附件十一

嘉義縣月眉國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-*上學期*

年級	二 年級	課程 設計者	低年學群	教學總節數 /學期(上/下)	*21 節* *上學期*
年級 課程主題名稱	數學奠基		符合校訂 課程類型	☐第一類 ☐第二類 ☐第三類 ☑第四類	
學校 願景	*感恩、惜福、關懷心；* *創新、多元、書香情。*		與學校願景呼應之說明	根據學生的學習程度，透過多元的學習課程，發現數學的趣味，啟發創新的能力，增強專注力、邏輯推理能力。	
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在 生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力，發展對數學的興趣。 2. 從數學的探索與體驗活動中，促進數學的多元發展，培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊合作的活動，具備與人溝通互動的能力	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務（評量內容）	教學資源	節數
第（1）週－第(7）週	校訂課程 第四類數字加減急轉彎	活動一：**孔融讓你(梨)(數)** 1.教師說明遊戲規則，從101開始到200（利用百數表的101到200），每次依序畫掉1到4個數字，最後畫到200這個數字的人就輸了。 2.先找一位同學到講臺前，和老師一起玩一遍。 3.講完遊戲規則後，和上來示範的同學玩一遍給全班同學看。 4.將全班分成4組或6組，每次兩組比賽，各派一名上來玩，採單淘汰制。 5.如果是分4組，第一次1、2組比，第二次3、4組比，第三次是第一次和第二次的贏家比，產生最後冠軍。 6.如果是分6組，前3次分別是1、2組，3、4組，5、6組比，再以猜拳或抽籤決定贏的3組中，哪一組是種子隊，另外贏的2組先比完再和種子隊比，6組要比賽5次才會產生冠軍。 7.改變一次畫掉數字的數量（例如畫1到3個），或改變數字的範圍。 註:為何叫孔融讓「你」,「你」是「梨」的諧音，讓你就是要把最後一個數讓給你。 活動二：**通關密碼(踩地雷)** 1.老師依排分組，發給每一排1張白紙。 2.老師請各排其中一位寫一個數字，這個數字是101到	數學 數學	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。	1.101~200的百數表 2.加法算式題目卡 3.減法算式題目卡	1.用數字卡結合遊戲,設計唱數和數字加減的活動,提升學習興趣。 2.透過遊戲活動培養數字感,加強基本計算速度及心算能力。 3.藉由遊戲活動學習策略運用,提升學生專注力和反應力。	口頭發表 1. 能從100開始唱數到200。 2. 能利用100到200數的順序解決數的大小比較問題。 3.能做二位數加二位數的不進位加法。 4.能做二位數加二位數(或二位數加一位數)的進位加法。 5.能做二位數減一位數的不退位或退位減法。 6.能做二位數減二位數的不退位或退位減法。 7.能做二位數加減法練習。 8.能認真參與活動。	101~200的百數表 數字卡 猜數海報 加法算式題目卡 計分海報 減法算式題目卡 原始卡 計算卡 活命卡	7
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

		200之間的數，老師自己也寫一個數字（例如老師寫187），也可以是用抽數字的方式。 3.告訴學生遊戲規則，並帶領學生玩一次。請第一排學生出來臺前，排成一列，邊玩邊說遊戲規則： (a)老師口說「通關密碼101到200」，請第一位學生說一個101到200之間的數字，如果剛好說的是老師手中的數字，就是猜到密碼（踩到地雷），給予獎勵（或唱歌表演作為處罰），例如學生說150，老師答：「不對」。 (b)老師一邊說「通關密碼150到200」，一邊在百數表上，將150和200圈起來。請第二位學生說一個150到200之間的數字，例如學生說190，老師就答：「不對」。 (c)老師一邊說「通關密碼150到190」，一邊在百數表上，將150和190圈起來（150重複圈，以強調是150到190）。請第三位學生說一個150到190之間的數字，例如學生說180，老師就回答：「不對」。 (d)老師一邊說「通關密碼180到190」，一邊在百數表上，將180和190圈起來（190重複圈）。請第四位學生說一個180到190之間的數字，例如學生說187，老師答：「恭喜你答對了！（或踩到地雷）」，給予獎						

		勵或處罰。 4.請第二排學生出來，第一排由一人代表或輪流當老師角色，進行遊戲。 5.依序請第三排以後的學生上來，由前一排學生一人代表或輪流當老師角色。 活動三:猜數卡(加法) 1.老師將事先做好的數字卡疊成一疊，並將猜數海報張貼於黑板上（或用電子檔投影）。 2.老師先告知大家：今天老師要變魔術（數）給大家看，只要同學從老師手中抽一張數字卡，老師問大家幾個問題，老師就知道同學抽的是哪張卡片。 3.老師請一位學生抽一張數字卡，抽完之後給大家看（老師背對數字卡），提醒學生別說出是什麼數字，讓老師猜，然後將那張數字卡放入整疊卡片中，請另一位學生 「洗牌」。 4.展示猜數海報（如果是用電子檔則是先秀出表1），老師告訴學生，如果那個數字有出現在猜數海報上，就回答「有」，沒有出現就回答「沒有」。 5.從表1開始問，每個表都要問。破解的祕方是：學生說有的那幾個表，將左上角的數字相加便是答案。例如，學生抽到的是76，那麼在表1、表2、表5都有出現76，							

		學生會在老師指到表1、表2、表5時說「有」，老師只要將表1、表2、表5左上角的4、8、64三個數字相加，便可猜出是76。又例如，學生抽到的是48，那麼學生會在老師指到表3、表4時說「有」，老師只要將表3、表4左上角的16、32兩個數字相加，便可猜出是48。老師可先製造一些效（笑）果再說出那個數字，增加些趣味。 6.重複幾次這樣的遊戲，老師都一一猜出，學生一定會想知道為何，老師再告訴學生，只要將說「有」的那幾個表的左上角數字相加（4、8、16、32、64），便可知道是哪個數字。 7.換老師抽牌，不必洗牌，放於一旁，請學生猜，老師說「有」或「沒有」。 備註：猜數卡和猜數表（表1到表5）是特別設計過的，所有數字只會出現在1至3張的猜數表中。 活動四: **比50大、比50小，還是等於50** 1.教師將題目卡堆成一疊，展示計分海報（或在黑板上先畫好）。 2.教師將全班分成兩組（或四組），每次請兩組各派一名到臺前比賽。 3.告訴學生遊戲規則： 兩名學生先猜拳，贏的人有選擇權，可以選擇等一下要計算的和是「比50大」、「比							

