

嘉義縣新美國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學探究	課程 設計者	同涵	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期 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	師法自然、依時循序 成為循規蹈矩『鄒讚』的新美好兒童		與學校願景呼 應之說明	一、透過數學進行多元學習，追求成為卓越的新美好兒童。 二、藉由積極主動的學習態度，將數學運用於日常生活中，期望成為新美好兒童的終身學習利基。			
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，樂於與他人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、探索基本的算術操作能力、並能體驗指認基本的形體，在日常生活情 境中，用數學表述與解決日常生活問題。 二、理解他人感受，樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想 法。			

上學期

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(4)週	數一 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。</p> <p>國語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>生活 1-I-1 能運用五官觀察體驗、探究環境中的事物。</p>	<p>1. 數數 1-10</p> <p>2. 支援前線(活動)</p>	<p>1. 能理解數字 1-10 之位值結構，並理解數字對應物品數量之正確應用。</p> <p>2. 透過支援前線活動學習專心聆聽，並尊重帶領者指定資源的數量的方法。</p> <p>3. 透過支援前線活動，觀察日常生活和環境中能運用數數的人、事、物。</p>	<p>1. 熟練說讀聽寫 1-10</p> <p>2. 知道拿出具體物或畫圈表示數字 1-10 所相對應的數</p> <p>3 分組排隊操作中明白誰誰誰在第幾個</p> <p>4. 能專心聆聽尊重同學的發言。</p> <p>5. 能觀察老師示範後，能畫圈或讀出數量。</p>	<p>活動一 數字 1~5</p> <p>1. 教師教導學生讀寫 1~5</p> <p>2. 教師利用畫圈請學生讀或寫 1~5</p> <p>活動二 數字 1~10</p> <p>1. 教師指導學生畫出 1~10 的圈</p> <p>2. 教師請學生拿出 1~10 的具體物</p> <p>3. 教師拿出具體物請學生畫圈或讀出。</p> <p>活動三 數的順序</p> <p>1. 教師教導學生前後概念</p> <p>2. 教師指導學生數序的概念</p> <p>3. 教師請學生回答第三位與第四位的對位置(第四位在第三位的後面)</p>	<p>1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 數字卡</p> <p>4. 桌遊:數數小貓、誰是放屁王</p> <p>5. 團體活動:支援前線</p>	4
第(5)週 、 第(8)週	比一 比	<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 1-I-1 能運用五官觀察體驗、探究環境中的事</p>	<p>品格大樓</p> <p>大魚吃小魚(活動)</p>	<p>1. 理解日常生活中可測量長度的物品蓋品格大樓。</p> <p>2 觀察各種不同顏色、大小的魚，還有兇猛的</p>	<p>1. 能作長度的直接比較，並能說出誰比較長(短、高、矮)，誰最長(短、高、矮)等語言</p> <p>2. 能在分組中找出該組最高與最矮的同學</p>	<p>活動一 比長短</p> <p>1. 教師指導學生使用所帶的測量工具物件的長度，並說出實測的結果。</p> <p>2. 教師教導學生比較課本與桌子的長短，並使用物品測量長短，並說出實測的結果。</p>	<p>1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 跳繩</p> <p>4. 桌遊:大魚吃小魚</p> <p>5. 團體活動:品格大樓</p>	4

		物。		食人魚，透過大魚吃小魚訓練專注力與反應力。	3. 能正確實測特定物長度。	活動二 高矮與厚薄 1. 教師指導學生以國語課本及數學課本比較物件的厚薄，並說出實測的結果。 2. 教師指導兩位學生比較身高，並說出觀測後的結果；在把兩位學生班排在不同高度的地方後，再進行觀測後，說出觀測的結果。		
第 (9) 週 ， 第 (12) 週	分一分	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。 數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 生活 1-I-1 能運用五官觀察體驗、探究環境中的事物。	1. 基本減法 2. 環境中能數數的人事 3. 10 以內合成之遊戲	1. 透過基本減法遊戲，熟練基本減法並能流暢計算 2. 應用環境中能數數的人事 4. 能觀察學生 10 以內合成撲克牌遊戲。	1. 能透過點數，判斷兩數合起來是否為 10 2. 能清楚比較出 10 以內的數 3. 能在 10 以內的數做大小比較 4. 能操作撲克牌遊戲熟練 10 以內合成。	活動一 分分看、合起來 1. 教師教導學生透過點數具體物件解決和為 10 以內各數量的合成問題。 2. 學生能口述和為 10 以內數量合成問題的解題過程及結果，如「5 隻小鴨加 3 隻小鴨共有 8 隻小鴨」 活動二 分與合 1. 學生能比較 10 以內數字的大小。 2. 教師教導學生能藉由玩合起來是 10 的撲克牌遊戲，練習兩數相加。	1. PPT 2. 學習單 3. 桌遊：水果加減吃 4. 團康：分糖果	4
第 (13) 週 ，	拼一拼	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。	德國圍棋	1. 從操作各式德國圍棋，學習幾何形體的平面與立體樣態。	1. 能辨認圓形、三角形、長方形和正方形 2. 能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖	活動一 堆疊與分類 1. 教師教導學生描繪圓形、三角形、長方形和正方形。 2. 藉由圖卡中的形狀分辨各	1. PPT 2. 學習單 3. 桌遊：德國圍棋、七巧板	4

