四、嘉義縣 桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) *(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份*

年級	一 年級	年級課程 主題名稱	數的世界	課程 設計者	黃純慧	總節數 /學期 (上/下)	21 節/上學期
符合 彈性課 程類型	☐**第一類** 統整性探究課程 ☐主題 ☐專題 ☐議題 *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。* ☐**第二類** ☐社團課程 ☐技藝課程 V**第四類 其他** ☐本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐服務學習 ☐戶外教育 ☐班際或校際交流 ☐自治活動 ☐班級輔導 V學生自主學習 ☐領域補救教學						
學校 願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學			與學校願景呼應 之說明	1.透過互動教學活動，能樂於學習數學，進而促進心理健康。 2.藉由數學學習，培養尊重他人的態度，並建立自信、展現自我。 3.規劃適合學生的學習情境，養成關懷他人的生活態度。		
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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			課程 目標	1.透過有趣生活情境的設計，體驗數學溝通的過程，探索數學的信心與正向態度 2.具有基礎的數學素養，以應用於日常生活中，解決數學問題。 3.樂於參與多元的學習活動，培養團隊合作的精神。		

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	主題一：大採購：**探索**到底有多少	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-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1.1～10 的做數活動 2.0 的意義與寫法 3.大採購	1.理解1～10的做數活動。 2.探究0的意義與寫法。 3.參與大採購活動，並探究0及1～10的意義與寫法。	1.認真參與活動。 2.正確點數花片並寫出正確數字。 3.正確使用 0。 4.完成學習單。	【活動 1　察覺數量的不同和 1～10 的做數活動】 學生自學 1.教師呈現數字卡 1-10，請學童一邊數數一邊把花片或積木分別放在數字卡上。 組內共學 2.教師不按照順序出現數字 1-10，請學童一邊數數一邊把花片或積木分別放在數字卡上，並請小組內同學檢查是否正確。 組間互學 3.教師隨機擺放數量 1-10 花片或積木，請學童說出並寫出數字，由他組同學檢查是否正確。 4.請學童在數字卡上寫數字並畫圈，由他組組同學檢查是否正確。。 教師導學 5.透過累加 1 的活動，認識 1～10 的數詞序列，教師確認是否正確，並引導不會的學童思考方向。 【活動 2　0 的說、讀、聽、寫、做活動】 學生自學 1.請學童擺放教師口中唸出數字(1-10)的花片或積木。 組內共學 2.教師將學童擺放的花片或積木取走，請小組同學討論有何發現？(學童回答：花片或積木不見了或是沒有) 組間互學 3.教師問學童花片或積木不見了或是沒有，要用甚麼數學符號來表示？(教師引導學童「沒有」可以用「0」表示) 教師導學 4.由教師出題，請學童在數字卡上寫數字並畫圈，檢視是否正確。 【活動 3 大採購】 教師導學 1.兩全班分成 3～4 組，每一組皆成立一個百貨公司（合作社、超級市場）。 2.每一組配給若干物品，或者不配給。 3.每一組排一列，一人當店員（各組自行輪流），各組其餘兒童當支援者。 組內共學 4.教師當採購者，教師喊要買 n（10 以內）個物品時，各組需湊足足夠的物品數量交給各組店員。	1.花片或積木 2.數字卡 3.若干物品 4.物品卡	4

