

嘉義縣 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(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	小小數學家	課程設計者	陳珏瑤	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 <i>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。</i> <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	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚		與學校願景呼應之說明	透過數學補救的課程，培育學生把事做對做好的思維及行動力，提升學生認真負責的品格力。			
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	1. 能透過數學概念及策略，探索思考解決數學問題，並處理日常生活中的數學問題。 2. 能以「說、讀」的基本語文素養和基礎數理符號完成數學解題，並應用在日常生活。 3. 能應用網路資源因材網，加強理解數學概念及策略，並分享學習結果及心得。			

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
------	------	---------------	--------	------	------------	------------	------	----

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>翻牌比大小</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。 (數學領域)</p>	<p>50 以內的數</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識 50 以內的序數，並能比較出大小。 2. 能利用網路資源因材網，分享「50 以內的數」學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「翻牌比大小」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】 【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「50 以內的數」隨堂測驗單 【具體作品】 3. 能完成因材網「50 以內的數」相關任務</p>	<p>活動一(1 節) 1. 教師於課前先了解「翻牌比大小」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「翻牌比大小」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論成為贏家的小撇步？為什麼？【反思活動】 【合作討論】 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1 節) 1. 教師課前於因材網指派「50 以內的數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	<p>1. 「翻牌比大小」遊戲規則影片 2. 數字牌卡 3. 「50 以內的數」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>數字加加樂</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。 (數學領域)</p>	<p>18 以內的加法</p>	<p>1. 過遊戲及學習活動理解及熟練 18 以內的加法。 2. 能利用網路資源因材網，分享「18 以內</p>	<p>1. 能參與「數字加加樂」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】 【分享表達】【反思活動】</p>	<p>活動一(1 節) 1. 教師於課前先了解「數字加加樂」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「數字加加樂」遊戲【體驗】</p>	<p>1. 「數字加加樂」遊戲規則影片 2. 數字牌卡</p>	<p>4</p>

				<p>的加法」的學習結果及心得。</p> <p>2. 實作評量：能完成「18 以內的加法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「18 以內的加法」相關任務</p>	<p>4. 玩幾輪後，討論成為贏家的小撇步？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>5. 教師統整歸納活動二(2 節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1 節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「18 以內的加法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	<p>3. 「18 以內的加法」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>		
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>金庫密碼</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。 (數學領域)</p>	<p>18 以內的減法</p>	<p>1 能透過遊戲或學習活動，理解及熟練 18 以內的減法。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享「18 以內的減法」學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「金庫密碼」遊戲並討論遊戲對策【<u>分組合作</u>】【<u>分享表達</u>】【<u>反思活動</u>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「18 以內的減法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「18 以內的減法」相關任務</p>	<p>活動一(1 節)</p> <p>1. 教師於課前先了解「金庫密碼」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「金庫密碼」遊戲【<u>體驗</u>】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論成為贏家的小撇步？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>5. 教師統整歸納活動二(2 節)</p>	<p>1. 「金庫密碼」遊戲規則影片</p> <p>2. 數字卡</p> <p>3. 密碼陣卡</p> <p>4. 「18 以內的減法」隨堂測驗單</p> <p>5. 網路資源：因材網</p>	4

						<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 測驗【<u>實作</u>】 <p>活動三(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師課前於因材網指派「18 以內的減法」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。 	
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>身體尺</p>	<p>n-I-7理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 (數學領域)</p>	<p>實物長度</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過遊戲及學習活動理解身邊的實物長度，並利用常用單位進行實測、估測與計算。 2. 能利用網路資源因材網，分享「有多長」學習結果及心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與「身體尺」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「有多長」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「有多長」相關任務 	<p>活動一(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前先了解「身體尺」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「身體尺」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】 5. 教師統整歸納 <p>活動二(2 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】 2. 學生練習類題 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「身體尺」遊戲規則影片 2. 「有多長」隨堂測驗單 3. 網路資源：因材網

						3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1節) 1. 教師課前於因材網指派「有多長」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	決戰 100	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。(數學領域)	100 以內的數	1. 能透過遊戲及學習活動認識 100 以內的序數，並能比較出大小。 2. 能利用網路資源因材網，分享「100 以內的數」學習結果及心得	1. 能參與「決戰 100」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】 【分享表達】 【反思活動】 2. 實作評量：能完成「100 以內的數」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「100 以內的數」相關任務	活動一(1節) 1. 教師於課前先了解「決戰 100」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「決戰 100」 【體驗】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？ 【反思活動】 【合作討論】 5. 教師統整歸納 活動二(2節) 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1節)	1. 「決戰 100」遊戲規則影片 2. 百數表 3. 金幣、寶箱及梯子圖卡。 4. 「100 以內的數」隨堂測驗單 5. 網路資源：因材網	4

						1. 教師課前於因材網指派「100 以內的數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。		
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 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：陳珏瑋</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。