

年級	一年級	年級課程 主題名稱	小小數學家	課程 設計者	郭旭鍾	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 <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 <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	有品 有才		與學校願景呼 應之說明	透過自主學習的課程，培育學生把事做對、做好的思維及行動力，提升認真負責的品格力，進而成為有才的好學生。			
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>尋找 好朋 友</p>	<p>數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) 語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>10 以內的數</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識 10 以內的數，理解可透過不同形式表徵 10 以內的數量。 2. 能利用網路資源因材網，分享 10 以內的數學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「尋找好朋友」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「10 以內的數」隨堂測驗單 【具體作品】 3. 能完成因材網「10 以內的數」相關任務</p>	<p>活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先了解「尋找好朋友」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「尋找好朋友」遊戲【體驗】 組間互學 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】 教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) 教師導學 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】 學生自學 2. 學生練習類題 組間互學 3. 各組派學生上台解題分享 學生自學 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「10 以內的數」相關任務</p>	<p>1. 「尋找好朋友」遊戲規則影片 2. 動物數字牌卡 3. 「10 以內的數」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--	------------------------	--	----------------	---	--	--	---	----------

						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 (5) 週 - 第 (8) 週	數字 小火 車	數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) 語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並 分享 想法。	10 以內的序數	1. 過遊戲及學習活動認識及 理解 10 以內的序數 並能比較出數的大小。 2. 能利用網路資源因材網， 分享 「排順序、比多少」的學習結果及心得	1. 能參與「數字小火車」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「排順序、比多少」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「排順序、比多少」相關任務。	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先了解「數字小火車」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「數字小火車」遊戲【體驗】 組間互學 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 】 教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) 教師導學 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 】 學生自學 2. 學生練習類題 組間互學 3. 各組派學生上台解題分享 學生自學 4. 隨堂測驗【 實作 】 活動三(1 節)	1. 「數字小火車」遊戲規則影片 2. 數字牌卡 3. 「排順序、比多少」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網

						<p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師課前於因材網指派「排順序、比多少」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 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>撿紅點</p>	<p>數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>語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>10 的分與合</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 能透過遊戲或學習活動，理解及熟練 10 的分與合之基本加減法。 2. 能利用網路資源因材網，分享「10 的分與合」學習結果及心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與「撿紅點」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「分與合」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「分與合」相關任務 	<p>活動一(1 節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前先了解「撿紅點」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 分組進行「撿紅點」遊戲 <p>【體驗】</p> <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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】 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 教師統整歸納 <p>活動二(2 節)</p> <p>教師導學</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>】 <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 學生練習類題 <p>組間互學</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「撿紅點」遊戲規則影片 2. 撲克牌 3. 連結積木 4. 「分與合」隨堂測驗單 5. 網路資源：因材網

						<p>3. 各組派學生上台解題分享 <u>學生自學</u></p> <p>4. 測驗【<u>實作</u>】 活動三(1節) <u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「分與合」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>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>數字 尋寶 趣</p>	<p>數n-I-1 <u>理解</u>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>語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<u>分享</u>想法。</p>	<p><u>30以內的數</u></p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動<u>理解</u> <u>30以內的數</u>表徵與序位，並能比較出大小。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，<u>分享</u>「<u>30以內的數</u>」學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「數數尋寶戰」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「30以內的數」隨堂測驗單【<u>具體作品</u>】</p> <p>3. 能完成因材網「30以內的數」相關任務</p>	<p>活動一(1節) <u>教師導學</u></p> <p>1. 教師於課前先了解「數數尋寶戰」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p><u>組內共學</u></p> <p>3. 分組進行「數數尋寶戰」遊戲【<u>體驗</u>】</p> <p><u>組間互學</u></p> <p>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>】</p> <p><u>教師導學</u></p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) <u>教師導學</u></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>1. 「數數尋寶戰」遊戲規則影片</p> <p>2. 尋寶遊戲卡</p> <p>3. 「30以內的數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>

						<p>學生自學</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>組間互學</p> <p>3. 各組派學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「30以內的數」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>第(17)週</p> <p>-</p> <p>第(20)週</p>	<p>一日小店長</p>	<p>數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>語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>10以內的加減法</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解及熟練10以內的加減法。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享「10以內的加減法」學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「一日小店長」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】</p> <p>【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「10以內的加減法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「10以內的加減法」相關任務</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課前先了解「一日小店長」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>組內共學</p> <p>3. 分組進行「一日小店長」</p> <p>【體驗】</p> <p>組間互學</p> <p>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】</p> <p>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p>	<p>1. 「一日小店長」遊戲規則影片</p> <p>2. 數字卡</p> <p>3. 骰子</p> <p>4. 「10以內的加減法」隨堂測驗單</p> <p>5. 網路資源：因材網</p>	4

						<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><input type="checkbox"/>學生自學</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p><input type="checkbox"/>組間互學</p> <p>3. 各組派學生上台解題分享</p> <p><input type="checkbox"/>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><input type="checkbox"/>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「10以內的加減法」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>		
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 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>							

課程調整	1. 2. 特教老師簽名： 普教老師簽名：郭旭鍾
------	---------------------------------------

*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。