**花蓮縣大榮國民小學111學年度一年級第一學期校訂課程計畫設計者：＿低年段教師＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1.🗹統整性主題/專題/議題探究課程： 金頭腦大挑戰

2.其他類課程：□本土語文/臺灣手語/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

1. **學習節數：**每週（1 ）節，實施(13)週，共( 13)節。
2. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱  與活動內容 | 節數 | 教學  資源 | 評量方式 | 融入議題  實質內涵 | 備註  (如協同方式/申請經費) |
| 第六週 | **數-E-A1**具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 | 1.能說讀聽寫1－5  2.能拿出具體物或畫圈表示數字1－5所相對應的數  3.具體物操作評量 | 【活動：支援前線】   1. 準備活動   1.教師教導學生讀寫1～5  2.教師利用畫圈請學生讀或寫1～5  二、發展活動  1.教師說明遊戲規則。  2.小組分組進行遊戲。  3.利用教室內物品，由老師公布活動任務，例如：5枝鉛筆。接著請小組人員立刻蒐集5枝鉛筆。最先到達老師這邊的，可得5分，第二名可得3分，第三名可得1分。  三、利用活動，不斷的強化數字與物的連結。 | 1 | 自編 | 課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第七週 | **數-E-A1**具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 | 1.能說讀聽寫1－10  2.能拿出具體物或畫圈表示數字1－10所相對應的數  3.具體物操作評量 | 【活動：天才小釣手】  一、準備活動  1.教師指導學生畫出1~10的圈  2.教師請學生拿出1~10的具體物  3.教師拿出具體物請學生畫圈或讀出。  二、發展活動  1.教師準備許多魚的圖卡背面附有磁鐵，和數支黏有磁鐵的釣竿。  2.分成小組進行活動。  3.由老師公布活動任務，例如：請釣上6支魚，小組開始釣魚，老師計時，時間最快的組別，最先完成任務的小組，可得5分，第二名可得3分，第三名可得1分。  4.利用活動，練習數與物的連結。 | 1 | 自編 | 課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第八週 | **數-E-A1**具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：尋找好朋友】   1. 準備活動：   1.教師準備動物圖卡。  2.老師說明遊戲規則，當學生數到相同數量的動物圖卡時，就把這兩張動物圖卡放在一起，因為他們數量相同，所以是好朋友，找出三組好朋友即可。  二、發展活動-全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡，貼在黑板上或是利用實物投影機(或電子教科書)投影動物圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 先將圖卡進行洗牌，再將10張圖卡排列在黑板上，剩餘的圖卡疊好放置補牌區。  4. 每個小組代表一位玩家。小組輪流派一位同學來玩遊戲，每次輪流選擇翻開2張圖卡。  5. 若2張圖卡所代表的數量不相同，就要將圖卡再蓋回去；若2張圖卡所代表的數量相同，則可以拿走這2張圖卡。  6. 接著從補牌區中拿2張圖卡補上，再輪下一組玩家。  7. 遊戲結束：當桌面的圖卡都找不到對應的數量時，則遊戲結束，找到最多對好朋友的組別獲勝。  8. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第九週 | **數-E-A1**具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：尋找好朋友】   1. 準備活動：   1.教師準備動物圖卡。  2.老師說明遊戲規則，當學生數到相同數量的動物圖卡時，就把這兩張動物圖卡放在一起，因為他們數量相同，所以是好朋友，找出三組好朋友即可。  二、發展活動-全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡，貼在黑板上或是利用實物投影機(或電子教科書)投影動物圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 先將圖卡進行洗牌，再將10張圖卡排列在黑板上，剩餘的圖卡疊好放置補牌區。  4. 每個小組代表一位玩家。小組輪流派一位同學來玩遊戲，每次輪流選擇翻開2張圖卡。  5. 若2張圖卡所代表的數量不相同，就要將圖卡再蓋回去；若2張圖卡所代表的數量相同，則可以拿走這2張圖卡。  6. 接著從補牌區中拿2張圖卡補上，再輪下一組玩家。  7. 遊戲結束：當桌面的圖卡都找不到對應的數量時，則遊戲結束，找到最多對好朋友的組別獲勝。  8. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十週 | **數-E-A1**具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：尋找好朋友】   1. 準備活動：   1.教師準備動物圖卡。  