

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學好好玩	課程 設計者	蔡幸玲	總節數 /學期 (上/下)	20 (上學期 20 節)
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	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。				
總綱 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	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-第(5)週	動手動腳玩數字	<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> <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>1. 解說數數看遊戲內容。</p> <p>2. 解說耳聰目明抓蝴蝶遊戲內容。</p> <p>3. 解說數數遊戲內容。</p>	<p>1. 透過圖卡理解並認識1-10 的數。</p> <p>2. 透過遊戲了解數與量的配對。</p> <p>3. 培養學生能將數學與日常生活事物做結合聯想，體會數學生活化的樂趣。</p> <p>4. 能參與數學遊戲活動，表現積極求知心。</p>	<p>1. 能了解1-10的數量並進行與數量相關的遊戲。</p> <p>2. 在遊戲過程中，能遵守規定，順利進行活動。</p>	<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> <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>1. 蝴蝶圖卡(1-10)</p> <p>2. 玩具槌</p> <p>3. 骰子</p>	5

3. 可換學生發號施令，讓每位學生都有上台玩的機會。

### 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。

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>我是第幾個</p>	<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。 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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 說十二生肖故事並將故事與序數連結。</li> <li>2. 序數遊戲與實作解說。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解12以內的序數，做為序數概念的基礎。</li> <li>2. 能應用序數於日常生活中。</li> <li>3. 利用各種素材進行十二生肖頭套創作。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能理解十二生肖故事內容。</li> <li>2. 能了解序數的概念並進行與序數相關的排列與遊戲。</li> <li>3. 能在序列中說出自己與他人的序數。</li> </ol>	<p>活動一：繪本欣賞(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進行十二生肖的故事繪本欣賞。</li> <li>2. 教師與學生觀察及討論繪本中的動物圖片。</li> <li>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。</li> </ol> <p>活動二：做一做、排一排(3節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生分組製作12個動物頭套(全班12個)。</li> <li>2. 輪流玩遊戲，拿到哪個頭套就要依照12生肖順序排出來。</li> <li>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。</li> <li>4. 加入從左邊數起與右邊數起的概念。</li> <li>5. 將遊戲與學生生活做結合，加以變化。</li> </ol> <p>活動一：繪本欣賞(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進行十二生肖的故事繪本欣賞。</li> <li>2. 教師與學生觀察及討論繪本中的動物圖片。</li> <li>3. 藉由繪本故事讓學生具備</li> </ol>	<p>十二生肖故事繪本</p> <p>印製圖案版 製作動物頭套</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--------------	---	---	--	--	---	---	--------------------------------------

						<p>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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請學生分組製作12個動物頭套(全班12個)。</li> <li>2. 輪流玩遊戲，拿到哪個頭套就要依照12生肖順序排出來。</li> <li>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。</li> <li>4. 加入從左邊數起與右邊數起的概念。</li> <li>5. 將遊戲與學生生活做結合，加以變化。</li> </ol>		
<p>第(11)週 - 第(15)週</p>	<p>形狀王國</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 / 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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 解說神秘箱活動內容。</li> <li>2. 解說拼拼湊湊活動內容。</li> <li>3. 說繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」並將故事與</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能透過操作認識形狀的特徵與名稱。</li> <li>2. 能描繪簡單的形狀並進行分類。</li> <li>3. 能排出指定圖形並運用想像力排成圖形。</li> <li>4. 能參與數學遊戲活動，表現積極求知心。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解神秘箱遊戲流程，並進行。</li> <li>2. 能了解拼拼湊湊遊戲流程，並進行。</li> <li>3. 能理解繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」並將故事與幾何形狀做連結。</li> <li>4. 能了解變化七巧板遊戲流程，並進行。</li> </ol>	<p>活動一：神秘箱(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在神秘箱中擺放各式與形狀相關的物品、積木。</li> <li>2. 請學生拿出一樣物品，說出物品的形狀名稱。</li> <li>3. 老師指定形狀，請學生拿出再說出形狀名稱。</li> <li>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)</li> <li>5. 請學生將物品的形狀，描</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不透明紙箱</li> <li>2. 不同形狀積木</li> <li>3. 繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」</li> </ol>	5

