

新北市立忠山實驗小學 113 學年度 一年級 第 二 學期基本素養課程計畫 設計者：翁慧樺

一、課程類別

1. ☐國語文 2. ☐英語文 3. ☒數學 4. ☐自然

二、設計理念

透過豐富、有趣生活情境的設計與組織，營造適合國小學生數學解題、數學推理、數學連結、數學溝通的過程，發展有關的數學知識、數學方法及數學興趣與態度，形成高品質的數學素養，奠定終身學習的基礎，以適應二十一世紀多元、充滿資訊及快速改變的時代。

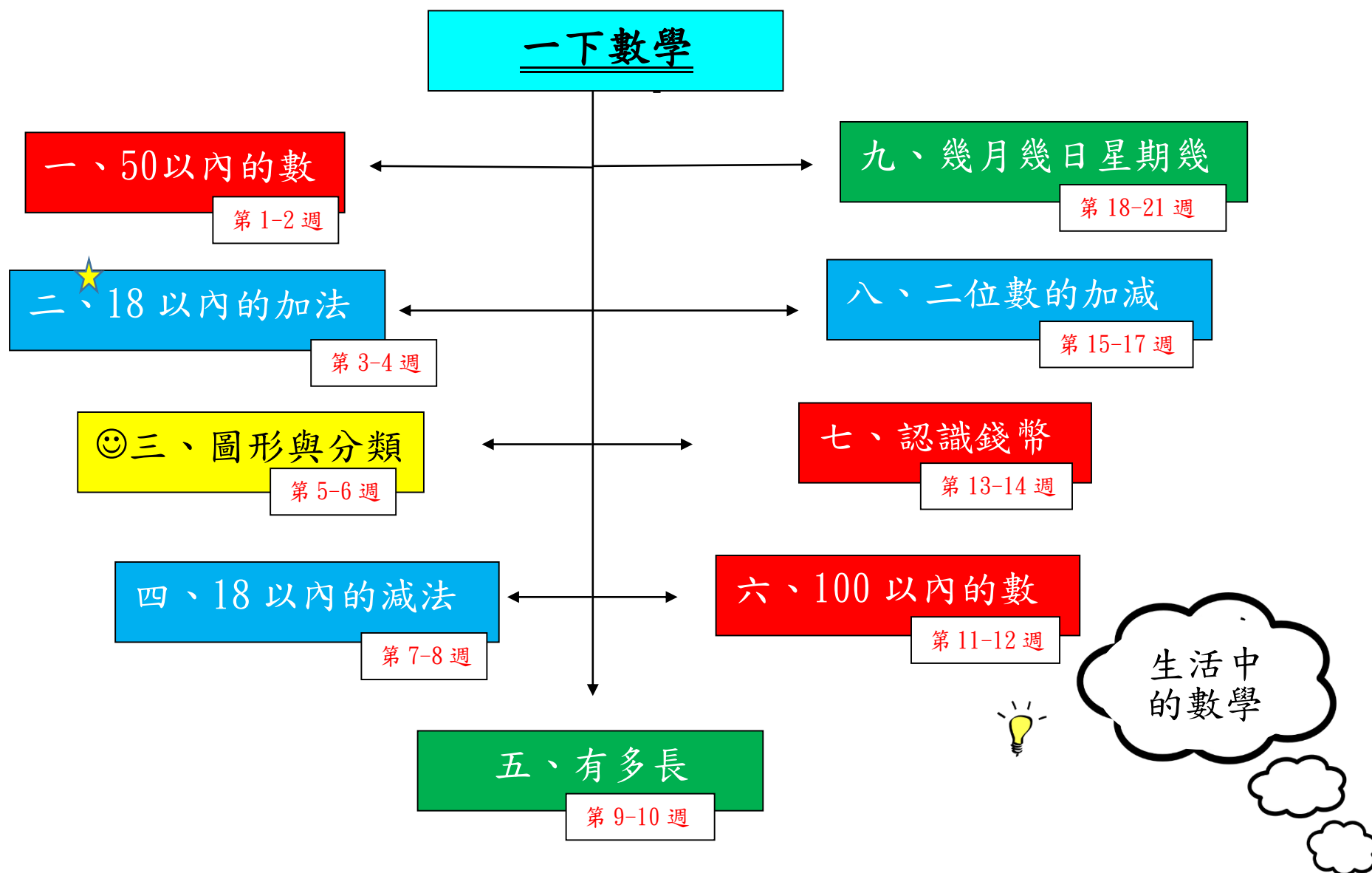
成績評量方式以形成性評量為主。課堂學習態度、參與狀況、練習表現、實際操作、完成習作度及各項活動單等。沒有期中及期末的紙筆測驗，單元結束進行課堂中的小挑戰活動。評量比重課堂學習表現 30%(平時)、習作練習 30%(平時)、課堂挑戰 40%(定期)。