<p>第 (16) 週</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>	<p>七巧板</p>	<p>2. 能利用七巧板創作一幅畫。</p>	<p>來複製簡單的平面圖形 3. 能利用各式圖形拼成一幅創意畫。</p>	<p>種形狀的數量 3. 教師教導學生對圖形做初步的分類和紀錄。 活動二 認識形狀 1. 學生透過拼圖的操作來複製簡單的圖形 2. 教師利用七巧板讓學生能透過七巧板的來複製更多簡單的圖形 活動三 圖形拼一拼 1. 教師教導學生分組討論，利用數學附件裡的圖形拼湊成一幅畫。 2. 學生運用幾何圖形拼成一幅畫創作。</p>		
<p>第 (17) 週 、 第 (20) 週</p>	<p>加一 加</p>	<p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 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>數字列車 星球加法 (活動)</p>	<p>1. 想辦法讓數字由小到大排列，才算是同個車廂的火車，等 20 格填滿後，依照分數表應用加法計算分數。 2. 熟練基本加減法，透過星球加法檢視學生是否能快速運算數字。</p>	<p>1. 學生熟練使用向上數解題 2. 學生能熟練和為 10 的加法計算 3. 學會 10 的加法計算。</p>	<p>活動一 加法算式 1. 教師教導學生能用向上數解決加法問題。 2. 教師教導學生能做和為 10 以內的加法計算。 3. 教師教導學生在具體情境中認識加法交換律。 4. 教師教導學生做和為 10 的加法計算。 活動二 加法練習 1. 教師教導學生能用點數具體物解決加法的問題，並能用加法算式做紀錄。</p>	<p>1. PPT 2. 學習單 3. 桌遊：數字列車 Stream</p>	<p>4</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。	加法的計算	3. 學生願意參與在教師教導下學習 10 的加法計算。		2. 教師教導學生能用畫圈解決加法的問題，並能用加法算式做紀錄。 3. 教師指導學生複習用點數具體物、畫圈、向上數三種策略解題方式		
--	--	----------------------------------	-------	-----------------------------	--	--	--	--

下學期

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(8)週	加減在一起	<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>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>國語 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</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>骰子算算(活動)</p> <p>加法的計算</p>	<p>1. 透過骰子算算桌遊尋找算式，排列出的算式越長越好，能流暢計算。</p> <p>2. 能應用加法計算，以操作本單元之遊戲活動。</p> <p>3. 學生明白透過操作具體物的方式，並專心聆聽其他學生的加減練習</p> <p>4. 學生願意參與在以色列麻將活動。</p>	<p>1. 學生能使用減法算式來記錄解題的結果，並會讀減法算式</p> <p>2. 學生會用減法做「還要幾個可以裝滿」的問題</p> <p>3. 學生能透過操作具體物的方式，做 30 以內的大小比較</p> <p>4. 能安靜聆聽同學的發言。</p> <p>5. 學會 30 以內的數向上、向下加減法計算。</p>	<p>活動一 減法算式</p> <p>1. 教師教導學生用減法做「還要幾個可以裝滿」的問題</p> <p>2. 學生能操作花片及用打「×」表示拿走的方式做被減數為 10 以內的減法計算。</p> <p>活動二 10 以內的減法</p> <p>教師教導學生用向下數的方式做被減數為 10 以內減法計算。</p> <p>活動三 加一加、減一減</p> <p>1. 學生能用兩排物件對齊，對齊後把一樣多的部分打「×」的方式，解決加減的問題。</p> <p>2. 教師教導學生透過一對一對應的方式，解決兩數哪一個多哪一個少的問題，並確定「多多少」、「少多少」</p> <p>活動四 30 以內的數</p> <p>1. 教師教導學生用向上數的方法做加法計算。</p> <p>2. 教師教導學生用向下數的</p>	<p>1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 桌遊：骰子算算、以色列麻將</p>	8