						（物品最好是兒童身上找得到的，如：手帕、皮帶、衣服、襪子、手表、眼鏡，或是配給的，數量盡可能平均出現。） 組間互學 5.各組店員數物，由他組檢查；數量不足或物品不對則算犯規，犯規滿 3 次者受罰（如：唱歌或表演）。 6.亦可採購數字卡，兒童只要拿出數字卡就可。 7.亦可要求服務，如：寫出數字、讀數詞、或依數字卡拿出某物的數量。		
第(5)週－第(8)週	主題二：數字拳：**探索**到底誰比較多	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。 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。	1.10 以內數的分解 2.10 以內數的合成 3.數字拳	1.理解 10 以內數的分解與合成的意義，並流暢計算 10 以內數的基本加減法。 2.參與數字拳的學習活動，並能探究 10 以內數的分解與合成。	1.認真參與活動。 2.寫出 10 的組合。 3.完成學習單。	【活動 1　10 以內數的分解活動】 學生自學 1.教師請學童拿出 10 個花片。 組內共學 2.教師從 10 個中拿走 1 個，問學童還剩下幾個？並請小組內同學檢查是否正確。 3.將上面活動記錄下來。(老師拿走的個數用紅色表示，剩下的用藍色表示) 4.重複上述 1-2 和 1-3 活動完成 10 的分解。 組間互學 5.請學童看著紀錄說說看，10 可以有幾種組合方式？由他組同學檢查是否正確。 教師導學 6.教師指導學童將所有的紀錄轉化成數字。 【活動 2　10 以內數的合成活動】 學生自學 1.教師在桌上放上兩條不同顏色的橡皮筋，請學童將 10 個花片分別放入橡皮筋中，並說出有哪些組合種類？ 組內共學 2.分組進行撲克牌撿紅點的活動，讓學童熟悉 10 的合成。 組間互學 3.在名片上寫上數字 1-10，洗牌後不規則呈現，讓學童考考別組學童是否說出合成 10 的數字。 【活動 3　數字拳】 1.名稱：數字拳 2.目標：在具體情境中，解決 10 以內的合成問題（和在 10 以內）。 3.玩法： 組內共學 (1)兩人一組。 (2)兩人同時各出一隻手，每隻手各出若干根手指（0～5），並同時各喊一數字（0～10）。 (3)誰猜中兩人所出的手指根數總和者獲勝。 (4)兩人手指數目總和超過 10 或兩人都沒有猜中者，重新再出拳。 組間互學 (5)先各組比賽，贏者代表小組參加全班比賽，贏的小組獲勝。	1.花片 2.橡皮筋 3.撲克牌	4
第(9)週－第(12)週	主題三：蘿蔔蹲變奏曲：**探索**誰先誰後-按順序	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。 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。	1.10 以內的數詞序列 2.10 以內兩數量的比較 3.蘿蔔蹲變奏曲	1.理解10以內的數詞序列的意義及10以內兩數量的大小的意義。 2.參與蘿蔔蹲變奏曲學習活動，並探究10以內的數詞序列。	1.認真參與活動。 2.正確回答。 3.完成學習單。	【活動1　做10以內的數詞序列，並複習位置和序數】 教師導學 1.教師取出10種半具體物，請學童依照自己的喜好依序排放。 學生自學 2.請學童在半具體物前擺放數字，並一一對應念出序列。 3.教師請學童聽指令「第(　)個」，要正確拿出並口述。 4.教師請學童聽指令「(　)個」，要正確拿出並口述。 組內共學 5.請學童討論辨別「第(　)個」和「(　)個」有何不同？ 第(　)個---只會有1個 (　)個—可能會是很多 6.由各組小組長出指令，重複1-4和1-5活動，直到學童熟練。 組間互學 7.同學出題，請他組學童找出在「第(　)個」之前或之後、往上或往下幾個的半具體物。 8.大家一起判斷是否依題意圈出正確的結果。 從左到右，圈圈看：第7個、7個 教師導學 9.教師請學生看著數字回答。在7的旁邊的數字是多少？9的旁邊呢？ 【活動2　10以內兩數量的比較】 ●透過半具體物的操作讓學童對誰多誰少能夠有明確理解	1.花片或積木 2.紙及膠帶	4

