

一、課程類別：(請勾選，原住民族語文及新住民語文請分別填寫族別及語文名稱)

1. ☐國語文 2. ☐閩南語文 3. ☐客家語文 4. ☐原住民族語文：_____族 5. ☐新住民語文：_____語 6. ☐英語文
7. ☒數學 8. ☐健康與體育 9. ☐生活課程 10. ☐社會 11. ☐自然 12. ☐藝術 13. ☐綜合活動 14. ☐台灣手語

二、學習節數：每週(4)節，實施(21)週，共(84)節。

三、課程目標(請條列式敘寫)

1. 依序唱出 1~10 的數詞，且透過數數活動確定 10 以內的數量，能做 10 以內各數的形、音、量的連結和寫數字，能用具體物(含圖像)表徵 10 以內的數量，並能透過一一對應確認兩個相等的量。
2. 透過比較長短、高矮、厚薄的過程，體驗直接比較或間接比較的方法，能認識直線和曲線。
3. 以序數詞描述 10 以內序列事物的位置和先後關係，比較 10 以內兩個量的多少。
4. 解決 10 以內各數量的合成、分解問題(和數、被減數為 10 以內)，用語言描述 10 以內各數量的合成、分解問題的解題過程和結果，認識並使用 0。
5. 認識立體形體的平面與曲面，並做簡單分類活動，能認識長方形、正方形、三角形和圓形，描繪或仿製簡單平面圖形，將簡單平面圖形依形狀屬性做分類，並用基本圖形進行拼圖。
6. 在具體的情境和活動中，體會加法的含義，解決有關的簡單問題，能正確計算和為 10 以內的加法。
7. 在具體的情境和活動中，體會減法的含義，解決有關的簡單問題，能正確計算被減數為 10 以內的減法。
8. 認識 11~30 各數和順序，並會比較 30 以內數的大小。

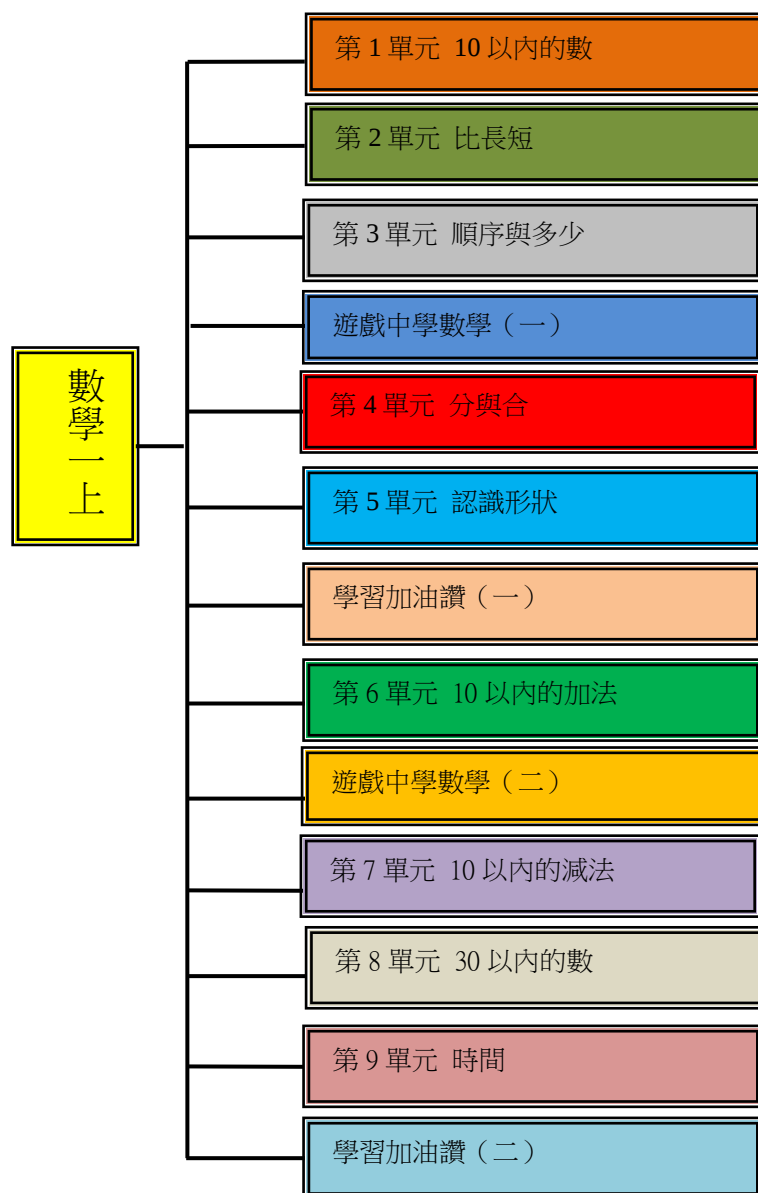
9. 區分日常生活事件發生的先後順序，並比較事件發生時間的長短，使用常用時間用語（例如：上午、中午、下午和晚上）和認讀整點、半點的時刻。

四、課程內涵：

總綱核心素養	學習領域核心素養
■ A1身心素質與自我精進 ■ A2系統思考與解決問題 □ A3規劃執行與創新應變 ■ B1符號運用與溝通表達 □ B2科技資訊與媒體素養 ■ B3藝術涵養與美感素養 □ C1道德實踐與公民意識 □ C2人際關係與團隊合作 □ C3多元文化與國際理解	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。 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。 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。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。

五、課程架構：

(數學領域 1 上)課程架構圖



六、本課程是否實施混齡教學：☐是(年級和 年級) ☒否

七、素養導向教學規劃：☆書商內容 ◎表示改編 ※表示自編 ★議題融入 ◆表示學校本位課程 ▲表示選用教材

教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/ 學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第一週 9/1~9/5	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。	一、10 以內的數 1-1 1~5 的數 1-1 1~5 的數 一、透過情境，認識1~5 的數 1. 引導學生點數圖中的數量，並指出圖中的位置。拿出附件1 的數字卡，認識數字及讀法，依序進行1~5。 二、經由數數活動確定數量後，找出1~5 的數字貼紙與其對應 1. 學生點數水面下動物數量，再將附件2 對應的數字貼紙，貼在水面下動物的位置。 2. 類題教學：教師拿出教室中，數量在1~5 的物品，請學生點數後，再拿出對應的數字卡。 三、做出1~5 數與量的對應 1. 老師拿出粉筆，請學生依粉筆數量，拿出對應的數字卡。 2. 老師說：「兩個人一組拿出五個一樣的東西。」請學生拿出正確的物品數量。練習1~5 的數。 3. 老師拿出數字卡，請學生先讀出數字，	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件1、2	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【環境教育】 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。 【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

