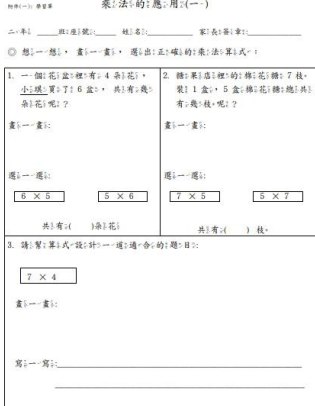


四、嘉義縣柴林國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	二年級	年級課程主題名稱	魔數學堂-數字與生活應用	課程設計者	譚志忠	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☒ 均未融入(供統計用，並非一定要融入) ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 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 ☐ 領域補救教學						
學校願景	柴藝不凡人才如林	與學校願景呼應之說明	本活動培養學生低年級小朋友在生活情境中學習數學乘法，配合自編遊戲引導，連結幾有幾個的相關問題與情境生活融入教學活動中，讓孩子在自然的環境下學習乘法概念，跳脫以往只是枯燥的背誦九九乘法，幫助學生在數學領域與日常生活中，具有思考分析判斷之能力，促進學生學力方面提升，能對外比賽與取得檢定證書，以達到「柴藝不凡，人才如林」之學校願景。				
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程目標	1.探索並設計乘法遊戲規則，在遊戲活動進行時，能主動並體驗與人互動與合作。 2.重視學習脈絡，以數學內在連結及生活外在連結為中心，並透過因材網學習平台資源，培養其自主學習的循環內涵。 3.能應用老師指導的遊戲，思考如何加以改變，再運用創新遊戲方式，結合乘法學習並制定規則。 4.思考日常生活中與乘法的應用，並能注意聆聽他人發表內容。 5.體驗氣漱口一分鐘有多久，探索時鐘長針與實踐日常生活的事物相關性。自己一分鐘能完成卻未完成時，理解他人等待的感受。				

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	到底有多少？	數學 N-01-01 能理解乘法意義，解決生活中簡單整數倍的問題。	1. 幾有幾個，與連加法的連結。	1. 能運用連加法，思考連結幾有幾個，理解乘法的運算規律。	☒ 1、有知識應用 了解連加法，連結幾有幾個的相關問題。 ☒ 2、有實踐行動 學生一起練習乘法 BINGO 遊戲。	一、學生自學(課前) (一)教師指派因材網任務： 派送 2-n-06-S03 認識乘法、乘號、被乘數、乘數及積。 (二)概念節點影片、練習題、動態評量，並於班級討論區內提問，讓學生於課前思索嘗試回答。 ▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 二、引起動機:(1 節) (一)一堆撲克牌，要怎麼數？ * 一個一數 * 二個一數 * 五個一數 (二)這些方法，哪種方法比較快？ (三)學生一起進行，尋找解決方法。 二、發展活動 活動一： (一)學生執行因材網任務(課堂導入) 1. 執行任務觀看影片、影片檢核點以及練習題作答。 2. 完成影片學習筆記紀錄，若發現學	1.3 副撲克牌 2. 繪本「阿曼達的瘋狂大夢」PPT  3.2 和 5 的乘法心算卡 4.小白板、彩色筆 (1)	4

		過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	義，與 乘法 紀錄的意涵。	具圖卡。		習難點與錯誤可於班級討論區中提問求助。 (組內共學) 3. 思索班級討論(教師或學生)——回應問題。 4. 學生完成自行完成共學單：利用因材網的自學概念，學生自行完成共學單 (二)(教師導學) 1. 教師透過 PPT 導讀繪本「阿曼達的瘋狂大夢」 2. 教師提問： (1)『阿曼達』的外號是什麼？為什麼呢？ (2)『阿曼達』為什麼想開始學乘法呢？ (3)請小朋友回憶一下，你覺得數哪些東西很簡單？數哪些東西不容易？怎麼說呢？ (4)乘法可以幫我們做什麼呢？ 3. 乘法練習~BINGO 遊戲(2、5 乘法複習) (1)小朋友在白板上畫出「井」字九宮格。 (2)請了解的學生提示，在 2 的乘法算式或 5 的乘法算式的「積」中選擇 9 個數字填入「井」字九宮格中。 (3)請小朋友抽出乘法心算卡，逐一揭示黑板上，小朋友將白板上與算式	☑3、有具體作品 完成幾有幾個乘法學習單。			題目1：一輛腳踏車有幾個輪子？  5輛腳踏車有幾個輪子？ 加法算式寫成：2+2+2+2+2=（10） 2有5個，也就是2的5倍。 乘法算式寫成：2×5=（10） 答：有10個輪子。 (2) 想一想：  1包有4枝棒棒糖  2包是幾枝棒棒糖？ 4×2=8 2包有8枝棒棒糖  3包是幾枝棒棒糖？4包呢？...9包呢？ 大家一起來找答案  5.指派任務-學習單  6.因材網任務-自學學習
--	--	-----------------------------	----------------------	------	--	--	---------------------------------	--	--	---

