位，進而導入公分的概念。 3. 在抽象的數字與長度，學生在互動操作中，搭配活潑生動好玩的遊戲學習式，能實踐於多方面與多層次之生活情境問題。 4. 擬定之魔數內容計畫，思考並推理與判斷估測與實測之公分的應用，並能與他合作，在輕鬆快樂學習中解決生活的問題。 5. 能辨認日常生活事件的先後，體驗時間的先後順序與時間的連續性				

教學	單元	連結領域(議題)/學習表現	自訂	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動	教學資源	節
----	----	---------------	----	------	------------	------	------	---

進度	名稱		學習內容			(學習活動)		數
第 (1) 週 - 第 (4) 週	立體 圖形 變變 變	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. 認識立 體圖形 2. 認識立 體展開圖 形 3. 能瞭解 各種立體 圖形特徵、 性質，找出 規律性，且 會分辨各 種立體圖 形的展開 圖。	1. 藉由圖片，能 認識 基本 立體圖形。 2. 能理解基本立體圖形 的展開圖形。 3. 能探究並察覺生活中 的立體圖形及生活中應 用與聯結。	有知識應用 (1)能說出基本立體圖形。 (2)看到基本平面立體圖形 的展開圖形狀，說出立體圖 形圖名。 <input checked="" type="checkbox"/> 有操作 能將所看到的圖形正確說 出圖名。 <input checked="" type="checkbox"/> 有實踐行動 能說出圖形選拼出指定題 圖形	▲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) 以生活的實務的圖片，結合學 生的舊經驗，讓學生察覺生活 中有哪些立體圖形，並進行搶 答活動。 ▲有操作 ▲和學生生活脈絡連結 二、發展活動： 活動一：摺摺看 (0.5 節) 1. 老師準備立體展開圖卡，學 生動作摺摺看。 2. 將完成立體圖形和同學交換 分享。 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) ▲和學生生活脈絡連結 活動二：西瓜偎大邊(1 節) 1. 正面判斷技巧口訣 (展開圖 形共有 11 種) 網站分享 (1)1, 2, 3 西瓜偎大邊 2 種 (2)2, 2, 2, 下階梯2種 (3)3, 3 手碰手2種 (4)4大樓掛雙梯 5 種 2. 口訣圖形對對碰。老師拿出 立體展開圖形，學生搶答，說 出圖形口訣。 3. 口訣圖形對對碰。	1. 生活中的實 物的圖片 2. 立體圖形 https://www.youtube.com/watch?v=w7WB-AigvUU&ab_channe1=%E5%9D%87%E4%B8%80%E6%95%99%E8%82%B2%E5%B9%B3%E5%8F%B0JunyiAcademy (均一教育平 台)	4

		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。	4. 圖形與生活應用的連想。	4. 判斷立體圖形如何推遠與堆高。	<p>☑有實踐行動 能說出圖形選拼出指定題圖形</p> <p>☑有分組合作 分組討論並說明立體圖形的特徵、性質，與推遠堆高之關係。</p> <p>☑有分享表達 發表生活中的立體圖形與應用。</p>	<p>4. 老師說出口訣，學生快速拿出圖形。</p> <p>5. 重複同樣的練習一次。</p> <p>▲有操作 ▲和學生生活脈絡連結 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動三:比遠高(1節)</p> <p>1. 學生分組思考並討論甚麼樣的面可以滾動，甚麼樣的面可以堆高。</p> <p>2. 發表思後的發現，並實作分享。</p> <p>3. 比賽看看誰的立體圖滾得遠。</p> <p>4. 比賽看看誰的立體圖堆得高。</p> <p>▲有分享</p> <p>三、總結(綜合活動): (1 節) 發表生活中哪些立體應用圖形性質原理。</p>	
第(5)週 - 第(8)週	上、上、下、下、左、左、右、右拍一	數學 r-I-1 學習 數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	1. 上、下方向相對位置 2. 前、後方向相對位置 3. 內、外相對位置 4. 與人合作找出左、右	1. 透過遊戲 學習 左右上下之方向	<p>☑有實踐行動 能跟著老師做出上下左右的方向</p> <p>☑有知識應用 用上下左右回答標的物在哪裡。</p> <p>☑有操作 (1)會主動參與活動並樂於</p>	<p>▲有應用(實踐行動) ▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機: (0.5 節)</p> <p>1. 利用「請你跟我這樣做」的遊戲方式，比拍拍手的動作。</p> <p>2. 小明小明，上上下下、左左右右、前前後後，拍拍拍。</p>	