			再拿出對應數量的物品。 四、對應手指的數量寫出數字 1~5 1. 運用手指表徵，請全班學生將手伸出來，跟著老師動作，藉此建立學生數的概念。 2. 指導學生數字書寫筆順。 練習：先點數水果數量再寫出數字。 【數字接龍遊戲】 1. 全班分兩組，教師各發下 1~5 的數字卡給小朋友。 2. 請小朋友「倒數」將數字卡排到黑板上。 3. 必須按照順序排，完成之後接下一個。 4. 哪組先完成就獲勝。 5. 獲勝蓋榮譽卡 1 個章。					
第二週 9/8~9/12	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意義。	一、10 以內的數 1-2 6~10 的數、1-3 點數與對應、練習園地 1-2 6~10 的數 一、透過情境，認識 6~10 的數 1. 引導學生點數蔬菜，拿出附件 1 的數字卡，認識數字及讀法，依序進行 6~10。 二、經由數數活動確定數量後，找出 6~10 的數字貼紙與其對應 1. 學生點數已採收的蔬菜數量，將附件 3 的數字貼紙貼在已採收的蔬菜旁。 2. 類題教學：教師拿出教室中，數量在 6~10 的物品，請學生點數後，拿出對應的數字卡。	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件 1、3~9	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【環境教育】 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

			三、做出 6~10 數與量的對應 1. 老師展示花片，請學生拿出正確的數字卡。 2. 老師說：「拿出六個花片。」請學生拿出正確的花片數量。練習 6~10 的數。 3. 老師拿出數字卡，請學生先讀出數字，再擺上對應數量的花片。 動動手：找出教室裡相對應數字的物品。 四、對應手指的數量寫出數字 6~10 1. 運用手指表徵時，請全班學生將手伸出來，跟著老師動作，藉此建立學生數的概念。 2. 指導學生數字書寫筆順。 練習：先點數糖果數量再寫出數字。 1-3 點數與對應 一、數與量的對應 1. 引導學生一邊點數章魚風箏、鯨魚風箏個數、戴帽子的人數與傘的數量，一邊唱歌，點數出總數量後，再寫出數字。 動動腦：引導學生點數時，可使用做記號等策略，才不易數錯。 二、數與量的對應活動 1. 引導學生了解每題中動物的數量、○的數量以及數字需正確對應，請學生貼出正確數量的動物貼紙、畫出正確的○數量或寫出正確的數字。 三、相等量的一對一對應活動 1. 透過點數小朋友的人數，找到帽子的數量，建立一對一對應的概念。 練習：點數盤子的數量，找到需要的蛋糕數量。 動動腦：引導學生用一對一對應的概念，數繩子的數量，就可以知道狗的數量。				
--	--	--	--	--	--	--	--

			練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 【數字接龍遊戲】 1. 全班分兩組，教師各發下 1~10 的數字卡給小朋友。 2. 請小朋友「倒數」將數字卡排到黑板上。 3. 必須按照順序排，完成之後接下一個。 4. 哪組先完成就獲勝。 5. 獲勝蓋榮譽卡 1 個章。 【數學好好玩】秀山校園尋找動物好朋友——羊、烏龜、蝌蚪... 1. 教師引導透過小動物尋找好朋友遊戲，找出相同的量，讓學生熟練數量的點數並建立數字與數量間的連結。					
第三週 9/15~9/19	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	N-1-5 長度（同 S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。 S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比	二、比長短 2-1 比長短、2-2 高矮與厚薄 2-1 比長短 一、認識物品的長 1 教師藉由題目中的情境，讓學生什麼是「長」，鉛筆的長就是從這一端到另一端。 二、直觀比較兩物件的長 1. 引導學生要將兩枝鉛筆的一端對齊，才可以比較長短。 2. 請每位學生隨機拿出一枝鉛筆，比比看，誰的鉛筆比較長？ 三、認識直線和曲線 1. 以跳繩情境，引導學生認識曲線與直	4	1. 教用版電子教科書 2. 跳繩 3. 書本	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

		較（含個別單位）。 線。 四、直線與曲線的長短比較 1. 引導學生發現，先將彎曲的跳繩拉直後，再對齊一邊比較，會比較好比。 五、直線與曲線的長短比較 1. 引導學生發現先將彎曲的繩子拉直後，再對齊物品的一邊進行比較。 2. 教師操作說明其他的比較方式，移動物品或繩子，讓物品的兩端皆在繩子內，再進行比較。 2-2 高矮與厚薄 一、身高高矮的比較 1. 問學生：「身高是什麼？」讓學生理解：身高就是直立站好由腳底到頭頂的直線距離。並讓學生用手比比看。 2. 問學生：「一個人站著；一個人坐著，可以比身高嗎？」讓學生理解要站在同一個地方比才公平。 3. 請兩位學生上臺，比較誰的身高比較高？誰比較矮？ 二、厚薄的比較 1. 讓學生確認書的厚薄指的是書的書背從一端到另一端。 2. 教師拿出兩本書，先問學生：「書的厚薄指的是書的哪裡到哪裡？」讓學生確認書的厚薄指的是書的書背從一端到另一端。並讓學生用手比比看。 3. 接著教師將 2 本書仿第一張圖擺放，然後問學生，要怎麼比才會準確？引導學生先將兩本書用相同的方法擺放，再比較厚薄。並且釐清是要比較「厚」不是比大小，不一定大本就是比較厚。					
--	--	--	--	--	--	--	--

第四週 9/22~9/26	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	N-1-5 長度（同 S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。 S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。	二、比長短 2-3 比一比、練習園地 2-3 比一比 一、複製直線物的長度與間接比較 1. 請學生說出牙刷的長在哪裡？ 2. 引導學生用附件 10 的紙條做出和紅牙刷一樣的長度，再和黃牙刷做比較。 3. 引導學生用剛剛剪下來的紙條，和課本上的緞帶比一比，找出哪一條緞帶會比紅牙刷短。 二、複製直線物的長度，透過遞移比較長度 1. 請學生拿出附件 11 的藍、紅紙條，分別做出與 2 條飛魚一樣長的紙條。 2. 讓學生比較 2 條紙條的長度，再由紙條比較的結果，說出哪一條飛魚比較長。 三、複製曲線物的長度與間接比較 1. 請學生說出水桶把手的長在哪裡？ 2. 引導學生用繩子做出和水桶把手一樣的長度，再跟教室裡有的物品做比較。 四、複製曲線物的長度，透過遞移比較長度 1. 教師帶領學生用 2 條繩子複製兩個背帶的長度，並比較長短。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 延伸活動 1. 教師準備三條不同顏色且不同長度的繩子，其中一條是捲曲的電話線，讓學生先預測哪一條比較長，之後現場驗證，比長度時需要在同一個基準線比才會準確。	4	1. 教用版電子教科書 2. 繩子 3. 附件 10~11	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
--------------------------	-------------------------------------	--	---	----------	--	---	---	--