生活
7-I-5 透
過一起工
作的過
程，感受
合作的重
要性。

4. 了解乘法與生活的應用

4. 能合作完成乘法與生活學習單。

☒4、有分組合作

(1)能主動參與
與合作製作
教具圖卡。

對應的「積」圈起，最快連成直線者即喊「BINGO」。

(4)請其他組別協助驗證，確實通過者
得分。

(三)分組布題(組間互學)

1. 請其他組別寫出算式並說明。

 想一想:
個花盆裡有4朵紫花，小琪買了3盆，共有幾朵紫花呢？哪個算式才是對的呢？

4×3 3×4

你知道為什麼嗎？說說看！



2. 小組練習時間：寫出算式說一說

路旁的小洋房有6扇美麗的窗戶，
每扇窗戶有4片玻璃，6扇窗子總共有
幾片玻璃？



寫出乘法算式，再說一說！

3. 教師寫出算式，請小朋友為算式設計題目。

動動腦，請為下列乘法算式設計一個適合的題目。畫一畫也說一說：

1、2排:	3、4排:	5、6排:
4×5	5×4	4×7

(四)發表與報告(組間互學)

1. 學生上台利用班級各組討論區的進行組間互學報告分享。

2. 教師從旁給予鼓勵與協助。

(五)同儕互評(組間互學)

單

[illegible][illegible]

7.組內共學-檢核表

自主學習-組內共學 概念檢核表:

數學領域: _____ 年 _____ 班 姓名: _____ 學習日期: _____

因討論學習單元: 2-a-06-504 能用乘法解決生活中的問題。 <<

討論重點(請用筆仔細描述): 得分: ()/10

組別	檢查重點:	評分標準:	 得分:
1~	☐ 能理解一個數字要連續加很多 次時，我們可以用乘法算式 來計算。 <<	3~	
2~	☐ 能理解生活中，即可以用乘法 算式來解決問題。 <<	3~	
3~	☐ 能理解乘法算式中，被乘數 與乘數為0時皆為0。 <<	4~	
4~	其他建議: _____	✓	

8.組間互學-檢評表

生活
7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。

5. 設計
乘法
算式

5. 透過與同學合作討論，設計乘法算式題，並合力完成他組的乘法算式題。

(2) 合作討論設計乘法算式題，並完成他組的乘法算式題題目。

1. 學生在報告時，其他組依據組間互學互評績效得分單給予績效得分回饋。

2. 教師將各組的績效得分給予小組競賽回饋。

(3) 螢幕顯示錯誤類型進行說明解釋。

(六) 形成性評量 (調節 - 反思調節)

1. 教師指定任務因材網任務——簡單複合形體的表面積。

2. 延伸學習，學生完成共學單。

3. 教師依據學生的學習情形，給予下一階段的學習目標。

▲有學習方法或策略

▲有操作

▲有分組合作

活動二：(1 節)

(一) 教學支援：(擇策 - 怎樣學)

