

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	一年級	課程設計者	張瑞芬		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題 名稱	數學好好玩		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校 願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願 景呼應之 說明	1. 用心學習數學基礎概念，應用在日常生活中。 2. 與同學一起學習合作，共同分享所學。		
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養， 並理解各類媒體內容的意義與影響。 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. 精熟數學基礎概念，培養解決問題的能力。 2. 從遊戲中學會數學基礎概念。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(2)週	撲克牌接龍 10 以內的數(往上數)	活動一 接龍(往上數) 1. 用撲克牌四種花色的 1~10 2. 四人一組(人數可自行調整) 3. 將洗好的牌放中間(背面朝上), 每人抽一張牌, 抽到最大的人(代號 A), 從自己開始一人一張依序分完剩下的牌(每人會再分得 9 張)。 4. 此時每人手上有 10 張牌, 從 A 開始(逆時針輪流出牌), 依序從 1 開始在桌面接龍接龍(不分花色), 輪到的人沒有剛好可以接的數字, 就喊-PASS, 讓下一個人出牌, 依此類推, 接到 10 則下一位再從 1 開始。 5. 牌先用完的人就是勝利者。 6. 以此方法進行 2-3 次, 熟悉順序	數學 生活 國語	n-I-1 理解一千以內數的位值結構, 據以作為四則運算之基礎。 3-I-1 願意參與各種學習活動, 表現好奇與求知探究之心。 7-I-5 透過一起工作的過程, 感受合作的重要性。 1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息, 有適切的表情跟肢體語言。	1. 1~10 的順序 2. 1~10 的數字並與與數量配對 3. 認識撲克牌花色 4. 與同學一起合作玩遊戲	1. 能知道 1~10 的順序 2. 學習 1~10 的數字並與數量配對 3. 認識撲克牌花色 4. 能與同學一起合作玩遊戲	1. 能唱數 1~10 2. 確定 10 以內的量 3. 說出四種撲克牌花色 4. 能與同學一起合作玩遊戲	1. 撲克牌	2
第(3)週	撲克牌接龍 10 以內的數(往上數+往回數)	活動一 接龍(往上數+往回數) 1. 四人一組(人數可自行調整) 2. 洗牌	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。	1. 1~10 的順序 2. 10~1 的順序 3. 與同學一起合	1. 能知道 1~10 的順序 2. 能知道 10~1 的順序 3. 能與同學一起合作玩遊	1. 能唱數 1~10 2. 能唱數	1. 撲克牌。	2

<p>- 第 (4) 週</p>		<p>3. 將洗好的牌放中間（背面朝上），每人抽一張牌，抽到最大的人（代號 A），從自己開始一人一張依序分完剩下的牌。 4. 此時每人手上有 10 張牌，從 A 開始（逆時針輪流出牌），依序從 1 開始在桌面接龍（不分花色），輪到的人沒有剛好可以接的數字，就喊-PASS，讓下一個人出牌，依此類推，接到 10 則下一位從 9 開始往回接，接到 1 之後再接 2(重複做 1~10(往上數)及 10~1(往回數)的接龍。 5. 牌先用完的人就是勝利者。 6. 以此方法進行 2-3 次，熟悉順序</p>	<p>生活 國語</p>	<p>3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。 1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。</p>	<p>作玩遊戲</p>	<p>戲</p>	<p>10~1 3. 能與同學一起合作玩遊戲</p>		
<p>第 (5) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>猜猜我是誰</p>	<p>活動一 認識形狀 1. 請學生蒐集不同形狀物品，讓學生實際操作分類，並說出怎麼分類 2. 教師介紹各類形狀物體名稱。 活動二 猜寶物遊戲 1. 教師將各種形體的盒子或罐</p>	<p>數學</p>	<p>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。 d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並作簡單的呈現與說明。</p>	<p>1. 蒐集不同型狀物品 2. 實際操作分類，並說出怎麼分類 3. 創作獨一無二的圖形</p>	<p>1. 能從家中蒐集不同型狀物品 2. 能實際操作分類，並說出怎麼分類 3. 能創作獨一無二的圖形</p>	<p>1. 能從家中蒐集 3 個以上不同型狀物品 2. 能實際操作分類，並說出怎麼分</p>	<p>1. 不同形狀的物品。</p>	<p>3</p>

