

教材版本	自編	實施年級 (班級/組別)	一、二	教學節數	每週(4)節，本學期共(78)節		
課程目標	1.能透過具體物的操作，進行數字的聽、說、讀、寫活動，並能進行唱數、點數的活動。 2.能透過具體物的操作，比較兩數量大小比較。 3.能透過具體物操作，分辨兩物的長短、高矮、厚薄。 4.能透過操作，分辨直線與曲線。 5.能透過實際操作比較，理解曲線的長度比較長。 6.能利用直尺畫出直線。 7.認識長方形、正方形、三角形、圓形、長方體、正方體、圓柱、球等物件，並依其形狀加以分類，並能從具體情境中找出特定圖形。						
該學習階段 領域核心素養	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-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 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-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。						
課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第一週	數學能力檢測、數學遊戲	2	1.能認識各種圖案，並進行分類。 2.能進行簡單的加減法計算。	d-I-1 認識分類的模式，並做簡單的呈現與說明。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估	D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。 N-2-4 解題：簡單加減估算。具體生活情境。	觀察評量 操作評量 口頭評量	【人權教育】 人E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 【科技教育】 科E2 了解動手實作的重要性。

				算於日常生活解題。			
第二週	第一單元 數到 100 1-1 認識 1-50	4	1.能進行 100 以內的數字指認、唸讀、數量點數等活動。 2.能利用 2 個、5 個、10 個一數的方式，數出 100 以內的數字。 3.能進行 100 以內的數字大小分辨。	n-I-1 理解一百以內數的位值結構，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。 N-2-1 一百以內的數：含位值積木操作活動。結合點數、位值表徵、位值表。	觀察評量 操作評量 口頭評量 紙筆評量	【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。 【閱讀素養】 閱 E11 低年級：能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。
第三週	1-2 認識 50-100	4					
第四週	1-3 數與量的配對 1-4 2 個、5 個、10 個一數	5					
第五週	1-5 數字比大小	3					
第六週		4					
第七週		2					
第八週	第二單元 比長短 2-1 比較兩物體的長短、高矮、厚薄	4	1.透過比較，能判斷兩物體之間的長短、高矮、厚薄。 2.能分辨直線和曲線。 3.能透過操作、比較，理解曲線比較長。 4.能利用直尺畫出直線。	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	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）。	觀察評量 操作評量 口頭評量 紙筆評量	【科技教育】 科 E1 了解平日常見科技產品的用途與運作方式。 科 E2 了解動手實作的重要性
第九週		4					
第十週	2-2 認識直線和曲線 2-3 畫出直線	4					
第十一週		4					
第十二週		4					
第十三週		4					
第十四週	第三單元 形狀王國 3-1 分分看	4	1.能進行形狀分類 2.能分辨不同形狀的特徵 3.能利用不同大小、形狀的圖形拼貼堆疊成	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。 S-2-2 簡單幾何	觀察評量 操作評量 口頭評量 紙筆評量	【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。 【閱讀素養】 閱 E11 低年級：能
第十五週	3-2 認識三角形、正方形、長方形、圓形	4					
第十六週	3-3 排圖形	4					

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

第十七週		3	新的圖案		形體：以操作活動為主。包含平面圖形與立體形體。辨認與描述平面圖形與立體形體的幾何特徵並做分類。		在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。
第十八週		4					
第十九週		3					
第二十週	期末總複習、 數學遊戲	4	1.能透過實物操作，進行各種物品分類。 2.能進行簡單的加減法計算。	d-I-1 認識分類的模式，並做簡單的呈現與說明。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常生活解題。	D-1-1簡單分類：以操作活動為主。 N-2-4解題：簡單加減估算。具體生活情境。	觀察評量 操作評量 口頭評量	【人權教育】 人E8了解兒童對遊戲權利的需求。 【科技教育】 科E2了解動手實作的重要性。
第二十一週		4					

教材版本	自編	實施年級 (班級/組別)	一、二	教學節數	每週(4)節，本學期共(74)節		
課程目標	1. 能透過操作，熟練加法算式，並能理解加法的意義，解決生活中相關的問題。 2. 能透過操作，熟練減法算式，並能理解減法的意義，解決生活中相關的問題。 3. 透過具體操作，能應用 1 元、5 元、10 元、50 元和 100 元的錢幣。 4. 能在生活中，進行付錢、換錢、找錢等活動。 5. 能報讀日曆及月曆上的資訊。 6. 能查詢月曆，報讀相關日期資訊，並作生活上的相關應用。						
該學習階段 領域核心素養	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-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 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-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。						
課程架構脈絡							
教學期程	單元與活動名稱	節數	學習目標	學習重點		表現任務 (評量方式)	融入議題 實質內涵
				學習表現	學習內容		
第一週	數學能力檢測、數學遊戲	2	1. 能認識各種圖案，並進行分類。 2. 能進行簡單的加減法計算。	d-I-1 認識分類的模式，並做簡單的呈現與說明。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常生活解題。	D-1-1 簡單分類：以操作活動為主。 N-2-4 解題：簡單加減估算。具體生活情境。	觀察評量 操作評量 口頭評量	【人權教育】 人E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 【科技教育】 科E2 了解動手實作的重要性。

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

第二週	第一單元 分與合 1-1 合的概念 1-2 分的概念 1-3 生活中的應用	4	1.能理解合的意思並進行操作與計算。 2.能理解分的意思並進行操作與計算。 3.能找出應用題中的關鍵字，進行合或分的解題。	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。	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」等教具操作。 N-2-3 解題：加減應用問題。連結加和減的關係。	觀察評量 操作評量 口頭評量 紙筆評量	【人權教育】人 E8 了解兒童對遊戲權利的需求。 【資訊教育】資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。
第三週		4					
第四週		4					
第五週		4					
第六週		3					
第七週		4					
第八週		第二單元 認識錢幣 2-1 認識錢幣 2-2 數錢 2-3 付錢					
第九週	4						
第十週	4						
第十一週	4						
第十二週	4						
第十三週	4						
第十四週	第三單元 我會看日期 3-1 認識日曆和月曆 3-2 幾年幾月幾日 3-3 月曆的應用		4	1.能透過實物，認識日曆和月曆。 2.能報讀日曆和月曆上的資訊。	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	觀察評量 操作評量 口頭評量 紙筆評量
第十五週		4					

C5-1 領域學習課程(調整)計畫(新課綱版)

第十六週		4	3.能說出今天或重要事件的日期。		日」；「明天」、「今天」、「昨天」；「上午」、「中午」、「下午」、「晚上」。N-2-14 時間：「年」「月」、「星期」、「日」。理解所列時間單位之關係與約定。		閱 E11 低年級：能在一般生活情境中，懂得運用文本習得的知識解決問題。
第十七週		4	4.能透過月曆進行日期的生活相關應用。				
第十八週		3					
第十九週		4					
第二十週	期末總複習、 數學遊戲	4	1.能透過實物操作，進行各種物品分類。 2.能進行簡單的加減法計算。	d-I-1 認識分類的模式，並做簡單的呈現與說明。 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常生活解題。	D-1-1簡單分類：以操作活動為主。 N-2-4解題：簡單加減估算。具體生活情境。	觀察評量 操作評量 口頭評量	【人權教育】 人E8了解兒童對遊戲權利的需求。 【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。