			<p>幾何形狀做連結。</p> <p>4. 解說變化七巧板活動內容。</p>			<p>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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 運用數學習作附件幾何圖形(正方形、長方形、圓形、三角形)。</li> <li>2. 提示形狀組合的變化。</li> <li>3. 指定排出簡單圖形。</li> <li>4. 自己排出創意圖形。</li> </ol> <p>活動三：變化七巧板(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用繪本「魔數小子-呀! 怪物別跟著我!」介紹七巧板。</li> <li>2. 讓學生嘗試拼七巧板。</li> <li>3. 讓學生嘗試用七巧板來組合創意圖形。</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 自己完成文字組合遊戲學習單。</li> <li>2. 老師批閱後再找一位同學，念給彼此聽。</li> </ol>		
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>我愛時鐘</p>	<p>數學/ n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 解說我會做時鐘活動內容。</li> <li>2. 解說我會轉時鐘活動內容。</li> <li>3. 解說時間先後活動</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能製作時鐘，並感受創作的樂趣。</li> <li>2. 能認識時刻與時間，並用時間單位表示。</li> <li>3. 能正確轉出指定的時間。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能理解我會做時鐘活動並進行。</li> <li>2. 能理解我會轉時鐘活動並進行。</li> <li>3. 能理解時間先後活動並進行。</li> <li>4. 能完成時間學習單。</li> </ol>	<p>活動一：我會做時鐘(2節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 指針部分，鐘面先打洞再加上長針與短針。</li> <li>3. 為自己的時鐘加上色彩以</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 圖畫紙</li> <li>2. 教具鐘</li> <li>3. 彩色筆</li> </ol>	5

			<p>內容。</p> <p>4. 設計時間學習單並進行解說。</p>			<p>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>			
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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人</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>								

## 課程調整

\*本校 110 學年度是由朴子國小特教教師擔任巡迴輔導老師。

1. 建議簡化與減量學生部分學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、給予較多提示量並以模仿操作完成。

**舉例**我是第幾個：理解12以內的序數，做為序數概念的基礎。

->可簡化為在口語提示下，理解 12 以內的序數，做為序數概念的基礎。

**舉例**我愛時鐘：能認識時刻與時間，並用時間單位表示。

->可減量、簡化為在大量口語、圖示提示下能認識時間，並以最簡單的時間單位-幾時表示。

2. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學。

3. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與手作活動或實驗活動，並於團隊中安排小老師，給予口語提示、叮嚀步驟。

4. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。

但若學生無法主動表達或上台，建議讓同伴從旁口語提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。

5. 由於個案抽象理解能力較為弱勢，教學者或安排小老師在旁提醒說明活動流程、步驟、文本等以協助理解。

6. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C 器材統錄音方式完成)。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：楊佳倫

\*各校可視需求自行增減表格

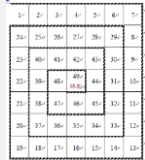
填表說明：

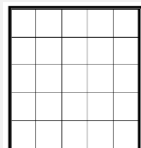
(1)依照年級或班群填寫。

(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。

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學好好玩	課程 設計者	蔡幸玲	總節數 /學期 (上/下)	20 (下學期 20 節)
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	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。			
總綱 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	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-第(5)週	我會量一量	<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/ 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>1. 解說用眼睛比長短活動內容。</p> <p>2. 解說比較直線與曲線活動內容。</p> <p>3. 解說我會測量活動內容。</p> <p>4. 解說我會量一量學習單內容。</p>	<p>1. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的長短。</p> <p>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。</p> <p>3. 能參與數學遊戲活動，表現積極求知心，並進行發表。</p>	<p>1. 能了解用眼睛比長短活動內容，並進行。</p> <p>2. 能了解比較直線與曲線活動內容，並進行。</p> <p>3. 能了解我會測量活動內容，並進行。</p> <p>4. 能完成我會量一量學習單。</p>	<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>	1. 塑膠繩	5