第五週 9/29~10/ 3	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。	三、順序與多少 3-1 數的順序、3-2 第幾個 3-1 數的順序 一、認識1~10的數詞序列，熟習數詞序列的前後關係 1. 請學生拿出附件1，從1排到10，再數一數。 2. 請學生先找出1在哪裡？從1數到10，把缺的數字填在空白的船上。 3. 引導學生觀察船的位置排序，1排在最前面，知道某數後面的數字是多少。 4. 引導學生知道某數前面的數字是多少。 5. 引導學生，找出2和4的中間數字是3。 二、從10開始倒數 1. 請學生觀察梅花樁上的數字，從1開始往上數，梅花樁越來越高。再從10開始往下數，梅花樁越來越低。 2. 教師可讓學生排成一橫列，由左到右，再由右到左進行報數，練習倒數或順數。 3-2 第幾個 一、用序數詞描述10以內序列物件的位置，並分辨序數與量 1. 教師可以一個固定物當作是蘿蔔，讓學生一起排隊唱歌，並假裝拔蘿蔔。最靠近蘿蔔的是第1個，教師指著其中一人，問被指的學生是第幾個？ 2. 引導學生先找出第1個在哪裡，再點數圖片中老鼠排在第幾個。 3. 引導學生發現不管從哪個方向數，都是7隻動物在拔蘿蔔。 二、利用左右來描述排序 1. 帶領學生運用「老師說」的遊戲熟練左	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件1	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
-------------------------------	--	--	--	----------	-------------------------------	---	--	--

			右手。例如：老師說，舉起你的右手摸摸頭等。 2. 引導學生先找到左邊第 1 個或右邊第 1 個，才開始點數。 動動腦：理解序數具有方向性 1. 教師可提問：「為什麼兩個人的杯子都是第 4 個呢？」引導學生發現兩個人開始數的方向不同，數出來的次序就會不一樣。 三、利用上下來描述排序 1. 請學生說出從上往下數，第一格放什麼東西？飛機在第幾格？再從下往上數，回答問題。教師可提問櫃子中其他格數的物品。 【數學好好玩】數字小火車 教師介紹數字小火車的遊戲規則，從遊戲中建立學生數字序列的概念，並經驗 10 以內數的大小關係與比較。					
第六週 10/6~10/10 10/6 中秋節 10/10 國慶日	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識 0 的位值意	三、順序與多少、遊戲中學數學（一） 3-3 比多少、練習園地、遊戲中學數學（一）—比多少 3-3 比多少 一、透過一對一對應，解決 10 以內兩量的比較 1. 教師先請學生直覺猜猜看小朋友和椅子排的長度一樣長，哪一種比較多？利用畫線連連看的方式進行一對一對應，連完後會剩下一張椅子。再發表怎麼知道椅子不夠坐。 二、畫○表示數量，比多少	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件 12	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【戶外教育】 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）。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

		義。 1. 請學生點數布丁、果汁的數量，畫○代表，再一對一對應比較多少。 2. 教師可準備紅色花片 10 個和藍色花片 10 個，分別裝在袋子裡。請兩位學生分別從袋子裡抓一把花片，比較誰抓到的花片比較多（少）？ 動動腦：認識「一樣多」 1. 請學生發表自己是怎麼知道的。 2. 學生可能回答：布丁有 5 個，甜甜圈有 5 個，兩個數字一樣，所以是一樣多。或是 5 個布丁和 5 個甜甜圈畫○後連起來剛好都連完。 三、自製表徵來比較 10 以內的數 1. 請學生根據题目的訊息，畫○表示蜻蜓和蝴蝶的數量，再一對一畫線連起來。 2. 根據連線的結果，判斷蜻蜓與蝴蝶誰比較多或誰比較少，並進行語意轉換。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 遊戲中學數學（一）一比多少（比較兩量的多少） 學生 2 人一組，運用附件數字卡，以遊戲進行卡片上糖果數量的比較。 延伸活動：第幾位 1. 教師結合認識新同學的主題，學生將自己的名牌拿在手上，讓全班同學認識其他同學的名字。 2. 教師提問：誰排在第 1 位？某某某排在第幾位？ 3. 教師再提問：全部有幾位在排隊？並讓學生觀察老鼠是第 6 位和全部有 6 位的差				
--	--	--	--	--	--	--

			異，引導學生說出兩個 6 各表示的意義。					
第七週 10/13~10/17	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。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。	四、分與合 4-1 分分看、4-2 合起來 4-1 分分看 一、透過活動，認識分和合的表徵 1. 上課前準備好如課本圖中活動的紙箱。 2. 將 5 顆球，一顆一顆投入紙箱，讓學生觀察 5 可以分成多少和多少。依投球的結果，記錄在分與合的表徵中。 二、解決 7 的分解活動 1. 教師操作教具，投入 7 顆球。教師提問：左邊掉一顆球，右邊呢？學生發表：7 顆球分 2 堆，可以分成 1 顆和 6 顆。請學生將答案填入分與合的表徵中。 2. 仿照上面方式進行其他分法。 4-2 合起來 一、解決 6 的合成問題 1. 教師的右手拿 2 枝棒棒糖，左手拿 4 枝棒棒糖。請學生先點數左右兩手的棒棒糖數量，教師將 2 手的棒棒糖合在一起，問學生共有幾枝棒棒糖？將答案填入分與合的表徵中。 二、解決 8 的合成問題 1. 教師提問：1 顆紅蘋果和 7 顆青蘋果合起來一共有幾顆蘋果？教師拿紅色的花片和綠色的花片作為表徵貼在黑板上。將答案填入分與合的表徵中。 2. 仿照上面的方法，練習其他合成 8 的組合方式。	4	1. 教用版電子教科書 2. 教具活動紙箱 3. 球 4. 附件 4、13	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【家庭教育】 E4 覺察個人情緒並適切表達，與家人及同儕適切互動。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