1. 教師指派任務讓學生登入因材網，進入課前預習任務：「2n-06-S04」能用乘法解決生活中的問題，並記錄單元學習重點。

2. 完成影片觀看後自行進行因材網、練習題與動態評量。

3. 觀看影片時，學生使用自學學習單。

4. 請先完成學習單的同學交給教師。

5. 教師待全班完成後，將學習單打散發給學生，預備進行討論與互改。

6. 教師登入因材網觀看學生練習題與動態評量的錯誤類型。

自主學習-組間互學 檢評表 組別：第 1 組

數學領域： 年 班 姓名： 學習日期： / /

針對學習內容：2-n-06-S04 能用乘法解決生活中的問題。

被評分的組別：第 組 得分：()/10

項次	學習重點	評分標準	得分
1	□能 □能	能利用給定的圖形	1
2	□能 □能	理解一個數字要連續加很多多次時，我們可以用乘法算式來計算。	3
3	□能 □能	能理解生活中，如何以乘法算式來解決問題。	3
4	□能 □能	能理解乘法算式中，若被乘數或乘數為0時積均為0。	3
5	其他建議		

9. 乘法學習單

• 翻轉2.3 第7單元 乘法(一) 7-5 乘法的應用

1. 每5個一盤花，有幾朵？看圖，寫出乘法算式，做一做。

(1)  $() \times () = ()$
答：() 朵

(2)  $() \times () = ()$
答：() 朵

(3)  $() \times () = ()$
答：() 朵

(4)  $() \times () = ()$
答：() 朵

2. 每5個一盤點心，有幾份？看圖，寫出乘法算式，做一做。

(1)  $() \times () = ()$
答：() 盤，() 個

(2)  $() \times () = ()$
答：() 盤，() 個

(3)  $() \times () = ()$
答：() 盤，() 個

(4)  $() \times () = ()$
答：() 盤，() 個

10. 乘法教具

7. 學生進行討論與互改。(組內共學)

(二)組內共學(監控-監控評價一)

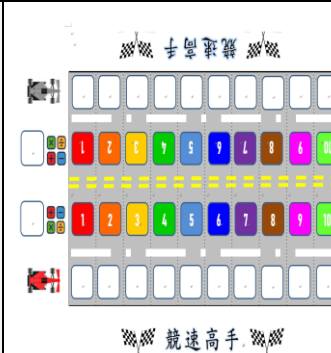
1. 教師將學生的錯答題型，設計組內共學學習單。(針對錯答題型出題)
2. 教師將學生分組後進行組內共學，小組討論時教師從旁協助與提醒。
3. 各小組需在限定時間內完成學習單，並由組長告知教師即可獲得加點
4. 各小組作答完畢，小組長檢視組員學習單，並請組員說明解題方式，若有錯誤及時訂正。
4. 各小組組員之間互訂完成學習單後，教師發給各小組組內共學-概念檢核表(如右圖)，檢視學生學習情形。

(三)組間互學：(監控-監控評價二)

1. 學生上台利用各小組共學學習單的內容，進行組監護學報告分享，教師從旁給予鼓勵與協助。
2. 學生做報告時，其他組依據組間互學、互評檢評表(如右圖)給予得分回饋，教師將各組的得分給予小組競賽回饋。

(四)教師導學(調節)

1. 依據因材網中的學習紀錄、自學學習單學生的學習難處迷思概念與分組討論的結果，進行分析與提醒
2. 教師發給「幾有幾個」學習單，讓學生熟練乘法，延伸下一階段的學



11. 桌遊教具-乘法快手



		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	6. 幾有幾個	6. 透過分組討論後， 合作 思考能與日常生活的 幾有幾個 的應用連結。	(3) 合作完成乘法-競速高手活動	習目標。  ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有分組合作 活動三:乘法-競速高手(1 節) 2 人為一組，教師出題幾乘以幾。 - 學生準備好白板筆，聽哨音進行活動，完成乘法算式題。 - 採淘汰制，2 人取一名優勝者，準備進入第二階段比賽。 - 進入最後階段剩下 3 組，以時間花得最少，答案皆正確的學生為冠軍，以此類推亞、季軍。 ▲有反思活動 ▲有分享表達 三、總結(綜合活動):與生活應用連結-桌遊(1 節)(教師導學) (一)教師依據因材網中的學習紀錄、班級討論區裡學生的學習難處迷思概念與分組討論的結果，進行總結與提醒。 (二)以口說評量檢視學生對乘法算式	
--	--	--	---------	--	-------------------	--	--

