

三、嘉義縣 月眉 國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	一年級	年級課程 主題名稱	數學好好玩	課程 設計者	低年級學群	總節數/學期 (上/下)	22/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	多元 創意 樂學 卓越 ~ 打造一所全人發展的優質學園	與學校願景呼應 之說明	1. 根據學生的學習程度，透過多元的學習課程，發現數學的趣味，增進學習的動機，讓其樂於學習。 2. 將數學融入生活中，營造全人發展的優質學習環境，啟發學生的創意，讓其在數學有卓越的表現。				
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，與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 具備基礎的數學能力，應用在生活中數學的遊戲。 2. 從探索數學的體驗活動中，促進數學的多元發展，實踐培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊合作的活動，具備與人溝通互動的能力				

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，熟練基本加減法並 能流暢計算 生活 7-I-5 透過一起工作的 過程，感受合作的重要性。 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，並養成動手做 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. 建立理解 1-9 數值概念，並能進行依數 字比大小規則進行比較。 2. 能熟練 1-9 和 9-1 的數算 3. 透過一起工 作的過程，合作完成 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，養成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 (組間互學): 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出 疑問或建議。 (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	0-10 數字卡 物品名稱卡 學習日記	7

						<p>活動二:數字心臟病</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):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 三到四人一組 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>(組間互學): 各組輪流發表活動心得, 其他組的組員提出疑問或建議。</p> <p>(教師導學):</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>活動三:數字比大小</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):</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>(組間互學): 各組輪流發表活動心得, 其他組的組員提出疑問或建議。</p> <p>(教師導學):</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>活動四:支援前線</p> <p>(教師導學): 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間互學):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 製作”物品名稱卡” 2. 班級分成 4-6 組 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, 各組觀察其他組的回答並提出問題。 <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):</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>(組間互學): 各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</p>		
<p>第 8 週 - 第 12 週</p>	<p>加法高手</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>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,並養成動手做的習慣。</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. 理解合 10 的組合,熟練合 10 的組合計算。</p> <p>2. 理解 10 以內的加法,熟練 10 以內的加法計算。</p> <p>3. 願意參與合 10 的組合和 10 以內的加法的遊戲,並表現好奇與求知</p> <p>4. 運用學習日記,對活動過程做適切的處理,養成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>活動一:記憶大挑戰</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,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。 3. 學生說明如何獲勝,發現合 10 的組合</p> <p>(組間互學): 各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</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>活動二:加法猜拳我最行</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,最快數出手指頭數目者獲勝。 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>(組間互學): 各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</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):</p>	<p>0-10 數字卡 學習日記</p>	<p>5</p>

						<p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 (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>		
<p>第13週 - 第17週</p>	<p>小小設計師</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。 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。 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。 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，並養成動手做的習慣。</p>	<p>1. 形狀與名稱對應 2. 形狀拼貼 3. 數圖形的個數 4. 記錄學習日記</p>	<p>1. 利用操作遊戲，認識形狀與名稱對應， 2. 願意參與遊戲活動表現對形狀的概念的興趣數出圖形的個數 3. 使用不同的形狀圖卡拼貼，感受創作的樂趣。 4. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理，養成紀錄活動過程和心得分享的習慣</p>	<p>1. 能參與遊戲拿出正確形狀圖卡 2. 能數算相同形狀的個數並完成一張拼貼畫 3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 (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> <p>活動一：形狀對應(教師導學) 老師說明遊戲規則並進行遊戲 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。 2. 老師做課程活動的歸納，並發布拼貼畫製作任務</p> <p>活動二：拼貼畫(學生自學) 1. 學生自行運用形狀圖卡拼貼成一幅畫 2. 圖畫完成畫，為自己的作品命名。</p> <p>活動三：作品分享(組間互學) 1. 學生輪流上台說明自己的畫作 2. 一起數出畫作裡的圖形的個數</p> <p>活動四：學習日記(組內共學) 1 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得 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。 (組間互學): 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p>	<p>形狀圖卡 圖畫紙 學習日記</p>	<p>5</p>