						學生自學 1.教師準備2種顏色的花片或積木，請學童從中各自拿出數個。 2.教師問學童哪一種顏色比較多？你怎麼知道？ 3.請學童將花片或積木依顏色分成上下兩排並一一對應。請學童看著回答(誰多？多多少？誰少？少多少？) 4.透過畫圈再做紀錄。 5.透過情境，藉由畫圈做紀錄來回答問題。 哪一種魚比較多？畫〇做做看，並圈出答案。 6.利用撲克牌一次出一張直接比大小。 【活動3　蘿蔔蹲變奏曲】 1.名稱：蘿蔔蹲變奏曲 2.目標：透過具體活動，做10以內數的序列。 3.玩法： 組內共學 (1)全班分成若干組，每組10人。若有不足10人者仍當1組。 (2)每一組排成1列（或行）後，從1報數到10，要求每個兒童記住自己的號碼，並發給1張紙寫上自己報數的號碼，貼在胸前。 (3)第一次由教師示範喊：「第n（如：1）個蘿蔔蹲，第n個蘿蔔蹲，第n個蘿蔔蹲完，第m（如：3）個蘿蔔蹲。」第二次後，兒童跟教師一起喊。喊時，必須全班喊，但只有各組位於被喊數字的兒童在蹲。 組間互學 (4)有兒童做錯時，教師應介入問：「他應該是第幾個蘿蔔？」並指定一人問：「你怎麼知道的？」答錯的組則需受罰（如：唱歌或表演）。 (5)數字出現的次數應盡量平均。 (6)約玩5分鐘後，各組重新排列報數再玩。		
第(13)週 - 第(16)週	主題四：猜猜我家在哪裡：**探索**到底有多大	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-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	1.30以內的數詞序列 2.30以內兩數量的比較 3.猜猜我家在哪裡	1.理解30以內的數詞序列的意義，熟練30以內兩數量的比較。 2.參與猜猜我家在哪裡學習的活動，並探究30以內數的序列。	1.認真參與活動。 2.正確回答問題。 3.完成學習單。	【活動1　30以內的數詞序列】 ●透過活動對30以內的數詞序列有所認識 教師導學 1.教師將全班學生每個人都給予一個數字。 2.請學童進行數數活動。 3.進行大風吹活動。 教師：大風吹，學童：吹什麼 教師：吹數字是(　)的人 【活動2　30以內兩數量的比較】 ●透過具體操作與比較來進行大小比較 學生自學 1.請學童依照數字拿出橘色和白色積木。 2.請學童看著積木一一做對應比較，並說一說比較哪個數較多？多多少？ 3.透過圖示，請學童每滿10個圈起來，再比較大小。 組內共學4.小組長出數字，指定一位組員操作，組長檢視是否正確。 【活動3　猜猜我家在哪裡】 1.名稱：猜猜我家在哪裡 2.目標：透過具體活動，做30以內數的序列。 3.玩法： 組間互學 (1)教師在黑板上畫一列房子，房內填一數列：1→2→3→……→29→30。 (2)由教師選一程度好且較敢發言的兒童上臺當主持人，並找兩人當助手。 (3)主持人任選一數字卡當作是家裡的號碼（1～30），交給教師。 (4)由全班兒童舉手發言，猜主持人家裡的號碼，主持人則只回答猜的數字離正確的數字是「太前」或「太後」。若被猜中，主持人則喊：「這是我的家」，並現出數字卡。 (5)助手則以指示棒，指出所猜的數字在黑板數列中的位置（一人指「太前」，另一人指「太後」）。 (6)猜中後更換主持人與助手，再繼續玩。	1.數字卡 2.積木	4
第(17)週 - 第(21)週	主題五：滾球高手：	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。 生活3-I-1願意參與各	1.減法問題 2.心算卡的減法遊戲	1.理解減法的意義，熟練基本減法。 2.理解心算卡的減法遊戲，流暢計算減法。 3.參與滾球高手的學習	1.認真參與活動。 2.正確記錄。 3.完成學習單。	【活動1　減法問題】 ●從生活情境中讓學生理解文字題的敘述，並利用畫圈做紀錄中，讓學童理解減法(拿走型與比較型) 拿走型 學生自學 1.教師請學童拿出5枝色鉛筆，並用畫圈方式記錄。	1.色鉛筆 2.鉛筆 3.撲克牌 4.心算卡 5.寶特瓶	5