2.老師說明遊戲規則，當學生數到相同數量的動物圖卡時，就把這兩張動物圖卡放在一起，因為他們數量相同，所以是好朋友，找出三組好朋友即可。  二、小組玩數學桌遊  當學生能掌握遊戲規則後，可鼓  勵學生在小組中進行遊戲。教師  會發現，進行完全班遊戲後，許  多學生就會迫不及待的想要開始  在小組中自己玩呢！  三 總結活動  教師提問：「在這個遊戲中，大家有沒有發現，有一些動物找不到朋友？現在請你在空白的圖卡上，幫忙這些動物畫上好朋友呵！」 | 1 | 自編 | 課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十一週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  1. 教師利用實物投影機或電子教科書揭示列車圖卡。  2. 教師引導：每一位學生準備好自己的列車圖卡，先將列車的所有數字背面朝上並打散亂排。當教師說：「比賽開始！」學生才能翻開列車圖卡，並按照列車上數字的順序，從車頭開始，由小到大排列，先完成的人獲得勝利。  3. 教師提問：「如果想給車頭一個數字，可以是多少？為什麼？」  4. 教師操作：教師將列車圖卡收起來重新洗牌，然後再拿出5張，不要讓學生看到列車圖卡上的數字。  5. 教師說明：依據手上列車圖卡的的數字大小排列，最小的排在最左邊，最大的在最右邊。  6. 教師先將左邊數起第一、三、五張打開，讓學生試著猜猜看，第二、四張列車圖卡上的數字分別是多少。  7. 教師提問：「說說看，為什麼會猜這個數字呢？」 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十二週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  1. 教師利用實物投影機或電子教科書揭示列車圖卡。  2. 教師引導：每一位學生準備好自己的列車圖卡，先將列車的所有數字背面朝上並打散亂排。當教師說：「比賽開始！」學生才能翻開列車圖卡，並按照列車上數字的順序，從車頭開始，由小到大排列，先完成的人獲得勝利。  3. 教師提問：「如果想給車頭一個數字，可以是多少？為什麼？」 (參考答案：0，但學生若有其他想法，只要能完整表達且言之有理，也給予鼓勵。)  4. 教師操作：教師將列車圖卡收起來重新洗牌，然後再拿出5張，不要讓學生看到列車圖卡上的數字。  5. 教師說明：依據手上列車圖卡的的數字大小排列，最小的排在最左邊，最大的在最右邊。  6. 教師先將左邊數起第一、三、五張打開，讓學生試著猜猜看，第二、四張列車圖卡上的數字分別是多少。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十三週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡張貼在黑板上，或是利用實物投影機或電子教科書投影列車圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 教師先擔任站長，全班每個小組代表一位玩家，小組輪流派一位同學到臺前進行遊戲。  4. 教師將先將所有的列車圖卡背面朝上洗牌，再從上面拿走6張，按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  5. 臺前的每位同學輪流猜這6張列車圖卡分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  6. 輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的小組獲勝。  7. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十四週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  小組玩數學桌遊  當學生能掌握遊戲規則後，鼓勵  學生於小組中進行遊戲。  1. 各組先選擇一位同學擔任站長。  2. 站長將所有的數字圖卡背面朝上洗牌，從上面拿6張。  3. 站長按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  4. 其他同學輪流猜這6張分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  5. 每個同學輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的人獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十五週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  小組玩數學桌遊  當學生能掌握遊戲規則後，鼓勵  學生於小組中進行遊戲。  1. 各組先選擇一位同學擔任站長。  2. 站長將所有的數字圖卡背面朝上洗牌，從上面拿6張。  3. 站長按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  4. 其他同學輪流猜這6張分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  5. 每個同學輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的人獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十六週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1.