

嘉義縣 大鄉 國小 111 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	數學好好玩	課程 設計者	顏佑珊	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 <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	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-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 <b>具有</b> 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 <b>人際溝通</b> 。		課程 目標	一、應用一年級數學教材內容為基礎，並 <b>探索</b> 數學的趣味性。 二、透過多元實作遊戲活動， <b>體驗並運用</b> 數表達大小、順序、位置、長短。 三、培養學生具備 <b>探索</b> 數學問題能力，並 <b>實踐</b> 處理時間、日期等日常生活問題。  四、 <b>具有生活所需的基礎數理等符號知能與人進行溝通</b> 。			

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><b>【學生自學】</b> 課前準備 教師事先準備『1-10數字試寫單』請學生在家先和家人練習1-10數字讀寫。</p> <p>活動一：數數看(1節)</p> <p><b>【教師導學】</b> 導入課程 教師先帶學生複習1-10的數字，拿出數字卡帶領學生從唸1讀到10。 領讀完後讓學生自行從10-1倒數。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>1. 由教師提供各組一組數字卡，並請同學互相討論，合力排列出數字卡的順序顛倒，並隨機翻牌問學生數字，加強對數字的印象。</p> <p>2. 再提供各組蝴蝶圖片，藉由一隻隻的蝴蝶圖片配合數字卡點算數量。</p> <p>3. 將數字不按照順序排列，請各組按照數字排出數量，練習1-10與10-1數數。</p> <p><b>【組間互學】</b> 在規定時間內完成上述活</p>	<p>1. 蝴蝶圖卡 (1-10)</p> <p>2. 玩具槌</p> <p>3. 骰子</p>	5

動，並請各組推派一名代表，應用檢核表檢查隔壁組是否有誤。(第一組檢查第二組，以此類推。)(需在左側√附上小組檢核表)

**【教師導學】**

由教師統一複檢，並再次總結1-10順序結束活動。

活動二：

耳聰目明打蟑螂(1節)

**【教師導學】**

1. 利用蝴蝶數量圖卡-制定活動導入目標，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。
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。

**【學生自學】**

經以上示範後，提供時間將主導權留給台上學生輪流指派下一位同學，讓每位學生都有上台練習的機會。

						<p>活動三：數數遊戲(3節)</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>3. 數字對對碰： 運用習作附件數量卡片與數字卡，教師發給學生，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，練習完後換組內推派一位學生當發號施令的人，讓小組成員繼續練習字卡對對碰活動。</p> <p><b>【組間互學】</b></p>	<p>這部分教師導學、組內共學這部分要區分出來。</p> <p>玩完遊戲和各組分享遊戲心得(組間互學)</p> <p>玩完遊戲需再一個老師</p>
--	--	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

						<p>遊戲結束後請同組同學上台和他組分享剛才進行的遊戲心得，進行中是否有遇到阻礙或者疑惑之處。</p> <p><b>【教師導學】</b> 同學分享完遊戲心得後，由教師再次總結 1-10 順序結束活動。</p> <p><b>【學生自學】</b> 教師準備 1-10 數字學習單請學生回家練習。</p>	<p>導學(歸納)，本節課學習重點，最好再發一張學習單讓小朋友寫)</p> <p>學習單部分→學生自學。</p>
第(6)週 - 第(10)週	我是第幾個	<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/ 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>	<p>1. 說十二生肖故事並將故事與序數連結。</p> <p>2. 序數遊戲與實作解說。</p>	<p>1. 理解12以內的序數，做為序數概念的基礎。</p> <p>2. 能應用序數於日常生活中。</p> <p>3. 利用各種素材進行十二生肖頭套創作。</p>	<p>1. 能理解十二生肖故事內容。</p> <p>2. 能了解序數的概念並進行與序數相關的排列與遊戲。</p> <p>3. 能在序列中說出自己與他人的序數。</p>	<p>活動一：繪本欣賞(2節)</p> <p><b>【學生自學】</b> 教師準備生肖次序填空學習單，請同學回家找出12生肖成員有哪些。</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 由老師帶領學生進欣賞十二生肖的故事繪本。</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>	<p>十二生肖故事繪本</p> <p>印製圖案版製作動物頭套</p>