		50小」還是「等於50」。如果猜對了，可以得2分，另一隊得1分。 4.演練示範一遍，小明和小玉兩人先被派出來比賽，猜拳後小玉贏，小玉說「比50大」，接著教師將一疊題目卡給小明抽，小明抽到「25＋8」的卡片，兩人或全班一起加一加，得到和是33，比50小，所以小玉猜錯了，小玉那一隊得1分，小明那一隊則得2分。 5.比賽正式開始，每一回合共5次，若是分成四組，第1、2組比完再換第3、4組，贏的兩隊再進行總決賽，別忘記給大家愛的鼓勵，每個人表現都很棒。 6.也可是猜拳贏的人抽卡片，由輸的人選擇大小。 活動五:猜數卡(減法) 1.老師將事先做好的數字卡疊成一疊，並將猜數海報張貼於黑板上（或用電子檔投影）。 2.老師先告知大家：今天老師要變魔術（數）給大家看，在活動三加法遊戲時，已經變過一次，和上次一樣，只要同學從老師手中抽一張數字卡，老師問大家幾個問題，老師就知道同學抽的是哪張數字卡，可別以為把左上角的數字加一加就是答案，才沒那麼簡單呢！ 3.老師請一位學生抽一張數字卡，抽完之後給大家看（老師背對數字卡），提醒							

		學生別說出是什麼數字，讓老師猜，然後將那張數字卡放入整疊卡片中，請另一位學生「洗牌」。 4.展示猜數海報（如果是用電子檔則是先秀出表1），老師告訴學生，如果那個數字有出現在猜數表上，就回答「有」，沒有出現就回答「沒有」。 5.從表1開始問，每個表都要問到。破解的祕方是，學生說有的那幾個表，將90減掉祕密數字便是答案。所謂的祕密數字，就是表1到表7是左上角的數字，也就是0、1、2、4、8、16、32，表8則是右下角的64。例如，學生抽到的是25，那麼在表2和表8都有出現25，學生會在老師指到表2和表8時說「有」，老師只要將「90」減掉表2左上角的「1」和減掉表8右下角的「64」，便可猜出是25（90－1－64；或1＋64＝65，90－65＝25）；又例如，學生抽到的是56，那麼學生會在老師指到表3、表7時說「有」，老師只要將90減掉表3、表7左上角的2和32，便可猜出是56。老師可先製造一些效（笑）果再說出那個數字，增加些趣味。 6.重複幾次這樣的遊戲，老師都一一猜出，學生一定會想知道為何，老師再告訴學生原理（參考步驟5），便可知道是哪個數字。 7.換老師抽牌，不必洗牌，						

		放於一旁，換學生猜，老師說「有」或「沒有」。 備註：猜數卡和猜數表（表1到表8）是特別設計過的，所有數字只會出現在2張猜數表中。 活動六: **比40大、比40小，還是等於40** 1.教師將題目卡堆成一疊，展示計分海報（或在黑板上先畫好）。 2.教師將全班分成兩組（或四組），每次請兩組各派一名到臺前比賽。 3.告訴學生遊戲規則： 兩名學生先猜拳，贏的人有選擇權，可以選擇等一下要計算的差是「比40大」、「比40小」還是「等於40」。如果猜對了，可以得2分，另一隊得1分。 4.演練示範一遍，小明和小玉兩人先被派出來比賽，猜拳後小玉贏，小玉說「比40小」，接著教師將一疊題目卡給小明抽，假設小明抽到「51－11」的卡片，兩人或全班一起減減看，得到差是40，所以小玉猜錯了，小玉那一隊得1分，小明那一隊則得2分。 5.比賽正式開始，每一回合共5次，若是分成四組，第1、2組比完再換第3、4組，贏的兩隊再進行總決賽，別忘記給大家愛的鼓勵，每個人表現都很棒。 6.也可是猜拳贏的人抽卡片，由輸的人選擇大小。						

		活動七:拜託！80請不要來「爆」到 1.老師將事先做好的「原始卡」疊成一疊，「計算卡」疊成另外一疊。 2.教師將全班分成2隊（或4隊），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比看看哪一組留下的「活口」最多，老師手上有兩種卡，一種是原始卡，分別有41、44、……、55等數字，一共6張；另一種是計算卡，分別有加法計算卡6張，減法計算卡4張。先從第一隊開始，兩個人一組（單人的視為兩個人頭），每組出來時，第一個學生先從原始卡抽出一個數字，然後再從計算卡抽一張，將原始卡的數字和計算卡的數字做計算，將卡片放回去（老師可在黑板做紀錄），然後請第二個學生從計算卡中再抽一張出來，並且將剛才計算後的數字再和第二張計算卡做計算，如果得到的數沒有比80小，那麼就是爆掉，兩個人都算「陣亡」。如果沒有爆掉，老師便發給兩個學生各一張「活命卡」，若是一人一組，則給兩張。第一隊的所有人都玩過之後，計算剩幾個「活口」，然後換另一隊出來，留下最多活口的那一隊就算勝利。 3.說完遊戲規則後，先演練一次。例如，第一隊的前兩位學生先上來，第一個學生抽到原始卡中的數字卡50，							

		然後又抽了計算卡中的「加24」，可以得到是74，接著第二個學生抽到了「加10」，最後計算的結果是84，爆掉了，兩個人都陣亡。 4.比賽正式開始，遊戲中，為了製造效果，可要求抽到卡片交給老師，由老師負責說出是什麼卡，並且故意製造一些笑果。 5.為了避免遊戲拖太久，老師也可以將全班當成一隊，每2到3個人一組（若3個人則一名抽原始卡，另兩人抽計算卡），老師先告訴學生，如果最後全班的活命卡超過10張，老師會予以獎勵。							
第（8）週－第(11)週	校訂課程 第四類 量長度	**活動一 ：猜一猜** 1.教師將6種長度30公分以內的物件準備好，並展示計分表（或在黑板上先畫好）。 2.教師將全班分成2組（或4組），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比誰估的比較準，一共要玩5次，每次老師會拿一個東西出來，請大家猜猜看大約是幾公分	數學	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	1.6種長度30公分以內的物件 2.學生每人1支1公尺長波浪板刻度尺 3.各種鯨豚	1. 透過遊戲活動，理解長度及其常用單位，提升學習興趣。 2.能做長度的實測和估測，認識「公分」、「公尺」，並能做長度之比較與計算。	口頭發表 1. 做長度的實測和估測，認識「公分」、「公 尺」，並能做長度之比較與計算。 2.能認真參與活動。	1.6種長度30公分以內的物件 2.學生每人1支1公尺長波浪板刻度尺 3.各種鯨豚身長緞帶每組各1~2條 4.簡報PPT	4

