

嘉義縣朴子國小 113 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	快樂玩數學	課程設計者	一年級學年教師群	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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <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 鄉土 數位	與學校願景呼應之說明	1.藉由小組合作提升個人溝通技巧，培養 <b>健康</b> 正向態度。 2.透過數學遊戲引發學生學習興趣，形塑 <b>快樂</b> 共好習慣。 3.結合生活經驗培養在地文化認同，立足 <b>鄉土</b> 面向世界。 4.運用網路資源充實自主學習能力，建立 <b>數位</b> 公民素養。				
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</b> 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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力， <b>理解</b> 並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程目標	一、透過多元遊戲活動，在生活中 <b>探索</b> 數學的趣味性，學會運用數表達大小、順序、位置、長短。 二、培養學生 <b>具備</b> 基本語文素養及探索數學問題的能力， <b>體驗</b> 並實踐處理時間、日期等日常生活問題。 三、能 <b>理解</b> 他人感受，在學習過程中學會與他人互動的方法。			

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
(1) 週   第 (5) 週	快樂玩數字	<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>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. 數字變變變。</p> <p>2. 數字心臟病</p>	<p>1. 學生能繪製創作出不同數量的生活物品圖卡,與數字做結合,體會數學生活化的樂趣。</p> <p>2. 運用數字圖卡理解並認識 1-10 的數。</p> <p>3. 利用數字圖卡及物品圖卡的配對遊戲,了解數與量的配對。</p> <p>4. 願意積極參與遊戲活動。</p>	<p>1. 能理解 1-10 的數量,並找出符合數量的物品圖卡。</p> <p>2. 能仔細聆聽遊戲規則,並遵守規則,以順利進行遊戲活動。</p> <p>3. 能與同學合作完成任務。</p> <p>4. 能欣賞別人優點。</p>	<p>【活動一】數字變變變</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●學生自學: 請學生先練習 1~10 數字的讀寫。</li> <li>●教師導學: 老師利用數字卡,帶領學生複習 1~10 的數字,以及倒數練習。</li> <li>●組內共學: 分組讓學生繪製 1~10 數字圖卡及物品圖卡,畫出十種不重複的物品。</li> <li>●組間互學: 欣賞他組繪製的數字圖卡及物品圖卡,各組討論票選最佳作品,上台分享心得。</li> </ul> <p>【活動二】數字心臟病</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●學生自學: 將數字圖卡及物品圖卡,隨機分布貼在大海報紙上。</li> <li>●教師導學: 挑選兩位學生進行遊戲,由老師喊出數字,學生用大扇子拍到相對應的數字圖卡及物品圖卡,熟悉規則後,再進行分組練習。</li> </ul>	<p>1. 數字圖卡</p> <p>2. 物品圖卡</p> <p>3. 大扇子</p> <p>4. 圖畫紙及彩繪用具</p>	5

			3. 請支援收銀			<ul style="list-style-type: none"> <li>●組內共學： 各組推派一人喊數字，由組員繼續進行遊戲，熟練數字與物品數量配對。</li> <li>●組間互學： 請各組上台分享遊戲心得或進行中所遇到的困難之處。</li> </ul> <p>【活動三】請支援收銀</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●教師導學： 老師先說明遊戲規則讓學生了解，並叮嚀注意遊戲安全。</li> <li>●組內共學： 由老師喊出物品數量，盡量以教室內的物品為原則，分組競賽，最快湊到者為優勝。</li> <li>●組間互學： 請各組上台分享遊戲心得或進行中所遇到的困難之處。</li> </ul>		
第 ( 6 ) 週   第 ( 10 ) 週	依序排一排	國語文 1-I-2: 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。  生活 4-I-1: 利用各種生活的媒介與素材進行	1. 我是好聽眾	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解 12 以內的序數，做為序數概念的基礎。</li> <li>2. 能應用序數於日常生活中。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 仔細領聽並觀賞，理解十二生肖故事內容。 <a href="https://glacat.com/uZgiR4W">https://glacat.com/uZgiR4W</a></li> <li>2. 能仔細聆聽遊戲規則，了解序數的概念並進行相關的排列與遊戲活動。。</li> </ol>	<p>【活動一】我是好聽眾</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●學生自學:學生找出十二生肖的動物有哪幾種。</li> <li>●教師導學: 播放影片欣賞十二生肖的故事，教師與學生觀察及欣賞繪本中的動物圖片，藉由繪本影片故事記住動物過河到達對岸的順序。</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 佳佳老師說故事 EP78 十二生肖的故事</li> <li>2. 印製十二生肖圖</li> </ol>	5