**【組內共學】**

1. 導師事先準備好動物線條頭套（無上色），請學生分組製作12個動物頭套。
2. 輪流玩遊戲，拿到哪個頭套就要依照12生肖順序排出來。
3. 依照老師指令，排出順序，例：老虎前兩個是？最後再排成一序列，每種動物會有新的序數。
4. 待學生熟悉後再加入從左邊數起與右邊數起的概念。
5. 利用分組遊戲使學生互相討論、監督，將所學與生活做結合，加以變化。

**【組間互學】**

遊戲結束後請同組同學上台和他組分享剛才進行的遊戲心得，進行中是否有遇到阻礙或者疑惑之處。

**【教師導學】**

同學分享完排列心得後，由教師再次總結12生肖的次序。

**【學生自學】**

教師準備12星座學習單比照

						12生肖，請學生回家練習。	
第 (11 ) 週 - 第 (15 ) 週	形狀 王國	<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>	<p>1. 解說神秘箱活動內容。</p> <p>2. 解說拼拼湊湊活動內容。</p> <p>3. 說繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」並將故事與幾何形狀做連結。</p> <p>4. 解說變化七巧板活動內容。</p>	<p>1. 能透過操作認識形狀的特徵與名稱。</p> <p>2. 能描繪簡單的形狀並進行分類。</p> <p>3. 能排出指定圖形並運用想像力排成圖形。</p> <p>4. 能參與數學遊戲活動，表現積極求知心。</p>	<p>1. 能了解神秘箱遊戲流程，並進行。</p> <p>2. 能了解拼拼湊湊遊戲流程，並進行。</p> <p>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。</p> <p>4. 能了解變化七巧板遊戲流程，並進行。</p>	<p>活動一：神秘箱(2節)</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>1. 教師事先準備神秘箱，在其中擺放各式與形狀相關的物品、積木。</p> <p>2. 請學生拿出一樣物品，說出物品的形狀名稱。</p> <p>3. 老師指定形狀，請學生拿出再說出形狀名稱。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 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)</p> <p>2. 分類過後試著將物品的形狀，描在紙上，在剪下來，進行形狀分類。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>各生分類完畢後同組組員交換檢查對方是否有誤。</p> <p>活動二：拼拼湊湊(1節)</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>1. 運用數學習作附件幾何圖</p>	<p>1. 不透明紙箱</p> <p>2. 不同形狀積木</p> <p>3. 繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」</p>

形(正方形、長方形、圓形、三角形)。

2. 提示形狀組合的變化。
3. 指定排出簡單圖形。
4. 自己排出創意圖形。

活動三：變化七巧板(2節)

