

四、嘉義縣 月眉 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學奠基	課程 設計者	低年級教師群	總節數/學期 (上/下)	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 <b>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。</b> <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼 應之說明	根據學生的學習程度，透過 <b>多元</b> 的學習課程，發現數學的趣味，啟發 <b>創新</b> 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。				
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 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 <b>應用</b> 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 <b>互動</b> ，與團隊成員 <b>合作</b> 之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力， <b>應用</b> 在生活中數學的遊戲。 2. 從 <b>探索</b> 數學的 <b>體驗</b> 活動中，促進數學的多元發展， <b>實踐</b> 培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊 <b>合作</b> 的活動， <b>具備</b> 與人溝通 <b>互動</b> 的能力				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1) 週 - 第(7) 週	數字好好玩	數學 n-I-2 理解加法和減法的意義， <b>熟練</b> 基本加減法並能流暢計算  生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 <b>合作</b> 的重要性。  生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並 <b>養成</b> 動手做的習慣。	1. 數字 1-9 概念 2. 數字比大小規則  3. 1-9 數目與物品的對應 4. 記錄學習日記	1. 建立 <b>理解</b> 1-9 數值概念，並能進行依數字比大小規則進行比較。 2. 能 <b>熟練</b> 1-9 和 9-1 的 <b>數算</b>  3. 透過一起工作的過程， <b>合作</b> 完成 1-9 數目與物品的對應(支援前線) 4. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理， <b>養成</b> 紀錄活動過程和心得分享的習慣。	1. 能流暢數數 1-9 和 9-1  2. 能熟練 1-9 和 9-1 的順序  3. 能比較數字的大小。  4. 能分組完成「支援前線」的活動。  5. 能記錄活動過程心得並分享	活動一:數字接龍 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (學生自學): 1. 製作數字卡 1-9 2. 自己練習排列 1-9 3. 自己排列 9-1 (組內共學): 兩人一組比賽排列 1-9，速度快的人獲勝 (教師導學): 1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記 2. 學生進行學習日記記錄 活動二:數字心臟病 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學):	0-10 數字卡 物品名稱卡 學習日記	7

						<p>1. 三到四人一組</p> <p>2. 一人使用一份 1-9 數字卡，輪流出牌，喊到該數字又是同一數字卡要拍桌子，輸的人收回牌子，牌子先拋出者為勝利者。</p> <p>(教師導學)：</p> <p>1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記</p> <p>2. 學生進行學習日記記錄</p> <p><b>活動三：數字比大小</b></p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)：</p> <p>兩人一組，先出牌再猜拳，猜拳贏者決定比大或比小。贏的人獲得數字卡。</p> <p>(教師導學)：</p> <p>1. 老師做課程活動的歸納，並說明如何記錄學習日記</p> <p>2. 學生進行學習日記記錄</p> <p><b>活動四：支援前線</b></p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間互學)：</p> <p>1. 製作”物品名稱卡”</p> <p>2. 班級分成 4-6 組</p> <p>3. 老師抽物品名稱卡與數字卡，各組拿出正確數目的東西並點數回答出數量。</p> <p>(學生自學)：</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)：</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
第(8)週 - 第(12)週	加法高手	<p>數學 n-I-2<b>理解</b>加法和減法的意義，<b>熟練</b>基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活3-I-1<b>願意參與</b>各種學習活動，<b>表現</b>好奇與求知探究之心。</p> <p>生活 2-I-5 <b>運用</b>各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並<b>養成</b>動手做的習慣。</p>	<p>1 合 10 的組合</p> <p>2. 10 以內的加法</p> <p>3. 記錄學習日記</p>	<p>1. <b>理解</b>合 10 的組合，<b>熟練</b>合 10 的組合計算。</p> <p>2. <b>理解</b> 10 以內的加法，<b>熟練</b> 10 以內的加法計算。</p> <p>3. <b>願意參與</b>合 10 的組合和 10 以內的加法的遊戲，並<b>表現</b>好奇與求知</p> <p>4. <b>運用</b>學習日記，對活動過程做適切的處理，<b>養成</b>紀錄活動過程和心得分享的習慣</p>	<p>1. 能參與遊戲認識和熟練合 10 的數字</p> <p>2. 能參與遊戲熟練 10 以內的加法</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p><b>活動一：記憶大挑戰</b></p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)：</p> <p>1. 將兩套 0-10 數字卡洗牌後蓋牌排列。</p> <p>2. 兩人輪流，一回翻兩張牌，湊成 10 者獲得數字卡還可以再翻一回。獲牌數最多者為勝利者。</p> <p>3. 學生說明如何獲勝，發現合 10 的組合</p> <p>(教師導學)：</p>	0-10 數字卡 學習日記	5