		<p>C 的牌，合 10 則整組取出，無法合 10，則留在手上，依此類推，直到有人組合完手中的牌或手中的牌被抽完即為贏家。</p> <p>7. 以此方法進行 2-3 次，熟悉合 10</p> <p>活動二 抽鬼牌</p> <p>1. 活動一的進階版，規則與其相同</p> <p>2. 活動開始前，將 40 張牌隨機藏一張</p> <p>3. 最後無法配對成功者為輸家。</p>							
<p>第(10)週 - 第(12)週</p>	<p>高人一等</p>	<p>活動一 誰比較高</p> <p>1. 全班分組比較身高，說說看誰最高？誰最矮？</p> <p>2. 觀察教室裡，哪一種物品最高？</p> <p>3. 觀察校園植物，哪一顆最高？你怎麼知道的？</p> <p>活動二 誰比較長</p> <p>1. 學生各自從鉛筆盒拿出一枝鉛筆，聽從老師的問題比較長</p>	<p>數學</p> <p>生活</p>	<p>n-I-7 理解長度及其常用單位，並作實測、估測與計算。</p> <p>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>7-I-5 透過一起工作的</p>	<p>1. 實測比較，知道物品高矮排序</p> <p>2. 參與各種學習活動</p> <p>3. 同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 正確比較長短高矮</p> <p>2. 積極參與各種學習活動</p> <p>3. 能與同儕一起工作遊戲</p> <p>4. 能了解遊戲規則</p>	<p>1. 能正確比較長短高矮</p> <p>2. 樂於參與各種學習活動</p> <p>3. 能與同儕一起工作遊戲</p> <p>4. 能了解遊戲規則</p>	<p>1. 校園裡的植物。</p> <p>2. 鉛筆。</p>	<p>3</p>

		<p>短。重複進行 2~3 次</p> <p>2. 比比看教室黑板的長度與後面櫃子的長度哪一個長？你怎麼知道的？</p> <p>3. 利用身體的部位例如：手指張開的一寸、一個手臂長…量教室的黑板、門窗、櫃子…等，比較丈量物品的長度。</p> <p>活動三 量量有多長</p> <p>1. 學生利用長度 1 公分的白色小積木測量自己鉛筆、橡皮擦、簿本…等文具分別是幾格並記錄下來（學習單）。</p> <p>2. 認識長度單位：讓學生知道一個白色積木等於一公分，十個白色積木等於一條橘色積木，一條橘色積木等於十公分。</p> <p>3. 利用白色與橘色積木量教室內物品的長度。</p>	國語	<p>過程，感受合作的重要性。</p> <p>1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。</p>							
第(13)週 - 第(15)週	找朋友	<p>活動一 好朋友</p> <p>1. 欣賞文化部繪本花園~當我們同在一起</p> <p>2. 討論繪本內容</p> <p>3. 誰是好朋友</p>	數學	<p>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>r-I-1 學習數學語言中</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 學習數學的運算符號</p> <p>3. 同儕一起工作</p>	<p>1. 能熟練基本加減法並流暢計算</p> <p>2. 學會數學的運算符號</p> <p>3. 能與同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 懂得運</p>	<p>1. 文化部繪本花園網</p> <p>3. 白色和橘色小積木。</p>	3		

		<p>活動二 找朋友</p> <p>1. 本遊戲建議到戶外空曠場地進行，或是將教室課桌椅搬開進行。</p> <p>2. 全班圍成一個圓圈，每人發一張牌。</p> <p>3. 依老師的指令找朋友(老師可搭配兒歌教學，一邊唱一邊繞圈走，歌唱完時，老師才下指令)。</p> <p>4. 老師的指令：「請找一位手上的牌和你的牌合起來是10的朋友，找到就蹲下。如果拿到10的小朋友就自己一個人蹲下。」</p> <p>5. 小朋友找完朋友後，老師讓每組小朋友報告他們是 $X+Y=10$ 的組合(例：我們是 $4+6=10$)</p> <p>6. 老師可以藉此機會帶入 $10+0=10$</p> <p>7. 遊戲可以重複玩幾次，以免落單的兒童感到挫折。或者請落單的孩子到圓心來，老師可以藉機再做小遊戲(例：小明手上的牌是4，沒有找到合10的</p>	<p>生活</p> <p>國語</p>	<p>的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>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>6-I-3 覺察生活中的規範禮儀，探究其意義，並願意遵守。</p> <p>7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p> <p>1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。</p>	<p>遊戲</p>		<p>用數學的運算符號</p> <p>3. 友善的與同儕一起工作遊戲</p>	<p>站。</p> <p>https://chilidren.moc.gov.tw/animate_list?type=1</p> <p>2. 數字卡</p>	
--	--	---	---------------------	---	-----------	--	--	--	--