三、課程內涵

總綱核心素養	學習領域核心素養
<ul style="list-style-type: none">■ A1身心素質與自我精進■ A2系統思考與解決問題<input type="checkbox"/> 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<input type="checkbox"/> 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<input type="checkbox"/> C3多元文化與國際理解	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。</p> <p>數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p>

四、主題課程架構

(紅色—數、藍色—計算、綠色—量與實測、黃色—空間與形狀、★--關係、☺資料與不確定性)



五、素養導向教學規劃 藍色多加入的活動 紅色融入公民素養

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
第一週 第二週	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。	單元一 50 以內的數 【活動一】數到 50 1. 以 30 為起點，逐次累加 1 或 10，建立 50 以內的數詞序列及讀寫。 2. 以某數為起點，逐次累加 1 或 10，建立 50 以內的數詞序列及讀寫。 3. 以某量為起點，累減 1 或累減 10，建立 50 以內的數詞序列。 【活動二】2 個、5 個、10 個一數 1. 拿出附件做 2 個一數、5 個一數、10 個一數的點數。 【活動三】表示數量 1. 透過情境，用積木表示指定的數量。 2. 認識橘色積木代表 10、白色積木代表 1，並用以表示 50 以內的數量。 3. 透過「十」和「一」的具體物或圖象，表徵 50 以內的數。 4. 知道相同的量可以有不同的積木表示方法。 【活動四】排在第幾個 1. 從參觀博物館的情境中，進行使用序數表示物件的順序和位置。 2. 從參觀博物館的情境中，比較序數的先後。 【活動五】數的大小比較 在遊樂園的情境中，比較 50 以內兩量的多少及兩數的大小。	8	1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 1-3	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
第三週 第四週	<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 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>單元二 18 以內的加減</p> <p>【活動一】基本加法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過課本的情境，運用合10的方法，解決和為18以內的添加型和併加型問題。 2. 了解加法算式的意義，並認識被加數、加數、和的數學用語。 <p>【活動二】7+8 等於 8+7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過一對一對應，解決比較型加法問題。 2. 認識等號兩邊數量一樣多的意義。 <p>【活動三】抽牌相加</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2人一組，準備一副撲克牌。 2. 先排除A、J、Q、K等有英文字母的牌，將剩下的牌洗牌後平分成兩堆。 3. 兩人同時由牌堆中翻出一張牌，並將兩張牌的數字相加，先算出答案者獲勝。 4. 先算出答案的人，可以將對方的牌收回來，放在一旁，等所有的牌都被抽完後，點數收回的牌數，較多者獲勝。 <p>【活動四】加法算式的規律</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過同數相加的情境，察覺相鄰算式的和。 2. 拿出附件操作，察覺被加數固定的基本加法算式規律。 <p>【活動五】來玩加法心算卡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過心算卡遊戲，熟練基本加法。 <p>【活動六】打擂台</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2人一組，面對面玩數字猜拳。 2. 每人每次伸出雙手，以伸出手指表示0~10的數字。 	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 4-6 	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
			<p>3. 每次出拳時，兩人各先說一個 20 以內的數字，再點算二人所出手指數的和，猜對的人就獲勝。若兩人猜的數字都不對時，再繼續出拳，直到有人獲勝。</p> <p>4. 先由一人擔任擂台王，輸了就走下臺，贏了繼續挑戰。</p>			
第五週 第六週	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。	<p>S-1-2 形體的操作：以操作活動為主。描繪、複製、拼貼、堆疊。</p> <p>D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。能蒐集、分類、記錄、呈現日常生活物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。</p>	<p>單元三 圖形與分類</p> <p>【活動一】形狀大小一樣的圖形</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拿附件找出形狀大小一樣的圖形。 2. 透過觀察和套描活動，複製基本圖形。 3. 透過平移、旋轉、翻轉、疊合等，找出一樣的圖形。 4. 在釘板上圍出指定的圖形。 <p>【活動二】堆堆看</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備小白積木發給學生 2. 教師指定積木數量，學生利用指定數量排出不同的立體形體並分享。 <p>【活動三】排排看</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用 2~3 塊相同的三角形仿做圖形。 2. 利用 4 塊相同的直角三角形，排出指定圖形。 3. 用圖卡拼排指定造型，並點數數量。 4. 移動圖形卡，進行造型變換。 <p>【活動四】分類活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能依據特徵，將資料分成兩類，並知道因特徵不同，可能有不同的分類方式。 <p>【活動五】做紀錄和統計表</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過畫記的方式整理資料，並做成統計表。 2. 報讀已經完成的統計表。 	8	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 7-15 4. 桶子 2 個 5. 4 種顏色的球若干顆 	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
			<p>【活動六】連線遊戲</p> <p>1. 教師發給學生點狀紙(如下圖)。</p>  <p>學生拿出附件十五在點狀紙上用筆和尺來連接黑點，分別仿製附件上的圖形畫出三角形、正方形和長方形。</p>			
第七週 第八週	<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 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>單元四 18 以內的減法</p> <p>【活動一】基本減法</p> <p>1. 透過課本的情境，運用拆10的方法，解決18以內的部分全體關係、拿走型、比較型問題。</p> <p>2. 了解減法算式的意義，並認識被減數、減數、差的術語。</p> <p>【活動二】比較型的問題</p> <p>1. 透過一對一對應，解決「多多少」、「少多少」的問題。</p> <p>2. 透過一對一對應，解決比較型減法問題。</p> <p>【活動三】減法算法的規律</p> <p>1. 拿出附件操作，察覺被減數(減數)固定的基本減法算式規律。</p> <p>【活動四】來玩減法心算卡</p> <p>1. 透過心算卡遊戲，熟練基本減法。</p> <p>【活動五】金庫密碼</p> <p>1. 透過遊戲的趣味性，讓學生思考練習3個數字的加總或15減某數的減法計算。</p>	8	<p>1. 小白板</p> <p>2. 白板筆</p> <p>3. 附件 5、6、16-18</p>	<p>參與討論</p> <p>口頭發表</p> <p>實作評量</p> <p>紙筆書寫</p> <p>活動參與</p>