					☑5、有分享表達 利用數字與乘法圖卡，回答幾有幾個之乘法應用。 ☑6、有反思活動 運用幾有幾，在日常生活的应用與連結。	的熟練度。 (三)延伸活動-桌遊教具「數急字轉彎」-乘法快手，透過遊戲方式，讓學生練習乘法的運算能力。 (四)教師講解桌遊的遊戲規則，再依各組進行活動，此時教師觀察各組間活動過程中是否失控，給予適時的提醒。 (五)桌遊活動也可利用課間時間進行。		
第(5)週 - 第(8)週	賓果遊戲	生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受	1. 分組合作 遊戲卡製作與規	1. 能透過與同學互動並合作完成遊戲卡製作。	☑1、有知識應用 (1) 遵守遊戲規則，並完成指定任務。	一、組內共學 (一)各組使用一部平板電腦登錄因材網並到自主學習任務的學習影片中討論。 (二)影片第一個檢核點題目的答案並記錄在小白板上。(寫出所有選項並討論答案) ▲和學生生活脈絡連結 二、引起動機:(0.5 節)(課堂導入) 1. 是否玩過賓果遊戲？ *和誰一起玩呢？ *賓果時的感覺如何？ 2. 賓果的題目可以怎麼出？	1.乘法魔法陣圖卡	4

合作的重要性。

則。

數學
r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。

2. 複習
乘法與乘積。

2. 能運算乘法與乘積，認識乘法之應用。

數學
N-01-06 能理解九九乘法生

3. 遊戲卡。

3. 能理解加法和乘法的運算規律，思考如何任務出題與解題，再應用於遊戲卡中。

(2) 自主學習遊戲中，達成任務。

2、有分組合作

主動同學互動並合作完成遊戲卡製作。

3、有分享表達

能回答遊戲方式

* 可以是數字 1~9
* 可以是數字 1~25
* 可以是注音符號

二、發展活動：

▲有學習方法或策略

▲有知識應用

活動一：乘法魔法陣-收服神奇寶貝
(1.5 節)(組內共學)

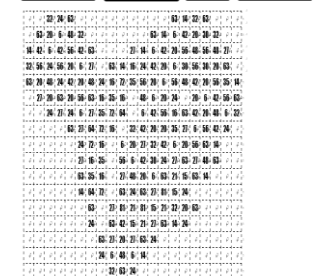
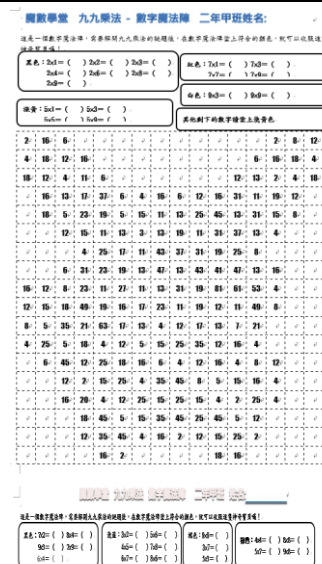
1. 學生分組每人魔法陣圖卡 2 張。(如右圖)
2. 第一關：依照指令塗上顏色，例如黑色-是 2 的倍數，紅色-是 7 的倍數，深黃色-是 5 的倍數，其餘顏色圖上淺黃色。
4. 時間設定 10 分鐘，完成塗色後，確認無誤者給予加分鼓勵，
5. 第二關進階題：黑色-是 5 個不同的特定乘積，淺藍-是 6 個不同的特定乘積，橘色是 3 個不同的特定乘積，棕色-是 4 個不同的特定乘積。
6. 時間設定 10 分鐘，完成塗色後確認無誤者，給予加分鼓勵，

