

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	一年級	課程設計者	張瑞芬		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
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(4)週	賭神	<p>活動一 王牌至尊二</p> <p>1. 一副撲克牌中的A-10，共40張牌。</p> <p>2. 人數2人。</p> <p>3. 規則</p> <p>(1) 學生自行決定先手。先手洗牌，疊成一摞，點數朝下，發牌。每次發牌3張，點數向上從左至右放在桌面上。</p> <p>(2) 按從左至右的順序，先做加法，再做減法。如發牌「4、8、7」，就算$4+8-7=5$，搶答說「5」。如果遇到加的結果比第三個數小，就用大數減小數。算得又快又對的學生得這三張牌。同時答對，不得牌。</p> <p>(3) 如此循環，直到一副牌用完。三戰兩勝。</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>	1. 撲克牌。	4

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>時間滴答滴</p>	<p>活動一 認識時鐘 1. 欣賞影片-認識時鐘(藍貓淘氣官方頻道) 2. 回答老師提問。</p> <p>活動二 認識指針 1. 分辨時針、分針、秒針代表的意義 2. 整點鐘教學 3. 半點鐘教學 4. 操作小時鐘 5. 報讀整點時刻及半點時刻</p> <p>活動三 律動 1. 律動一時鐘(閩南語歌謠)</p>	<p>數學</p> <p>生活</p> <p>健體</p>	<p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。</p> <p>Ib-I-1 唱、跳與模仿性律動遊戲</p>	<p>1. 認識時鐘並報讀整點與半點鐘 2. 觀察時間流逝，了解白天與黑夜的時刻 3. 唱跳律動遊戲</p>	<p>1. 認識時鐘並能報讀整點與半點鐘 2. 能觀察時間流逝，了解白天與黑夜的時刻 3. 能唱跳律動遊戲</p>	<p>1. 認識時鐘並能報讀整點與半點鐘 2. 觀察時間流逝，了解白天與黑夜的時刻 3. 唱跳律動遊戲</p>	<p>1. 影片：認識時鐘。 2. 時鐘教具。 3. 閩南語歌謠。</p>	<p>4</p>
<p>第 (9) 週 - 第(12) 週</p>	<p>撲克牌大賽</p>	<p>活動一 划拳 1. 人數：2人 2. 每個人用手指伸出來的數字必須是0~10，兩人合起來最多為20。</p>	<p>數學</p>	<p>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。</p>	<p>1. 1~100的順序 2. 累加加法 3. 了解遊戲規則 4. 與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 能知道1~100的順序 2. 能累加加法 3. 能了解遊戲規則 4. 與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 能唱數1~100 2. 能累加加法 3. 了解遊戲規則並遵守</p>		<p>4</p>

		<p>3. 口訣：沒有(0) 5 10 15 20，皆為 5 的倍數</p> <p>4. 兩人對弈，同時伸出手指表示一個數字的同時說出一個數字，說出的數字和兩人伸出的數字相加得數一樣，則誰就贏了</p> <p>活動二 九九</p> <p>1. 利用撲克牌加強練習數學加減法</p> <p>2. 人數：4 人或多人</p> <p>3. 規則：四個人(或多人)一起玩，依順序出牌，依牌上數字往上加，不能超過 99，否則爆掉，就輸了。其中有一些牌是特殊牌：K 直接加到 99，Q 加減 20，J 是 Pass (過) 10 點是加減 10，4 點是迴轉重排順序</p>	<p>生活</p> <p>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。</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>4. 積極主動與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 撲克牌</p>	
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>上街買東西</p>	<p>活動一 認識錢幣</p> <p>1. 認識 1 元 5 元 10 元 50 元 100 元的正反兩面圖案</p> <p>2. 錢幣換算： 5 元換 1 元，10 元換 1 元及 5 元，50 元換 1 元、5 元及 10 元，</p>	<p>數學</p> <p>生活</p>	<p>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。</p> <p>3-I-2 體認探究事理各</p>	<p>1. 錢幣換算 2. 點數錢幣 3. 外出時遵守交通規則 4. 理性購物</p>	<p>1. 學會錢幣換算 2. 正確點數錢幣 3. 外出時遵守交通規則及老師規定 4. 理性購物，不浪費</p>	<p>1. 能分辨出每種錢幣 2. 能正確點數錢幣</p>	<p>1. 錢幣實物或紙教具。</p>	<p>4</p>

		<p>100 元換 1 元、5 元、10 元及 50 元</p> <p>3. 拓印錢幣</p> <p>活動二 數一數有多少</p> <p>1. 教師佈題讓學生數一數有多少錢</p> <p>2. 老師隨意抓一把錢幣，數一數多少錢</p> <p>3. 學生隨意抓一把錢幣，數一數多少錢</p> <p>4. 反覆練習</p> <p>活動三 上街買東西</p> <p>1. 每個人準備 50~100 元到學校附近的超市或便利商店購買 1~3 項物品</p> <p>2. 閱讀價格</p> <p>3. 先算算看花多少錢，還會剩多少錢</p> <p>4. 結帳後，再算算看自己算的對不對</p>		<p>有方法，並樂於應用。</p> <p>5-I-1 覺知生活中人、事、物的特質，的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p> <p>7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務</p>			<p>3. 外出時遵守交通規則及老師規定</p> <p>4. 採買金額不會超過所帶的錢</p>	<p>2. 真實貨幣</p>	
--	--	---	--	---	--	--	---	----------------	--

<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>搶地盤</p>	<p>活動一 搶地盤 1. 教師先準備好 8*8(cm)格紙備用 2. 人數：兩人或兩組 3. 遊戲規則： (1) 兩人一組，各選一種標示自己地盤的顏色。 (2) 猜拳，贏的人可以任選一格塗上顏色。 (3) 最後塗最多格及佔最大地盤的贏。 4. 算算自己得到多少平方公分</p> <p>活動二 搶地盤進階版 1. 教師先準備好 10*10(cm)格紙備用 2. 人數：兩人或兩組 3. 遊戲規則： (1) 兩人一組，各選一種標示自己地盤的顏色。 (2) 猜拳，贏的人可以任選一格塗上顏色。 (3) 每次塗色都要有一邊與自</p>	<p>數學</p> <p>生活</p>	<p>n-I-8 認識容量、重量、面積</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-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務</p>	<p>1. 認識單位面積 3. 了解遊戲規則 4. 與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 學習單位面積 2. 能了解遊戲規則 3. 與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 能正確算出自己的地盤面積 2. 了解遊戲規則並遵守 3. 積極主動與同學一起合作玩遊戲</p>	<p>1. 8*8 (cm) 格紙 2. 色筆</p> <p>2. 10*10 (cm) 格紙</p>	<p>4</p>

		己地盤相連接。 (4)最後塗最多格及佔最大地盤的贏。 4. 算算自己得到多少平方公分							
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材								
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、(/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>								