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
		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。	<p>【活動六】抽牌相加</p> <ol style="list-style-type: none"> 2 人一組，準備一副撲克牌。 先排除 A、J、Q、K 等有英文字母的牌，將剩下的牌洗牌後平分成兩堆。 兩人同時由牌堆中翻出一張牌，並將兩張牌的數字相加，先算出答案者獲勝。 先算出答案的人，可以將對方的牌收回來，放在一旁，等所有的牌都被抽完後，點數收回的牌數，較多者獲勝。 <p>【活動七】打擂台</p> <ol style="list-style-type: none"> 2 人一組，面對面玩數字猜拳。 每人每次伸出雙手，以伸出手指表示 0~10 的數字。 每次出拳時，兩人各先說一個 20 以內的數字，再點算二人所出手指數的和相減，猜對的人就獲勝。若兩人猜的數字都不對時，再繼續出拳，直到有人獲勝。 先由一人擔任擂台王，輸了就下臺，贏了就繼續挑戰。 			
第九週 第十週	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	<p>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)。</p> <p>S-1-1 長度(同 N-1-5)：以操作活動為主。初步認識、直接比較、</p>	<p>單元五 有多長</p> <p>【活動一】長度的間接比較</p> <ol style="list-style-type: none"> 透過複製某物件的長，間接比較兩物件的長短。 透過遞移，間接比較物件的長短。 <p>【活動二】長度的個別單位比較</p> <ol style="list-style-type: none"> 使用積木做同物累積複製，並描述某物的長。 用個別單位測量並描述物件的長。 能以個別單位實測的方法比較物件的長短。 <p>【活動三】剪紙條</p> <ol style="list-style-type: none"> 2 人一組每人準備一條 15 公分長的紙條、尺、筆和剪刀。 	8	<ol style="list-style-type: none"> 小白板 白板筆 剪刀 附件 19-24 	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式																																			
	學習表現	學習內容																																							
		間接比較(含個別單位)。	<p>2. 相互猜拳，以「剪刀」贏對方就可剪去對方的紙條 2 公分，若以「布」贏可以剪去 5 公分，以「石頭」贏可剪去 3 公分。</p> <p>3. 誰的紙條被對方剪完就輸了。</p> <p>【活動四】長度的合成分解</p> <p>1. 用個別單位測量並做長度的合成活動。</p> <p>2. 用個別單位做長度的分解活動，並用算式寫出。</p> <p>【活動五】估長短</p> <p>1. 教師準備 6 項相同的物件共六份，每小組發給記錄表一張(如圖)。</p> <table border="1" data-bbox="1079 660 1632 879"> <tr> <th colspan="7">紀錄表</th></tr> <tr> <th></th><th>鉛筆</th><th>繩子</th><th>原子筆</th><th>彩色筆</th><th>蠟筆</th><th>筆心盒</th></tr> <tr> <td>估估看</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td></tr> <tr> <td>實際長</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td></tr> <tr> <td>相差</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td><td>公分</td></tr> </table> <p>2. 全班分成 6 小組進行活動。教師每次發給每小組一個物件，讓各組估估看物件大約的長度，並記在記錄紙上。</p> <p>3. 每一小組都完成估測後，再拿尺出來進行實測。計算估估看和實際長相差多少公分，並記錄在紙上。</p> <p>4. 以此類推完成 6 項物品的估測與實測。</p> <p>5. 最後教師統計各組記錄情形，估測與實測結果相差最少的小組獲勝。</p> <p>【活動六】身體尺</p> <p>1. 認識並使用身體的部位測量長度。</p> <p>2. 以個別單位測量長度。</p>	紀錄表								鉛筆	繩子	原子筆	彩色筆	蠟筆	筆心盒	估估看	公分	公分	公分	公分	公分	公分	實際長	公分	公分	公分	公分	公分	公分	相差	公分	公分	公分	公分	公分	公分			
紀錄表																																									
	鉛筆	繩子	原子筆	彩色筆	蠟筆	筆心盒																																			
估估看	公分	公分	公分	公分	公分	公分																																			
實際長	公分	公分	公分	公分	公分	公分																																			
相差	公分	公分	公分	公分	公分	公分																																			