		長，每組由組長負責說出你們那組估的答案，如果剛好猜中的可以得到3分，多1公分或少1公分的可以得到2分，其他得1分。 3.說完遊戲規則後，先演練一次。例如，老師拿出事先準備好的16.8公分鉛筆一枝，老師請大家估估看這枝鉛筆大約是幾公分長，第1~4組估的長度分別是16公分、17公分、18公分、15公分。估完之後，發給每組做實測，然後公布答案，而本案例的正確答案是大約17公分，所以第2組得到3分，第1組和第3組分別得到2分，第4組只得1分。 4.比賽正式開始，共5回合，比賽完後統計分數，分數最高的可得到獎勵（如獎卡或是「你好棒」等戳記）。 5.由於要估得精準並非想像中來得容易，為避免大多數組別每回都估錯而降低了遊戲學習的樂趣，所以才設計多1公分或少1公分可得2分的規則，教師也可以在學生估測之前，提示長度範圍，例如，鉛筆的長是在14到19公分之間，再請學生估測，範圍越大則難度當然越高，可視情況做調整。 **活動二：一起來賞鯨** 1.請各組派2人，每組1人站在教室同1起點，將緞帶拉開，輪流發表將所測量的緞帶長，	生活 生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 7-I-4能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	身長緞帶每組各1~2條 4.簡報PPT 5.長度記錄單	3.藉由遊戲活動學習策略運用,提升學生專注力和反應力。		5.長度記錄單	

		2. 老師用 PPT 展示鯨豚身長網路資料-鯨豚二三事 ，一起從簡報中找出各組所測量的是哪一種鯨豚的身長。。 ◎共同討論幾公尺幾公分換算成幾公分的長度表示（例：240 公分和 2 公尺 40 公分一樣長…） **活動三：做長度** 1. 教師用林書豪和姚明身高為題材-林書豪的身高是 1 公尺 91 公分，姚明的身高是 226 公分，他們 2 個人到底有多高呢？ 2. 請各組學生合作用緞帶把 2 人的身高長度做出來。 **活動四：超級比一比** 1. 教師提問，請學生比較林書豪和姚明的身高誰比較高？誰比較矮？ ◎學生發表比較的方法。 2. 教師請學生將 2 人的身高緞帶和教室門的高度比比看，哪個比門高？哪個比門矮？ ◎學生發表三個長度間的關係。							
第(12)週－第(17)週	校訂課程第四類十十乘法	活動一:數字一家親： 1.【引起動機】 生活中有許多東西常常幾個一起出現，有些東西常常2 個一起出現，像是襪子，有些東西常常5 個一起出現，像是手指頭……等等，小朋友，請你動動腦想想看，你	數學	r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	1. 十十乘法 2. 加法和乘法的運算規律	1. 用數字卡結合遊戲，設計十十乘法的活動，提升學習興趣。 2. 透過遊戲活動熟練十十乘法，加強基本計算速度及心算能力。	口頭發表 1. 能認識加法和乘法的運算規律。 2. 能熟練十十乘法。 3. 能認真參與活動。	1. 乘法算式卡 2. 井字卡 3. 計分海報 4. 數字卡 5. 賓果卡 6. 紀錄單	6

	練功坊	還可以想到有哪些東西是幾個一起出現的呢？(老師在說明時，可以引導小朋友從生活週遭的物品、動物、植物或者自己的身體部位來做觀察。) 2.接著，老師將全班分成六組，並且發給每組一張紀錄單(可以使用空白的數學作業簿)，請學生將討論的結果寫在記錄單中。活動之前，老師要先確定學生是否都已瞭解整個活動進行的方式，再開始展開小組討論，大約給學生10~15 分鐘進行討論(時間長短視學生討論的狀況而定)。 3.小組討論完畢後，每組推派一個代表上臺發表討論結果，並且將記錄單用磁鐵貼在黑板上。 4、最後，老師歸納並統整各組的討論結果，但是，並不需要說明何謂「單位量」，只需要以學生能夠接受的語言，淺顯易懂的方式，如：筷子常常「2支」一起出現，所以「2 支」筷子是「一組」(一國)；對於4 隻腳的動物而言，4 隻腳總是一起出現，所以4 隻腳也是「一組」(一國)； 5 隻手指頭是「一組」(一國)；而蜘蛛的8 隻腳也是「一組」(一國)等等。 活動二:大風吹 1.老師在活動之前，先進行提問，請小朋友觀察自己的	數學	n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法。		3.藉由遊戲活動學習策略運用,提升學生專注力和反應力。			
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 7-I-4能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。					

		身體，找找看，身體上有哪些部位總是2 個一起出現(2個一組)，5 個一起出現(5個一組），或者10 個一起出現(10 個一組)，請學生上臺發表。 2、老師講解「大風吹」的遊戲規則： (1)遊戲的主題：身體上2個一數、5 個一數或10 個一數的部位。 (2)先請一個小朋友出來當「主持人」，當主持人說：「大風吹」時，小朋友要馬上回應：「吹什麼？」根據主持人說出的數字和身體部位，很快的找到夥伴牽手並蹲下，沒有即時找到夥伴的小朋友，就擔任下一次的主持人，如果剛好全班的小朋友都找到了夥伴，就由老師擔任主持人。 活動三:乘法井字遊戲 1.老師先將同學分成兩隊，分別為圈圈隊和叉叉隊，每隊學生又各分成5組。 (a)若班上人數20人以上者（一隊為10人以上），則每組2~3人。 (b)若班上人數10~20人者（一隊為5至10人），則每組1~2人。 (c)若班上人數10人以下，則分成兩隊，不必分組。 2.老師在黑板上畫出井字九宮格，並說明井字遊戲玩法：「一組打圈（◯），一組打叉（x），輪流在3乘3的格子內畫上自己的符號，							