能辨認圓形、三角形、長方形和正方形  2.能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖來複製簡單的平面圖形 | 【活動：七巧板樂園】   * 堆疊與分類   1.教師教導學生描繪圓形、三角形、長方形和正方形，並剪下。  2.藉由圖卡中的形狀分辨各種形狀的數量  3. 教師教導學生對圖形做初步的分類和紀錄。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十七週 | **數-E-B3**  具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養 | 1.能辨認圓形、三角形、長方形和正方形  2.能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖來複製簡單的平面圖形 | 【活動：七巧板樂園】   * 認識形狀   1.學生透過拼圖的操作來複製簡單的圖形  2.教師利用七巧板讓學生能透過七巧板的來複製更多簡單的圖形 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 【科技教育】  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十八週 | **數-E-B3**具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 | 1.能辨認圓形、三角形、長方形和正方形  2.能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖來複製簡單的平面圖形 | 【活動：七巧板樂園】   * 形狀動物園   1.教師教導學生分組討論，利用七巧板拼成一幅畫。  2.學生運用幾何圖形拼成一幅畫創作。  3.學生利用不同形狀去拼貼成動物的形狀 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 【科技教育】  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |

**花蓮縣大榮國民小學111學年度一年級第二學期校訂課程計畫設計者：＿低年段教師＿**

**一、課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1.🗹統整性主題/專題/議題探究課程： 金頭腦大挑戰

2.其他類課程：□本土語文/臺灣手語/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

**二、學習節數：**每週（1 ）節，實施(13)週，共( 13)節。

**三、素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱  與活動內容 | 節數 | 教學  資源 | 評量方式 | 融入議題  實質內涵 | 備註  (如協同方式/申請經費) |
| 第六週 | 數-E-A1  具備喜歡  數學、對  數學世界  好奇、有  積極主動  的學習態  度，並能  將數學語  言運用於  日常生活  中。 | 1.能認識1元、5元、10元錢幣及幣值關係  2.能比較錢幣幣值的多少 | 【活動：來到商店街】  1.教師教導學生認識1元、5元和10元錢幣及幣值關係。  2.學生分組點數一堆錢幣的幣值，並比較一堆錢幣幣值的多少。  3.學生分組拿錢幣跟老師買東西 | 1 | 自編 | 口頭發表  實作表現  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第七週 | 數-E-A1  具備喜歡  數學、對  數學世界  好奇、有  積極主動  的學習態  度，並能  將數學語  言運用於  日常生活  中。 | 1.能認識1元、5元、10元錢幣及幣值關係  2.能比較錢幣幣值的多少 | 【活動：來到商店街】  1.上一節課是由老師當老闆，這一節課由小朋友當老闆。  2.學生分組拿錢幣跟小老闆買東西 | 1 | 自編 | 實作表現  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第八週 | 數-E-A1  具備喜歡  數學、對  數學世界  好奇、有  積極主動  的學習態  度，並能  將數學語  言運用於  日常生活  中。 | 1.能使用加法和減法解題  2.能熟練和為10的加法計算 | 【活動：撿紅點】  1. 教師揭示撲克牌1～9。  2. 教師提問：「小朋友，這些撲克牌中，哪兩張牌的點數加起來會是10呢？」並依據學生發表的情形，將撲克牌依序排列在黑板上。  3. 學生在發表時，通常不會按照順序排列，教師可進一步問：「要怎麼排會更好呢？」。  4.小組進行操作合十，熟練合十的加法。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第九週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1.能使用加法和減法解題  2.