**【教師導學】**

教師於課程開始前先利用繪本「魔數小子-呀!怪物別跟著我!」介紹七巧板。

**【學生自學】**

1. 先讓各組學生各自嘗試拼七巧板進行創意組合。
2. 自己一人完成文字組合遊戲學習單。

**【組內共學】**

老師批閱後與互組員相互檢視，將自己的相法念敘述給彼此知曉。

**【組間互學】**

遊戲結束後請同組同學上台和他組分享剛才進行的遊戲心得，進行中是否有遇到阻礙或者疑惑之處。

**【教師導學】**

於課程結尾時由老師統整圖形形狀、名稱。

<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. 解說時間先後活動內容。</li> <li>4. 設計時間學習單並進行解說。</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> <p><b>【學生自學】</b></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及外框。</li> </ol> <p>活動二：我會轉時鐘(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生用小時鐘教具，轉出指定整點、半點時間。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 分組進行，請組長出題，各自轉出指定時間，在一起討論，誰的對誰的錯。</li> </ol> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>遊戲結束後請同組同學上台和他組分享剛才進行的遊戲心得，進行中是否有遇到阻礙或者疑惑之處。</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>課程結尾由教師利用小時鐘統一複習整點、半的時間說明。</p> <p>活動三：時間先後(2 節)</p> <p><b>【組內共學】</b></p>	<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> <p>5</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」，各組分工排出時間先後。</p> <p><b>【教師導學】</b> 課程結尾由教師利用小時鐘統一複習整點、半、上午下午的時間說明。</p> <p><b>【學生自學】</b> 發派作業請同學回家書寫時間學習單。</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 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：顏佑珊</p>								

嘉義縣 大鄉 國小 111 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	數學好好玩	課程 設計者	顏佑珊	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 <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	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。			

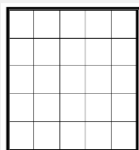
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(5)週	我會量一量	<p>數學/ n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>生活/ 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>1. 解說用眼睛比長短活動內容。</p> <p>2. 解說比較直線與曲線活動內容。</p> <p>3. 解說我會測量活動內容。</p> <p>4. 解說我會量一量學習單內容。</p>	<p>1. 能透過感官活動進行直觀比較具體物的長短。</p> <p>2. 能理解長度單位，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><b>【組內共學】</b> 活動一：用眼睛比長短(1節) 提供長度懸殊的情境圖片，讓學生透過感官做直觀比較，並說出原因？</p> <p><b>【教師導學】</b> 教師進行統整各同學之答案進行長度說明、比較。</p> <p>活動二：比較直線與曲線(1節)</p> <p><b>【教師導學】</b> 提供多組線條與學生介紹，供學生認識直線與曲線。</p> <p><b>【組內共學】</b> 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><b>【組間互學】</b> 待小組統整答案後上台發表討論結果。</p> <p><b>【教師導學】</b> 教師進行統整各組答案</p> <p>活動三：我會測量(3節)</p>	1. 塑膠繩	5

						<p><b>【學生自學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實地測量：用手的一掬、腳掌長度，進行實地測量，並記錄在學習單中。</li> <li>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。</li> </ol> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>分組討論：還能用什麼物品測量，在記錄下來各組自己討論。</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <p>特組討論完畢再上台報告與他組分享結果。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>完成「我會量一量」學習單。</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>教師進行批改與統整說明。</p>	
第 (6) 週 - 第 (11) 週	加 減	<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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 打擂台遊戲內容與方式解說。</li> <li>2. 誰先到遊戲內容與方式解說。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能理解20以內的加減法意義，熟練基本運算。</li> <li>2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能了解打擂台遊戲流程，並進行。</li> <li>2. 能了解誰先到遊戲流程，並進行。</li> <li>3. 能了解加加減減遊戲流程，並進行。</li> </ol>	<p>活動一：打擂台(1節)</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 每次出拳時兩人先各猜一個20以內的數字，再點算兩人所出手指數的和，猜對的人就獲勝。若兩人猜</li> </ol>	遊戲圖卡

小  
高  
手

10	20	30	40	50	60	70
20	25	28	32	36	40	45
30	40	45	48	52	56	60
40	48	52	55	58	62	66
50	55	60	65	70	75	80
60	65	70	75	80	85	90
70	75	80	85	90	95	100

3. 誰先到  
遊戲內  
容與方  
式解  
說。



的數字都不對時，再繼續出拳，直到有人獲勝。

**【組間互學】**

先由最快速度組別的勝者擔任擂台主，接受各組挑戰，輸了就下台，贏了就繼續挑戰，擂台主連勝三次就可榮登拳王寶座，全班可產生多位拳王。

**【教師導學】**

活動結束由教師總結20以內加減計算時須注意細節。

**【學生自學】**

發放20以內加減法練習卷，請同學回家練習。

活動二：誰先到(1節)