			三、解決 9 的合成問題 1. 教師提問：盒子裡有 1 顆巧克力，盒子外有 8 顆巧克力，盒子內外共有幾顆巧克力？將答案填入分與合的表徵中。 2. 仿照上面的方法，練習其他合成 9 的組合方式。 動動腦：和固定，被加數越大，加數越小。 1. 請學生拿出附件 4 的 9 個花片。 2. 教師請學生將 9 個花片在桌上分成兩堆，發表是怎麼分的。學生發表：1 和 8、8 和 1、2 和 7、7 和 2、3 和 6、6 和 3、4 和 5、5 和 4。 3. 教師問：「你發現了什麼？」學生答：「左邊越多右邊就越少。不管怎麼分都只有 9 個。」 【數學好好玩】撿紅點遊戲 教師解釋撿紅點遊戲規則，透過遊戲讓學生熟練 10 的數字組合。					
第八週 10/20~10/24	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。 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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值	四、分與合 4-3 0 的認識、4-4 分與合、練習園地 4-3 0 的認識 一、透過從有到無的情境認識 0 1. 教師拿出 2 個花片貼於黑板上表示蛋糕的數量，學生觀察並回答。1 盤子上有個蛋糕，吃了 1 個蛋糕後，盤子裡還剩 1 個。再吃一個蛋糕後，盤子裡「沒有」蛋糕了，也可以說是「0」個蛋糕。 二、記錄有 0 的分合	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件 14	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【戶外教育】 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）。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

		單位換算。認識 0 的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。	1. 教師以課本情境圖提問：「心心套中幾個？沒套中幾個？分合記錄表中的 5 表示什麼？0 表示什麼？灰色 5 表示什麼？」依上面步驟引導學生討論其他小朋友套圈的情況。 4-4 分與合 一、透過操作解決分解與合成的問題 1. 教師問：「數數看，有幾個人要過橋？」 2. 教師引導：小朋友分兩邊過橋，6 個人要過橋，有 2 個人走左邊，4 個人走右邊。 3. 教師引導：橋的左邊有 2 個人，右邊有 4 個人，過橋後共有 6 個人。 4. 教師引導討論：「從上面 2 題的答案，你發現什麼？」 二、練習 10 的合成與分解 1. 教師操作附件 14，讓學生看到粉紅方框遞增，藍色方框遞減。 2. 9 個藍色和 1 個粉紅色，合起來是 10 個方框。也可以說 10 個方框可以分成 9 個藍色方框和 1 個粉紅色方框，再請學生記錄在分與合的表徵中 3. 依照上述方法操作其他 10 的組合。 動動腦：知道 0 和任何數合起來還是原來的數 1. 先拿出粉紅色紙卡，全部放入附件中，看到粉紅色方框有 10 個，藍色方框有 0 個，合起來有 10 個方框，所以 10 和 0 合起來是 10。 2. 再請學生抽出粉紅色紙卡，看到粉紅色方框有 0 個，藍色方框有 10 個，合起來有 10 個方框，所以 0 和 10 合起來是 10。				
--	--	---	--	--	--	--	--

		三、知道全體量為 10 及一部分量，求另一部分量問題 1. 請學生先數出原本有幾隻螞蟻要把食物搬回洞穴裡？ 2. 再請學生數數看各小題中有幾隻螞蟻還在外面？表示有幾隻螞蟻已經回到洞穴裡。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 【數字接龍】 1. 全班分兩組，教師各發下 1~10 的數字卡給小朋友。 2. 請小朋友「倒數」將數字卡排到黑板上。 3. 必須按照順序排，完成之後接下一個。 4. 哪組先完成就獲勝。 5. 獲勝蓋榮譽卡 1 個章。 延伸活動一：教師在黑板畫上標靶，標靶上依照圈數寫上數字，讓學生以黏黏球分兩組擲，沒有丟中則是 0 分，分成三到五回合，最後統計得分。 延伸活動二：十以內的數遊戲 1. 擲骰子遊戲，將學生分成兩組，其中一組擲骰子，另外一組也擲骰子，超過十的話，第二組輸一分，沒有超過十，則第一組獲勝。 如果剛好點數加起來是 10，則兩組都得一分。					
--	--	--	--	--	--	--	--

			在擲骰子的過程中，透過再認數數，可讓學生了解 10 以內數的合成。					
第九週 10/27~10/31	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。	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	五、認識形狀 5-1 堆疊與分類、5-2 認識形狀 5-1 堆疊與分類 一、利用帶來的形體做堆疊 1. 請學生於教學前，帶如課本頁面的各種物品。 2. 教師引導學生觀察帶來的物品，讓學生自己嘗試堆疊，並兩人一組討論如何堆疊才可以堆高且不易倒塌。 3. 請學生各自發表所堆疊的造型。 二、利用堆疊與滾動的活動，認識平面與曲面的特性 1. 引導學生在剛剛的活動中，發現有「平平的面」的物品比較容易向上堆高；有「彎彎的面」的罐子和球，比較容易滾動。 動動腦：找出既有平面，又有曲面的物品（圓柱的特性） 引導學生從帶來的各種物品，找出可以堆疊又可以滾動的形體。（圓柱有平面也有曲面，所以也可以滾動。） 三、立體形體的分類 1. 引導學生嘗試將帶來的形體分類，並說出分類的方法。再觀察課本的分類，並讓學生嘗試說明課本的分類方法。 四、觸摸並感覺立體形體的特性 1. 分小組進行，先讓一位學生觸摸箱子裡的立體形體後，說出形體的樣子，最後找出所摸的立體形體是哪一種形體。	4	1. 教用版電子教科書 2. 各種方盒、圓罐、球	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

			2. 小組成員輪流進行活動。 5-2 認識形狀 一、描繪物品的面，畫出平面圖形（正方形、長方形、三角形和圓形） 1. 學生利用物品，進行平面圖形的描繪活動。 2. 讓學生複製不同大小的長方形、正方形、三角形和圓形。 3. 讓學生從描繪活動中，察覺三維形體與二維圖形間的關係。 二、平面圖形的初步分類 1. 用描繪好的圖卡，小組以形狀相似進行平面圖形的分類活動。 三、認識簡單平面圖形的名稱 1. 配合圖形，認識各種平面圖形的名稱。 2. 學生利用上一頁活動描繪好的圖形，找出圓形、三角形、正方形和長方形，並說明理由。 【支援前線】 1. 全班分6組。 2. 老師說出形狀名稱，10秒內請小朋友將形狀圖卡放到第1位桌子上。 3. 時間到點屬哪一組的正確圖卡最多。 4. 哪組先完成就獲勝。 5. 獲勝蓋榮譽卡1個章。					
	s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見	S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描	五、認識形狀 5-3 拼一拼、練習園地 5-3 拼一拼	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件	觀察評量 口頭評量 實作評量	【科技教育】 科 E2 了解	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請