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
第十一週 第十二週	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。	單元六 100 以內的數 【活動一】往上數到 100 1. 以 50 為起點，逐次累加 1 或 10，建立 100 以內的數詞序列及讀寫。 2. 以某數為起點，逐次累加 1 或 10，建立 100 以內的數詞序列及讀寫。 3. 透過雞蛋的情境，用積木表示指定的數量。 【活動二】從 100 往下數 1. 以 100 為起點，逐次累減 1 或 10，建立 100 以內的數詞序列及讀寫。 2. 以某量為起點，累減 1 或累減 10，建立 100 以內的數詞序列。 【活動三】撒豆遊戲 1. 兩位同學一組，每組有一盒豆子(用白色積木代替亦可)。 2. 每人抓起一把豆子，撒在桌上。 3. 先目測猜猜看，誰抓的豆子多？再透過點數確認。 4. 算算看，多幾個或少幾個。 【活動四】認識個位和十位 1. 透過「十」和「一」的具體物或圖象，表徵 100 以內的數。 2. 認識定位板上個位和十位的位名。 3. 透過分吸管的情境，知道 100 以內數可以分解成幾個十、幾個一。 4. 知道相同的量可以有不同的積木表示方法。 【活動五】比大小 1. 在遊戲卡的情境中，比較 100 以內兩量的多少及兩數的大小。	8	1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 3、27-19 4. 吸管及橡皮筋若干	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
			2. 利用跳繩的情境，解決 2 個以上數量大小的關係。 3. 利用位值比較數的大小。 【活動六】百數表 1. 完成百數表，觀察 100 以內數的順序和變化。 2. 根據百數表的規律，在空格內填入正確的數字。 【活動七】決戰 100 1. 藉由遊戲累積寶物的樂趣，使學生熟練 100 以內的數量和序數。 【活動八】猜密碼 1. 學生若干人為一組。 2. 教師從 1~100 的數字卡中抽一張作為密碼。 3. 指定一人為起點，按順時針或反時針方向，輪流猜數，別人猜過的數不能重複。 4. 學生猜數時，教師依學生答案，告知學生密碼範圍。如： 密碼 46， 生：「38」， 師：「38 到 100」，以此類推。 5. 先猜中密碼者獲勝。			