	探索 變多 還是 變少	種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	3.滾球高手	活動，並探究10以內的減法問題之解題活動過程與結果。		2.教師拿走3枝色鉛筆，問學童該如何記錄？有甚麼發現？ 教師導學 3.教師引入減法的算式。 4.教師將上述活動用文字敘述呈現，再分別詢問學童文字的意思，並藉以評量學童對文字的理解。 比較型 學生自學 1.教師分別拿出5枝鉛筆和3枝色鉛筆，問學童哪一種筆比較多？ 2.教師請學童發表如何比較。 3.請學童用畫圈方式記錄。 4.是多幾枝呢？如何記錄呢？ 教師導學 5.教師引入減法的算式。 6.教師將上述活動用文字敘述呈現，再分別詢問學童文字的意思，並藉以評量學童對文字的理解。 【活動2　滾球高手】 1.名稱：滾球高手 2.目標：以算式記錄10以內的減法問題之解題活動過程與結果。 3.玩法： 學生自學 (1)玩法類似打保齡球。 (2)取10個寶特瓶（當保齡球瓶）排成長方形。 (3)在寶特瓶外約5公尺處畫一條線，兒童輪流站在線後以籃球或其他的球滾向寶特瓶。 (4)點數倒下（或仍站立著）的瓶子，算出站立著（或倒下）的。 →拿走型減法。 (5)上述玩的總瓶數不一定是10，2～10個都可。 【活動3　心算卡的減法遊戲】 ●利用撲克牌來練習減法，熟悉後再轉換成心算卡 組內共學 1.先取撲克牌中1-5的卡片共有20張牌，2人一組，每人手上只拿一張牌，剩下的放桌上，其中2張出現數字在桌上。學童一邊出牌一邊說。提醒學童要用大的數減小的數，如：2(手中)、3(桌上)，要說3-2=1不能說成2-3，若是學童說對就把牌收回來，再翻一張牌在手上。若是說錯就只能從桌上翻一張牌放在自己手上，最後看誰手中的牌最多，就是輸家。(學童熟練後再增加撲克牌張數) 組間互學 2.請各組同學熟練後，由不同組同學輪流派代表參賽，其餘同學檢視正確性。	6.球	

教材來源	☐選用教材（　　）　　V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	V**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:** V**無**　□有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症(　　)人、(/人數) ※**資賦優異學生:** V**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)：** 特教老師姓名： 普教老師姓名：黃純慧

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。

四、嘉義縣 桃源國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)*(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份*

年級	一 年級	年級課程主題名稱	數的世界	課程設計者	黃純慧	總節數/學期(上/下)	20 節/下學期
符合彈性課程類型	☐**第一類** 統整性探究課程 ☐主題 ☐專題 ☐議題 *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。* ☐**第二類** ☐社團課程 ☐技藝課程 ☑**第四類 其他** ☐本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐服務學習 ☐戶外教育 ☐班際或校際交流 ☐自治活動 ☐班級輔導 ☑學生自主學習 ☐領域補救教學						
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學			與學校願景呼應之說明	1.透過互動教學活動，能樂於學習數學，進而促進心理健康。 2.藉由數學學習，培養尊重他人的態度，並建立自信、展現自我。 3.規劃適合學生的學習情境，養成關懷他人的生活態度。		
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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			課程目標	1.透過有趣生活情境的設計，體驗數學溝通的過程，探索數學的信心與正向態度 2.具有基礎的數學素養，以應用於日常生活中，解決數學問題。 3.樂於參與多元的學習活動，培養團隊合作的精神。		