		<p>好朋友，那他的好朋友應該是什麼呢？小朋友會回答是「6」，老師可以讓「6」都到圓心來和「4」握握手…等，老師可見機自行調整教學活動。）</p> <p>8. 活動結束後，老師將數字牌卡合在一起為 10 的兩張牌卡分別公布在黑板上，在兩張牌卡中間加上加號，兩張牌卡後放上等於符號，讓學生認識運算符號，並反覆練習。</p>							
<p>第(16)週 - 第(18)週</p>	<p>眼明嘴快</p>	<p>活動一 王牌至尊</p> <p>1. 撲克牌一副，只用 A-10，共 40 張牌。</p> <p>2. 人數 3 人（2 人對決，1 人做裁判，裁判輪流當）。</p> <p>3. 規則</p> <p>（1）自行決定誰先做裁判。裁判洗好牌，分成差不多高的兩摞，點數朝下放在桌上。裁判每次左右手各翻一張牌，在「準備」「翻」的口令中，迅速將兩張牌點數向上，放在桌面上。</p> <p>（2）兩位學生搶答這兩張牌的和，先答對者得牌，答錯不</p>	<p>數學</p> <p>生活</p> <p>國語</p>	<p>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>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>7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 學習數學的運算符號</p> <p>3. 同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 能熟練基本加減法並流暢計算</p> <p>2. 學會數學的運算符號</p> <p>3. 能與同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 懂得運用數學的運算符號</p> <p>3. 友善的與同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 撲克牌</p>	<p>3</p>

		<p>得牌。兩人速度相同，各得一張。</p> <p>(3) 如此循環，直到一副牌用完，這盤遊戲結束。換裁判，三戰兩勝。</p>		<p>1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。</p>					
<p>第(19)週</p> <p>-</p> <p>第(20)週</p>	<p>找朋友-進階版</p>	<p>活動一 好朋友</p> <p>1. 閱讀繪本~好朋友</p> <p>2. 討論繪本內容</p> <p>3. 討論好朋友需要甚麼條件</p> <p>活動二 找朋友</p> <p>1. 本遊戲建議到戶外空曠場地進行或將教室桌椅搬開</p> <p>2. 全班圍成一個圓圈，每人發一張牌。</p> <p>3. 依老師的指令找朋友(老師可搭配兒歌教學，一邊唱一邊繞圈走，歌唱完時，老師才下指令)。</p> <p>4. 老師的指令可分別如下：</p> <p>(1) 請找合成 10 的組合，不限人數。</p> <p>(2) 請找加起來是 9 的好朋友，不限人數</p>	<p>數學</p> <p>生活</p> <p>國語</p>	<p>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>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>7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p> <p>1-I-1 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 學習數學的運算符號</p> <p>3. 同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 能熟練基本加減法並流暢計算</p> <p>2. 學會數學的運算符號</p> <p>3. 能與同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 熟練基本加減法並能流暢計算</p> <p>2. 懂得運用數學的運算符號</p> <p>3. 友善的與同儕一起工作遊戲</p>	<p>1. 繪本： 好朋友</p> <p>2. 數字卡</p>	<p>2</p>

		<p>(3) 請找加起來是 12 的好朋友，不限人數。</p> <p>(4) 請找和你相差 2 的好朋友 (多 2，少 2 都是相差 2)。</p> <p>5. 不論指令為何，學生每一次找朋友組合完畢，一定要一組一組報告組合的數字，一方面檢查是否正確，一方面要讓學生知道數字間合成分解的有不同的組合，此外也藉此讓他們熟練基本加減法。</p>							
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>								
<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</p> <p><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 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、(/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>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名： 張瑞芬</p>								