第 18 週 - 第 22 週	減法高手	<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>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，並養成動手做的習慣。</p>	<p>1. 10 以內不借位的減法</p> <p>2. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解 10 以內不借位的減法並在遊戲中熟練 10 以內不借位減法</p> <p>2. 願意參與 10 以內不借位的減法的遊戲，表現好奇與求知。</p> <p>3. 運用學習日記，對活動過程做適切的處理，養成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>活動一：減法猜拳我最行</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 3. 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</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>活動二：記憶大考驗</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。進行獲勝秘訣的比較。</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> <p>(組間互學)： 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p>	0-10 數字卡 學習日記	5
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)					

<p>本主題 是否融 入資訊 科技教 學內容</p>	<p><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)</p>
<p>特教需 求學生 課程調 整</p>	<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(2)人、自閉症()人、肢障重度()人(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1.情障學生注意力不集中，建議多次行間巡視至該生附近作為提醒或安排愛心小天使在學生旁提醒學生。 2.情緒障礙個案，建議靜態模式可縮短在 15 分鐘之內，或允許其略作休息再繼續</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：孫秀芳</p>

三、嘉義縣 月眉 國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	一年級	年級課程主題名稱	數學好好玩	課程設計者	低年級學群	總節數/學期(上/下)	21/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 *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	多元 創意 樂學 卓越 ~ 打造一所全人發展的優質學園	與學校願景呼應之說明	1. 根據學生的學習程度，透過多元的學習課程，發現數學的趣味，增進學習的動機，讓其樂於學習。 2. 將數學融入生活中，營造全人發展的優質學習環境，啟發學生的創意，讓其在數學有卓越的表現。				
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，與團隊成員合作之素養。	課程目標	1. 具備基礎的數學能力，應用在生活中數學的遊戲。 2. 從探索數學的體驗活動中，促進數學的多元發展，實踐培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊合作的活動，具備與人溝通互動的能力				

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 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 國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料 生活 1-I-1 探索並分享對自己及相關人、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. 理解 1-100 數值概念，熟練 1-100 數值。 2. 理解 1-100 數字的比較數值概念，熟練 1-100 數字的比較大小 3. 願意參與 1-100 數值數學遊戲，表現好奇與求知探究之心 4. 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享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。	活動一:百感交集 (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。 (組間互學): 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。	0-100 的百數表 數字卡 學習日記	4

					<p>活動二：數字比大小</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. 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。 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)： 學生自行進行學習日記記錄活動過程與心得</p> <p>(組間互學)： 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p> <p>活動三：通關密碼</p> <p>(教師導學)： 1. 老師說明遊戲規則，老師在 1-100 內寫一個數字當密碼 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)： 遊戲進行結束，組別討論獲勝或失敗原因，並進行口頭分享。其他組的組員提出疑問或建議。</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>			
第 5 週 - 第 8 週	錢幣好玩	<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>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料</p>	<p>1. 各種錢幣的認識</p> <p>2. 錢幣的數算</p> <p>3. 記錄學習日記</p>	<p>1. 理解認識各種錢幣，熟練錢幣的數算</p> <p>2. 願意參與數學遊戲活動表現對錢幣的好奇與求知。</p> <p>3. 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享自</p>	<p>1. 參與遊戲認識 1 元、5 元、10 元、50 元錢幣幣值</p> <p>2. 參與遊戲使用錢幣並進行數算</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一：錢幣抽抽樂</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 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。</p> <p>(組間互學)： 1. 分組討論獲勝時如何計算錢幣策略。</p>	<p>1 元、5 元、10 元、50 元錢幣物品卡</p> <p>計分海報</p> <p>學習日記</p>	4