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（5）週	環保小尖兵：**探索**-說出有多少	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 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 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。	1.50 以內的數 2.50 以內的序數及兩數的大小比較 3.環保小尖兵	1.理解50以內的數的意義 2. 理解50以內的序數及兩數的大小比較。 3.覺察50以內的序數及兩數的大小比較。 4.參與環保小尖兵的學習活動。	1.認真參與活動。 2.正確點數。 3.完成學習單。	【活動1 熟練 50 以內的數】 ●教師指導學童利用花片或積木等具體物做點數 學生自學 1.教師呈現數字卡 1-10，請學童一邊數數一邊把花片或積木放別在數字卡上。 組內共學 2.同學不按照順序出現數字 1-10，請同組學童一邊數數一邊把花片或積木分別放在數字卡上。 3.當學童熟練度夠時，再擴大到1-20，最後為1-30。 組間互學 4.指定一位同學出題，由被指定的他組同學回答，大家一起檢視正確性。 教師導學 5.教師隨機抽取1-30任一數字，請學生點數出具體物。 【活動2 50以內的序數及兩數的大小比較】 ●透過具體物的操作能理解 1 和 10 的關係 1.請學童拿出 10 個白色積木，將 10 個白色積木並列在橘色積木上，讓學童觀察到 10 個白色積木和一條橘色積木是相同的，並告知一條橘色積木代表十。 學生自學 2.請學童利用定位板和積木一起操作加強數值概念。 組內共學 3.利用數字卡1-30，分別圈出二個一數，並請學童順著數和倒著數，同組同學檢視是否正確。 【活動3 環保小尖兵】 1.名稱：環保小尖兵。 2.目標：透過具體的操作活動，做50以內的說、讀、聽、寫、做（具體表徵）活動。 3.玩法： (1)撿樹葉： ・利用掃地或下課時間，帶領兒童到樹下撿掉落的樹葉。 ・遊戲時，可要求兒童進行下面幾種活動： 組間互學 ①比賽1分鐘內誰撿的樹葉最多，時間到進行點數，選1人點，全班數。	1.花片 2.積木 3.數字卡 4.定位板 5.樹葉	5

