

## 110 學年一年級下學期健康活力七賢

教材來源	自編 A					
設計者	一年級教學團隊					
課程設計理念	是以兒童為主體，透過觀察、體驗、探索、遊戲等活動，發現並認識生活周遭的事物，引導學生逐步認知與建構，作為日後學習的基礎，培養正面積極的學習態度。					
學期學習目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過學校課程安排，增進對學校的認識。</li> <li>2. 透過節慶活動安排，讓學生學習感恩惜福。</li> <li>3. 透過學習扶助課程，提昇學生學習成效。</li> <li>4. 透過榮譽制度的實施，培養學生能養成具榮譽感、團隊心。</li> </ol>					
教學期程	學習內容及議題	主題或單元活動內容	節數	使用教材	評量方式	備註
第 1 週	期初環境清潔	打掃工作分配，全班打掃後檢查是否認真打掃並獎勵，以感官與知覺探索新校園裡的人、事、物和自己的關聯	1	掃具	實踐	
第 2 週	測量身高體視力牙齒檢查	安靜排隊行進至保健室再記錄測量結果	1	身高體重機及視力表	口試、實作	
第 3 週	班級團體輔導活動	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以感官與知覺探索新校園裡的人、事、物，覺察不同事物的特性和自己的關聯。</li> <li>2. 透過活動舉辦，加強親師溝通，同儕間的互動，促進親師合作，建立友善溫馨校園</li> </ol>	1	電子白板	實踐	
第 4 週	學習扶助低年級	受扶助學生因數學計算容易出錯，教師就扶助學生之概念迷思指導，以教師出題、小組搶答融入方式觀念釐清。其他學生由教師帶領透過電子書互動問題進行數學遊戲。	1	電子白板、白板用具	作業	
第 5 週	生命教育課程	影片欣賞，教師說明指導，學生進行討論活動，體認生命的可貴	1	電子白板、白板用具	實作、報告	
第 6 週	學習扶助低年級	受扶助學生因國字、造句學習不佳，教師藉由扶助學生之概念迷思指導全班，以遊戲融入方式觀念釐清，提升班級學習興趣。	1	電子白板、白板用具	口試、作業	
第 7 週	學習扶助低年級	受扶助學生因國字、造句學習不佳，教師藉由	1	電子白板、白板	口試	

		扶助學生之概念迷思指導全班，以遊戲融入方式觀念釐清，提升班級學習興趣。		用具		
第 8 週	兒童節慶祝活動	配合學校規畫流程實施	1	闖關卡	表演、實踐	
第 9 週	戶外教育	搭車前往目的地，學題主題教學，注意安全平安回家	1	電子白板、白板用具	實踐	
第 10 週	戶外教育	搭車前往目的地，學題主題教學，注意安全平安回家	1	電子白板、白板用具	實踐	
第 11 週	戶外教育	搭車前往目的地，學題主題教學，注意安全平安回家	1	電子白板、白板用具	實踐	
第 12 週	學習扶助低年級	受扶助學生因課文閱讀有困難，教師藉由扶助學生之概念迷思指導全班，以遊戲融入方式觀念釐清，提升班級學習興趣。	1	電子白板、白板用具	口試、作業	
第 13 週	母親節感恩活動	配合學校規畫流程實施，藉由孝親活動，使全校師生得以見證此一深具意義之活動，以達到拋磚引玉及教化	1	卡片紙	表演、實作	
第 14 週	學習扶助低年級	受扶助學生因數學計算題目閱讀理解不佳，教師就扶助學生之概念迷思指導，以教師出題、小組搶答融入方式觀念釐清。其他學生由教師帶領透過電子書互動問題進行數學遊戲。	1	學習單及實物	筆試、口試	
第 15 週	學習扶助低年級	受扶助學生因國字、造句學習不佳，教師藉由扶助學生之概念迷思指導全班，以遊戲融入方式觀念釐清，提升班級學習興趣。	1	電子白板、白板用具	口試	
第 16 週	榮譽榜拍照	統計白鴿數，配合學校規畫流程，帶領學生與校長拍照	1	統計表	鑑賞	
第 17 週	期末環境清潔	工作分配，全班打掃，以感官與知覺探索新校園裡的人、事、物，覺察不同事物的特性和自己的關聯	1	掃具	期末環境清潔	
第 18 週	學習扶助低年級	受扶助學生因數學時間概念理解不佳，教師就扶助學生之概念迷思指導，以教師出題、小組搶答融入方式觀念釐清。其他學生由教師帶領	1	電子白板、白板用具	作業	

		透過電子書互動問題進行數學遊戲。				
第 19 週	學習扶助低年級	受扶助學生因數學計算容易錯誤，教師就扶助學生之概念迷思指導，以教師出題、小組搶答融入方式觀念釐清。其他學生由教師帶領透過電子書互動問題進行數學遊戲。	1	電子白板、白板用具	實作、作業	
第 20 週	學習扶助低年級	受扶助學生因數學計算容易錯誤，教師就扶助學生之概念迷思指導，以教師出題、小組搶答融入方式觀念釐清。其他學生由教師帶領透過電子書互動問題進行數學遊戲。	1	學習單及實物	筆試、口試	
第 21 週	學習扶助低年級	受扶助學生因國字、造句學習不佳，教師藉由扶助學生之概念迷思指導全班，以遊戲融入方式觀念釐清，提升班級學習興趣。	1	學習單及實物	筆試、口試	