		<p>表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <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>2. 動物大集合。</p> <p>3 動物大風吹</p>	<p>3. 利用各種素材進行十二生肖圖卡創作。</p>	<p>3. 能在序列中說出自己與他人的序數。</p>	<p><b>【活動二】動物大集合</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●組內共學： 學生分組製作 12 個動物圖卡。</li> <li>●教師導學： 老師說明遊戲規則。</li> <li>●組內共學： <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 隨機抽取將動物圖卡，拿到哪個圖卡，就要依照 12 生肖順序排出來。</li> <li>2. 發號施令，排出順序。如：羊的後面兩個是？將 12 種動物排列出新的序數。</li> <li>3. 加入從左邊數起或右邊數起的口令，增加遊戲的變化與趣味性。</li> </ul> </li> </ul> <p><b>【活動三】動物大風吹</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●組內共學： 老師先示範出題，再由學生輪流擔任關主，進行大風吹遊戲，如：兩隻腳的動物、12 生肖次序前五名的動物、……。</li> <li>●組間互學： 請各組上台分享遊戲心得或進行中所遇到的困難之處。</li> </ul>	<p>案製作動物圖卡</p> <p>3. 圖畫紙及彩繪用具</p>	
<p>第 (11) 週   第 (13) 週</p>	<p><b>動腦數一數</b></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 4-I-1: 利用各種生活的</p>	<p>1. 心算高手</p>	<p>1. 能專注看題目，積極參與數學遊戲活動。</p> <p>2. 分組動動腦創作出小組隊呼。</p>	<p>1. 能仔細聆聽遊戲規則，積極參與競賽。</p> <p>2. 能與同學合作完成任務。</p> <p>3. 能準確、快速的算出答案。</p>	<p><b>【活動一】心算高手</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●學生自學： 各組挑派一個學生帶一副完整的撲克牌到校。</li> <li>●教師導學： 老師先詳細說明遊戲規則。</li> <li>●組內共學：</li> </ul>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 心算卡附件</p> <p>3. 套圈圈圓錐組</p>	<p>3</p>

		<p>媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</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>2. 翻翻樂</p> <p>3. 套套樂</p>	<p>3. 利用數學附件心算卡，熟練 10 以內的加減法。</p>		<p>1. 抽取各花色 1~10 的撲克牌，洗牌分成兩堆，翻牌後將兩數相加，先答對者得一分。</p> <p>2. 抽取各花色 1~10 的撲克牌，洗牌分成兩堆，翻牌後將兩數相減，先答對者得一分。</p> <p>3. 計算最後得分，喊出創意隊呼。</p> <p><b>【活動二】翻翻樂</b></p> <p>●組內共學: 兩人一組，隨機選出數學附件的心算卡 20 張，進行心算練習，計時 1 分鐘，一個同學幫忙統計答對的題數，角色交換後再算一遍，統計出錯的題目再加強練習。</p> <p><b>【活動三】套套樂</b></p> <p>●組內共學: 一次發給 10 個圓環，進行套圈圈遊戲，練習畫成圖表，計算套中幾個?沒套中幾個?</p> <p>●學生自學: 學生回家完成計算學習單(註 1)</p>		
<p>第 (14) 週   第 (18) 週</p>	<p>快樂好時光</p>	<p>數學 n-I-9: 認識時刻與時間常用單位。活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。</p> <p>生活 6-I-1:</p>	<p>1 想「時」天堂</p>	<p>1. 自己動手繪製時鐘，感受創作的樂趣。</p> <p>2. 能認識不同的時刻，並用時間單位</p>	<p>1. 能欣賞不同造型的時鐘之美，並說出自己的想法，進而動手進行創作。</p> <p>2. 能認識時刻與時間，正確表達出</p>	<p><b>【活動一】想「時」天堂</b></p> <p>●教師導學: 搜尋網路圖片並欣賞各式各樣時鐘，</p> <p>●組內共學: 討論發表對於各種時鐘的看法及感想，並動手製作創意時鐘。</p>	<p>1. 教具鐘</p> <p>2. 圖畫紙及彩繪用具</p>	<p>5</p>