						②兩人一組，教師說出數詞n或寫出數字n，請兒童拿出n（20＜n≦50）片樹葉。 ③教師拿出n片樹葉，兒童在地上寫數字或說出數詞。 ・樹葉的數量盡量掌控在50以內。 ・本活動適合在校園裡有樹木落葉的地方舉行。 ・活動進行時宜採競賽方式，以增加兒童的興趣。 (2)垃圾分類： ・活動的進行方式仿照撿樹葉的活動，只是樹葉換成寶特瓶、鐵罐、鋁罐、紙張。		
第（6）週－第（10）週	大家來排一排：**探索**誰長誰短	數學 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 生活 2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。 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。	1. 長度的間接比較及個別單位比較 2. 長度的合成和分解 3. 大家來排一排	1. 理解長度的間接比較及個別單位比較的意義，熟練長度的合成和分解。 2. 透過參與大家來排一排的學習活動，覺察長度的合成和分解的意義。	1. 認真參與活動。 2. 正確判斷長短。 3. 完成學習單。	【活動1　長度的間接比較及個別單位比較】 ●教師指導學童如何正確的比較長度 學生自學 1. 教師請學童拿出二個不同長度的具體物，請學童指出具體物的始點和終點。 2. 請學童透過操作，將具體物的一端對齊，另一端做比較長短，並分別說出哪一個比較長？哪一個比較短？ 3. 請學童將具體物放在白紙上，並用筆畫出具體物的長度。 4. 請學童指出哪一個比較長？哪一個比較短？ 【活動2　長度的合成和分解】 ●透過不同長度的具體物進行操作。 組內共學 1. 二人一組，一人取出 5 種不同長度的具體物（不要對齊），請另一學童先用目測猜一猜哪一個最長？哪一個最短？ 2. 請學童透過操作實際作比較，並說明做法。 【活動3　大家來排一排】 1. 名稱：大家來排一排。 2. 目標：描述物件長時，培養對個別單位的需求。 3. 玩法： 組間互學 (1)教師準備古氏積木一組，每組兒童有數組古氏積木。 (2)教師抽出一種積木，兒童用相同顏色積木排出教師抽到的積木。如：教師抽出紅褐色積木（8 公分長），兒童可用相同的紅色積木（2 公分長）、白色積木（1 公分長）或桃紅色積木（4 公分長）排出和紅褐色積木（8 公分長）一樣的長。 (3)比賽開始，看哪一組排得又快又精確？ (4)教師依序抽出各色積木，請各組進行「排一排」的活動。 教師導學 (5)活動最後，請兒童說說看，他們發現了什麼？	1. 白紙 2. 積木	5
第（11）週－第（15）週	蜜蜂採花蜜：**探索**-早和晚、先與後、事情發生的經過	數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。 生活 2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。 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。	1. 日曆和月曆、查月曆 2. 月曆的應用、認識年曆 3. 蜜蜂採花蜜	1. 認識日曆和月曆、查月曆和月曆的應用。 2. 認識年曆。 3. 參與蜜蜂採花蜜的活動，觀察月曆的應用，覺知月曆與星期的關係。	1. 認真參與活動。 2. 正確排出順序。 3. 完成學習單。	【活動 1　認識日曆和月曆、查月曆】 ●利用信誼圖書【順序圖卡】讓學童了解事件的先後順序 教師導學 1. 圖卡找一找： 將50張圖卡放在桌上，請孩子將同一組事件的圖卡找出來分好，並熟悉事件的內容。 2. 看圖說故事： 遊戲時，可以先挑出圖卡是3張的幾組事件，帶孩子進行排列圖卡的順序。請孩子仔細觀察同一組事件的圖卡，整理出哪一張先，哪一張後，排出先後的順序，再說說看這組圖卡中事情的發生經過。你也可以參考圖卡背後的■、●和數字標示，確認圖卡的順序。 3. 小小觀察家： 13組圖卡的事件，都是孩子平常生活中可以看到的現象，在遊戲之前或之後，你可以帶孩子實際進行觀察，孩子從玩圖卡中獲得的概念，也會更具體、更清楚。 【活動2　月曆的應用、認識年曆】 ●將事件與時鐘做配合，請學童依照時間先後順序排出事件順序 學生自學 1. 教師引導學生觀察圖卡內容。 2. 請學童依照圖卡發生的 先後順序排一排。 3. 請學童說出排好順序的想法。 【活動3　蜜蜂採花蜜】	1. 圖卡 2. 月曆	5