		生活 1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、事、物的感受與想法。		已在數學遊戲中的感受與想法		<p>2. 分組進行分享討論內容</p> <p>(組間互學):</p> <p>各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</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>活動二:買東西</p> <p>(教師導學):</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學):</p> <p>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。</p> <p>2. 最後統計每個人的得分。</p> <p>3. 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>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>(組間互學):</p> <p>各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</p>		
第 9 週 - 第 12 週	算術高手	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</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>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察,積累寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 探索並分享 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. 認識 20 以內進位加法</p> <p>2. 認識 20 以內退位減法</p> <p>3. 願意參與數學遊戲活動表現對 20 以內加減法的好奇與求知。</p> <p>4. 透過觀察紀錄遊戲活動,積累數學寫作材料。探索並分享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</p> <p>2. 參與遊戲認識 20 以內退位減法</p> <p>3. 能記錄活動過程心得並分享</p>	<p>活動一:加法高手</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. 老師抽 2-20 的一張數字卡</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(兩個數字相加後的答案是該數字)。</p> <p>3. 分組分享自己組排出的方式</p> <p>(教師導學):</p> <p>老師做課程活動的歸納</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>(組間互學):</p> <p>各組輪流發表活動心得,其他組的組員提出疑問或建議。</p> <p>活動二:減法高手</p> <p>(教師導學):</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p>	0-20 的數字卡 4 種花色 1-10 的撲克牌 學習日記	4

					<p>(組內共學)：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 老師抽 1-9 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(兩個數字相減後的答案是該數字)。3. 分組分享自己組排出的方式 <p>(教師導學)：</p> <p>老師做課程活動的歸納</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> <ol style="list-style-type: none">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>(組間互學)：</p> <p>各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

第 13 週 - 第 16 週	積 木 好 好 玩	<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>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 積木的排列 積木的比較長短 積木的堆疊 記錄學習日記 	<ol style="list-style-type: none"> 從操作積木的排列活動遊戲，認識積木的比較長短。 願意參與數學遊戲活動表現對積木的堆疊的好奇與求知 透過觀察紀錄遊戲活動，積累數學寫作材料。探索並分享自己在數學遊戲中的感受與想法 	<ol style="list-style-type: none"> 參與遊戲操作積木的排列，比較積木長短 參與遊戲完成積木排出圖片的圖形 能記錄活動過程心得並分享 	<p>活動一：說長道短</p> <p>(教師導學)： 老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(組間互學)： 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>(組間互學)： 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p> <p>活動二：堆積木</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>(組間互學)： 各組輪流發表活動心得，其他組的組員提出疑問或建議。</p>	白色和橘色積木 學習日記	4
第 17 週 - 算		<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</p>	<ol style="list-style-type: none"> 20 以內進位加法 20 以內退位減法 	<ol style="list-style-type: none"> 理解 20 以內進位加法，熟練 20 以內進位加法。 理解 20 以內退位減法熟練 20 以內退位減法 	<ol style="list-style-type: none"> 參與遊戲熟練 20 以內進位加法 參與遊戲熟練 20 以內退位減法。 	<p>活動一：加法高手</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)：</p>	小白板 白板筆 學習日記	5

第 21 週	術 高 手	<p>活動，表現好奇與求知探究之心。</p> <p>國語文 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料</p> <p>生活 1-I-1 探索並分享 對自己及相關人、事、物的感受與想法。</p>	3. 記錄學習日記	<p>3. 願意參與數學遊戲活動，表現對 20 以內計算的好奇與求知。</p> <p>4. 藉由透過觀察遊戲活動，積累寫作材料，學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>	3. 能記錄活動過程心得並分享	<p>1. 學生抽選加法題目</p> <p>2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)：</p> <p>1. 學生分組後互相批改同學作答</p> <p>2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)：</p> <p>分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形。其他組的組員提出疑問或建議。</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>活動二：減法高手</p> <p>(教師導學)：</p> <p>老師說明遊戲規則並進行示範</p> <p>(學生自學)：</p> <p>1. 學生抽選減法題目</p> <p>2. 學生利用小白板計算出正確答案</p> <p>(組內共學)：</p> <p>1. 學生分組後互相批改同學作答</p> <p>2. 遇到錯誤作答，討論協助修正</p> <p>(組間互學)：</p> <p>分組分享自己組的題目，以及作答情形，及修正情形。其他組的組員提出疑問或建議。</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>		
--------	-------	---	-----------	---	-----------------	--	--	--

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(2)人、自閉症()人、肢障重度()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.情障學生注意力不集中，建議多次行間巡視至該生附近作為提醒或安排愛心小天使在學生旁提醒學生。</p> <p>2.情緒障礙個案，建議靜態模式可縮短在 15 分鐘之內，或允許其略作休息再繼續</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：孫秀芳</p>
------------	---