▲有操作

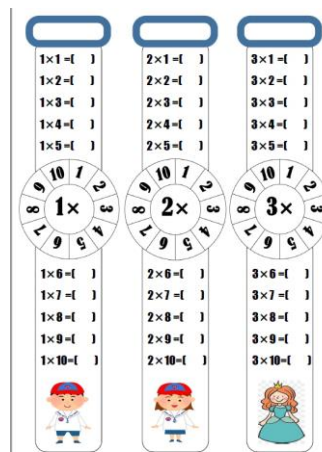
▲有合作討論

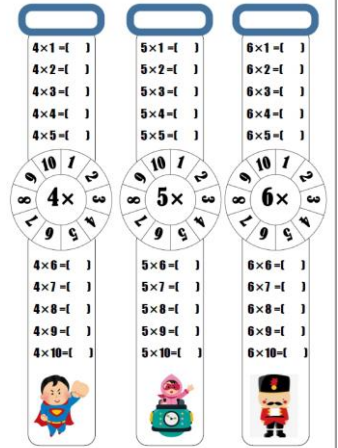
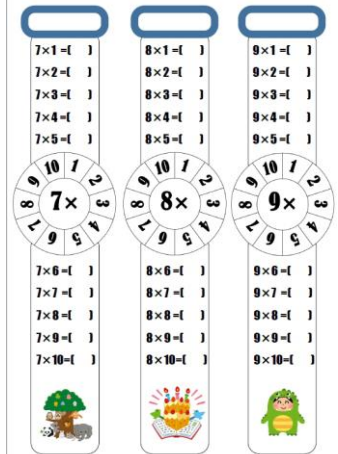
活動二：九九乘法錶製作(1 節)
(組間互學)

1. 學生分組每人發給 9 支乘法錶。
2. 隨機抽籤決定號碼，例如抽到 2 號，就請學生拿出 2 號錶準備。



2. 九九乘法錶圖卡



		活			與乘法之乘積。	3. 當哨音聲一響，請學生開始作答，時間設定 20 秒，時間到請學生們互改。 4. 答題正確的學生給予加分鼓勵。 5. 依此類推完成其他 8 個乘法錶遊戲。 6. 完成 9 個乘法錶遊戲後，最後請學生進行製作乘法錶，完成後戴在手臂上。 ▲有分組合作 ▲有合作討論 三、總結(綜合活動)(教師導學) 桌遊-乘法遊戲自主學習(1 節) 1. 桌遊教具「數急字轉彎」-乘法快手，透過遊戲方式，讓學生練習乘法的運算能力。 2. 學生自行主持，重新分組。 3. 學生輪流出題，各組完成個位數乘法指定任務。 4. 教師針對學習目標，引導學生懂得學習步驟與方法。	 	
第 (9) 週 - 第 (12) 週	乘法西芭樂	生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受	1. 分組合作，製作西芭樂遊戲卡與規則。	1. 能透過與同學互動並合作完成遊戲卡製作。	☒ 1、有知識應用自主學習遊戲中，達成乘法西芭樂任務。	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(1 節) 組內共學 (一)請各組討論並依據下面問題的引導提示，以併式方式列出說明。 (二)是否玩過西芭樂遊戲? *和誰一起完西芭樂? *一次用幾個骰子?		4

		合作的重要性。					
	數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	2. 複習乘法與乘積。	2. 以創新的遊戲方式思考並複習加法和乘法與乘積的運算規律，認識乘法之應用。	☑2、有實踐行動 遵守遊戲規則，並完成指定任務。	*點數是如何計算？ (三)西芭樂的題目可以怎麼出？ 二、發展活動:(組間互學) 各組間進行核對答案，如有不同答案，請小朋友對他組的列式與計算提出質疑與討論。 ▲有操作 活動一:西芭樂乘法卡製作(1 節) 1. 學生分組每人發給紙卡，學生分別在自己表格，橫 2 直 1 或橫 2 直 1 交集處寫上 2，直到整張表格完成。 2. 請各組將列式及計算結果書寫於小白板，並張貼於黑板。 3. 小朋友對他組的列式與計算提出質疑與討論。 ▲有學習方法或策略 活動二:賓果乘法卡遊戲(1 節) 1. 學生分組 (1. 依序每人背一個乘法算式，如 2*1 得 2，就可在表格中橫 2 直 1 或橫 2 直 1 交集處寫上 2，直到整張表格完成。 2. 一組二顆八面骰子，上面有 2-9 的數字一人十片花片。 3. 輪流丟骰子，依丟出的骰面數字，如 6 和 4，則念出 6*4 或 4*6 得 24，可找出 24 放置自己的花片，這時孩子會發問，有很多 24 (3*8、8*3)，剛開始不限制一定要是 6*4 或 4*6，讓孩子可以多點彈性放自己的	A3 影印紙數張	
	數學 N-01-06 能理解九九乘法生活	3. 遊戲卡。	3、能理解加法和乘法的運算規律，思考如何任務出題與解題，再應用於遊戲卡中	☑3、有分組合作 主動同學互動並合作完成遊戲卡製作。 ☑4、有分享表達 能回答遊戲方式與乘法之乘積。			