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
第十三週 第十四週	n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	N-1-4 解題：1 元、5 元、10 元、50 元、100 元。以操作活動為主。數錢、換錢、找錢。 <div>活動三、四 融入學校校園遊會活動，進行買東西實作，及顧攤位時的檢核。</div>	單元七 認識錢幣 【活動一】認識常用的錢幣 1. 透過觀察，認識 1 元的錢幣。 2. 使用 1 元的錢幣，進行數量的合成、分解活動。 3. 透過操作，認識 5 元、10 元的錢幣。 4. 知道 1 元、5 元、10 元錢幣的兌換方法。 5. 分別使用 1 元、5 元、10 元、50 元和 100 元的錢幣進行付錢活動。 【活動二】多少元 1. 透過操作錢幣圖卡，計數 100 元以內錢幣的和。 2. 比較 100 元以內錢幣的多少。 【活動三】買東西 1. 藉由買東西的情境，操作錢幣圖卡付錢，進行付款活動。 2. 使用最少的錢幣數量或用指定數量的錢幣進行付款活動。 3. 運用圖象表徵 100 以內的錢數。 4. 透過畫錢，知道要找回多少元。 【活動四】買賣遊戲 1. 兩人一組，一人當老闆，一人是顧客。當老闆的人，在圖畫紙上寫上物件名稱，並標上售價(在 10 元~50 元之間)。 2. 當顧客的人，每人有 100 元的零錢購買物品。 3. 當遊戲進行完畢，互相檢查所用錢數與剩下錢數，合起來是否為 100 元。 【活動五】有幾種付法？ 1. 六人一組，每組準備 1 元、5 元和 10 元的錢幣圖卡、小白板和白板筆。 2. 教師布題舉例：「安安買了一瓶 15 元的礦泉水，他想用 1 元、5 元和 10 元的錢幣來付錢，會有哪些付法？大家一起動動腦，把你知道的付法都畫下來！」 3. 各小組討論後，畫下所知道的付法。 4. 各小組發表一共有幾種付法，並說明如何付錢。	8	1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 29-34 4. 錢幣	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
第十五週 第十六週 第十七週	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。	單元八 二位數的加減 【活動一】二位數的加法計算 1. 透過操作具體物或畫圖表徵，解決二位數的加法問題。 2. 進行二位數加一位數的計算時，知道先做個位相加，再加十位。 【活動二】被蟲吃掉的直式 1. 兩個同學一組。 2. 兩人分別在自己的白板上寫出一個加法直式，並算出答案。 3. 在被加數、加數、和中任選兩個數，各擦掉一個數字。 4. 交換白板，請對方找出被擦掉的數字是多少。 【活動三】加法計算(進位) 1. 透過畫圖表徵，解決二位數加一位數、二位數加二位數的進位加法計算。 2. 透過課本的情境，解決二位數的加法問題，並做加法直式紀錄。 3. 透過觀察，認識統一發票。 4. 將加法算式，記成直式，並且知道個位要對齊個位，十位要對齊十位。 【活動三】二位數的減法計算 1. 