能熟練和為10的加法計算 | 【活動：撿紅點】  全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用大型撲克牌教具貼在黑板上，或是利用實物投影機或電子教科書投影，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造出玩遊戲的氛圍。  3. 教師先將撲克牌背朝上洗牌。  4. 全班先分成6組，每一組代表一位玩家，各組推派一位同學到臺前進行遊戲，  5. 每位同學先發4張牌，並翻出4張牌(數字朝上)，剩下的牌放在補牌區。  6. 臺前的每位同學輪流將手上的撲克牌打出去，如果打出來的牌可以和桌上的牌合起來是10點，就拿走這兩張牌。  7. 出牌後，要從補牌區中翻出一張牌放在桌上，如果翻開的牌可以和桌上的其他牌合起來是10點，也可以拿走這兩張牌。  8. 遊戲結束：當所有牌都打完後，結算每位同學手中紅色牌的總分數(幾點即代表幾分)，分數最高的獲勝。  9. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1.能使用加法和減法解題  2.能熟練和為10的加法計算 | 【活動：撿紅點】  全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用大型撲克牌教具貼在黑板上，或是利用實物投影機或電子教科書投影，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造出玩遊戲的氛圍。  3. 教師先將撲克牌背朝上洗牌。  4. 全班先分成6組，每一組代表一位玩家，各組推派一位同學到臺前進行遊戲，  5. 每位同學先發4張牌，並翻出4張牌(數字朝上)，剩下的牌放在補牌區。  6. 臺前的每位同學輪流將手上的撲克牌打出去，如果打出來的牌可以和桌上的牌合起來是10點，就拿走這兩張牌。  7. 出牌後，要從補牌區中翻出一張牌放在桌上，如果翻開的牌可以和桌上的其他牌合起來是10點，也可以拿走這兩張牌。  8. 遊戲結束：當所有牌都打完後，結算每位同學手中紅色牌的總分數(幾點即代表幾分)，分數最高的獲勝。  9. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十一週 | 數-E-A1  具備喜歡  數學、對  數學世界  好奇、有  積極主動  的學習態  度，並能  將數學語  言運用於  日常生活  中。 | 1.能使用加法和減法解題  2.能熟練和為10的加法計算 | 【活動：撿紅點】  小組玩數學桌遊 當學生能掌握遊戲規則，鼓勵學生於小組中進行遊戲。  遊戲規則同全班一起玩桌遊 第5～8點。 | 1 | 自編 | 口頭發表  實作表現  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十二週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能念出1-30的數 2. 能排列1-30的數 3. 能參與小組活動 | 【活動：寶藏在哪裡】  1. 教師用實物投影機(或電子教科書)揭示數字圖卡(附件14)。  2. 教師引導：「各位同學，把數學附件拿出來，按照數字大小，由小排到大」，教師帶學生領讀1～30，並請學生一邊讀一邊手指著數字卡。  3. 教師拍手引導學生報讀數字，教師拍手一下，學生順著讀出一個數字，教師拍手兩下，學生接續著讀出兩個數字。 例如：教師拍手一下，學生讀出「1」，接著，教師拍手兩下，學生讀出「2、3」；接著，教師拍手兩下，學生要讀出「4、5」，以此類推。  4. 教師可以自由變換拍手1下或2下，不需固定模式。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十三週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能念出1-30的數 2. 能排列1-30的數 3. 能參與小組活動 | 【活動：寶藏在哪裡】  全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡，貼在黑板上，或是使用實物投影機(或電子教科書)投影藏寶圖(附件18)，供全班一起玩。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並塑造出玩遊戲的氛圍。  3. 全班分成兩大組，每次一位同學輪流到臺前玩遊戲。  4. 教師準備一個大磁鐵當作移動的標的物，放在未命名-5處。  5. 兩組猜拳決定先後順序，每次只能往前走1個或2個數，輪流接續移動磁鐵。  6. 遊戲結束：最後走到第30格的組別獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十四週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能念出1-30的數 2. 能排列1-30的數 3. 能參與小組活動 | 【活動：寶藏在哪裡】  兩人玩數學桌遊  當學生熟悉遊戲規則後，請教  師鼓勵學生與鄰座同學進行兩人  遊戲。  1. 兩人一組，每組拿出樂樂紙偶一隻(或橡皮擦)、藏寶圖一張。  2. 猜拳決定先後順序，從未命名-5開始前進，每次只能往前走1個或2個數，下一位同學接續著移動紙偶。  3. 遊戲結束：最後走到第30格的人獲勝。  4. 第一次遊戲結束後，教師可引導獲得一次勝利的學生，再進行兩兩對戰，產出兩次勝利的學生，並讓他們再次進行對戰，以此類推。多次遊戲下來，可讓能力較強的進一步挑戰；能力相對較弱的，可以慢慢探索，避免產生過多的挫折感。  圓角框aaa 學生尋找對手時，請他們手指頭比出獲得勝利的次數，以方便找到實力相當的對手。  