第十週 11/3~11/7 (11/6.11/7 期中考)	幾何形體的幾何特徵。	繪、複製、拼貼、堆疊。	一、點數指定的平面圖形 1. 學生透過平面圖形的點數活動，加深對平面圖形特性的認識。 2. 讓學生找出圖示中所有的正方形、長方形、三角形、圓形，學生自行作答後，再討論答案。 二、圖形拼貼活動 1. 學生運用附件圖卡，先自行設計一幅畫，再用貼紙複製這幅畫貼到課本頁面中。 2. 請個別學生上臺發表自己的作品，並說一說自己用了哪些圖形？各用了幾個？ 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 【支援前線】 1. 全班分6組。 2. 老師說出形狀名稱，10秒內請小朋友將形狀圖卡放到第1位桌子上。 3. 時間到點屬哪一組的正確圖卡最多。 4. 哪組先完成就獲勝。 5. 獲勝蓋榮譽卡1個章。		15~16	課堂問答 紙筆評量	動手實作的重要性。	授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
第十一週 11/10~11/14	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。 n-I-2 理解加法和減法的意	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。	學習加油讚（一） 綜合與應用、生活中找數學、看繪本學數學 綜合與應用 一、透過第三物間接比較兩物件的長 1. 請學生發表<u>子瑜</u>和<u>又倫</u>誰比較高？怎麼從櫃子判斷？	4	1. 教用版電子教科書 2. 花片 3. 繪本《小熊去爬山》	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【閱讀素養教育】 閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

	義，熟練基本加減法並能流暢計算。 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 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。	位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。 N-1-5 長度（同S-1-1）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。	2. 請學生發表哪2棵樹一樣高？是怎麼知道的。 二、透過操作熟練分與合 1. 先點數小丑的兩隻手上共有幾個花片？ 2. 看圖想一想，8個花片被分成了幾個花片和幾個花片？ 3. 教師可以變換兩隻手上的花片數量，增加練習的機會。 三、熟練10的分與合 1. 學生兩人一組，每人拿出10個花片，依上面步驟玩遊戲。 看繪本學數學《小熊去爬山》 1. 教師可提問：猜猜這篇故事《小熊去爬山》是說什麼樣的故事？封面上有幾隻小熊呢？ 2. 全班共讀《小熊去爬山》 3. 教師可提問： (1) 突然有一隻小熊跌倒了，是第幾隻小熊跌倒了呢？為什麼第1隻小熊和最後1隻小熊說的不一樣呢？ (2) 「橋上一次只能通過5隻，第1隻小熊上橋時，後面還可以有幾隻小熊一起走？」引導學生討論第1到第5隻小熊，共有5隻小熊可以一起走上橋。 (3) 「為什麼第6隻小熊說要等最前面的第1隻小熊過了，他才可以上橋呢？」引導學生從畫面中發現，第6隻的前面有5隻，從第2隻數到第6隻小熊，也是5隻小熊。 生活中找數學 一、知道幾何圖形在生活中的運用 1. 討論枕頭、鞋子上有哪些圖案？ 2. 請學生找一找生活周遭還有哪些物品上					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

		S-1-1 長度（同 N-1-5）：以操作活動為主。初步認識、直接比較、間接比較（含個別單位）。 S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。	有幾何圖形呢？ 二、找出生活中的形狀 1. 找找看，照片中的長方形、三角形、圓形在哪裡？ 2. 教師可詢問學生，生活中哪裡還可以找到形狀？ 【數學好好玩】撿紅點遊戲 教師解釋撿紅點遊戲規則，透過遊戲讓學生熟練 10 的數字組合。					
第十二週 11/17~11/21	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。	六、10 以內的加法 6-1 加法算式 6-1 加法算式 一、以併加型問題認識加法算式。 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生用畫○的方式表示題目的數量，再點數合起來的數量。 3. 教師以加法算式說明把畫○的過程用加法算式記錄下來，並說明算式中各個數字和符號的意義。 二、以併加型問題認識加法算式。 1. 教師引導學生理解題意。 2. 請學生用畫○的方式表示題目的數量，再點數合起來的數量，再把過程用加法算式記錄下來。 動動腦：理解加法問題的情境 1. 教師可提問：一盒蛋糕有 4 個，買兩盒，是什麼意思？。	4	1. 教用版電子教科書	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】安 E8 了解校園安全的意義。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

		R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	2. 引導學生發現題目中的兩盒，每一盒都有 4 個蛋糕，因此是兩個 4 相加。 三、以添加型問題認識加法算式。 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解用畫○的方式表示原有的數量，並描畫又添加的數量，再點數合起來的數量。 3. 引導學生可利用往上數的策略得到答案。 4. 引導學生用加法算式記錄問題和結果，並說明算式中各個數字和符號的意義。 四、以添加型問題認識加法算式。 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解用畫○的方式表示原有的數量，並描畫又添加的數量，再點數合起來的數量，最後用加法算式記錄問題和結果。 延伸活動 1. 將數字加大，如 $10+0$ $13+0$ 驗證學生是否確實理解加零算式答案仍是原數。 2. 老師寫算式，如 $3+2$ $5+0$ 請學生以附件花片排出算式答案。 熟練心算卡練習遊戲： 兩兩練習，請小朋友將心算卡各自放在自己的桌上，由第一位小朋友出題目，第二位小朋友回答，如果答對，就可以拿走那位小朋友的心算卡，答錯則放回原位，看那位小朋友手中的心算卡最多就獲勝					
--	--	---	---	--	--	--	--	--

第十三週 11/24~11/28	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。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	六、10 以內的加法 6-2 0 的加法、6-3 加法練習、練習園地、遊戲中學數學（二）—湊 10 配對 6-2 0 的加法 一、認識加數是 0 的加法算式。 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解撈到 0 條魚是指沒有撈到魚。 3. 引導學生透過圖片點數合起來的數量，發現答案和被加數的數字相同，並完成加法算式。 二、認識被加數是 0 的加法算式 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解空桶子表示沒有投中球，記作 0。 3. 引導學生透過圖片點數合起來的數量，發現答案和加數的數字相同，並完成加法算式。 動動腦：認識「0」在加法算式中的意義，與對答案的影響。 1. 請學生讀題後發表。 2. 學生可能回答：0 代表沒有投中。有 0 的加法算式，答案和不是 0 的那個數相同。 6-3 加法練習 一、透過加法心算卡遊戲熟練加法。 1. 教師翻出心算卡加法算式，讓學生說出答案，反覆練習至熟練為止。 2. 學生兩人一組，一人翻題目，一人說答案，比賽誰答對的題目比較多。 二、找出和相同的心算卡 1. 將心算卡根據答案放在相對應的格子中。	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件 17~20	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
-----------------------------	--	---	---	----------	--	---	--	--