拍	<p>作的重要性。</p> <p>數學 r-I-1</p> <p>學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定</p>	<p>方向相對位置</p> <p>4. 能找出物品左、右方向的位置</p>	<p>2. 按照老師的指令，學習能正確指出物品的正確位置。</p> <p>2. 透過走迷宮增強前後左右之概念</p> <p>3. 能與同學互相合作，達到上下左右學習成效。</p>	<p>與人合作。</p> <p>(2)能與同學互相合作，達到上下左右學習成效。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有操作</p> <p>能按照指令，正確指出物品的位置。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用</p> <p>清楚表達物品的位置之方向。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動</p> <p>能跟著同做出上下左右的方向</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作</p> <p>透過小組合作，依照前後、左、右指令完成任務</p>	<p>▲有操作</p> <p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>二、發展活動：</p> <p>活動一：你在哪裡？(0.5 節)</p> <p>1. 老師在黑板前放具體物品，然後發問。</p> <p>2. 例題：數學課本在哪裡？學生用標的物與上下左右回答。</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動二：走迷宮(1 節)</p> <p>1. 運用教室的課桌椅排列成迷宮的圖陣，2 人一組，1 人知道寶物在哪裡，但是他不能動，1 人可以動，但他看不見。</p> <p>2. 一人用口說的方式，告訴另一人以前後左右的指令，指引另一人找到出口。</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動三：(1 節)</p> <p>1. 物體相對的左右問題，分清楚左右。</p> <p>2. 找出目標圖形的排列順序。</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有應用(實踐行動)</p>	<p>學習單</p> <p>可彎吸管、紙箱 約 A4 大小、剪</p>
---	---	---------------------------------------	---	--	--	---

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。

5. 能完成吸
管迷宮

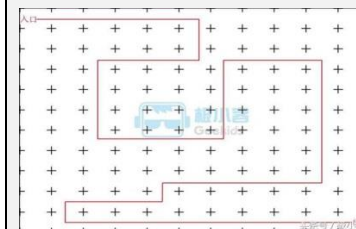
2. 按照老師的指令操作，**學習**能正確完成作品。

有具體作品
完成迷宮的作品。

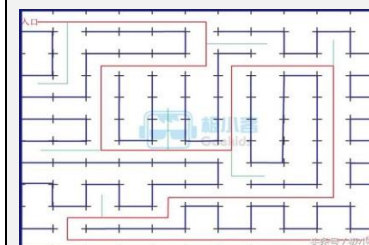
三、總結(綜合活動): (1 節)

製作迷宮。

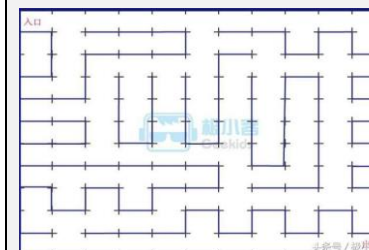
1. 先將路線圖學習單確定出口和入口的方向，紅色是行進路線(如下圖)



2. 將路線畫出(如下圖)



3. 將紅色路線擦掉，簡單的迷宮圖就完成了。(如下圖)



4. 路線圖以雙面膠黏在紙板上。

5. 將可彎吸管依照學生自行設計的圖形，用保麗龍膠黏附在路線圖上作品即完成。(如參考圖形)