**【教師導學】**

1. 老師在黑板上畫上遊戲用的格子。
1. 老師將全班分兩組。
2. 老師將全班依序編號。
3. 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。
5. 答對的牌需放一邊。
6. 先走到終點的那一隊獲

						勝。  【教師導學】 活動三：加加減減(1節) 1. 老師在黑板上畫上格子， 2. 任意填上0-18的數字。 3. 老師將全班分兩組。 4. 老師將全班依序編號。 5. 第一組第一位出來擲三個骰子。 6. 將三個骰子的點數任意相加，相減或相加混合。 7. 把答案相同的數塗上顏色。 8. 最先塗成一直線(縱、橫、斜均可)者獲勝。 (活動一、二、三共三節，第4-6節再將活動流程再實施一次。)	
第 (12) 週 - 第 (16) 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/ 3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。	1. 說「鈔票先生的旅行」繪本內容。 2. 解說錢幣家族活動內容。	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	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	活動一：鈔票先生的旅行(1節)  【教師導學】 1. 由教師說「鈔票先生的旅行」繪本引起小朋友學習動機。 2. 進行故事討論與發表，在我們的日常生活中，什麼時候要用到錢？家裡用的錢從哪裡來？	1. 鈔票先生的旅行、錢幣的故事-圖文出版社 2. 玩具錢幣

			<p>3. 錢幣家族學習單。</p> <p>4. 說明購物高手內容。</p>	<p>多方法，並樂於學習。</p>	<p>確算出花掉與剩下的錢</p>	<p>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。</p> <p><b>【教師導學】</b> 活動二：錢幣家族(2節)</p> <p>1. 播放『錢幣的故事』。</p> <p><b>【組內共學】</b></p> <p>2. 討論：請學生想一想，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？。</p> <p><b>【組間互學】</b> 各組統整想法，上台發表可能會發生何種不便之處。</p> <p><b>【學生自學】</b> 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？（外觀、顏色）</p> <p><b>【組間互學】</b> 小組進行換錢活動，例：有的組別負責5元、10元、50元，讓學生到各組兌換。（能換成幾個1元？10元能換成幾個5元…等。）</p> <p><b>【學生自學】</b> 書寫錢幣家族學習單。</p>	
--	--	--	----------------------------------------	-------------------	-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

						<p>活動三：購物高手(2節)</p> <p><b>【組間互學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分組進行衛教室中易取得的商品進行標價。</li> <li>2. 每組輪流當老闆，其他組當顧客。</li> <li>3. 每人運用數學附件紙幣100元進行購物活動。</li> </ol> <p><b>【學生自學】</b></p> <p>活動後，再算出自己花了多少元？買了那些物品？剩下多少元？</p>		
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>直 式 樂 園</p>	<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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 講解被蟲吃掉的加法直式活動內容。</li> <li>2. 講解被蟲吃掉的減法直式活動內容。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能理解並進行被蟲吃掉的加法直式活動並正確作答。</li> <li>2. 能理解並進行被蟲吃掉的減法直式活動並正確作答。</li> </ol>	<p>活動一：被蟲吃掉的加法直式(1節)</p> <p><b>【教師導學】</b></p> <p>在活動進行前提醒學生兩位數的直式加減法意義。(和不超過100，減法不含退位算法)</p> <p>講解完畢，提供多道練習提供學生進行活動。</p> <p><b>【學生自學】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 依照老師提供之題目分別在自己的白板上寫出加法直式。</li> <li>2. 在被加數、加數、和中選兩個數，各擦掉一個數字，並畫上□。</li> </ol>	<p>小白板、 彩色筆</p>	<p>5</p>

						<p><b>【組內共學】</b> 3. 與組員交換白板,請對方找出被擦掉的數字是多少?</p> <p><b>【組間互學】</b> 各組上台分享活動中發現的直視加減法計算技巧,以及何處在計算是須注意容易出錯。</p> <p><b>【學生自學】</b> 教師準備直式加減法練習卷,請學生回家練習。</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 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: 顏佑珊</p>								