						5. 教師進行批改與統整說明。		
第(6)週 - 第(11)週	加減小高手	<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>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. 能了解加加減減遊戲流程，並進行。</p>	<p>5. 教師進行批改與統整說明。</p> <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>	遊戲圖卡	5



						<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勝。</p> <p>活動三：加加減減(1節)</p> <p>1. 老師在黑板上畫上格子，任意填上0-18的數字。</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. 第一組第一位出來擲三個骰子。</p> <p>5. 將三個骰子的點數任意相加，相減或相加混合。</p> <p>6. 把答案相同的數塗上顏色。</p> <p>7. 最先塗成一直線(縱、橫、斜均可)者獲勝。</p> <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>	
第 (12) 週 -	購 物 小 高 手	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。 生活/	1. 說「鈔票先生的旅行」繪本內	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	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。 3. 能認識1元、5元、10	活動一：鈔票先生的旅行(1節) 1. 說「鈔票先生的旅行」繪本。 2. 進行故事討論與發表，在	1. 鈔票先生的旅行、錢幣的故事-圖文出版社

<p>第 ( 16 ) 週</p>		<p>3-I-2 體認探究事 理有各種方法，並且樂 於應用。</p>	<p>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。</p>	<p>錢幣，並能比較幣 值的大小。 3. 能應用100以內的錢 幣進行買賣活動。 4. 體認探究事物有很 多方法，並樂於學 習。</p>	<p>元和50元的錢幣並 進行換錢活動。 4. 能完成錢幣家族學 習單。 5. 能進行購物活動，正 確算出花掉與剩下的錢</p>	<p>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。 活動二：錢幣家族(2節) 1. 播放『錢幣的故事』。 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？ 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？ 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。 5. 書寫錢幣家族學習單。 活動三：購物高手(2節) 1. 分組進行衛教室中易取得 的商品進行標價。 2. 每組輪流當老闆，其他組 當顧客。 3. 每人運用數學附件紙幣</p>	<p>2. 玩具錢幣</p>
---------------------------	--	--	--	--	--	---	----------------

						100元進行購物活動。 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？		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	直 式 樂 園	<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/ 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>1. 講解被蟲吃掉的加法直式活動內容。</p> <p>2. 講解被蟲吃掉的減法直式活動內容。</p>	<p>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。</p> <p>2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。</p>	<p>1. 能理解並進行被蟲吃掉的加法直式活動並正確作答。</p> <p>2. 能理解並進行被蟲吃掉的減法直式活動並正確作答。</p>	<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>	小白板、 彩色筆	5

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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人</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>*本校 110 學年度是由朴子國小特教教師擔任巡迴輔導老師。</p> <p>1. 建議簡化與減量學生部分學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、給予較多提示量並以模仿操作完成。</p> <p><b>舉例</b>購物小高手：理解 1 元、5 元、10 元和 50 元的錢幣及幣值關係。  -&gt;可簡化、減量為在口語、圖示提示下，認識 1 元、5 元、10 元和 50 元的錢幣，並做簡單化聚。</p> <p><b>舉例</b>直式樂園：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。  -&gt;可減量、簡化為在大量口語、圖示提示下能理解直式加減意義(和不超過 20，減法不含退位算法)。</p> <p>2. 建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學。</p> <p>3. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與手作活動或實驗活動，並於團隊中安排小老師，給予口語提示、叮嚀步驟。</p> <p>4. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。  但若學生無法主動表達或上台，建議讓同伴從旁口語提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。</p> <p>5. 由於個案抽象理解能力較為弱勢，教學者或安排小老師在旁提醒說明活動流程、步驟、文本等以協助理解。</p> <p>6. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C 器材統錄音方式完成)。</p> <p style="text-align: center;">特教老師簽名：蘇亦楣  普教老師簽名：楊佳倫</p>