

三、嘉義縣和順國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐ (____年級和____年級) 否☒

年級	一 年級	年級課程 主題名稱	小小數學家	課程 設計者	吳乙蓁	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/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(可以複選)						
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，		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。			

		並理解各類媒體內容的意義與影響。							
議題融入		*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____(非必選)							
融入議題實質內涵		性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。							
教學進度	單元名稱	領域學習表現/議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務(學習評量)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數	

第 (1) 週 - 第 (4) 週	尋找好朋友	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 以內的數	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 以內的數學學習結果及心得。	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	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	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：	4
--	--------------	--	----------------	---	---	--	--	----------

					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 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。	因材網	
--	--	--	--	--	---	-----	--

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 10 以內的序數 「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	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	4
-------------------------------------	-----------------------	---	---------------------	---	--	---	---	---

						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「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。		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

第 (9) 週 - 第 (12) 週	檢 紅 點	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) 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 的分 與合	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	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	活動一(1 節) 教師導學 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 組內共學 3. 分組進行「撿紅點」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【 <u>和學生生活脈絡連 結</u> 】 學生自學 2. 學生練習類題 組間互學	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	4
--------------------------------------	-------------	--	---------------------	---	---	---	---	---

						3. 各組派學生上台解題分享 學生自學 4. 測驗【實作】 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「分與合」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。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (13) 週 - 第 (16) 週	數 字 尋 寶 趣	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。	30 以內 的數	1. 能透過遊戲及學習活動 理解 30 以內的數 表徵與序位，並能 比較出大小。 2. 能利用網路資源因材網， 分 享 「 30 以內的數 」學習結果及 心得	1. 能參與「數數尋寶 戰」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 「30 以內的數」隨堂測 驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「30 以 內的數」相關任務	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先了解「數數尋 寶戰」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「數數尋寶戰」遊 戲【體驗】 組間互學 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】 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	1. 「數 數尋 寶 戰」 遊戲 規則 影片 2. 尋 寶遊 戲卡 3. 「30 以內 的 數」 隨堂 測驗 單 4. 網 路資 源：因 材網	4
---------------------------------------	-----------------------	---	---------------------	---	---	--	---	---

						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「30 以內的數」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。		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

第 (17) 週 - 第 (20) 週	一 日 小 店 長	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) 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。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。	10 以內的加減法	1. 能透過遊戲及學習活動理解及熟練 10 以內的加減法。 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。 3. 能覺察在 10 以內的加減法遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。	1. 能參與「一日小店長」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 以內的加減法」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「10 以內的加減法」相關任務	活動一(2 節) 教師導學 1. 教師於課前先了解「一日小店長」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「一日小店長」【體驗】 組間互學 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】 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	1. 「一日小店長」遊戲規則影片 2. 數字卡 3. 骰子 4. 「10 以內的加減法」隨堂測驗單 5. 網路資	4
---------------------------------------	-----------------------	--	------------------	--	--	---	---	---

					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 以內的加減法」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。	源： 因材網	
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、(自行填入類型/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): 1. 特教老師姓名：(打字即可) 普教老師姓名：吳乙蓁						

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。