						<p>老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p><b>活動二:加法猜拳我最行</b></p> <p>(教師導學):</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 兩人一組,以一隻手的五根手指頭來猜拳,出拳後,最快數出手指頭數目者獲勝。</li> <li>2. 進行數回合,選出數數最快的四人來進行決賽。</li> </ol> <p>(組間互學):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 參加決賽四人進行決賽。</li> <li>2. 由四人分享數數秘訣</li> </ol> <p>(教師導學):</p> <p>老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學):</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
<p>第(13)週</p> <p>-</p> <p>第(16)週</p>	<p>小小設計師</p>	<p>數學 s-I-1 從<b>操作</b>活動,初步<b>認識</b>物體與常見幾何形體的幾何特徵。</p> <p>生活3-I-1<b>願意參與</b>各種學習活動,表現好奇與<b>求知探究</b>之心。</p> <p>生活 4-I-2 <b>使用</b>不同的表徵符號進行表現與分享,感受<b>創作</b>的樂趣。</p> <p>生活 2-I-5 <b>運用</b>各種探究事物的方法及技能,對訊息做適切的處理,並<b>養成</b>動手做的習慣。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 形狀與名稱對應</li> <li>2. 形狀拼貼</li> <li>3. 數圖形的個數</li> <li>4. 記錄學習日記</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用<b>操作</b>遊戲,<b>認識</b>形狀與名稱對應,</li> <li>2. <b>願意參與</b>遊戲活動表現對形狀的概念的興趣數出圖形的個數</li> <li>3. <b>使用</b>不同的形狀圖卡拼貼,感受<b>創作</b>的樂趣。</li> <li>4. <b>運用</b>學習日記,對活動過程做適切的處理,<b>養成</b>紀錄活動過程和心得分享的習慣</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能參與遊戲拿出正確形狀圖卡</li> <li>2. 能數算相同形狀的個數並完成一張拼貼畫</li> <li>3. 能記錄活動過程心得並分享</li> </ol>	<p><b>活動一:形狀對應</b>(教師導學)</p> <p>老師說明遊戲規則並進行遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ”老師說”遊戲,老師說:「老師說…」學生根據老師的指令拿出正確的形狀。</li> <li>2. 老師做課程活動的歸納,並發布拼貼畫製作任務</li> </ol> <p><b>活動二:拼貼畫</b>(學生自學)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生自行運用形狀圖卡拼貼成一幅畫</li> <li>2. 圖畫完成畫,為自己的作品命名。</li> </ol> <p><b>活動三:作品分享</b>(組間互學)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生輪流上台說明自己的畫作</li> <li>2. 一起數出畫作裡的圖形的個數</li> </ol> <p><b>活動四:學習日記</b>(組內共學)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</li> <li>2 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</li> </ol>	<p>形狀圖卡</p> <p>圖畫紙</p> <p>學習日記</p>	4