		最先以橫、直、斜連成一線則為勝者。」 3.遊戲共五回合，每一回合兩隊各派一組比賽，兩隊第一組學生先出來排成兩排，排頭學生為遊戲者。 4.老師告訴學生遊戲流程並演練一遍：例如，老師說「九九乘法誰最行呀！」，學生一起回答「九九乘法我最行呀！」，老師出題「5*3」，排頭學生舉手搶答，快者可進行答題，學生回答「十五」，答對了，可在井字九宮格畫上該隊符號（◯或x），若答錯則換另一隊答題。本題結束後兩名學生移至排尾，換下兩位學生（各組或各隊的下一位）搶答。 5.遊戲正式開始，共五回合，每一回合兩隊各依序派一組比賽，依步驟4的遊戲流程進行，每一回合遊戲直到連成一線或平手為止才進入下一回合，連成一線為勝隊，可得3分，平手兩隊各得2分，敗隊得1分，在計分表上填入得分後，進入下一回合的遊戲。 6.五個回合後，總分最高隊勝利，老師可進行獎勵。 活動四:乘法心臟病 1.　老師說明遊戲規則 2.　進行分組，將學生分為4 或 5 組。 3.　老師將所有數字卡混合後邊玩遊戲邊說明：遊戲						

		時，每組輪流派 1 人到講台前準備拍數字卡。 4. 請小朋友將乘法表從 2× 1=2 開始唸出算式，每唸 1 個算式老師就翻出 1 張數字卡放到黑板，如果翻出的數字卡數字乘法算式積數的個位數時，所有的人就要立刻朝翻出的數字卡拍下去；最快的人(手在最下面的人)就可以把數字卡收到該組，如果有人「誤拍」，就要從誤拍組別收回 1 張數字卡。 5.被乘數 2 的乘法唸完時，每組就換 1 人到講台準備拍數字卡，依序被乘數換 數字，每組就換 1 人上台拍數字卡時，直到唸完 9*9=81 為止。 6.各組清點收回的數字卡，收到數字卡張數最多張的組別獲勝。 活動五:乘法賓果遊戲 1.老師先將賓果卡發給每位同學一張，取出賓果卡大海報說明。請每位學生在賓果區的9個格子上，都隨意填入選號區的數字，每選一個畫掉一個。 2.示範並說明賓果遊戲玩法：老師這裡有兩組數字卡（球），一組是被乘數卡，有2、3、4、5、6、7、8、9，共八張數字卡；另一組是乘數卡，有1到10，共十張數字 卡。老師會分別抽一張出來，如果抽出來的數字相乘							

		得到的積數有在你的賓果區出現的，就圈起來。例如，老師抽到2和5，你剛剛填進賓果區的數字有10，那麼就將10圈起來，沒有10就不用圈。老師會一直抽好幾次，如果你在賓果區圈的數字橫的、直的或是斜的，只要有連成一條線，就舉手告訴老師，那麼你就是勝利者，賓果大贏家就會出現，老師會給一個獎品。 3.遊戲開始，過程中，老師可將抽的過程記錄下來，除了可練習乘法外，稍後可便於和學生確認勝利者上的數字是否確實出現在剛剛的遊戲中。 4 本遊戲有可能產生兩個以上的勝利者，教師也可以規定兩條線才算勝利者。 活動六:乘法對對碰 1. 教師說明遊戲規則，分2~3人一組。 2. 分別先將數字卡與乘法卡洗牌後分為兩堆(一堆是數字卡、一堆是乘法卡)，每人每輪翻開數字卡5張、乘法卡1張，檢視翻開的乘法卡中是否在數字卡中有對應數量，翻牌者就找出對應的部分，並將對應的數字卡與乘法卡拿回，例如桌面上有如下的數字卡與乘法卡，從對應的狀況，小朋友決定要拿回的卡片是那些，在這個例子中，小朋友可以拿2×2乘法卡加兩張2的數字卡，或2×3乘法卡加三張2的							

		數字卡。 3.　最後再用數字卡的數量來確認誰是贏家。							
第(18)週 - 第(21)週	校訂課程 第四類 比比看	活動一:裝水接力賽 1.教師將全班分成2~3組，在安全的空間內，依組數放水桶和大杯子，兩者相距5到10公尺，水桶裝了適量的水，大杯子則是空的，發給每組一個小杯子。 2.說明遊戲規則：今天的遊戲是請大家在1分鐘（或2分鐘）內，用小杯子從水桶中裝水倒入大杯子內，大家要用接力的方式，每組站在水桶後方排成一排，老師說開始後，第一個學生裝水又倒水回來後，將小杯子交給下一位同學，然後排到後面，一個個裝水又倒水，直到老師說停為止，哪一組裝的水最多，就是勝利者。 3.比賽正式開始，學生聽到老師說開始後，依規則開始倒水，直到時間到。 4.比賽完之後，可以用直接比較的方法或間接比較的方法來進行各組水量多少的比較。 5.若因場地限制，可一組一組的進行；比賽完之後，別忘了善用這些水。 活動二:比大比小 1.教師將全班分成2組。 2.告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比面的大小，每一次兩組比賽，請每一組的一位同學各抽出一張圖卡，	數學 數學	n-I-8 認識容量、重量、面積。 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1.容量 2.重量 3.面積 4.時刻與時間常用單位	1.透過遊戲活動,認識和比較容量、重量和面積,提升學習興趣。 2.透過遊戲活動,熟悉幾點幾分與熟練1小時前、1小時後的時刻。 3.藉由遊戲活動學習策略運用,提升學生專注力和反應力。	口頭發表 1.能認識和比較容量、重量和面積。 2.能認識並操作幾點幾分與熟練1小時前、1小時後的時刻。 3.能認真參與活動。	1.水桶 2.量杯 3.圖卡 4.比大比小卡 5.時鐘	4
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。 7-I-4能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。					