		<p>覺察自己可能對生活中的人、事、物產生影響，學習調整情緒與行為。</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>2. 做時間的主人</p>	<p>3. 能覺察在不同時刻時的情緒反應，及如何調整情緒與行為。</p>	<p>鐘面上所指的時刻方法。</p> <p>3. 能理解時間先後，並表達不同時刻的情緒反應。</p> <p>4. 學會分配與善用時間。</p>	<p>【活動二】做時間的主人</p> <p>●組間互學: 透過討論與發表，引導學生如何分配時間與善用時間。</p> <p>●學生自學: 回家完成時間學習單。(註2)</p>	<p>3. 時間學習單</p>	
<p>第 (19) 週   第 (20) 週</p>	<p>快樂變形師</p>	<p>國語文 1-I-2: 能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。</p> <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. 形狀點點名</p> <p>2. 形狀大變身</p>	<p>1. 能認識、熟知各種形狀的名稱，並在操作中進行形狀的分類。</p> <p>2. 能排出指定圖形並運用想像力排成圖形。</p>	<p>1. 能專注欣賞影片，並認識形狀、顏色與數字的配對，將故事與幾何形狀做連結。 <a href="https://glacat.com/uRbSpLN">https://glacat.com/uRbSpLN</a></p> <p>2. 能聽從指令，排出各種圖形，並欣賞同學的作品。</p> <p>5.</p>	<p>【活動一】形狀點點名</p> <p>●學生自學: 學生先撕下數學附件的形狀圖卡以利上課所用。</p> <p>●教師導學: 播放船長的老輪船影片，引導孩子仔細聆聽觀賞。</p> <p>●組內共學: 藉由觀賞片過程，搶答老師所提問題，認識形狀、顏色並數出正確的數量。</p> <p>【活動二】形狀大變身</p> <p>●組內共學:</p> <p>1. 利用數學附件，依照老師的指令排出指定圖形。</p> <p>2. 發揮想像力與創造力，創作一幅利用幾何圖形拼湊的圖畫，並上台發表自己的創作</p>	<p>1. 船長的老輪船影片</p> <p>2. 形狀圖卡</p>	<p>2</p>

					理念。 ●組間互學： 請各組上台展示創作成品，欣賞他組的作品， 並提出看法或創作時遇到的疑惑。		
教材來源	<input checked="" 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(1)人、學習障礙(2)人、自閉症(3)人，共 6 人。</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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.學習內容不調整。</li> <li>2.教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。</li> <li>3.學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。</li> <li>4.能在教師引導下，以實作為主要評量重點。</li> <li>5.&lt;針對自閉症學生&gt;提供提示：為使學生容易掌握上課時的規則及程序，向學生提供圖象、時間、等候、程序及符號的提示。</li> <li>6.課程內容的呈現要由簡單到複雜，簡單設定給認知能力較弱的學生。</li> </ol> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：王贊喻、黃慧華</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：王淑真、陳芳雪、張友瓊、黃旋濤</p>						