第(17)週 - 第(20)週	減法高手	<p>數學 n-I-2 <b>理解</b>加法和減法的意義，<b>熟練</b>基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活3-I-1 <b>願意參與</b>各種學習活動，<b>表現</b>好奇與求知探究之心。</p> <p>生活 2-I-5 <b>運用</b>各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並<b>養成</b>動手做的習慣。</p>	<p>1. 10 以內不借位的減法</p> <p>2. 記錄學習日記</p>	<p>1. <b>理解</b> 10 以內不借位的減法並在遊戲中<b>熟練</b> 10 以內不借位減法</p> <p>2. <b>願意參與</b> 10 以內不借位的減法的遊戲，表現好奇與求知。</p> <p>3. <b>運用</b>學習日記，對活動過程做適切的處理，<b>養成</b>紀錄活動過程和心得分享的習慣</p>	<p>1. 能參與遊戲熟練 10 以內不借位的減法</p> <p>2. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p><b>活動一：減法猜拳我最行</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)： 1. 兩人一組，以一隻手的五根手指頭來猜拳，出拳後，最快將兩人的手指頭數目相減 2. 進行數回合，選出數數最快的四人來進行決賽。</p> <p>(組間互學)： 1 參加決賽四人進行決賽。 2. 由四人分享數數秘訣</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納並說明如何記錄學習日記</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p><b>活動二：記憶大考驗</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組內共學)： 1. 將兩套 0-10 數字卡洗牌後蓋牌排列。 2. 兩人輪流，一回翻兩張牌，相減是 5 者獲得數字卡還可以再翻一回。獲牌數最多者為勝利者。</p> <p>(組間互學)： 由每組勝利者上台向全班分享獲勝秘訣。</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	0-10 數字卡 學習日記	4
-----------------	------	--	--	--	--	---	------------------	---

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)

本主題是否融入資訊科技教學內容 無 融入資訊科技教學內容 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：無 有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、肢障重度(1)人(/人數)

※資賦優異學生：無 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：  
1. 針對肢障重度學生葉○安建議如下:1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業或評量較少紙筆，儘量以口頭代替或語音輸入。3、操作時視情況延長時間

特教老師姓名：張宏竹  
普教老師姓名：孫秀芳、黃敏玲

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學奠基	課程 設計者	低年級教師群	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 <b>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。</b> <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。	與學校願景呼 應之說明	根據學生的學習程度，透過 <b>多元</b> 的學習課程，發現數學的趣味，啟發 <b>創新</b> 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。					
總綱 核心素 養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 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 <b>應用</b> 在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 <b>互 動</b> ，與團隊成員 <b>合作</b> 之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力， <b>應用</b> 在生活中數學的遊戲。 2. 從 <b>探索</b> 數學的 <b>體驗</b> 活動中，促進數學的多元發展， <b>實踐</b> 培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊 <b>合作</b> 的活動， <b>具備</b> 與人溝通 <b>互動</b> 的能力				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1) 週 - 第(4) 週	數字 好好 玩	數學 n-I-2 <b>理解</b> 加法和減法的 意義， <b>熟練</b> 基本加減法並能流 暢計算  生活 3-I-1 <b>願意參與</b> 各種學習 活動， <b>表現</b> 好奇與求知探究之 心  國語文 6-I-2 <b>透過</b> 閱讀及觀 察， <b>積累</b> 寫作材料 生活 1-I-1 <b>探索並分享</b> 對自 己及相 關人、事、物 的感受 與想 法。	1. 1-100 數值概 念 2. 1-100 數字的 比較大 小 3. 記錄學習 日記	1. <b>理解</b> 1-100 數值概念， <b>熟練</b> 1-100 數值。 2. <b>理解</b> 1-100 數字的比較數值概念， <b>熟練</b> 1-100 數字 的比較大小 3. <b>願意參與</b> 1-100 數值數學遊戲， <b>表現</b> 好奇與求知探 究之心 4. <b>透過</b> 觀察紀錄遊戲活動， <b>積累</b> 數學寫作材料。 <b>探索</b> <b>並分享</b> 自己在數學遊戲中的感受與想法	1. 參與遊戲，流暢數出 1-100 的順序 2. 參與 1-100 數字比大小遊戲並熟練 3. 分組完成 1-100 「通關密語」的活動。  4. 能記錄活動過程心得並分享。	<b>活動一:百感交集</b> (學生自學): 學生自行進行 100 以內唱數練習 (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學): 1. 兩人練習 100 以內唱數 2. 四人一組分成兩隊，由兩人先進行唱數對 抗，一次依序唱數 2-5 個數字，最後唱數到 100 的隊伍扣一分，進行四輪，分數最高者的 隊伍獲勝。 (學生自學): 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 <b>活動二:數字比大小</b> (教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學):	0-100 的百數表 數字卡 學習日記	4