		2. 將卡片按照順序排排看，說說看有什麼發現。 動動手：熟練加法心算 1. 讓學生兩兩分組競賽，藉由遊戲熟練加法心算。 三、觀察加法算式與答案的規律。 1. 請學生先將心算卡按照被加數相同、加數逐漸增加的方式，在桌面上排出所有心算卡。 2. 從被加數為 4 的那一排心算卡中找到答案。 3. 請學生說說看，從算式和答案的變化，發現了什麼？ 4. 請學生使用附件 19 的加法拉拉棒，變換被加數，並按照加數漸增加的次序排列，讓學生觀察算式和答案的變化。 動動腦：從加法算式的規律找出答案 1. 請學生發表他是怎麼知道的。 2. 學生可能回答：從上面的題目知道當加數多 1，答案就會多 1。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 遊戲中學數學（二）一湊 10 配對 1. 學生兩人一組，依課本的圖示，將 2 個人的數字卡混合，數字朝下，翻 2 張牌，如果翻起的 2 張牌加起來是 10，可以把 2 張牌收回來，換對方翻牌。 2. 如果翻起來的 2 張牌，相加起來不是 10，就必須將 2 張牌翻面蓋回，接著換對方進行遊戲。 3. 2 個人互相輪流翻牌，直到桌上的牌通通翻完，誰得到的牌張數比較多的玩家，即可成為贏家。					
--	--	--	--	--	--	--	--

			【數學好好玩】撿紅點遊戲 教師解釋撿紅點遊戲規則，透過遊戲讓學生熟練 10 的數字組合。					
第十四週 12/1~12/5	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指 1 到 10 之數與 1 到 10 之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於	七、10 以內的減法 7-1 減法算式 7-1 減法算式 一、以拿走型問題認識減法算式 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解用畫○的方式表示原來的數量，再用畫掉的方式，表示拿走的數量。 3. 教師以減法算式說明把畫○的過程，用減法算式記錄下來，並討論算式中各個數字和符號的意義。 二、以減法算式記錄拿走型問題 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解用畫○的方式表示手上原來氣球的數量，再用畫掉的方式，表示飛走的數量。 3. 請學生把畫○的過程，用減法算式記錄下來，並討論算式中各個數字和符號的意義。 三、解決對應拿走型問題 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解 1 個小朋友拿走 1 頂帽子，2 個小朋友就會拿走 2 頂帽子。 3. 畫○表示櫃子裡帽子的數量，再用畫掉的方式，表示拿走的數量。 4. 請學生把畫○的過程，用減法算式記錄下來，並討論算式中各個數字和符號的意義。	4	1. 教用版電子教科書	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【戶外教育】 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

		後續階段。	義。 【數學好好玩】一日小店長 1. 教師說明遊戲規則，利用數字卡進行10以內的加法遊戲，並從遊戲讓學生熟練加法心算。 2. 教師說明遊戲規則，利用數字卡進行10以內的減法遊戲，並從遊戲讓學生熟練減法心算。					
第十五週 12/8~12/12	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。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與	七、10以內的減法 7-2 0的減法、7-3 減法練習 7-2 0的減法 一、認識差是0的減法算式 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解拿走8枝筆是指全部拿走。 3. 引導學生透過畫○表徵筆的數量，再將拿走的數量畫掉。 4. 完成減法算式。 動動腦 ：認識「0」在減法算式中的意義。 1. 引導學生理解被減數與減數相同的算式中，答案都會等於0。 二、認識減數是0的減法算式 1. 教師引導學生理解題意。 2. 引導學生理解沒有賣掉是指賣掉0顆。 3. 引導學生畫○點數剩下的數量，沒有賣掉就不用畫掉，所以答案與被減數的數字相同。 4. 完成減法算式。	4	1. 教用版電子教科書 2. 附件18、19、21	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

		符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	動動腦：認識「0」在減法算式中的意義。 1. 引導學生理解減數是0的減法算式，答案與原來數相同。 7-3 減法練習 一、透過減法心算卡遊戲熟練減法 1. 教師翻出心算卡減法算式，讓學生說出答案，反覆練習至熟練為止。 2. 學生兩人一組，一人翻題目，一人說答案，比賽誰答對的題目比較多。 二、找出差相同的減法心算卡 1. 將心算卡根據答案放在相對應的格子中。 2. 將卡片按照順序排排看，說說看有什麼發現。 三、觀察減法算式與答案的規律。 1. 請學生先將心算卡按照被減數相同、減數逐漸增加的方式，在桌面上排出所有心算卡。 2. 從被減數為的那一排心算卡中找到答案。 3. 請學生發表從算式和答案的變化，發現了什麼？ 動動腦：從減法算式的規律找出答案 1. 請學生發表他是怎麼知道的。 2. 學生可能回答：從上面的題目知道當減的數多1，答案就會少1。 【數學好好玩】一日小店長 1. 教師說明遊戲規則，利用數字卡進行10以內的加法遊戲，並從遊戲讓學生熟練加法心算。 2. 教師說明遊戲規則，利用數字卡進行10以內的減法遊戲，並從遊戲讓學生熟練減法心算。				
--	--	--	--	--	--	--	--

			練減法心算。					
第十六週 12/15~12/19	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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。	N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。	七、10以內的減法 7-4 加一加，減一減、練習園地 7-4 加一加，減一減 一、觀察題目情境，選擇使用加法或減法解題 1. 引導學生先理解題意，再判斷要用加法，還是減法算式。 2. 畫○或心算求出答案，再列出正確的算式。 動動腦 ：用算式表示情境 1 引導學生觀察與思考：學生根據觀察可知道，手上原有7顆氣球，飛走一些後，有4顆還在手上，把原有的7顆減去還在的氣球，就是飛走的氣球。 2. 學生也可能根據觀察圖示，發現飛走的氣球繩子有3顆 3. 學生可能寫出的算式有「 $7-3=4$ 」、「 $4+3=7$ 」、「 $7-4=3$ 」，只要學生能合理說明所寫出的算式，並能正確說明各數所代表意義，教師皆應予以接受。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 延伸活動 1. 請學生仿造課本的題型，出減0的題目，或者是不減0的題目。學生分兩組競賽，另一組必須回答問題，回答對得一分，接著換另外一組佈題。老師先做幾次	4	1. 教用版電子教科書	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： _____ 2. 協同節數： _____

