

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	吳乙蕓	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(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，並理解各		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。			

	類媒體內容的意義與影響。							
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入議題實質內涵	戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。							
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

<p>第 (1) 週 - 第 (4) 週</p>	<p>翻牌比大小</p>	<p>數n-I-1 <b>理解</b>一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<b>分享</b>想法。</p>	<p><b>50以內的數</b></p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識<b>理解50以內的數</b>，並能比較出大小。 2. 能利用網路資源因材網，<b>分享</b>「50以內的數」學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「翻牌比大小」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「50以內的數」隨堂測驗單 【具體作品】 3. 能完成因材網「50以內的數」相關任務</p>	<p>活動一(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先了解「翻牌比大小」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <b>組內共學</b> 3. 分組進行「翻牌比大小」遊戲【體驗】 <b>組間互學</b> 4. 玩幾輪後，討論成為贏家的小撇步？為什麼？【<b>反思活動</b>】【<b>合作討論</b>】 <b>教師導學</b> 5. 教師統整歸納 活動二(2節) <b>教師導學</b> 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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】 <b>學生自學</b> 2. 學生練習類題 <b>組間互學</b></p>	<p>1. 「翻牌比大小」遊戲規則影片 2. 數字牌卡 3. 「50以內的數」隨堂測驗單 4. 網路資源：</p>	<p>4</p>
--	--------------	---	----------------------	--	---	--	---	----------

					<p>3. 各組派學生上台解題分享</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「50以內的數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	因材網	
--	--	--	--	--	--	-----	--

<p style="text-align: center;">第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p><b>數字加加樂</b></p>	<p>數n-I-2 <b>理解</b> 加法和減法的意義，<b>熟練</b> 基本加減法並能流暢計算。 語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<b>分享</b>想法。</p>	<p><b>18 以內的加法</b></p>	<p>1. 透過遊戲及學習活動<b>理解</b>及<b>熟練 18 以內的加法</b>。 2. 能利用網路資源因材網，<b>分享</b>「18 以內的加法」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「數字加加樂」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「18 以內的加法」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「18 以內的加法」相關任務</p>	<p>活動一(1 節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先了解「數字加加樂」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <b>組內共學</b> 3. 分組進行「數字加加樂」遊戲【體驗】 <b>組間互學</b> 4. 玩幾輪後，討論成為贏家的小撇步？為什麼？【<b>反思活動</b>】【<b>合作討論</b>】 <b>教師導學</b> 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) <b>教師導學</b> 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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】 <b>學生自學</b> 2. 學生練習類題 <b>組間互學</b></p>	<p>1. 「數字加加樂」遊戲規則影片 2. 數字牌卡 3. 「18 以內的加法」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	---------------------	--	------------------------	---	--	--	--	--------------------------------------

					<p>3. 各組派學生上台解題分享 <u>學生自學</u></p> <p>4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1節) <u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「18以內的加法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p style="text-align: center;"><b>金庫密碼</b></p>	<p>數n-I-2 <b>理解</b>加法和減法的意義，<b>熟練</b>基本加減法並能流暢計算。 語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<b>分享</b>想法。</p>	<p><b>18以內的減法</b></p>	<p>1. 能透過遊戲或學習活動，<b>理解</b>及<b>熟練 18 以內的減法</b>。 2. 能利用網路資源因材網，<b>分享</b>「<b>18 以內的減法</b>」學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「金庫密碼」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「18 以內的減法」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「18 以內的減法」相關任務</p>	<p>活動一(1 節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先了解「金庫密碼」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <b>組內共學</b> 3. 分組進行「金庫密碼」遊戲【體驗】 <b>組間互學</b> 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】 <b>教師導學</b> 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) <b>教師導學</b> 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>】 <b>學生自學</b> 2. 學生練習類題 <b>組間互學</b></p>	<p>1. 「金庫密碼」遊戲規則影片 2. 數字卡 3. 密碼陣卡 4. 「18 以內的減法」隨堂測驗單 5. 網路資源：因材網</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
---	--	--	-----------------------	---	--	--	--	--------------------------------------

					<p>3. 各組派學生上台解題分享 <u>學生自學</u></p> <p>4. 測驗【實作】 活動三(1節) <u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「18以內的減法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>身 體 尺</p>	<p>數n-I-7理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 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。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。</p>	<p>實物長度</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解身邊的實物長度，並利用常用單位進行實測、估測與計算。 2. 能利用網路資源因材網，分享「有多長」學習結果及心得。 3. 透過學習單，認識教室外的生活環境實物長度，進行實測，並紀錄。</p>	<p>1. 能參與「身體尺」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「有多長」隨堂測驗單與學習單【具體作品】 3. 能完成因材網「有多長」相關任務</p>	<p>教師導學 活動一(1節) 1. 教師於課前先了解「身體尺」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「身體尺」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</p>	<p>1. 「身體尺」遊戲規則影片 2. 「有多長」隨堂測驗單、學習單 3. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--	----------------------	---	-------------	--	---	---	---	----------

					<p>3. 各組派學生上台解題分享</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「有多長」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>決戰100</p>	<p>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。 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。</p>	<p>100以內的數</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識理解100以內的數，並能比較出大小。 2. 能利用網路資源因材網，分享「100以內的數」學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「決戰100」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「100以內的數」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「100以內的數」相關任務</p>	<p>教師導學 活動一(1節) 1. 教師於課前先了解「決戰100」遊戲 進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「決戰100」【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</p>	<p>1. 「決戰100」遊戲規則影片 2. 百數表 3. 金幣、寶箱及梯子圖卡。 4. 「100以內的數」隨堂測驗單</p>	<p>4</p>
--	--------------	---	----------------	--	--	---	---	----------

					<p><b>組間互學</b></p> <p>3. 各組派學生上台解題分享</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「100以內的數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	5. 網路資源：因材網
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、(自行填入類型/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 style="text-align: right;">特教老師姓名：(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：吳乙蓁</p>					

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。