		然後站到前面來，老師這裡有「比大」和「比小」兩種卡片，如果老師抽到的是「比大」，那麼較大面的那一組得2分，如果2個人都一樣大，那麼各只能得1分，相同的，如果是抽到「比小」，就是較小面的那一組得2分，如果2個人都一樣大，那麼都只能得1分，最後統計分數，較低分的那組出局。 3.比賽正式開始，比賽完之後，給勝利的那組獎勵品、獎勵貼紙或蓋章。 活動三:比比看誰撥得快 1.老師先將同學分成2~3組，每組學生發給小時鐘一個。 2.老師說明遊戲玩法：「遊戲共分五個回合，第一回合是老師在時鐘上撥出一個時間，每組派一位代表將老師撥的時間寫在白板上。當老師喊停時，將白板舉起來，寫對的那組得1分。第二回合比5分鐘的撥鐘，每組派一位拿小時鐘，老師會請大家先將時鐘撥到一個時刻，例如4點，當老師說撥4點45分時，大家開始撥，撥好舉手，撥最快又正確的那一組可以得2分，其餘只要正確皆可得1分。第三回合和第二回合類似，將題目改成不是5的倍數，老師一樣會請大家先將時鐘撥到一個時刻，例如3點，當老師說撥3點28分時，大家開始撥，撥好舉手，撥最快又正確的那							

		一組可以得2分，其餘只要正確皆可得1分。第四回合是比誰能找出1小時前是幾點，老師一樣會請大家先將時鐘撥到一個時刻，例如10點，當老師說現在是10點，1小時前是幾點，請撥鐘，大家就開始撥，撥好舉手，撥最快又正確的那一組可以得2分，其餘只要正確皆可得1分。第五回合是比誰能找出1小時後是幾點，老師一樣會請大家先將時鐘撥到一個時刻，例如11點，當老師說現在是11點，1小時後是幾點，請撥鐘，大家就開始撥，撥好舉手，撥最快又正確的那一組可以得2分，其餘只要正確皆可得1分。 3.遊戲正式開始，共五回合，每一回合紀錄每組的得分。 4.五個回合後，總分最高的那組勝利，老師可進行獎勵。							
教材來源		☐選用教科書（　　）　　☑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(　　)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、(/人數) **※資賦優異學生：☑無** ☐有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) **※課程調整建議(特教老師填寫)：** 1. 針對兩位疑似學障生建議如下:1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低5%。3、安排小老師協助。 特教老師簽名：張宏竹 普教老師簽名：高佳蘭、林靜宜							

附件十一

嘉義縣月眉國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	二年級	課程 設計者	低年級學群	教學總節數 /學期(上/下)	20 節 下學期
年級 課程主題名稱	數學奠基		符合校訂 課程類型	□第一類　□第二類　□第三類　☑第四類	
學校 願景	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	根據學生的學習程度，透過多元的學習課程，發現數學的趣味，啟發創新的能力，增強專注力、邏輯推理能力。	
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本 語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在 生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力，發展對數學的興趣。 2. 從數學的探索與體驗活動中，促進數學的多元發展，培養數學邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊合作的活動，具備與人溝通互動的能力	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務（評量內容）	教學資源	節數
第（1）週－第（5）週	校訂課程 第四類數數樂	活動一：多一點，少一點（我猜、我猜、我猜猜） 1.老師將紙鈔一張張放入包包裡，然後抓一把硬幣於手掌，手掌張開微微傾斜給學生看，然後偷偷數好多少錢之後，將錢幣一個個放入包包裡。 2.告知大家遊戲規則，剛才老師放入包包裡的錢，猜猜看有多少錢呢？老師會提示大家所猜的數要多一些還是少一些，例如錢包裡有 345 元，1 號同學猜 380 元，老師就會說少一點，換 2 號同學猜 325 元，老師就會說多一點。 3.講完遊戲規則後，同學舉手搶答。 4.遊戲開始，當答對之後，將錢幣拿出來數一遍給大家看，重複玩幾回。 活動二：通關密碼 1.老師當關主或請一位學生當關主，並在白紙上寫一個三位數（例如278）。 2.遊戲規則： （1）例如老師口說「通關密碼200到300」，並在黑板上寫200~300，請第一位學生說一個200到300的數字，如果剛好說的是老師手中的數字，就是猜到密碼，如果學生說250，老師答：「不對」。 （2）老師一邊說「通關密碼250到300」，一邊在黑板寫250~300。接著請第二位學生說一個250到300的數，例如學生說290，老師答:「不對」。	數學	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。	1.1000 以內的數 2.數的大小比較 3.三位數的加法計算 4.三位數的減法計算	1. 理解一千以內數的位值結構，能認識錢幣與 1000 以內的數的大小比較。 2. 理解加法和減法的意義，能熟練三位數的加法和減法計算。 3. 願意參與各種數數樂學習活動，表現好奇與求知探究一千以內數之心。	1.能比較 1000 以內的數的大小。 2.能做三位數的加法和減法計算。	1.紙鈔、硬幣 2.白紙 3.數字卡 4.白板	5
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

		（3）老師一邊說「通關密碼250到290」，一邊在黑板寫250~290。接著請第三位學生說一個250到290的數，例如學生說280，老師答:「不對」。 （4）老師一邊說「通關密碼250到280」，一邊在黑板寫250~280。接著請第四位學生說一個250到280的數，例如學生說278，老師答：「恭喜你答對了！」給予獎勵(或處罰）。 （5）請剛才猜到的人當關主，寫一個三位數，然後依上述遊戲方法，繼續進行遊戲。 活動三：真湊巧 1.老師將 0~5 數字卡發給每組一份。 2.老師先請每組把 0~5 的數字卡拿出來，告訴學生:「等一下老師會請大家將 6 個數字卡分成兩組三位數，這兩組三位數的和要等於某個數，例如老師說這兩組三位數的和要等於555，那麼請大家想想看要怎麼排成兩個三位數，湊起來才會剛好是555呢？」說畢示範一個，邊說邊寫並邊算，例如435和120，加起來就是 555，也可以是345和210，也可以是453和102，當然也可以是 354 和201。湊出來後請將結果寫在白板上，並且舉手表示已完成，展示答案，每回合依照組別數及答對順序給分，例如5組，那麼最快湊出來的那一組就得5分，第2名得4分，依此類推。 3.統計分數，累計分數最高的一組為勝隊。							