刀、膠帶、路線
圖一張

								
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>誰比較長 (一)</p>	<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。</p>	<p>1. 認識長度</p>	<p>1. 能運用生活用品，並理解長和短之估測比較。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 清楚表達物品的大與小。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有操作 能將利用塑膠繩測量。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動 能說出塑膠繩所測的長度比較出誰最大、最粗。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 將估測與實測方式，所紀錄的資料或觀念正確的表達出來。</p>	<p>▲有學習方法或策略 ▲和學生生活脈絡連結</p> <p>一、引起動機：(0.5 節)</p> <p>1. 說一說怎麼做可以比大小和粗細？ 2. 說一說可以藉由什麼工具進行比較？</p> <p>▲有操作 ▲和學生生活脈絡連結 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>二、發展活動：</p> <p>活動一：估測(0.5 節)</p> <p>1. 學生分組，每組分別找出「我最大」的主題對象。 2. 每組以塑膠繩測量出頭最大、腰最粗、腳最大的同學。 3. 再與其他組 PK，比較看看誰是班上的大頭王、粗腰王和大腳王。 4. 分別在學習單上，寫上估測大小。</p>	<p>1. 塑膠繩 2. 學習單 3. 15 公分的直尺</p>	<p>4</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>數學 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <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。</p>	<p>2. 大約和幾本數學課本一樣長?</p> <p>3. 進行實測跳遠比賽誰跳得遠?</p>	<p>2. 能用直尺正確量出指定長度的線段。</p> <p>3. 學習利用 15 公分的直尺，實測出生活用品的長短。</p> <p>4. 能探究長度的估測及實測，比較大小。</p> <p>5 能知道身高和厚薄也是一種長度</p> <p>6. 能用估測與實測解決生活中的長度問題</p>	<p>☑有操作 能將利用塑膠繩測量各種物品，並運用 15 公分的尺測量出長度。</p> <p>☑有分享表達 能清楚表達測量結果，與測量方式。</p> <p>☑有操作 能知道身高和厚薄也是一種長度</p> <p>☑有分組合作 分組拿尺量看數學課本、鉛筆、鉛筆盒的長度。</p> <p>☑有分享表達 (1) 發表生活中有什麼東西可以用來估測長度，要如何量呢? (2) 能將量出的結果正確紀錄下來，並與同學分</p>	<p>▲有操作 ▲分享表達 ▲有合作討論</p> <p>活動二：實測(1 節) 1. 每位學生準備 15 公分的尺。 2. 公分、公尺初體驗，學生準備數學課本、鉛筆、鉛筆盒。 3. 將測量出數學課本、鉛筆、鉛筆盒的長度，填入學習單。 4. 和其他同學核對測量結果。 5. 請學生發表自己測量的方式。</p> <p>▲有操作 ▲和學生生活脈絡連結</p> <p>活動三：依實測再估測 (大約) 估測再實測(1 節) 1. 老師問學生，黑板大約和幾本數學課本一樣長? 2. 自己的身高大約和幾根鉛筆一樣高? 3. 學生用桌子大約和幾個鉛筆盒一樣長?</p> <p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>三、總結(綜合活動): (1 節) 立定跳遠 PK。估測看誰跳得遠？再實測，依數據看誰實際跳得遠，並完成學習單上的紀錄。</p>	<p>1. 課本、鉛筆、鉛筆盒</p> <p>2. 捲尺' 學習單</p>
--	--	---	---	---	--	---	---------------------------------------

					享。 ☑有具體作品 學習單任務題			
第 (13) 週 - 第 (16) 週	誰比較長 (二)	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. 估測直線、曲線、折線	1. 能 理解 不同直線長度的長短之方法與依據。 2. 能理解不同曲線長度的長短之方法與依據。	☑有操作 實際操作能比較兩直線物的長 ☑有知識應用 回答不同直線、曲線與折線長度的長短之方法與依據。 ☑有操作 實際操作能比較兩直線物的長 ☑有分組合作 能互相討論所填入的答案是否正確 ☑有反思活動	▲和學生生活脈絡連 一、引起動機：(0.5 節) 1. 上學的路，有幾條可以到達學校？ 2. 哪一條比較遠？你怎麼知道的？ 二、發展活動 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) 活動一：比直線(0.5 節) 1. 教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成 直線 後問學生，那一條線比較長？ 2. 學生回答後，再問學生的方法與依據。 3. 請學生測量數根毛線並填入學習單內。 4. 學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。 ▲有操作 ▲有應用(實踐行動) 活動二：比曲線(1 節) 1. 教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成 曲線 後問學生，那一條線比較長？ 2. 學生回答後，再問學生的方法與依據。 3. 請學生估測數根毛線並填入學	1. 毛線、尺	
		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. 實測直線、曲線、折線	3. 讓學生 參與 並能估測理解不同曲線、折線長度的長短之方法與依據。				

		<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。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>3. 實測直線、曲線、折線</p> <p>4. 合作探究線條組合創意畫。</p>	<p>4. 讓學生參與並能估測理解不同曲線、折線長度的長短之方法與依據。</p> <p>5. 能用估測與實測解決生活中的長度問題</p> <p>6. 能透過合作討論，完成線條排列的創作畫</p>	<p>自己在生活中的長度問題，如何運用估測或實測解決。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 發表估測不同曲線、折線長度的長短之方法與依據</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品 能和同學討論並分享如何運用線條的創作畫。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 能與同學分享，表達作品的創意想法。</p>	<p>習單內。</p> <p>4. 學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。</p> <p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動) ▲有學習方法或策略</p> <p>活動三:比折線(1 節)</p> <p>1. 教師準備三根不一樣長度的毛線，擺成折線後問學生，那一條線比較長?</p> <p>2. 學生回答後，再問學生的方法與依據。</p> <p>3. 學生估測數根毛線並填入學習單內。</p> <p>4. 學生交換核對，老師再檢視答案是否正確。</p> <p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>三、總結(綜合活動): (1 節)</p> <p>1. 請學生分組討論，運用直線、曲線、折線，排列組合創作一幅美麗的線條作品。</p> <p>2. 分享完成任務線條創作畫</p>	<p>毛線</p> <p>彩色筆或蠟筆 8 開圖畫紙</p>	
<p>第 (17) 週 - 第 (20)</p>					<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 看看時鐘上有哪些東西?並能正確回答「幾點鐘」。</p>	<p>▲有學習方法或策略 ▲有操作</p> <p>一、引起動機: (0.5 節)</p> <p>1、發表自己上學之前與放學之後，時間的安排?</p> <p>2、這樣的安排是否適當?</p>		<p>4</p>