嘉義縣朴子國小 113 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	快樂玩數學	課程設計者	一年級學年教師群	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<p><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 *是否融入 <input type="checkbox"/>生命教育 <input type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>均未融入(供統計用，並非一定要融入)</p> <p><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></p> <p><input type="checkbox"/>第二類 <input type="checkbox"/>社團課程 <input type="checkbox"/>技藝課程</p> <p><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</p> <p><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</p>						
學校願景	健康 快樂 鄉土 數位	與學校願景呼應之說明	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.藉由小組合作提升個人溝通技巧，培養<b>健康</b>正向態度。</li> <li>2.透過數學遊戲引發學生學習興趣，形塑<b>快樂</b>共好習慣。</li> <li>3.結合生活經驗培養在地文化認同，立足<b>鄉土</b>面向世界。</li> <li>4.運用網路資源充實自主學習能力，建立<b>數位</b>公民素養。</li> </ol>				
總綱核心素養	<p>E-A2 具備<b>探索</b>問題的思考能力，並透過<b>體驗</b>與實踐處理日常生活問題。</p> <p>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。</p> <p>E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，<b>理解</b>並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。</p>		課程目標	<p>一、透過多元遊戲活動，在生活中<b>探索</b>數學的趣味性，學會運用數表達大小、順序、位置、長短。</p> <p>二、培養學生<b>具備</b>基本語文素養及探索數學問題的能力，<b>體驗</b>並實踐處理時間、日期等日常生活問題。</p> <p>三、能<b>理解</b>他人感受，在學習過程中學會與他人互動的方法。</p>			



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	撲克高手	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 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。	20以內的數的加減	1. 能理解20以內的加減法意義，熟練基本運算。 2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。	1. 能了解並進行撲克牌配對遊戲。 2. 能了解並進行記憶對對碰遊戲。 3. 能了解並進行檢紅點遊戲。	<b>活動一：撲克牌配對</b> ●教師導學 教師引導學生分組，講解撲克牌配遊戲原理，各組遊戲中放入鬼牌，和其他牌混合洗牌，平均發牌給每個學生，牌要全部發完。 ●組內共學 1. 每人先打出手上可配對的牌(數字相同即可)，全部配對牌都打完，便可開始玩「抽鬼牌」遊戲。 2. 學生同時向左邊的同學抽一張牌，抽到的牌和原本牌卡配對，就可丟入牌堆。要盡快抽牌卡後配對打出，最後手上留有鬼牌的學生就是輸了。 ●教師導學 遊戲中，教師要引導有鬼牌的人要想盡辦法令其他人抽到鬼牌，但又讓別人看穿自己的意圖，讓過程有趣刺激。  <b>活動二：記憶對對碰</b> ●教師導學 1. 教師引導學生分組並將40張數字牌卡，排成5X8排列，活動中只用數字牌卡來玩。 ●組內共學 1. 各組學生輪流，每次翻兩張牌卡，若依序翻出兩張	1. 撲克牌 2. 加減法學習單	6

相同顏色和數字，就能把牌收起來，代表得分。  
2. 若沒翻到相同的牌卡，請翻回背面，但是要記憶起來，下次才能翻到想要的牌卡配對。

●教師導學

教師引導學生能找到越多配對，得到越多牌卡越多分。

**活動三：撿紅點**

●教師導學

1. 教師引導分組，可一組四個人玩，一人發 6 張牌，若剩三人玩發 8 張牌，兩人玩發 12 張牌。
2. 剩下的牌放在中央當翻牌區，一開始要從中翻出 4 張牌放在中央，當作底牌

●組內共學

1. 學生輪流出牌來搭配底牌，與底牌加起來為 10，即可撿回得分，而人頭則搭配人頭牌卡。
2. 學生出牌後，可再翻一張翻牌區的牌，若又與底牌湊成 10 分，可再得分取回，沒有則放在中央當海牌。
3. 手中沒牌可配對時，仍要打一張牌，亦可翻牌一次再配對底牌。
4. 「撿紅點」意即撿「紅色」的牌才可得分，撿最多紅色的牌的學生為贏家。