		活動四：永9不變 1.教師先問問學生，人會不會老？(會)植物到最後會不會死？(會)房子會不會舊？(會)許多東西都會變，很難有永久不變的對不對？(對)現在老師要表演一樣好玩的數學魔術，它是永9 不變的呵！ 2.老師拿出數字卡，告訴學生，這裡有1~9的數字卡各一張，現在老師請兩個同學分別抽一張，抽出來的第一張是十位數，第二張是個位數，這是第1個數；接著再把十位數和個位數交換，變成了第2個數；然後求兩個二位數的差(大減小)，再將差的兩個數相加，神奇的事就會發生呵。 3.表演開始，先請一位學生抽一個數(假設抽出來的是5)，再請另一位學生抽一個數(假設抽出來的是8)，所以得到了第1個數是58，第2個數是85，求兩數的差，85－58＝27，2＋7＝9。 4.接著表演，將發現都是9，很神奇吧。 備註：只要個位數和十位數不重複，最後結果一定是9。 5.老師告訴學生：如果抽3張變成三位數，會不會也是最後會變成9啊？我們來試試看。 6.老師手上有1~9的數字卡各兩張，現在要請三位同學各抽一張，抽出來的第一張是百位數，第二張是十位數，第三張是個位數，得到了第1個三位數，把它顛倒過來寫，也就是個位數和百位數交換，會得到第2個數，第2個數						

		不能和第1個數一樣（如果一樣則重抽第三張數字卡），然後將第1個三位數和第2個三位數相減（大減小），得到的差再求每個位數的總和，如果不是9，再加一次就會是9。 7.老師先表演一次，先請一位學生抽一個數（假設抽出來的是2），再請另一位學生抽一個數（假設抽出來的是8），接著請第三位學生抽一個數（假設抽出來的是7），所以得到了第1個數是287，第2個數是782，求兩數的差，782－287＝495，4＋9＋5＝18，1＋8＝9。 8.接著表演，將發現都是9，很神奇吧。 備註：只要百位數和個位數不重複，最後結果一定是9。							
第（6）週－第（14）週	校訂課程 第四類乘法遊戲	活動一：乘法井字遊戲 1.老師在黑板上畫出井字九宮格，並說明井字遊戲玩法：「一組打○， 一組打×，輪流在3乘3的格子上打自己的符號，最先以橫、直、斜連成一線則為勝者。」 2.遊戲共五回合，每一回合兩隊各派一人比賽。 3.老師告訴學生遊戲流程並演練一遍：例如老師說「九九乘法誰最行呀！」學生一起回答「九九乘法我最行呀！」老師出題「四六」，兩隊學生舉手搶答，快者可進行答題，學生回答「十六」，答錯了，換另一隊答題；另一隊答「二十四」，答對了，可在井字九宮格畫上該隊符號(○或×)。結束後換下兩位搶答。 4.每一回合遊戲直到連成一線或平手為止才進入下一回合，連成一線為勝隊，可得3	數學	n-I-4理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 n-I-5在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。	1.1～10 的乘法 2.加減與乘的兩步驟計算	1. 願意參與乘法遊戲，透過遊戲協助學生熟悉1~10 的乘法，增加學習樂趣。 2.能解決加減與乘的兩步驟計算。	1.能熟練十十乘法 2.能做加減與乘的兩步驟計算	1.井字九宮格 2.賓果卡 3.賓果卡大海報 4.數字卡 5.大型撲克牌一副 6.「原始卡」、「乘法卡」、「加減卡」 7.大字報 8.數學桌遊附件	9
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

		分，平手兩隊各得2分，敗隊得1分，在計分表上填入得分後，進入下一回合的遊戲。 5.五個回合後，總分最高隊勝利，老師可進行獎勵。 活動二：乘法賓果遊戲 1.老師先將賓果卡發給每位同學一張，取出賓果卡大海報說明。請每位學生在賓果區的9個格子上，都隨意填入選號區的數字，每選一個畫掉一個。 2.示範並說明賓果遊戲玩法：老師這裡有兩組數字卡，一組是被乘數卡，有1~10共十張數字卡；另一組是乘數卡，有1到10共十張數字卡，老師會分別抽一張出來，如果抽出來的數字相乘得到的積有在你的賓果區出現的，就圈起來。例如老師抽到2和5，你填進賓果區的數字有10，那麼就將10圈起來，沒有10那就不用圈。老師會一直抽好幾次，如果你在賓果區圈的數字橫的、直的或是斜的，只要有連成一條線，就舉手告訴老師，那麼你就是勝利者。 3.遊戲開始，過程中，老師可將抽的過程記錄下來，除了可練習乘法外，稍後可便於和學生確認勝利者賓果區上的數字是否確實出現在剛剛的遊戲中。 4.本遊戲有可能產生兩個以上的勝利者，教師也可以規定兩條線才算勝利者。 活動三：九九神算 1.老師先問問學生，以前剛學加法和減法的時候，有沒						

		有用過手指頭來計算啊？（答案應該是肯定的）現在老師要教大家用手指來算9的乘法。 2.老師背對學生舉起雙手，手掌張開，手心往前，手背面對孩子，請孩子也把雙手舉起來，先做個熱身操，手指動一動，跟著老師做，一邊數數一邊彎手指頭，從最左邊開始。數1彎折第1根手指(左手的小指彎折，其餘伸直)，數2彎折第2根手指（左手的無名指彎折，其餘伸直），依此類推，直到數10彎折第10根手指(右手的小指彎折，其餘伸直)，熱身個兩三次後再正式進入遊戲。 3.遊戲開始，老師問九一是多少啊？(九一是九)老師把左手的小指彎折，問學生，彎掉的手指的右邊有幾根呢？（9根）所以九一是多少啊？（九一是9）接著彎折第2根手指(左手的無名指彎折，其餘伸直)，問學生，彎掉的手指的左邊有幾根呢？（1根）左邊的1根代表10，彎掉的手指的右邊有幾根呢？（8根）右邊的1根代表1，有8根代表8，十位是1、個位是8，所以九二是多少？(九二是18)依此類推，一個個邊折邊問，直到第10根手指頭彎折（右手的小指彎折，其餘伸直），問學生，彎掉的手指的左邊有幾根呢？（9根）所以九乘以十的十位數是多少？（9）彎掉的手指的右邊有幾根呢？（0根）所以個位數是多少（0），所以九乘以十是多少啊？（90）。						