週	滴答 滴答 走不停	<p>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</p> <p>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</p>	<p>1. 時鐘教具</p> <p>2. 繪本慌張先生。</p> <p>3. 認識時間用語與進行。</p> <p>5. 配合日常生活，操作時鐘</p>	<p>1. 認識並學會報讀時鐘上整點、半點的時刻。</p> <p>2. 能認識並描述繪本內容時間的先後，說明事件發生的順序。</p> <p>3. 能探索並敘述自己一天的生活作息，並反省與改進的方式。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 可以敘述繪本內容事件先後發生的時間順序。 「先」做什麼？ 「接著」做什麼？ 「再來」做什麼？ 「然後」做什麼？ 「最後」做什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作 分組討論重新排列組合，怎麼做會更好。「先」做什麼？ 「接著」做什麼？「再來」做什麼？「然後」做什麼？ 「最後」做什麼？</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動 發表自己一天的生活作息，並發現應改進之處與方法。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動 在學習單上完成自己時間安排的問題點，了解如何改過的方法。</p>	<p>二、發展活動：</p> <p>▲有操作 ▲和學生生活脈絡連結 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動一：慌張先生(0.5 節)</p> <p>1、老師於黑板上畫出如上圖的「井」字，中間寫下「慌張」字樣，其餘格子請學生上台填寫會出現慌張的原因或後果。</p> <table border="1" data-bbox="1509 544 1908 695"> <tr> <td>鬧出笑話</td> <td>急著想玩</td> <td>結果不佳</td> </tr> <tr> <td>倒楣不斷</td> <td>慌張</td> <td>太晚起床</td> </tr> <tr> <td>沒有準備</td> <td>忽略時間</td> <td>錯誤百出</td> </tr> </table> <p>(學生自由回答)</p> <p>2、以繪本說故事方式進行。(PPT 放映)</p> <p>3、分組討論應該怎麼做會更好。</p> <p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動)</p> <p>活動二：生活經驗(1 節)</p> <p>1、老師引導學生，思考自己在生活中的經驗？</p> <p>2、說一說。什麼時候自己會慌張？在慌張的情形下會發生哪些事情？(依個人情形回答)</p> <p>3、談一談，如何避免慌張的情形出現。(充分事前準備，做好時間管理，放鬆心情)</p>	鬧出笑話	急著想玩	結果不佳	倒楣不斷	慌張	太晚起床	沒有準備	忽略時間	錯誤百出	<p>1. 繪本-慌張先生</p> <p>2. 時鐘教具</p> <p>3. 學習單</p>
鬧出笑話	急著想玩	結果不佳														
倒楣不斷	慌張	太晚起床														
沒有準備	忽略時間	錯誤百出														

		<p>數學 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位</p>	<p>6 認識鐘面和撥鐘</p>	<p>5. 透過日常生活的事件，認識常用的時間用語。(如：早上、上午、下午、晚上)</p> <p>5. 能體會日常生活事件的先後順序與時間的連續性，完成學習單</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有操作 實際操作撥鐘</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有實踐行動 發表自己一天的生活作息，並做撥鐘練習。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動 在學習單上完成自己時間安排的問題點，了解如何改過的方法。</p>	<p>▲有操作 ▲有應用(實踐行動) 活動三：布穀鳥報時(1節)</p> <p>1. 布穀鳥報時，時鐘教具操作。 2. 認識鐘面的整點時刻。 3. 能透過撥中與觀察鐘面，說出時間。 4. 練習結合生活時間撥鐘，例如 7:20 上學 5. 練習結合生活時間撥鐘例如 晚上 9 點睡覺 6. 依上述方式做撥鐘練習</p> <p>▲有合作討論 ▲有應用(實踐行動) 三、總結(綜合活動):(1節)</p> <p>1、老師結語： 慌張之下，容易導致一些不好事情的發生。事前的充足準備以及完善的掌控與分配時間，是避免慌張產生的最佳藥方，更是一種負責任的生活態度</p> <p>2、學生將自己產生慌張的事情，和自己應如何改過的方法記錄在學習單。</p>		
--	--	---	------------------	---	---	--	--	--

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)

<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、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：無</p>
	<p>特教老師簽名：無 普教老師簽名：李綵珍、孫聶珈</p>