						1.名稱：蜜蜂採花蜜。 2.目標：能從月曆查出幾月幾日是星期幾。 3.玩法： 組內共學 (1)準備一張某月的月曆（任何月分皆可），數張寫著x月x日（每個日期都不同）的日期卡，7 張寫著星期日～星期六的星期卡。 (2)公布月曆。 (3)一組 12 人，其中 7 人各拿一張星期卡，依星期日、星期一……星期六順序排一列，站著不動。（當作花朵） (4)另 5 人（當作蜜蜂）各拿一張日期卡，教師喊開始，其他未玩遊戲的兒童齊唱「小蜜蜂、嗡嗡嗡，飛到西飛到東，忙什麼，採蜜好過冬」，拿日期卡的兒童依自己所拿的日期，查月曆找出是星期幾後，趕快站在拿星期卡的兒童後面。歌曲唱完尚未站到正確位置者淘汰。 組間互學 (5)教師和兒童共同檢視當蜜蜂的兒童採對花朵了嗎？並統計正確的人數。 (6)各組輪流玩遊戲，最後看看哪一組正確的人數最多，那一組就獲勝。		
第(16)週 - 第(20)週	撲克家族：**探索**-總共有多少-伸出手指比比看	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 7-I-1 以對方能理解的語彙或方式，表達對人、事、物的觀察與意見。 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。	1.不進位及進位加法問題 2.不退位減法問題 3.撲克家族	1.於具體情境中，應用不進位及進位加法問題。 2.於具體情境中，應用不退位減法問題。 3.以對方能理解的語彙或方式，表達自己的解題過程，並理解他人的解題過程。 4.參與撲克家族玩法。	1.認真參與活動。 2.寫出正確算式。 3.完成學習單。	【活動1　不進位及進位加法問題】 ●透過記錄了解題意並進行列式 1.用算式記錄做法（併加型） 教師導學 2.教師布題。 豪格種下的種子開 出 4 朵紅花和 2 朵白花， 共開了幾朵花？ 學生自學 3.學童作答。 組間互學 4.請學童發表解題過程並加以說明。 方法1 兒童記錄： ○○○○　○○ 1 2 3 4　5 6 兒童說明：1、2、3、4、5、6， 6 朵，4 朵和 2 朵合起來是 6 朵。 方法2 兒童記錄： ○○○○　○○ 4　5 6 兒童說明：由 4 開始往上數，5、6，4 朵和 2 朵合起來是 6 朵。 方法3 兒童說明：兒童伸出 2 根手指頭，由 4 開始，依序向上點數 2 根手指頭，5、6，4 朵和 2 朵合起來是 6 朵。 ●教師揭示兒童的算式紀錄，並介紹算式中各個數字及符號所代表的意義 教師導學 1.教師揭示兒童的算式紀錄： 4＋2＝6 2.教師板書 4＋2＝6，指著板書說明： 像這樣的寫法，叫作加法的算式， 「＋」是加號，「＝」是等號，讀作 「四加二等於六」。4 表示有 4 朵紅花，2 表示有 2 朵白花，「＋」 表示合起來， 6 表示合起來有 6 朵花，「＝」表示「等於」、「結果」的意思。 【活動2　不退位減法問題】 ●透過記錄了解題意並進行列式 1.用算式記錄做法（添加型） 教師導學 2.教師布題。 草地上有 5 隻貓， 又來了 3 隻，共有幾隻貓？ 學生自學 3.學童作答。 組間互學 4.請學童發表解題過程並加以說明。 方法1 兒童記錄： ○○○○○ ○○○	1.撲克牌	5

						2　4　6　8 兒童說明：草地上有 5 隻貓，先畫 5 個圈，又來了 3 隻貓，再畫 3 個圈。2、4、6、8，共有 8 隻貓。 方法2 兒童記錄： 5 6 7 8 兒童說明：5 隻又來了 3 隻，6、 7、8，5 隻和 3 隻合起來是 8 隻 方法3 兒童說明：兒童伸出 3 根手指頭，由 5 開始，依序向上點數 3 根手指頭， 6、7、8，5 隻和 3 隻合起來是 8　隻。 ●教師揭示兒童的算式紀錄，並介紹算式中各個數字及符號所代表的意義 教師導學 1.教師揭示兒童的算式紀錄： 5+3=8 2.教師板書　5+3=8，指著板書說明： 像這樣的寫法，叫作加法的算式，「＋」是加號，「＝」是等號，讀作 「五加三等於八」。 5 表示有 5 隻貓 ， 3 表示又來了 3 隻貓。 「＋」表示合起來， 8 表示合起來有 8 隻貓。「＝」表示「等於」、「結果」的意思。 【活動3　撲克家族】 1.名稱：撲克家族。 2.目標：熟練加、減計算。 3.玩法： 組內共學 (1)分組遊戲，每組準備一副撲克牌4種花色的A～9，共36張。（可用數字卡代替） (2)可將兩張撲克牌任意組成一個二位數。如：→12或→21 (3)找出1～50中有哪些「撲克家族」？ 如：32　24　8 25　9A　6 (4)用36張撲克牌排出加、減法算式，並用橫式記錄。如：32－8＝24，25－9＝16 組間互學 (5)撲克牌盡量用完，算式最多者優勝。		

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、(/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)：** 特教老師姓名： 普教老師姓名：黃純慧

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。