		4.再演練一遍，然後不按著順序跳著玩玩看。 活動四：九九乘法大PK 1.老師先將學生分成兩隊，各派出5位代表（人數可彈性)到前面分別站左右兩列，面對面。 2.告訴學生遊戲規則： （1）每次兩個兩個比賽，輪流出題考對方九九乘法，哪一個人先算錯就出局（回座位)贏的人繼續比賽，對方換下一個，只要贏的人就可以一直留在場上玩，直到算錯出局才會輪那一組的下一個出來比。 （2）一開始先猜拳，猜拳贏的人先出題，兩方都要說「九九乘法表呀！」說完出題的人出一個數讓對方猜，對方若答對就換他出題，變成原來的人答，也就是交換出題且交換回答，一直到有人出局為止。 （3）如果有一隊通通出局了，另一隊就贏了。 3.練習一次，各隊的第1位學生猜拳。 （1）假設A隊猜贏，兩人說「九九乘法表呀！」，老師手比向A隊，A隊出題「五七」，手比向B隊，B隊回答「35」，老師說「答對了」。 （2）兩人說「九九乘法表呀！」老師手比向B隊，換B隊出題「四八」，手比向A隊，A隊答「三十四」，老師說答錯了，男生出局。 （3）B隊的第1位學生仍留在場上，A隊換第2位上場，依此類推。 4.比賽開始，直到有一隊通							

		通出局為止。 5.可以用回合制，視班上人數每一回合2到5人，每一回合勝利的那一隊得1分，最後統計哪一隊得分最高就是最終勝利者。 6.由於學生九九乘法未必每個人都背得很熟，因此回答的速度會有快慢，可限定時間，並於遊戲規則時說明。例如當老師手比向回答的一方，老師會比出手指，3、2、1（原本比3根手指，逐次遞減），當老師手指最後一根彎折之後，那麼時間到了必須馬上作答，沒馬上作答的就是犯規，也算答錯。 活動五：數學魔術 ※大型撲克牌一副，將J、Q、K拿走，留下1~10。 ※老師先在黑板上或做大字報，內容如下： 1.老師會請一位同學抽出一張牌，抽出來後給大家看，不能說出來，別讓老師知道。 2.把抽出來的牌數乘以5。 3.然後加上4。 4.再乘以2。 5.花色若是紅心加1，方塊加2，黑桃加3，梅花加4。 ※遊戲步驟： 1.老師告訴學生這裡有一副1~10的撲克牌，等會老師會請兩位同學分別抽一張出來，然後請你們按照黑板上（海報上）的步驟做簡單的計算，再把計算結果告訴老師，透過大家的眼神，老師就可以穿透你們的大腦，知道剛剛兩位同學抽出來的撲克牌分別是多少。 2.現在我們先演練一遍，請						

		一位學生抽一張牌，例如抽出來是黑桃 3，那麼先做 3×5，得到 15，再加上 4，得到 19(15＋4)，然後再乘以 2 是 38（19＋19)，因為黑桃再加上 3，得到 41，大家就告訴老師最後答案是 41。 3.遊戲開始，請一位學生抽一張牌（假設是梅花 6)，老師背對大家，那位學生把牌給大家看，別說出是什麼牌，紙牌放在學生那兒蓋起來，然後按照步驟請全班同學一步步算（每一步不一定要告訴老師結果)，最後把答案告訴老師（正確為 72，若怕學生算錯，可問大家對不對)，此時老師可摸摸學生的頭，看著他的眼睛（心中暗算 72－8＝64)，然後說，老師感應到了，是梅花 6 對不對(十位數的 6 是牌數，個位數的 4 是花色)。 活動六：比大小做生死鬥 1.老師將事先做好的「原始卡」疊成一疊，「乘法卡」疊成一疊，「加減卡」疊成另外一疊。 2.教師將全班分成2隊（人數要一樣多，若有一隊少，則少的那一隊可以有若干人多玩一次），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比看看哪一組留下的「活口」最多，老師手上有兩種卡，第一種是原始卡，分別有數字2~9；第二種是乘法卡，分別是數字×6、×7、×8、×9、×10；另一種是加減卡，分別有加法計算卡6張，減法計算卡4張。每次各隊派一個人出來，兩個人一組（單人的視為兩個人頭)，							

		每組出來時，第一個學生先從原始卡抽出一個數字卡，然後再從乘法卡抽一張， 求得積（原始卡×乘法卡），最後再從加減卡抽一張，將積和加減卡做計算，將卡片放回去（老師可在黑板做紀錄)，然後請第二個學生一樣抽卡片做一遍，比較兩人的最後結果，數字較大的人可以「活命」，數字較小的就算「陣亡」，兩個兩個出來比，留下最多活口的那一隊就算勝利。 3.說完遊戲規則後先演練一次。 活動七：王子救公主 1.請根據以下的規則，最先獲得5把不同顏色鑰匙的人，就可以救出公主。 2.4 個人一組，一個人當裁判，將怪物卡放到遊戲紙上；另外 3 個人當玩家，猜拳決定角色和玩的順序(也可以3個人一組，一個人當裁判，兩個人當玩家)。 3.輪到的玩家可以抽一張步數卡，依照抽到的步數前進，並可以翻一張怪物卡。4.如果翻到的怪物卡上的數字，和走到的那一格乘法算式的積一樣，就能得到那張怪物卡上的鑰匙，然後記得要把怪物卡蓋回去。 5.如果翻到的怪物卡上的數字， 和走到的那一格乘法算式的積不一樣， 就要把怪物卡蓋回去，並且無法獲得怪物卡上的鑰匙。 6.最後玩家依序抽牌，直到有人得到 5 種不同顏色的鑰匙，遊戲結束。如果鑰匙都被							

		拿光了， 沒有人得到5種不同顏色的鑰匙，就算任務失敗。							
第（15）週－第（16）週	校訂課程 第四類猜一猜	1.教師在黑板上先畫上4條直線，並展示計分表。 2.教師將全班分成4組（或2~3組），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比誰估的比較準，一共要玩4次。黑板上有4條線，現在要請每一組先估估看每一條線大約是幾公尺幾公分長，然後老師再和大家做實際的測量，每組由組長將你們那組估的答案寫在白板上，估的最接近的一組可以得到4分（4組時最高分為4分，3組時最高分為3分，依此類推），第二接近的可以得3分，第三接近的可以得2分，最不接近的得1分。 3.說完遊戲規則後開始玩。例如老師拿出事先畫好的第一條線長2公尺50公分，四組分別估了2公尺60公分、2公尺35公分、2公尺20公分，2公尺80公分，老師先都化為單名數的公分，即260公分、235公分、220公分、280公分。估完後做實測，得到是250公分，因此各組的誤差分別是10公分、15公分、30公分、30公分，那麼第一組得4分、第二組得3分、第三和第四組都得2分。 4.接著繼續進行其他三條線的估測與實測，全部完成後統計分數，分數最高的為勝利的隊伍，可得到獎勵。 5.由於要估得精準並非想像中來得容易，為避免大多數組別每回都估錯而降低了遊戲學習的樂趣，所以才設計依接近程度決定分數的規	數學	n-I-7理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	1. 長度估測、實測與計算。	1. 能做大約幾公尺幾公分的長度估測與實測，公尺與公分的減法計算。 2. 願意參與長度估測、實測活動，表現對長度估測、實測好奇與求知探究之心。	1.能做大約幾公尺幾公分的長度估測與實測。 2.能做公尺與公分的減法計算	1.計分表 2.四條線段	2
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