			示範，接著讓孩子自己出題，驗證思考。					
第十七週 12/22~12/26 (12/27 補課)	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。	八、30 以內的數 8-1 數到 20、8-2 數到 30 8-1 數到 20 一、知道數字 11~13 代表的量，並讀寫數字 1. 先把 10 隻貓圈起來，暗示學生可以 10 隻貓為基本群，再往上數，知道數字 11~13 所代表的量，並會讀寫數字。 2. 教師教學時可使用積木或花片進行實際操作。 二、知道數字 14~20 代表的量，並讀寫數字 1. 先把 10 隻貓圈起來，暗示學生可以 10 隻貓為基本群，再往上數，知道數字 14~20 所代表的量，並會讀寫數字。 2. 從 19 過渡至 20 時，教師可將第二個 10 隻貓圈起來，讓學生看到 20 有兩群 10。 三、學會 11~20 的倒數 1. 教師引導學生透過具體情境，理解拿走 1 顆蘋果就是數量少 1，藉以學會 11~20 的倒數。 8-2 數到 30 一、知道數字 21~30 代表的量，並讀寫數字 1. 教師引導學生以 10 塊餅乾一數，20 塊餅乾再往上數，知道數字 21~30 所代表的量，並會讀寫數字。教學時，搭配積木或花片進行實際操作。 二、學會 21~30 的倒數	4	1. 教用版電子教科書 2. 花片、古氏積木（白色積木） 3. 附件 22、23	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【環境教育】 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

			1. 教師引導學生透過具體情境理解拿走 1 個蛋糕就是數量少 1，藉以學會 21~30 的倒數。 2. 教師可使用積木或花片進行實際操作。 三、知道整十計數的簡便性 1. 教師帶領學生比較 1 個 1 個數，和 10 個圈起來再數哪一種數法比較快。 2. 教學時，可搭配積木或花片進行實際操作。 動動手：熟練計數方法 1. 引導學生找課本 P. 34 的帆船中共有幾艘，並討論不會漏數的方法。 四、做出 21~30 數與量的對應 1. 老師拿出集點卡，請學生拿出對應數量的數字卡。 2. 老師拿出數字卡，請學生先讀出數字，再做出對應數量的集點卡。 【數學好好玩】數數尋寶戰 1. 教師介紹數數尋寶戰遊戲規則，透過遊戲讓學生進行 30 以內的唱數活動，並建立每一格為該序數的概念。					
第十八週 12/29~1/2 (1/1 開國紀念日休假)	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。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值	八、30 以內的數 8-3 數的順序、8-4 數的比較、練習園地 8-3 數的順序 一、進行順數或倒數的活動，建立 30 以內數詞序列概念 1. 教師說明題意，帶領學生唱數 1 到 30，並將數字填入車廂上。 2. 找出指定的人物在第幾節車廂。 二、使用序數詞描述位置的前後和先後關係	4	1. 教用版電子教科書 2. 花片、古氏積木（白色積木）	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【安全教育】 安 E8 了解校園安全的意義。	☐ 實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

		單位換算。認識0的位值意義。 1.教師說明題意，讓學生找出呱呱在哪裡。 2.教師進行「前面」、「後面」語詞方向性教學。 3.找出指定人物所在車廂號碼、前一節車廂的號碼或是前面有幾節車廂。 8-4 數的比較 一、透過具體圖像做量的多少的比較與數的大小比較 1.透過一對一對應進行兩物數量多少的比較。 2.教師可透過操作積木或花片來進行比較。 3.引導學生從量的多少比較到數的大小比較，引導學生練習說「7隻比6隻多，也可以說7比6大」、「5杯比8杯少，所以5比8小」等語意轉換。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 【活動一】數字接龍 1.全班分兩組，教師各發下1~30的數字卡給小朋友。 2.請小朋友「倒數」將數字卡排到黑板上。 3.必須按照順序排，完成之後接下一個。 4.哪組先完成就獲勝。 5.獲勝蓋榮譽卡1個章。					
--	--	--	--	--	--	--	--

第十九週 1/5~1/9	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。	九、時間 9-1 事件的先後、9-2 幾點鐘、9-3 幾點半 9-1 事件的先後 一、事件發生先後時間序的判斷 1. 引導學生配合圖示，依照事件發生順序說出圖示內容，建立事件「先、後」的順序概念，並能標示 1、2、3 表示順序。 二、比較事件發生時間的長短 1. 請學生上臺示範圖示動作，實際比較兩者花費時間的長短。帶領學生進行討論、發表看法，說明哪一件事情花的時間比較短。 9-2 幾點鐘 一、認識時鐘在生活上的需求 1. 請學生發表自己是怎麼知道現在是什麼時候？ 二、認讀整點時刻 1. 請學生觀察鐘面，認識鐘面。 2. 請學生說出鐘面上的數字及排列方式，亦可提問：「還可以在鐘面上看到些什麼？」（學生能說出長針、短針，及長短針的不同處。） 3. 指導學生報讀整點鐘面。 4. 教師配合鐘面介紹電子鐘的呈現整點時刻的方式。 三、認讀整點時刻並結合生活時間用語報讀 1. 請學生說出小動物這一天做了哪些事情？是在上午、中午還是下午？ 2. 詢問學生這些時間的先後順序。 9-3 幾點半 一、認讀半點時刻 1. 教師以時鐘示範說明：「長針指到 12，	4	1. 教用版電子教科書 2. 教具鐘 3. 附件 24	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【戶外教育】 戶 E5 理解他人對環境的不同感受，並且樂於分享自身經驗。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
-------------------------	---------------------------	--	---	----------	--	---	---	---