						方法做減法計算 3. 教師教導學生選擇加法或減法解決數量的比較		
第 (9) 週 ， 第 (12) 週	數的 大小	<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-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	動物商店街理財	<p>1. 透過模擬商店街，認識金錢與商品的位值結構。</p> <p>2. 主動學習規畫自己的零用錢，養成理財、儲蓄的習慣</p>	<p>1. 學生能認識 1 元、5 元、10 元錢幣及幣值關係</p> <p>2. 能發揮創意，利用 DM 設計題型。</p> <p>3. 能專注聆聽同學發表錢幣和幣值的關係。</p> <p>4. 學會辨認不同錢幣所代表的金額。</p> <p>5. 學會比較錢幣的面額大小與數量。</p>	<p>活動一 數量比較</p> <p>1. 教師蒐集日常生活中的宣傳單，用來設計生活中的情境題型。</p> <p>2. 詢問同學哪一類的數量較多，請同學舉手回答</p> <p>3. 可從 2 類選 1、3 類選 1 到 4 類選 1</p> <p>活動二 數的比較</p> <p>1. 教師教導學生認識 1 元、5 元和 10 元錢幣及幣值關係。</p> <p>2. 學生分組點數一堆錢幣的幣值，並比較一堆錢幣幣值的多少。</p> <p>3. 學生分組拿錢幣跟老師買東西</p>	<p>P1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 桌遊：動物商店街理財</p>	4
第 (13) 週 ， 第 (16) 週	事件的 先後	<p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>生活 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意</p>	<p>屁屁偵探-事務所之謎</p> <p>時間到</p>	<p>1. 透過《屁屁偵探-事務所之謎》，訓練孩子對時間發生先後的記憶、觀察、分析、邏輯推演等能力。</p> <p>2. 遵守有限的時間，透過《時間到》察覺日常</p>	<p>1. 學生會列出自己日常的作息</p> <p>2. 學生能報讀鐘面上整點、半點時刻</p> <p>3. 學生完成認識時刻先後順序的學習單</p> <p>4. 完成同組同學的交換作息表。</p>	<p>活動一 事件的先後</p> <p>1. 請同學列出自己日常生活的作息(大項即可，例如：吃早餐、到學校等)</p> <p>2. 跟同組同學交換作息表，並填上新作息表的時間</p> <p>活動二 我的一天</p> <p>1. 教師教導學生報讀鐘面上</p>	<p>1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 桌遊：屁屁偵探-事務所之謎、時間到</p>	4

		義，並願意遵守。		生活常與時間賽跑。		整點、半點時刻。 2. 教師教導學生透過時鐘，觀察鐘面上長短針的移動情形，分辨時間的先後順序。 3. 教師提供故事讓學生能經驗時間的連續性。	
第 (17) 週 、 第 (20) 週	分類 與 記錄	<p>數學 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> <p>國語 1-II -1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p>	<p>撿糖果</p> <p>大手印</p>	<p>1. 將各式糖果、餅乾混合，透過撿糖果遊戲將其分類。</p> <p>2. 每一位學生的手描下，專心聆聽老師的問題並寫下問題的答案，將大手印上相同的答案的手指相連。</p>	<p>1. 學生會透過真實的生活情境，完成統計活動學習單。</p> <p>2. 學生能會透過實際分類，了解同一組資料可有不同的分類方式。</p> <p>3. 能專注聆聽同學發表發表分類的方式。</p> <p>3. 學會利用畫○、用「Ⅲ」或用「正」記錄。</p>	<p>活動一 分類與記錄</p> <p>1. 教師與學生討論資源回收的重要。</p> <p>2 和學生討論如何分類？引導學生說明分類的方法。</p> <p>3. 學生拿出附件 25 的圖卡，進行分類。</p> <p>4. 學生發表分類的方式，並進行點數。</p> <p>5. 將附件 25 依形狀分類，請學生點數各種形狀的數量。</p> <p>6. 討論總共有多少個圖卡呢？如果不再重新數圖卡，已知紅色有 6 個，藍色有 9 個，能算出黃色的數量嗎？</p> <p>活動二 用不同的方式紀錄，依據分類結果點數</p> <p>1. 箱子裡放入不同顏色的球，每拿出一顆球就做一個畫記。</p> <p>2. 接著在黑板上，畫出 3 個表格，上面標示紅色、藍色、</p>	<p>1. PPT</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 團康：大手印、撿糖果</p>

					黃色，每拿一顆球就作一個記號。 3. 等每位學生輪流抽過一次球以後，教師將抽球的結果記錄在黑板上。 4. 引導學生認識記錄的方式有很多種方法，可以畫○、用「卐」或用「正」記錄。	
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	※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、 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 ※課程調整建議(特教老師填寫)： <div style="text-align: right;"> 特教老師簽名：陳冠妮 普教老師簽名：同 涵 </div>					