					<p>1. 四人一組，先由兩人進行遊戲，另兩人當裁判，之後輪流進行遊戲共 4 輪。</p> <p>2. 參加遊戲兩人分別出兩張數字卡再猜拳，猜拳贏者決定比大或比小。贏的人獲得數字卡。進行 5 次。</p> <p>(學生自學)</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p><b>活動三:通關密碼</b></p> <p>(教師導學):</p> <p>1. 老師說明遊戲規則，老師在 1-100 內寫一個數字當密碼</p> <p>2. 分組猜數字，1-100 一次猜一個數字，老師再告知密碼的範圍，各組在範圍內猜數字，猜中密碼即獲勝。</p> <p>(組間互學):</p> <p>遊戲進行結束，組別討論獲勝或失敗原因，並進行口頭分享。</p> <p>(學生自學):</p> <p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學):</p> <p>學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>錢幣 好好 玩</p>	<p>數學 n-I-2 <b>理解</b>加法和減法的意義，<b>熟練</b>基本加減法並能流暢計算。 生活 3-I-1 <b>願意參與</b>各種學習活動，<b>表現好奇與求知探究之心</b>  國語文 6-I-2 <b>透過</b>閱讀及觀察，<b>積累</b>寫作材料 生活 1-I-1 <b>探索並分享</b>對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<p>1. 各種錢幣的認識 2. 錢幣的數算  3. 記錄學習日記</p>	<p>1. <b>理解</b>認識各種錢幣，<b>熟練</b>錢幣的數算 2. <b>願意參與</b>數學遊戲活動表現對錢幣的好奇與<b>求知</b>。  3. <b>透過</b>觀察紀錄遊戲活動，<b>積累</b>數學寫作材料。<b>探索並分享</b>自己在數學遊戲中的感受與想法</p>	<p>1. 參與遊戲認識 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣幣值 2. 參與遊戲使用錢幣並進行數算  3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p><b>活動一：錢幣抽抽樂</b> (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組內共學) 1. 將 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣準備好。 2. 兩人輪流用手抽錢幣，最快算出正確數目者為勝利者。 (組間互學)： 1. 分組討論獲勝時如何計算錢幣策略。 2. 分組進行分享討論內容 (學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 <b>活動二：買東西</b> (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (學生自學)： 1. 黑板上有各種物件和價格，請學生利用錢幣附件排出正確的數目，答對一次得一分。 2. 最後統計每個人的得分。 3. 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 (組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	<p>1 元、5 元、10 元、50 元錢幣 物品卡 計分海報 學習日記</p>	<p>4</p>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>算術 高手</p>	<p>數學 r-I-2 <b>認識</b>加法和乘法的運算規律。 生活 3-I-1 <b>願意參與</b>各種學習活動，<b>表現好奇與求知探究之心</b>  國語文 6-I-2 <b>透過</b>閱讀及觀察，<b>積累</b>寫作材料 生活 1-I-1 <b>探索並分享</b>對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<p>1. 20 以內進位加法 2. 20 以內退位減法  3. 記錄學習日記</p>	<p>1. <b>認識</b> 20 以內進位加法 2. <b>認識</b> 20 以內退位減法 3. <b>願意參與</b>數學遊戲活動表現對 20 以內加減法的好奇與<b>求知</b>。  4. <b>透過</b>觀察紀錄遊戲活動，<b>積累</b>數學寫作材料。<b>探索並分享</b>自己在數學遊戲中的感受與想法</p>	<p>1. 參與遊戲認識 20 以內進位加法 2. 參與遊戲認識 20 以內退位減法  3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p><b>活動一：加法高手</b> (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組間共學)： 1. 老師抽 2-20 的一張數字卡 2. 各組有 4 種花色 1-10 的撲克牌，各組依據老師的數字，排出各種方式(兩個數字相加後的答案是該數字)。 3. 分組分享自己組排出的方式 (教師導學)： 老師做課程活動的歸納 (學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 <b>活動二：減法高手</b> (教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範 (組間共學)： 1. 老師抽 1-9 的一張數字卡</p>	<p>0-20 的數字卡 4 種花色 1-10 的撲克牌 學習日記</p>	<p>4</p>