					花片。 4. 得分方式，三個花片連一線得一分，可畫記在旁邊。) 5. 請各組將列式及計算結果書寫於小白板，並張貼於黑板。 6. 小朋友對他組的列式與計算提出質疑與討論。 ▲有合作討論 ▲有應用 三、總結(綜合活動): 賓果乘法自主學習(1 節)(教師導學)(調節) (一)教師指派一組代表上台說明，其他組別同學進行補充、提問或質疑。 (二)學生自行主持，重新分組。 (三)學生輪流出題，各組完成個位數乘法指定任務。 (四)教師針對學習目標進行小結。			
第 (12) 週 - 第 (16)	數遊乘法立方體	數學 r-I-2 認識加法和乘法的運	1. 數字乘法表	1. 能認識數字乘法表，並完成乘法排列算式。	☑5、和學習目標相呼應 學生輪流出題，各組完成個位數乘法指定任務。	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(1 節)(組內共學) 1. 請各組討論利用下面兩個算式進行討論與設計題目，並書寫在小白板上。 2. 有玩過骰子嗎?上面的數字有哪些?	9 個骰子	4

週		算規律。		2. 透過活動能主動合作並樂於參與討論製作排骰子正方體。 3. 透過活動能主動合作並樂於完成任務。	☒2、有分組合作 樂於參與與合作，並主動討論排數字乘法表。 ☒3、有分享表達 (1)發表分享乘法配對中乘法與乘積關係。	*數字 1~6 3. 骰子拼拼看出現什麼數字?2顆骰子 *2 和 2 *2 和 3 *3 和 4 二、發展活動: ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有知識應用 活動一:乘法大亂鬥(一) (1 節) 1. 準備九個正方體並寫上四個數字。 2. 學童三人一組，共分三組 3. 由老師出題，看要排哪一個數字的乘法表(1~9) 4. 假設題目是 8 的乘法表 5. 學童就要快速利用九個骰子上的數字排列出(8、16、24、32、40、48、56、64、72) 6. 最先完成的人舉手喊完成。 活動二:乘法大亂鬥(二) (1 節) (組間互學) 小組討論結果(小白板)交給下一個組別，進行互評。 ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有合作討論 1. 準備九個正方體並寫上四個數字。 2. 由學生輪流出題，看要排哪一個數字的乘法表(1~9)	
	生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	2. 骰子正方體 製作遊戲卡與規則					
	生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重	3. 分組合作完成 任務 乘法指定					

		要性。 生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。	題目 4. 乘法與乘積	4. 各組別發表，如何與人合作並理解乘法與乘積關係，並能尊重他人的發言。	(2) 會專心聆聽與尊重同學的發言，並了解遊戲規則。 ☒4、有反思活動 能尊重遊戲規則，能說出自己在遊戲過程中，是否有需要改進的地方。	3. 學童就要快速利用九個骰子上的數字 4. 最先完成的人舉手喊完成。 5. 各組指派一名代表針對自己評分的組別，提出說明、建議、修正或讚美。 三、總結(綜合活動): (教師導學) 乘法 PK 鬥(1 節)(調節) ▲有分享表達 ▲有反思活動 1. 教師針對學習目標進行小結。 2. 學生分組，再將乘法與乘積打散。 3. 各組在指定時間內，PK 乘法與乘積配對。 4. 教師針對本節課學生學習內容、學習態度進行總結。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	步線行針	數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1. 氟漱口一分鐘有多長。	1. 藉由認識氟漱口的時間，體驗一分鐘有多長？	☒1、有分組合作 分組討論並發表，用具體的方式發表「一分鐘有多長？」	▲和學生生活脈絡連結 一、引起動機:(0.5 節)(學生自學) 1. 學校漱口時間，在什麼？ * 午餐後潔牙漱口 * 學校每星期二有分發含氟漱口水 2. 描述午餐後到潔牙這一段時間，你可以做什麼事？ * 整理餐盤	1. 漱口水、漱口杯 2. 時鐘爺爺 PPT 	4