●組間互學

各組的冠軍，再與他組冠軍進行比賽，最後總冠軍即為撲克高手，獲得撲克牌一副。

●學生自學

活動結束後，請學生完成  
加減法學習單

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (11) 週</p>	<p style="text-align: center;">數 字 食 怪</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>	<p>兩位數的直式加法</p>	<p>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。</p> <p>2. 能參與遊戲活動，表現積極求知與學習心。</p>	<p>1. 能理解繪本《數字在哪裡》，感受各種生活場景呈現「數字無所不在」的概念</p> <p>2. 能理解並進行數字食怪的減法直式活動並正確作答。</p>	<p><b>活動一：數字在哪裡</b></p> <p>●教師導學</p> <p>1. 教師以繪本《數字在哪裡》引導學生理解作者<u>五味太郎</u>用「數字」當主角，讓孩子體會數字的魅力。</p> <p>2. 繪本中列舉許多生活中會用到數字的地方，教師可從中引導孩子們去注意到環境週遭裡的數字，能夠漸漸了解數字的各種功能以及所代表的意義。</p> <p><b>活動二：數字食怪別吃我</b></p> <p>●教師導學</p> <p>教師講解兩位數的直式加減法意義，後續教師可提供練習題供讓學生進行解題活動。</p> <p>●學生自學</p> <p>1. 請學生在圖畫紙上製作創意食怪圖樣，將其剪下後貼於板擦，完成食怪板擦。</p> <p>2. 學生依照老師提供之題目分別在自己的白板上寫出加法直式。</p> <p>3. 在被加數、加數、和中選兩個數，以食怪板擦各擦掉一個數字，並畫上○</p> <p>●組內共學</p> <p>與組員交換白板，請對方找出被擦掉的數字是多少？</p> <p>●組間互學</p> <p>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>●學生自學</p>	<p>繪本： 《數字在哪裡》</p> <p>圖畫紙、食怪板擦、小白板、彩色筆、</p> <p>均一教育平台 (註1)</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	---	-----------------	--	--	--	--	--------------------------------------

						6. 運用均一教育平台上的直式加減單元，讓學生進行運算或搶答。 <b>註1</b> 均一教育平台 <a href="https://reurl.cc/QR35jM">https://reurl.cc/QR35jM</a>		
第 ( 12 ) 週 - 第 ( 16 ) 週	蝦 拚 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。	1.1 元、5元、10元和50元的幣值關係。 2. 一百以內的數。	1. 理解1元、5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	1. 能理解《小雞逛超市》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. 能理解貨幣的歷史並完成貨幣學習單。 5. 能進行蝦拚活動，正確算出花掉與剩下的錢	6. 運用均一教育平台上的直式加減單元，讓學生進行運算或搶答。 <b>註1</b> 均一教育平台 <a href="https://reurl.cc/QR35jM">https://reurl.cc/QR35jM</a>  <b>活動一：小雞逛超市</b> ●教師導學 1. 由教師說《小雞逛超市》繪本引起小朋友學習動機。 2. 學生進行討論與發表，思考日常生活中，何時會用到錢？家中的錢從哪裡來？ 3. 教導學生理財的觀念。  <b>活動二：認識貨幣的歷史</b> ●教師導學 1. 播放『貨幣的歷史』影片。 <b>註2</b> 貨幣的歷史影片 <a href="https://reurl.cc/M0d3dK">https://reurl.cc/M0d3dK</a> ●組內共學 2. 請學生討論思考還沒有「錢」的年代，人類是怎樣獲取想要的東西？有哪些不方便的地方？ ●組間互學 各組在白板上寫下討論後的意見並上台發表。 ●學生自學 請學生觀察1元、5元、10元、50元錢幣，並問學生觀察到什麼？ ●組間互學 各組間進行換錢活動，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。 ●學生自學 填寫貨幣學習單。	1. 《小雞逛超市》小魯文化 2. 貨幣的歷史影片 ( <b>註2</b> ) 3. 白板 4. 玩具錢幣 5. 貨幣學習單 ( <b>註3</b> )	5