			短針指到 8，是 8 點。從 8 點開始，長針走半圈」後，是 8 點半。 2. 教師撥出半點的鐘面，讓學生報讀長、短針指向的方向，指導學生報讀半點鐘面。 3. 教師配合鐘面介紹電子鐘的呈現半點時刻的方式。 二、認讀半點時刻並結合生活時間用語報讀 1. 教師請學生根據情境，一面說出情境，一面練習報讀。					
第二十週 1/12~1/16 (1/13~1/14 期末考)	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。	九、時間 9-4 我的一天、9-5 時間的前後、練習園地 9-4 我的一天 一、熟悉整點、半點的認讀。 1. 教師引導學生瀏覽跨頁圖，報讀鐘面時刻，並說出圖示中人物正在進行的活動。藉由實際撥鐘觀察鐘面上時刻的變化，並提醒說故事時，注意上午、中午、下午等時間用語的使用時機。 9-5 時間的前後 一、報讀指定鐘面後 1 小時的時刻 1. 教師以頁面情境，請學生撥出長針轉一圈，也就是 1 小時後的鐘面，並報讀。 2. 請學生說出長、短針變化的情形。 二、報讀指定鐘面前 1 小時的時刻 1. 教師以頁面情境，依照題意，撥出 1 小時前的鐘面。 2. 請學生說出長、短針變化的情形。 動動腦：能夠反推長針轉一圈回去後的鐘面變化 1. 教師引導學生配合圖示，說出事件的先	4	1. 教用版電子教科書 2. 教具鐘 3. 附件 24	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【家庭教育】 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。 【性別平等教育】 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。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：

			序，澄清題意。 2. 請學生發表解題想法，並歸納答案。 3. 學生可能想法：能根據圖示，利用時鐘操作下午四點長針往回撥一圈後是下午三點或是已經能知道下午四點的鐘面反推回去是下午三點。 練習園地 教師帶領學生理解題意，完成練習園地。 數學遊戲：搶時間大富翁 1 兩人一起上台比賽，由起點出發，主持人出題，每走一格，要報讀和寫出正確時刻在格子上，才能走下去，答錯的人就要後退一格 2 主持人可以變換題型，變成報讀「整點」與「半點」。 看繪本學數學——《狐狸先生的晚餐》 1. 教師可提問：猜猜《狐狸先生的晚餐》是說什麼樣的故事？看看封面上有什麼呢？ 2. 全班共讀《狐狸先生的晚餐》 3. 教師可提問： （1）「狐狸小姐應該幾點鐘去呢？」引導學生從圖片中發現卡片上沒有寫時間。 （2）「你在哪裡發現時間的呢？」引導學生發現有哪些時間工具在圖片裡。 （3）「你能知道這個時間是幾點嗎？」讓學生練習說出正確的時間。					
--	--	--	---	--	--	--	--	--

第二十一週 1/19~1/20 (1/20 結業式)	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。 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。 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	N-1-1 一百以內的數：含操作活動。用數表示多少與順序。結合數數、位值表徵、位值表。位值單位「個」和「十」。位值單位換算。認識0的位值意義。 N-1-2 加法和減法：加法和減法的意義與應用。含「添加型」、「併加型」、「拿走型」、「比較型」等應用問題。加法和減法算式。 N-1-3 基本加減法：以操作活動為主。以熟練為目標。指1到10之數與1到10之數的加法，及反向的減法計算。 R-1-1 算式與	學習加油讚（二） 綜合與應用、生活中找數學、看繪本學數學、數學園地 綜合與應用 一、運用情境，找出適合的加減算式 1. 第一隻老鼠手上有3顆氣球，又來了另一隻老鼠給牠2顆氣球，因此$3+2=5$，有5顆氣球。 2. 第二隻老鼠手上有5顆氣球，但3顆氣球飛走了，因此$5-3=2$，剩下2顆氣球。 3. 第三隻老鼠手上有5顆氣球，2顆氣球被鳥啄破，因此$5-2=3$，剩下3顆氣球。 二、透過操作熟練加與減 1. 教師說明題意，引導學生理解題意，再嘗試解題。 2. 學生拿出附件20、25先排排看，再放入適當的數字。 3. 本題並不一定要求所有的學生能獨立完成。練習時，可在全班共同討論下，一邊計算一邊將答案填入。 看繪本學數學《狐狸先生的晚餐》 1. 教師可提問：猜猜《狐狸先生的晚餐》是說什麼樣的故事？看看封面上有什麼呢？ 2. 全班共讀《狐狸先生的晚餐》 3. 教師可提問： (1)「狐狸小姐應該幾點鐘去呢？」引導學生從圖片中發現卡片上沒有寫時間。 (2)「你在哪裡發現時間的呢？」引導學生發現有哪些時間工具在圖片裡。 (3)「你能知道這個時間是幾點嗎？」讓學生練習說出正確的時間。	4 1. 教用版電子教科書 2. 附件20、25、26 3. 繪本《狐狸先生的晚餐》	觀察評量 口頭評量 實作評量 課堂問答 紙筆評量	【閱讀素養教育】 閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。	☐實施跨領域或跨科目協同教學(需另申請授課鐘點費) 1. 協同科目： 2. 協同節數：
---	---	--	---	---	---	--	---

		符號：含加減算式中的數、加號、減號、等號。以說、讀、聽、寫、做檢驗學生的理解。適用於後續階段。 N-1-6 日常時間用語：以操作活動為主。 簡單日期報讀「幾月幾日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。簡單時刻報讀「整點」與「半點」。	(4)「狐狸小姐為什麼沒有看到狐狸先生？」引導學生討論狐狸小姐雖然有去池塘邊，但沒有和狐狸先生碰到面，因為沒有約好幾點。 生活中找數學 一、感受 30 的數量 1. 讓學生想想看，30 是不是很多？再讓學生看看課本的照片，每隻手上的物品，是不是都是 30 顆？這些數量很多嗎？ 2. 教師可再用其他物品，讓學生實際感受 30 有多少，培養量感。 二、盲人點字中的數字 1. 教師可先讓家裡住宅有電梯的學生，回家時觀察看看，電梯的按鈕旁，是不是都會有一些凸起的小點？ 2. 教師請學生想想看，這些小凸點的作用是什麼？ 3. 教師先帶領學生認識點字中的數字 1~10，再請學生拿出附件 26，實際摸摸看每一個數字點字。 4. 請學生閉眼摸摸看，能不能摸出手上的卡片是數字幾？實際體驗盲人使用點字的感受。 數學園地 一、如果世界上沒有數字 引導學生思考，如果世界上沒有數字，會很不方便。 二、恐龍世界探險遊戲					
--	--	---	---	--	--	--	--	--

八、本課程是否有校外人士協助教學

☒ 否，全學年都沒有(以下免填)

☐ 有，部分班級，實施的班級為：_____

☐有，全學年實施

教學期程	校外人士協助之課程大綱	教材形式	教材內容簡介	預期成效	原授課教師角色
		☐ 簡報 ☐ 印刷品 ☐ 影音光碟 ☐ 其他於課程或活動中使用之教學資料，請說明：			

*上述欄位皆與校外人士協助教學與活動之申請表一致