		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	2. 自由發表， 描述 時間的長短。	2. 透過描述時間的長短 學生能思考並理解時間的長短。	☑2、有分享表達 舉例描述時間的長短。 發表一分鐘可以做哪些事。	*上廁所 *潔牙 *漱口 二、發展活動: ▲有學習方法或策略 ▲有應用 活動一:氟漱口一分鐘(0.5 節)(組內共學) 1.學生分組並配合學校氟漱口活動，體驗(含氟漱口)一分鐘有多長? *有潔牙漱口水 *數口水含在嘴裡來會滾動 *心裡默數 1~60 然後吐掉 2.(組內共學)學生討論後發表，描述時間的長短。 *含氟漱口水要一分鐘 *一分鐘是 60 秒 *一分鐘很快就到了 *跟喝一杯水一樣快 3.認識時鐘-時鐘爺爺(PPT) *介紹長針(分針) *介紹短針(時針) *介紹 1~12 的數字意義 ▲有學習方法或策略 ▲有知識應用 活動二:“嗯！等我一分鐘繪本(1 節)(組間互學) 1.繪本：書名“嗯！等我一分鐘。 2.分組共讀嗯！等我一分鐘。	  3 繪本「嗯！等我一分鐘」PPT  	
		生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	3. 數學繪本 ：“嗯！等我一分鐘。	3. 透過 合作 討論 數學繪本 中的故事內容後，可以認識時間的重要性，亦能尊重他人的發表。	☑3、有反思活動 思考對故事內容看法與時間的重要性。 ☑4、有知識應用 (1)會操作長針與分針並能回答正確。 (2)能正確說出鐘錶上代表一分鐘的刻度	▲有學習方法或策略 ▲有知識應用 活動二:“嗯！等我一分鐘繪本(1 節)(組間互學) 1.繪本：書名“嗯！等我一分鐘。 2.分組共讀嗯！等我一分鐘。		

					3.針對故事內容全班進行討論。 * 弗瑞德畫了什麼？ * 媽媽請弗瑞德等一分鐘，弗瑞德在這一分鐘做了什麼？ * 爸爸請弗瑞德等一分鐘，弗瑞德在這一分鐘做了什麼？ * 哥哥請弗瑞德等一分鐘，弗瑞德在這一分鐘做了什麼？ 4.分組上台分享討論內容 5.分組上台分享，該組覺得一分鐘到底有多長？ 6.(組間互學)各組將討論結果(小白板)張貼於黑板，學生針對他組答案進行討論、質疑、互評(教師指定其中一組學生發表)。 ▲有合作討論 ▲有反思 三、總結(綜合活動): (教師導學) 認識時間與時鐘? (1 節) 1.老師使用時鐘教具詢問學生，一分鐘到底有多長？ 2.分組討論並發表，用具體的方式發表「一分鐘有多長？」 3.學生思考「長針走五小格所需的時間是五分鐘，那麼，如果只有走一小格呢？」 4.學生操作時鐘教具，請其他同學回答所操作的長針走幾分。 5.教師將學生活動過程歸納整理，總	4.桌遊教具  	
--	--	--	--	--	--	---	--

					結活動中出現的問題，進行討論。 6.延伸活動-桌遊教具「認識時間與時鐘」，透過遊戲角色，讓學生練習辨識時間，以及時間的表示方式。在遊戲中需說出時間，並實際撥弄時間指針，指針正確材能收集到卡片。 7.教師講解桌遊的遊戲規則，再依各組進行活動，此時教師觀察各組間活動過程中是否失控，給予適時的提醒。 8.桌遊活動可利用下課時間進行，也可讓學生借回家使用，與家人互動學習。 9.教師針對學習目標進行小結。	
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)					
本主題是否融入資訊科技教學內容	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共(0)節 (以連結資訊科技議題為主)					
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(/人數)</u> ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有-(一般智能資優 0 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 無 特教老師姓名：無 普教老師姓名：譚志忠					