				多方法，並樂於學習。		<p>註3 貨幣學習單 <a href="https://reurl.cc/EjzgYg">https://reurl.cc/EjzgYg</a></p> <p><b>活動三：蝦拼高手</b></p> <p>●組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請學生分組將家中不要的二手物進行標價。</li> <li>每組輪流當老闆，其他組當顧客。</li> <li>學生運用數學附件紙幣，以100元以內進行購物活動。</li> </ol> <p>●學生自學</p> <p>蝦拚活動結束後，請學生在白板記下買了那些物品？算出自己花了多少元？剩下多少元？</p>		
第(17)週 - 第(20)週	真量實測	<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>	長短比較	<ol style="list-style-type: none"> <li>能透過感官活動進行直觀比較具體物的長短。</li> <li>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</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>能了解並進行用眼睛比長短活動內容。</li> <li>能了解比較直線與曲線活動內容。</li> <li>能了解並進行我會測量活動內容。</li> <li>能完成真量實測學習單。</li> </ol>	<p><b>活動一：我沒看錯</b></p> <p>●教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師提供長短比較錯覺的情境影片，讓學生透過感官做直觀比較，引起學生興趣。</li> </ol> <p>註4 長短錯覺影片 <a href="https://pse.is/5u5urx">https://pse.is/5u5urx</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師引導學生說出所看影片的衝突，統整各同學之答案進行長度說明、比較。</li> </ol> <p><b>活動二：比較直線與曲線</b></p> <p>●教師導學</p> <p>教師提供直線和曲線影片以及生活中的直線和曲線兩部影片，讓學生認識直線與曲線。</p> <p>註5 直線和曲線影片 <a href="https://reurl.cc/NQ62aQ">https://reurl.cc/NQ62aQ</a></p> <p>註6 生活中的直線和曲線 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q1JPP3XKUzM">https://www.youtube.com/watch?v=q1JPP3XKUzM</a></p> <p>●組內共學</p> <p>分組進行活動，讓學生透過感官做直觀比較，並寫出生活中所見的直線與曲線？</p> <p>●組間互學</p> <p>各小組統整答案後上台發表討論結果。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>長短錯覺影片 (註4)</li> <li>直線和曲線影片 (註5)</li> <li>生活中的直線和曲線 (註6)</li> <li>白板</li> <li>繩子</li> <li>真量實測學習單</li> </ol>	4

			<p>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>●教師導學 教師進行統整各組答案</p> <p><b>活動三：我會測量</b></p> <p>●學生自學</p> <p>1. 實地測量：用手的一扠、腳掌長度，進行實地測量，並記錄在白板。</p> <p>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。</p> <p>●組內共學 學生分組討論，還能用什麼物品來當測量工具，將討論結果紀錄在白板上。</p> <p>●組間互學 各組討論完畢再上台報告與他組分享結果。</p> <p>●學生自學 完成「真量實測」學習單。</p> <p>●教師導學 教師進行統整並說明。</p>		
教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input 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(1)人、學習障礙(2)人、自閉症(3)人, 共 6 人。</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.學習內容不調整。</p> <p>2.教學時可採小組合作方式時, 並安排小老師協助提醒。</p> <p>3.學習歷程請教師視學習情形, 加強個別指導; 教師提問時, 多鼓勵學生發表。</p>						

4.能在教師引導下，以實作為主要評量重點。

5.<針對自閉症學生>提供提示：為使學生容易掌握上課時的規則及程序，向學生提供圖象、時間、等候、程序及符號的提示。

6.課程內容的呈現要由簡單到複雜，簡單設定給認知能力較弱的學生。

特教老師姓名：王贊喻、黃慧華

普教老師姓名：王淑真、陳芳雪、張友瓊、黃旋濤