		則，教師也可以在學生估測之前，提示長度範圍，例如第一條線的長是在230公分到270公分之間，再請學生估測，範圍越大則難度當然越高，可視情況做調整。							
第（17）週－第（18）週	校訂課程 第四類 分 分看	活動一：誰分得最快 1.老師先將全班分組，學生將白色積木或花片及小白板取出。 2.老師告訴學生遊戲規則，等會兒老師會請大家拿出積木（或花片），請你們拿幾個就拿幾個，然後再請你們在小白板上畫幾個大圈圈（在黑板示範），老師說畫幾個就畫幾個，接下來老師會要你們把積木平分到大圈圈裡面，分完的那一組組長要馬上舉手，最快並且正確的那一組得1分。 3.演練一遍，例如老師說請你們拿出10個白色積木，就請你們數10個積木，然後老師請你們在小白板上畫2個大圈圈，你們就畫2個大圈圈，都準備好了之後，老師說：「請把10個積木平分到每個圈圈裡，開始！」那麼大家就開始分，好的舉手。 4.遊戲開始，玩個幾回後統計分數。 註： 為了避免不斷拿不同數量的積木拉長了節奏，故可用同樣的數平分到不同的大圈圈裡，例如 10 個蘋果平分到 2 個或 5 個盤子；又例如 12 個蘋果平分到 2 個、3 個、4 個、6 個盤子裡。當然也可以是圈圈數（盤子數）相同，積木（蘋果數不同），例如 6 個或 9 個蘋果都要平分到 3 個大圈	數學	n-I-4理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。	1.分裝與平分的概念 2.分裝或平分的操作	1. 願意參與各種分分看，表現分裝與平分好奇與求知探究之心，熟悉分裝與平分的概念。 2. 理解乘法的意義，能做分裝或平分的操作。	1.能熟悉分裝與平分的概念。 2.能實際操作分裝或平分。	1.白色積木或花片 2.小白板	2
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

		圈。 活動二：誰最公平一我最公平 1.老師先將全班分組，學生將白色積木或花片及小白板取出。 2.老師告訴學生遊戲規則，等會兒老師會請你們在小白板上畫幾個大圈圈，老師說畫幾個你們就畫幾個，然後老師會請大家拿出積木（或花片），老師要你們在每個大圈圈裡放幾個白色積木，你們就放幾個，你們一定要依照老師講的數量放到每個圈圈裡。都好了之後，會要你們重新分配，讓每個圈圈裡的白色積木（蘋果數量）都一樣，分完的那一組組長要馬上舉手，最快並且正確的那一組得1分。 3.演練一遍，例如老師請你們在白板上畫3個大圈圈，你們就畫3個大圈圈，老師說，第1個大圈圈放3個積木，你們就放3個；老師說，第2個大圈圈放4個積木，你們就放4個；老師說，第3個大圈圈放5個積木，你們就放5個，都準備好了之後，老師說：「誰最公平！」大家要一起回答：「我最公平！」說完之後大家就開始分，好的舉手。 4.遊戲開始，玩個幾回後統計分數。 註： 為了避免不斷的在畫大圈圈，拉長了節奏，故可用同樣數量的大圈圈，只是變化每個圈圈裡的積木數，例如都是 3 個大圈圈，所放的積木數量可以分別是 3、4、5 或 5、7、9 或 2、5、5 或 1、5、6。						

第（19）週－第（20）週	校訂課程 第四類 摸摸樂－跟著感覺闖3關	1.老師告訴全班遊戲規則，首先分成A隊和B隊，今天一共要玩3關，老師要請大家來摸摸看，第1關是：你摸到的東西是不是正三角形。老師這邊有兩種三角形卡片（也可以好幾種），等一下老師會放一張三角形卡片在桌上，然後蓋上紙箱，接著請你們上來摸摸看，再請你告訴老師你摸到的三角形是不是正三角形，如果答對了，那一組就可以得1分。（每關可玩數次） 2.接著再告訴學生，老師這邊也有長方形和正方形卡片，所以第2關是：你摸到的是長方形還是正方形。老師一樣會拿1張卡片放在桌上，然後蓋上紙箱，接著請你們上來摸摸看，再請你告訴老師你摸到的是正方形還是長方形，如果答對了，那一組就可以得1分。（一樣可以玩數次） 3.接著再告訴學生，老師這邊還有長方體和正方體的物品，所以第3關是： 你摸到的是長方體還是正方體。老師一樣會拿1個物品放在桌上，然後蓋上紙箱，接著請你們上來摸摸看，再請你告訴老師你摸到的是正方體還是長方體，如果答對了，那一組就可以得1分。（一樣可以玩數次） 4.遊戲開始，兩隊每回派一人輪流上來摸，玩個幾回後統計分數。 5.也可以摸摸別的有趣物品呵。	數學	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。	1.三角形、正方形與長方形的基本特性。 2.長方體與正方體的基本特性。	1.能根據三角形、正方形與長方形的基本特性，判斷是哪一種圖形。 2.能根據長方體與正方體的基本特性，判斷是哪一種立體形體。 3. 願意參與闖關學習活動，表現對幾何形體好奇與求知探究之心。	1.能認識三角形、正方形、長方形、長方體與正方體，並認識其特徵。	1.三角形、長方形和正方形圖卡 2.紙箱 3.長方體和正方體	2
			生活	3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。					

教材來源	☐選用教科書（　　）　　☑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(　　)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(2)人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症(　　)人、(/人數) **※資賦優異學生：☑無**　☐有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) **※課程調整建議(特教老師填寫)：** 1. 針對兩位疑似學障生建議如下:1.安排較有耐心的同學為同組組員。2.作業量和評量標準調低 5%。3、安排小老師協助。 特教老師簽名：張宏竹 普教老師簽名：高佳蘭、林靜宜