透過操作具體物或畫圖表徵，解決二位數減一位數、二位數減二位數的不退位減法計算。 2. 能夠解決誰比誰多多少或少多少的問題。 【活動四】減法計算(退位) 1. 透過畫圖表徵，解決二位數減一位數、二位數減二位數的退位減法計算。 【活動五】減法直式紀錄 1. 透過課本的情境，解決二位數的減法的問題。	12	1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 3、35	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
			2. 將計算的結果用直式記下來。 【活動五】加減應用 1. 解決數量轉換後多出或不夠的應用問題。 2. 解決序數與基數轉換的加減應用問題。			
第十八週 第十九週 第二十週 第二十週	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」。	單元九 幾月幾日星期幾（公民素養主題四夏季安全玩） 【活動一】認識月曆 1. 透過觀察，認識日曆和月曆。 2. 查看月曆和日曆，知道幾月幾日是星期幾。 3. 透過討論了解並使用昨天、今天和明天的用語。 4. 透過日曆和月曆查出昨天、今天和明天各是幾月幾日星期幾。 5. 透過製作月曆，了解月曆的結構和一星期有 7 天及其順序。 6. 透過查月曆，知道某一天是星期幾，有幾個星期幾，是幾天等問題。 【活動二】我今年的生日是星期幾？ 1. 學生在上課前先在家中詢問自己的國曆生日，記在紙上。 2. 每人準備今年的日曆或月曆。 3. 教師抽問班上幾位學生，說出自己的生日。 4. 全班比賽，看誰最快從月曆上找出他今年的生日是星期幾。 【活動三】誰是值日生？ 1. 提問：今天的值日生是誰？要做哪些事呢？ 昨天的值日生是誰？要做哪些事呢？ 明天的值日生是誰？要做哪些事呢？ 2. 加深學生對今天、昨天和明天順序的認知。	12	1. 小白板 2. 白板筆 3. 附件 36 4. 日曆、月曆	參與討論 口頭發表 實作評量 紙筆書寫 活動參與

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	評量方式
	學習表現	學習內容				
			<p>【活動四】日期的先後順序</p> <ol style="list-style-type: none"> 知道一年有 12 個月，及月分間的先後次序。 知道同月分、不同日期的先後次序。 知道不同月分、不同日期的先後次序。 查看月曆和日曆，知道各節日是幾月幾日星期幾，並按照發生順序填上先後次序。 <p>【活動五】荷花荷花幾月開？(統整公民素養的主題三大地遊戲)</p> <ol style="list-style-type: none"> 5~10 人一組，其中一人當鬼蹲在中間，其餘小朋友手拉手圍成一圈。 大家一邊繞圈，一邊念： 齊：「荷花、荷花幾月開」 鬼：「一月開」 齊：「一月不開幾月開」 鬼：「二月開」……(以此類推) 齊：「五月不開幾月開」 鬼：「六月開」 齊：「六月荷花朵朵開！」並全員蹲下。 做鬼的人要猜出蹲在自己後面的是誰，猜對了，就可換人當鬼。 可改成其他花名進行遊戲。例如：杜鵑三月開、桂花八月開、菊花九月開等。 			