						<p>2. 各組有 4 種花色 1-10 的撲克牌，各組依據老師的數字，排出各種方式(兩個數字相減後的答案是該數字)。</p> <p>3. 分組分享自己組排出的方式</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	
第(13)週 - 第(16)週	積木好好玩	<p>數學 s-I-1 從<b>操作</b>活動，初步<b>認識</b>物體與常見幾何形體的幾何特徵。</p> <p>生活 3-I-1 <b>願意參與</b>各種學習活動，表現好奇與<b>求知探究</b>之心。</p> <p>國語文 6-I-2 <b>透過</b>閱讀及觀察，<b>積累</b>寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 <b>探索並分享</b>對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>積木的排列</li> <li>積木的比較長短</li> <li>積木的堆疊</li> <li>記錄學習日記</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>從<b>操作</b>積木的排列活動遊戲，<b>認識</b>積木的比較長短。</li> <li><b>願意參與</b>數學遊戲活動表現對積木的堆疊的好奇與<b>求知</b></li> <li><b>透過</b>觀察紀錄遊戲活動，<b>積累</b>數學寫作材料。<b>探索並分享</b>自己在數學遊戲中的感受與想法</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>參與遊戲操作積木的排列，比較積木長短</li> <li>參與遊戲完成積木排出圖片的圖形</li> <li>能記錄活動過程心得並分享</li> </ol>	<p><b>活動一：說長道短</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間共學)： 1. 各組猜拳，贏的可以選白色或橘色積木輪流排列，猜拳數回合後，計算累積的長度。 2. 兩組代表猜拳贏者，抽”比長”或”比短”，符合的組別可以得一分，計算累積的分數。</p> <p>(教師導學)： 老師做課程活動的歸納</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p><b>活動二：堆積木</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選圖卡。 2. 學生依照圖卡，用白色積木堆疊出一樣的圖形。</p> <p>(組間互學)： 1. 學生分組後抽選圖卡。 2. 各組依照圖卡，用白色積木堆疊出一樣的圖形 3. 依快慢順序、正確度給分</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	<p>白色和橘色積木</p> <p>學習日記</p>

第(17)週 - 第(20)週	算術 高手	<p>數學 n-I-2 <b>理解</b>加法和減法的意義，<b>熟練</b>基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活3-I-1 <b>願意參與</b>各種學習活動，<b>表現</b>好奇與求知探究之心。</p> <p>國語文 6-I-2 <b>透過</b>閱讀及觀察，<b>積累</b>寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 <b>探索並分享</b>對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<p>1. 20 以內進位加法</p> <p>2. 20 以內退位減法</p> <p>3. 記錄學習日記</p>	<p>1. <b>理解</b> 20 以內進位加法，<b>熟練</b> 20 以內進位加法。</p> <p>2. <b>理解</b> 20 以內退位減法<b>熟練</b> 20 以內退位減法</p> <p>3. <b>願意參與</b>數學遊戲活動，表現對 20 以內計算的好奇與求知。</p> <p>4. 藉由<b>透過觀察</b>遊戲活動，<b>積累</b>寫作材料，學習策略運用，<b>提升</b>學生<b>專注力</b>和<b>反應力</b>。</p>	<p>1. 參與遊戲熟練 20 以內進位加法</p> <p>2. 參與遊戲熟練 20 以內退位減法。</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p><b>活動一：加法高手</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選加法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)： 1. 學生分組後互相批改同學作答 2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)： 分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p><b>活動二：減法高手</b></p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)： 1. 學生抽選減法題目 2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)： 1. 學生分組後互相批改同學作答 2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)： 分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形</p> <p>(學生自學)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組內共學)： 1. 學生完成學習日記後與組內組員進行分享活動紀錄內容。</p>	小白板 白板筆 學習日記	4
-----------------	----------	---	--	---	---	---	--------------------	---

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( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、肢障重度(1)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)： 1. 針對肢障重度學生葉○安建議如下:1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業或評量較少紙筆，儘量以口頭代替或語音輸入。3、操作時視情況延長時間</p> <p style="text-align: center;">`特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：孫秀芳、黃敏玲</p>