5. 高手對決：邀請班上有四次獲勝紀錄的同學到臺前進行對決，經過遊戲結果，最後的贏家就是『尋寶王』。(若班級人數少，可改為三次) | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十五週 | **數-E-A2**具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能念出1-30的數 2. 能排列1-30的數 3. 能參與小組活動 | 【活動：寶藏在哪裡】  兩人玩數學桌遊  當學生熟悉遊戲規則後，請教  師鼓勵學生與鄰座同學進行兩人  遊戲。  1. 兩人一組，每組拿出樂樂紙偶一隻(或橡皮擦)、藏寶圖一張。  2. 猜拳決定先後順序，從未命名-5開始前進，每次只能往前走1個或2個數，下一位同學接續著移動紙偶。  3. 遊戲結束：最後走到第30格的人獲勝。  4. 第一次遊戲結束後，教師可引導獲得一次勝利的學生，再進行兩兩對戰，產出兩次勝利的學生，並讓他們再次進行對戰，以此類推。多次遊戲下來，可讓能力較強的進一步挑戰；能力相對較弱的，可以慢慢探索，避免產生過多的挫折感。  圓角框aaa 學生尋找對手時，請他們手指頭比出獲得勝利的次數，以方便找到實力相當的對手。  5. 高手對決：邀請班上有四次獲勝紀錄的同學到臺前進行對決，經過遊戲結果，最後的贏家就是『尋寶王』。(若班級人數少，可改為三次) | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十六週 | **數-E-B1**具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 | 1. 能做10以內的減法 2. 能寫出減法算式。 | 【活動：減一減小店長】  **一、引起動機：**  1. 教師準備數字卡。(可製作大張的數字卡0～10兩套，或是用大型的撲克牌)  2. 學生算『差』：教師在黑板上寫減法算式6－□＝□，手上拿著一組大張的數字卡0～6，洗牌後翻出一張放在減數的空格，請學生回答算式的『差』。 例如：教師翻出數字卡4，放在減數，所以是6－4＝□，學生要回答2。  3. 學生拍『差』：教師請兩位同學到臺前，將大張數字卡0～6放在黑板上，排成一列，代表『差』，當教師翻出代表減數的數字卡時，學生要搶拍黑板上正確的『差』的數字卡。 例如：教師翻出數字卡2，放在減數，所以是6－2＝□，兩位學生要搶拍數字卡4。  4. 當學生熟練後，教師可以改變減法算式中的被減數，重複上面第2和第3點的教學活動。  **二、發展活動：**  (一) 全班一起玩數學桌遊 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並塑造出玩遊戲的氛圍。  1. 教師準備兩套數字卡。(大張的數字卡0～10兩套)  2. 邀請兩位同學到臺前玩遊戲，每人給一套大的0～10數字卡。  3. 請兩位同學洗牌後，同時翻開第一張貼在黑板上。  4. 先正確回答出數字卡大數減掉小數的答案者獲勝，獲勝者將黑板上的卡片收回到一旁，拿到最多卡片者獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十七週 | **數-E-B1**具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 | 1. 能做10以內的減法 2. 能寫出減法算式。 | 【活動：減一減小店長】  **一、引起動機：**  1. 教師準備數字卡。(可製作大張的數字卡0～10兩套，或是用大型的撲克牌)  2. 學生算『差』：教師在黑板上寫減法算式6－□＝□，手上拿著一組大張的數字卡0～6，洗牌後翻出一張放在減數的空格，請學生回答算式的『差』。 例如：教師翻出數字卡4，放在減數，所以是6－4＝□，學生要回答2。  3. 學生拍『差』：教師請兩位同學到臺前，將大張數字卡0～6放在黑板上，排成一列，代表『差』，當教師翻出代表減數的數字卡時，學生要搶拍黑板上正確的『差』的數字卡。 例如：教師翻出數字卡2，放在減數，所以是6－2＝□，兩位學生要搶拍數字卡4。  4. 當學生熟練後，教師可以改變減法算式中的被減數，重複上面第2和第3點的教學活動。  **二、發展活動：**  (一) 全班一起玩數學桌遊 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並塑造出玩遊戲的氛圍。  1. 教師準備兩套數字卡。(大張的數字卡0～10兩套)  2. 邀請兩位同學到臺前玩遊戲，每人給一套大的0～10數字卡。  3. 請兩位同學洗牌後，同時翻開第一張貼在黑板上。  4. 先正確回答出數字卡大數減掉小數的答案者獲勝，獲勝者將黑板上的卡片收回到一旁，拿到最多卡片者獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十八週 | 數-E-A1  具備喜歡  數學、對  數學世界  好奇、有  積極主動  的學習態  度，並能  將數學語  言運用於  日常生活  中。 | 1.能報讀鐘面上整點、半點時刻  2.能認識時刻先後順序  3.能認識時間的先後順序 | 【活動：時間密碼】   * 我的一天   1.教師教導學生報讀鐘面上整點、半點時刻。  2.教師教導學生透過時鐘，觀察鐘面上長短針的移動情形，分辨時間的先後順序。  3.教師提供故事讓學生能經驗時間的連續性。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |