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 口第三类	頁 ☑第四類
學校願景	感恩、借福 創新、多元		景呼應之	根據學生的學習程度,透:發 <mark>創新</mark> 的能力,增強專注		
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的 體驗與實踐處理日常 是-B1 具備「聽、並具為」 華 語文素養,並具理 就 等 報 地 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大 大	生活問題。 、讀、寫、作」的基 有生活所需的基礎數 號知能,能以同理 或受,樂於與人互	課程目標	1. 具備基礎的數學能力, 2. 從數學的 <mark>探索與體驗</mark> 活 邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊 <mark>合作</mark> 的活動,	動中,促進數學的多	多元發展, <mark>培養</mark> 數學

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
	校訂	活動一: 孔融讓你(梨)(數)	數學	n-I-1	1. 101~200	1. 用數字卡結合遊戲, 設	口頭發表	101~200 的百數表	
	課程	1. 教師說明遊戲規則,從 101開始到200(利用百數表		理解一千以內數的	的百數表	計唱數和數字加減的活	1. 能從 100 開始	數字卡	
		的101到200),每次依序畫		位值結構,據以做	2. 加法算式	動,提升學習興趣。	唱數到 200。	猜數海報	
	第四	掉1到4個數字,最後畫到		為四則運算之基	題目卡	2. 透過遊戲活動培養數	2. 能利用 100 到	加法算式題目卡	
	類	200這個數字的人就輸了。 2. 先找一位同學到講臺前,		礎。	3. 減法算式	字感,加強基本計算速度	200數的順序解決數的大小	計分海報	
	數字	和老師一起玩一遍。			題目卡	及心算能力。	比較問題。	減法算式題目卡	
	加減	3. 講完遊戲規則後,和上來	數學	n-I-2		3. 藉由遊戲活動學習策	3. 能做二位數加	原始卡	
	急轉	示範的同學玩一遍給全班同 學看。		理解加法和減法的		略運用,提升學生專注力	二位數的不進位加法。	計算卡	
	彎	4. 將全班分成4組或6組,每		意義,熟練基本加		和反應力。	4. 能做二位數加二位數(或	活命卡	
		次兩組比賽,各派一名上來		減法並能流暢計			二位數加一位數)的進位加	, .	
		玩,採單淘汰制。 5. 如果是分4組,第一次1、		算。			法。		
第		2組比,第二次3、4組比,					5. 能做二位數減一位數的		
(1)		第三次是第一次和第二次的					不退位或退位減法。		
週		赢家比,產生最後冠軍。 6. 如果是分6組,前3次分別		3-I-1願意參與各種			6. 能做二位數減二位數的		7
_		是1、2組,3、4組,5、6組	土石	學習活動,表現好			不退位或退位減法。		
第(7)		比,再以猜拳或抽籤決定赢					7. 能做二位數加減法練習。		
週		的3組中,哪一組是種子 隊,另外贏的2組先比完再		奇與求知探究之					
		和種子隊比,6組要比賽5次		べ。			8. 能認真參與活動。		
		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。							
		10 取役"四级政治小"							
		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							

200之間的數,老師自己也			
寫一個數字(例如老師寫			1
187),也可以是用抽數字			1
的方式。			1
3. 告訴學生遊戲規則,並帶			1
領學生玩一次。請第一排學			1
生出來臺前,排成一列,邊			i
玩邊說遊戲規則:			i
(a)老師口說「通關密碼101			i
到200」,請第一位學生說			i
一個101到200之間的數字,			1
如果剛好說的是老師手中的			
			1
數字,就是猜到密碼(踩到			1
地雷),給予獎勵(或唱歌			
表演作為處罰),例如學生			i
說150,老師答:「不			1
對」。			1
(b)老師一邊說「通關密碼			1
150到200」,一邊在百數表			1
上,將150和200圈起來。請			1
第二位學生說一個150到200			i
之間的數字,例如學生說			i
190,老師就答:「不			i
對」。			i
(c)老師一邊說「通關密碼			i
150到190」,一邊在百數表			i
上,將150和190圈起來			1
(150重複圈,以強調是150			1
到190)。請第三位學生說			1
一個150到190之間的數字,			1
例如學生說180,老師就回			1
答:「不對」。			i
(d)老師一邊說「通關密碼			i
180到190」,一邊在百數表			i
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			

關或處罰。 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,並將精數海報張 賜於黑板上(或用電子檔投 影)。 2. 老師先告知大家: 今天老師要變魔術(數)给大家 看,只要同學從老師手中抽 一張數字卡,老師就知道同學抽 的是哪張卡片。	
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。	
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(數從老師手中抽 一張數字卡,老師問大家獎 個問題,老師就知道同學抽 的是哪張卡片。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
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。	
個問題,老師就知道同學抽 的是哪張卡片。	
的是哪張卡片。	
0 4 4- 14 1 15 15 16	
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	
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	
5. 從表1開始問,每個表都	
要問。破解的祕方是:學生	
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. 换老師抽牌,不必洗牌,			
放於一旁,請學生猜,老師			
説「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,			
赢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. 也可是猜拳赢的人抽卡			
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			
	$-1-64$; $\pm 1+64=65$, 90			
	-65=25);又例如,學生			
	抽到的是56,那麽學生會在			
	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。			
1	7. 换老師抽牌,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,					
	赢的雨隊再進行總決賽,別					
	忘記給大家愛的鼓勵,每個					
	人表現都很棒。					
	6. 也可是猜拳赢的人抽卡					
	片,由輸的人選擇大小。					
L	71 100 may	 	1	1	l	ш

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,第一隊的前雨				
位學生先上來,第一個學生				
抽到原始卡中的數字卡50,				

		然24年10年10年10年10年110年110年110年11日11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日							
第 (8) 週 - 第(11) 週	校課第類量度	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),的游針是要比誰估的比 較準,的遊戲是要比誰估的比 較準,會拿一個東西出來, 表 表 , 表 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	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 度 30公物件 2.學生 支 長 刻 尺 板 刻 度	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。	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。	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	生活	3-I-1願意參與各種	身長緞帶	3. 藉由遊戲活動學習策	5. 長度記錄單
們那組估的答案,如果剛好		學習活動,表現好	毎 組 各	略運用,提升學生專注力	
猜中的可以得到3分,多1公					
分或少1公分的可以得到2		奇與求知探究之	1~2條	和反應力。	
分,其他得1分。		<i>™</i> 。	4. 簡報PPT		
3. 說完遊戲規則後,先演練			5. 長度記錄		
一次。例如,老師拿出事先					
準備好的16.8公分鉛筆一			單		
枝,老師請大家估估看這枝	生活	7-I-4能為共同的目			
鉛筆大約是幾公分長,第		標訂定規則或方			
1~4組估的長度分別是16公					
分、17公分、18公分、15公		法,一起工作並完			
分。估完之後,發給每組做 審測,继後以在答安,在本		成任務。			
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。					
مند کالا به سال سال سال کالا					
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					
一					
 里 的 似 市 '	L				

		2. 名字							
第(12)	校訂	活動一:數字一家親: 1.【引起動機】	數學	r-I-2	1. 十十乘法	1. 用數字卡結合遊戲, 設		1. 乘法算式卡	
週	課程	生活中有許多東西常常幾個		認識加法和乘法的	2. 加法和	計十十乘法的活動,提升	1. 能認識加法和乘法的	2. 井字卡	
-	第四	一起出現,有些東西常常2		運算規律。	乘法的運	學習興趣。	運算規律。	3. 計分海報	6
第	類	個一起出現,像是襪子,有 些東西常常5 個一起出現,			算規律	2. 透過遊戲活動熟練十	2. 能熟練十十乘法。	4. 數字卡	
(17)	++	像是手指頭等等,小朋				十乘法,加強基本計算速	3. 能認真參與活動。	5. 賓果卡	
週	乘法	友,請你動動腦想想看,你				度及心算能力。		6. 紀錄單	

練功	還可以想到有哪些東西是幾	數學	n-I-4	3. 藉由遊戲活動學習策	
坊	個一起出現的呢?(老師在		理解乘法的意義,	略運用,提升學生專注力	
	說明時,可以引導小朋友從				
	生活週遭的物品、動物、植		熟練十十乘法。	和反應力。	
	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	生活	3-I-1願意參與各種		
	都已瞭解整個活動進行的方		學習活動,表現好		
	式,再開始展開小組討論,				
	大約給學生10~15 分鐘進行		奇與求知探究之		
	討論(時間長短視學生討論		13° °		
	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		7-I-4能為共同的目		
	果,並且將記錄單用磁鐵貼		標訂定規則或方		
	在黑板上。				
	4、最後,老師歸納並統整		法,一起工作並完		
	各組的討論結果,但是,並		成任務。		
	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				

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,		

最先以横、直、斜連成一線			
則為勝者。」			i
3. 遊戲共五回合,每一回合			ı
兩隊各派一組比賽,兩隊第			ı
一組學生先出來排成兩排,			ı
排頭學生為遊戲者。			ı
4. 老師告訴學生遊戲流程並			
演練一遍:例如,老師說			ı
「九九乘法誰最行呀!」,			ı
學生一起回答「九九乘法我			ı
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			1
(○或×),若答錯則換另			.
一隊答題。本題結束後兩名			1
學生移至排尾,換下兩位學			ı
生(各組或各隊的下一位)			.
搶答。			1
5. 遊戲正式開始,共五回			1
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			ı
隊,可得3分,平手兩隊各			ı
得2分,敗隊得1分,在計分			ı
表上填入得分後,進入下一			ı
回合的遊戲。			ı
6. 五個回合後,總分最高隊			ı
勝利,老師可進行獎勵。			
<u> </u>			.
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			ı
合後邊玩遊戲邊說明:遊戲			<u>. </u>

時,每組輪流派 1 人到講台			
前準備拍數字卡。			1
4. 請小朋友將乘法表從			1
2× 1=2 開始唸出算式,每唸			1
1 個算式老師就翻出 1 張			1
數字卡放到黑板,如果翻出			1
的數字卡數字乘法算式積數			1
的個位數時,所有的人就要			1
立刻朝翻出的數字卡拍下			1
去;最快的人(手在最下面的			
人)就可以把數字卡收到該			1
組,如果有人「誤拍」,就要			1
從誤拍組別收回 1 張數字			
+ .			
5. 被乘數 2 的乘法唸完時,			1
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			1
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			1
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			1
畫掉一個。			
2. 示範並說明賓果遊戲玩			1
法:老師這裡有兩組數字卡			1
(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			1
是乘數卡,有1到10,共十			
張數字			
卡。老師會分別抽一張出			1
來,如果抽出來的數字相乘			<u> </u>

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			
果大赢家就會出現,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. 分别先將數字卡與乘			
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乘法卡加雨張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。							
課程 第四 類	類比比	活.在水到水每2.截鐘裝用桶始水一一師最3.老倒生,放了的給。遊分中要水開倒下,老水里開頭。與點看,然為與此一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個一個	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 看 3. 時 期 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。	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。	1. 水桶 2. 量杯 3. 圖卡 4. 比大比小卡 5. 時鐘	4
		比較的方比 一方 大去 一方 大去 一方 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名 一名	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				
77 TO TO TO THE TOTAL			1	

	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	回無 融入資訊科技教學內容							
技教學內容	□有 融入資訊科技教學內容 ⇒	‡ ()	節(以連結資訊科技議	(題為主)				
权权字内各	※身心障礙類學生: □無 ☑右	5_知此陪成	3()人、與羽陪邸()	人、桂丝陪邸() 人、白悶症() 人、(/)	惠4		
	※				_	<u> </u>		
11-11-E-15-04	※課程調整建議(特教老師填寫		八双王/八数 邓 双	日紀貝度度六二	<u>/\/_</u>			
特教需求學	· △ 本在明正定戰(刊 秋花叶英高	<i>, </i>						
生課程調整	1. 針對兩位疑似學障生建議:	₩ 下·1 5	2.排懿右耐心的同义	3. 各 同 细 细 昌	。9 佐娄昌和延昌堙淮	细作 5%。Q、定排小女好	5 1	
	当时附征从似于评土廷硪	X" [.1.3	× 3/1 + X /月 17 / 10 17 17	一河四紅紅貝	4. 17 未里加可里标干	啊似切10、艾尔介名叫	י נענו ויווי	
			4 去:	教老師簽名: 引	安佑			
			·		《本刊 高佳蘭、林靜宜			
	1			日权七叶双石。	四正渊 小肝且			

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	· 數學	:奠基	符合校訂 課程類型	□□第一類 □第二類 □第二類 □第四類					
學校願景	,	3、 <u>關懷</u> 心; 5、書香情。	與學校願 景呼應之 説明	一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,					
總綱核心素養	體驗與實踐處理日常 E-B1 具備「聽、說 本語文素養,並具 理、肢體及藝術等符 心應用在 生活與人際溝通。	、讀、寫、作」的基 有生活所需的基礎數 序號知能,能以同理 或受,樂於與人 <u>互</u>	課程	1. 具備基礎的數學能力, 2. 從數學的 <mark>探索</mark> 與體驗活 邏輯與推理的能力。 3. 透過團隊合作的活動,	動中,促進數學的	多元發展, 培養 數學			

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
	校訂	活動一:多一點,少一點	數學	n-I-1理解一千以內	1.1000 以內	1. 理解一千以內數的位	1. 能比較 1000 以內的數的	1. 紙鈔、硬幣	
	課程	(我猜、我猜、我猜猜) 1. 老師將紙鈔一張張放入包		數的位值結構,據	的數	值結構,能 <mark>認識</mark> 錢幣與	大小。	2. 白紙	
		包裡,然後抓一把硬幣於手		以做為四則運算之	2. 數的大小	1000 以內的數的大小比		3. 數字卡	
	第四	掌,手掌張開微微傾斜給學 生看,然後偷偷數好多少錢		基礎。	比較	較。	2. 能做三位數的加法和減	4. 白板	
	類	之後,將錢幣一個個放入包		n-I-2 <mark>理解</mark> 加法和減	3. 三位數的	2. 理解加法和减法的意	法計算。		
	數數	包裡。 2. 告知大家遊戲規則,剛才		法的意義,熟練基	加法計算	人 義,能 <mark>熟練</mark> 三位數的加法			
	樂	老師放入包包裡的錢,猜猜		本加減法並能流暢	4. 三位數的	和減法計算。			
		看有多少錢呢?老師會提示 大家所猜的數要多一些還是		計算。	減法計算	3. 願意參與各種數數樂			
		少一些,例如錢包裡有 345				學習活動,表現好奇與			
		元,1 號同學猜 380 元,老師就會說少一點,換 2 號同學				求知探究一千以內數之			
第		猜 325 元,老師就會說多一				₩ .			
(1)		點。 3. 講完遊戲規則後,同學舉	生活	3-I-1願意參與各種	-				
週		手搶答。		學習活動,表現好					
_		4. 遊戲開始,當答對之後,將錢幣拿出來數一遍給大家		奇與求知探究之					5
第		看,重複玩幾回。		心。					
(5)		活動二:通關主在白紅河 (1)							

(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			1
會老?(會)植物到最後會不			1
會死?(會)房子會不會舊?			1
(會)許多東西都會變,很難			1
有永久不變的對不對?(對)			.
現在老師要表演一樣好玩的			1
數學魔術,它是永9 不變的			.
呵!			1
2. 老師拿出數字卡,告訴學			1
生,這裡有1~9的數字卡各一			1
張,現在老師請兩個同學分			1
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			
数和個位數交換,變成了第2			
			1
			.
差(大減小),再將差的兩個			1
數相加,神奇的事就會發生			.
可。			.
3. 表演開始,先請一位學生			1
抽一個數(假設抽出來的是			1
5),再請另一位學生抽一個			.
數(假設抽出來的是8),所			1
以得到了第1個數是58,第2			.
個數是85,求兩數的差,85—			ı
58=27 , 2+7=9 .			ı
4. 接著表演,將發現都是9,			ı
很神奇吧。			ı
備註:只要個位數和十位數			1
不重複,最後結果一定是9。			1
5. 老師告訴學生:如果抽3張			ı
變成三位數,會不會也是最			1
後會變成9啊?我們來試試			ı
看。			1
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			.

		不樣與 無 無 無 無 無 無 無 無 無 無 無 無 無							
第6週一第14週	校课第频乘遊訂程四频法戲	下活. 高 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	數學 生活	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。 3-I-1願意參與各種 學習活動,表現好 奇與求知探究之 心。	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	9

分,平于阳原各综合,致此保 何少,在许少是上班人员分 後,逐入下一四合的建筑。 5。五侧田合生,他分或高深 勝利,老师可连行类励。 源畅二,法库有果睡暖 1. 老师老师军等有量不是 医的即称于上沿 都随至生在有果 医的即称转子上,都随至生在有果 医的即称转子上,都随至城内, 提供一侧。 2. 未配进程有的数量生在有果 一般是被衰衰下,与一组是被衰 十一,有1到100共 十一张数字本,一组是被衰 十一,一组是被衰 十一,一组是被衰衰,约十一,一组是被衰衰,对一,一组是被衰 下,有1到100共一,不是非故 下,有1到100年的,是非故 下,有1到100年的,是非故 下,有1时100年的,对这一个。 2. 化的重要 不是的现象。 2. 化的重要 不是的现象。 2. 化的重要 不是的现象。 3. 化的一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个				
行到分 在引分表 1期人将分後,他人不可由的的遊戲。 5. 五個回合後,接分歲高深 勝利,老師可坐行寶勵。 ※數三:乘其重建數 1. 查詢光祥寶東中大海 朝迎明。解毒從學在香葉果 區的問題令子。 新選一個畫 2. 不能通过與明實果遊戲玩人 達然區的數字。 都選一個畫 2. 不能通过與明實果遊戲玩人 注意經過數數十 新1-10與 十字張於十二十一一與是被乘數十一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	分,平手兩隊各得9分, 財隊			
接 生人下一回合的地震。 5. 五個回今號,總分是高隊 勝利,老師可進行獎勵。 漢獎生業與實題號 1. 老的臺灣廣東上發始發放 因為中域。海由企學在有景 區的認為學生,每是一個實 對學一個。 2. 不急並說明實案 禮數或 一個。 2. 不急並說明實案 禮數或 一個。 2. 不急並說明實案 禮數或 一個。 3. 不急並說明實案 禮數或 一個。 4. 不過或是數本,有一個其數本 中,有19月以上升張數學中, 老師會分別數學和表別的的數學和一個, 不完就將目開起來,如 案出出來的數數學不同或是對 有一個。那是就將目開起來,沒有 10 那是就將目開起來,沒有 10 那是就將目開起來,沒有 10 那是就將目開起來,沒有 10 那是就將自開起來,沒有 10 那是就將目開起來,沒有 10 那是就將自開也來,沒有 10 那是就將日開起來,沒有 10 那是就將日開起來,沒有 10 那是就將日開起來,沒有 10 那是就將日開起,沒 有 10 那是就將日開起,沒 有 10 那是就將日開起,沒 有 10 那是就將日開起,沒 一面 10 就是 一面 10 证 一面 10 证 一面 10				
5. 五侧回合後、約分最高限 誘利、主動系術質果不動物每位 同學一張、取出實果一大漢 模型面的數字、每近一個畫 2. 不適並兒明 富果並發现 於一個。 2. 不適並兒明 富果並發现 於一個。 2. 不適並兒明 富果並發现 (中) 一個是最大 一個是最大。十一個是最大 一個是最大。十一個是最大 一個是最大。一個是最大 一個是最大。一個是最大 一個。 表面上外的實際是一個 表面上外的 表面上外的 表面上外的 表面是 一個的數字是自想的 表面是 一個的數字是自想的 表面是 一個的數字是自 一個的數字是 一個的 一個的數字是 一個的 一個的 一個的 一個的 一個的 一個的 一個的 一個的				
游形。果然實業超微 1. 查称表情景平像站每位 同學一系、取出實業平長跨極位 同學一系、取出實業平長跨極 能例9個格子上、都隨意讓人 達勢區的數字,每週一個這 2. 示範遊迎明實業遊戲玩 法: 老師這裡的方面數聚中卡, 一個是被乘數子,一個是乘數 卡。有1到10共升張數字示。 老師會分別的數字相談的的 發揮在你的 自動聚子相的 提問起來。例對老師和到2和 5. 你讓遊說問[四起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就將[10]起來。沒有 110 "那魔就說是略 例如老師就是略 4. 查例表的 建學 手舍所書解 3. 遊戲的心。這解。建學 手舍所書解 3. 遊戲的心。過程中、老師可 那待的過程中、老師可 那待的過程中、老師可 那待你的過程中,老師可 那待你的過程中,我們 3. 遊戲的過程中,我們 4. 本遊客看 2. 遊戲的一個是 有 4. 本遊客看 6. 如此即 成是 有 6. 如此即 成是 在 6. 如此				
逐動三:乘法囊果进数 1. 老師先將軍東卡檢給每位 河學一來,取出實果卡大海 張風明明格子上。都經立端入 選號區的經格子上。都經立端 2. 不範述程有兩組數率下, 一個是被數率下,有1-1055 十張數字十。另一個是乘數 下,有15110多十億數字下, 老師合分別軸一張出來, 舉軸出來的學和無理的的 就獨起來。例如老師執到2和 5. 你據或職果區的數次有 10 那起來解的10個起來,沒 超時被決、如果然在學的之時執2 一直 抽好酸火,如果然在學 的。以每有達成一份數之就 手告訴老師,那麼份就是勝 別者。 3. 遊戲問為一遊數中,老師可 將和的過數公就下來,除了 可樂整本據20時利者第三 例。 3. 遊戲問為一遊數中,老師可 將和的過數公就下來,除了 可樂整本據20時利者第三 上的勝利者。 3. 遊戲的一遊數中,老師可 於如學生產。 4. 本極後有可能是一面 的以發表可述成一分數之 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個 一個				
1. 老師先將實票子發給每位 同學一張,张由實票子大海 選號區的的結合上。都隨意展 選號區的一個 第一個 2. 不範述程有向服教字卡, 一個是被康子,有1-10兵 十張數字十5 另一個是康數 卡,有1到的抽一张出來,如 果抽出來的實票區出現的 就屬起來。物如整鄉和22和 5. 你無其實票區的數字方 10 那處來,如此數鄉到2和 5. 你你其進實票區的數字方 10 那處來,或自成或是科 的,只看有過成一條徵,或自成或是科 的,只看有過成一條徵,就 手為訴述表別 利者必 3. 遊戲問題之就,與 4. 在職數的一邊經中 5. 你你其他實票區 10 數學 4. 本語數子 4. 本語數子 5. 你你其他可 5. 你你其他實票區 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 10 數數學 10 可 10 數數學 10 數學 10 數學 10 數數學 10 數數學 10 數學 10 數數學 10 數數 10 數數學 10 數數 10 數 10 數 10 10 10 10 10 10 10 10	勝利,老師可進行奨勵。			
1. 老師先將實票子發給每位 同學一張,张由實票子大海 選號區的的結合上。都隨意展 選號區的一個 第一個 2. 不範述程有向服教字卡, 一個是被康子,有1-10兵 十張數字十5 另一個是康數 卡,有1到的抽一张出來,如 果抽出來的實票區出現的 就屬起來。物如整鄉和22和 5. 你無其實票區的數字方 10 那處來,如此數鄉到2和 5. 你你其進實票區的數字方 10 那處來,或自成或是科 的,只看有過成一條徵,或自成或是科 的,只看有過成一條徵,就 手為訴述表別 利者必 3. 遊戲問題之就,與 4. 在職數的一邊經中 5. 你你其他實票區 10 數學 4. 本語數子 4. 本語數子 5. 你你其他可 5. 你你其他實票區 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 4. 本語數子 5. 你你其他實票 10 數數學 10 數數學 10 可 10 數數學 10 數學 10 數學 10 數數學 10 數數學 10 數學 10 數數學 10 數數 10 數數學 10 數數 10 數 10 數 10 10 10 10 10 10 10 10				
同學一樣,取出醫果卡大海 報說明。黃幹位學生在蜜果 區的別物格子上、都遊逸數人 選挑區的數字。每選一個實 沒一個。 2. 示範達被有方面數於卡, 一組是被乘數卡,有1~10以共一、數字卡, 一組是被乘數卡,另一級是較 卡,有1到10以十張數字卡, 老鄉會分別數二程出來得到的 積有在你的實際區出現的。 說關越來,但如老師和別2和 5. 你與生資料10閱之來,沒有 110 斯設在用10圈之來,沒有 110 斯設在別图。老師會一直 抽好發次子檢的、宣的或是斜 的,只要對這一條線、就學 手告訴老師,那麼你就是勝 利者。 3. 遊戲問題之來,除 有 有 數理數學 一樣,就學 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣 一樣				
超級國。結審在學生在資果 區的9個結子上、都應意填入 選號區的數字。每選一個畫 接一個。 2. 示意師這雖有兩級數字下,一切 一個是被數字下,一個是來數十一個是歌子下, 一個是被數字下,如是來數 十一個,就學與一個數字下,如果 果抽出是來。例如他的一個數字不 可的,你與說解10團的數字有 10,那麼說解10團的數字有 10,那麼說解10團的數字有 10,那麼就不用個果你在或是終 有一個的。是解音與是 對子告訴老師,那麼你就是 手告訴老師,那麼就是 手告訴老師,那麼就是 所 利者。 3.遊戲問始,遊程中、老師可 將抽的過程記錄下來,除除了 可來醫或於所有徵果區 的數學是外 一卷 的可 明確 對於 一卷 一卷 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	1. 老師先將賓果卡發給每位			
區的別個格子上、都随意填入 護院區的數字,每選一個畫 在一個。 2. 示 截 並 明 剪 果 遊 戲 玩 法: 老師這裡有兩血雖年十一 一 無是 被 東 對 十 所 對 上 所 對 子 有 上 10 與 十 京 有 分 別 納 一 張 財 歌 夫 和 果 提 抽 出 來 的 畫 平 報 里 和 可 果 基 出 出 來 的 畫 平 和 可	同學一張,取出賓果卡大海			
選號區的數字·每選一個重 2. 禾範並說明資果遊戲玩 法:老師這種有兩數字卡, 一個是被數卡,有1-10長十 卡,有1-310長十聚數字卡, 老師會分別如一张出來,如 果抽出來的例如老師拍到2和 5,你填這果區的數字有 10,那麼就將10圈也來,沒有 10,那麼就將10圈也來,沒有 10,那是就將10圈也來,沒有 10,那是就將10圈也來,沒有 10,那是就將10圈也來,沒有 10,那是就將10圈也來,沒有 10,那是就將10圈也來,沒有 10,如是不自己,如果你在資果區 國問於至於被心,如果你在資果區 國問於至於被心,如果你在資果區 國問於至於之一。 3. 遊戲開始,過程中,老師可 將抽的過程也緣下來,除了 可隸習養法外,稍後可使於 和學生確認解析資果區上 的數字是否實出現是個剛明 的现象中。 4. 本遊戲有可能產生兩個以 上的解刊者,對如也可以規 定面條絕才算解刊者。 活動二:九九种算 1. 老師先問問學生,以前剛	報說明。請每位學生在賓果			
學一個。 2. 示範並說明實果遊戲玩法: 老師這麼有兩難數字卡,一個是被乘數卡,有1~10共 中張數字卡;另一個是乘數 卡,有1到10共一張數字卡, 老師會分別抽一張出來,如 果抽出來的數字相應出現的, 說閱趣來。例如老師執到2和 5. 你填建實果區的數字有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那最大用圖。老師會一直 抽好機次,如果你在廣果區 國問的數學被的、直的是好 的,只要有速成一個線。就雖 手告訴老師,那麼你就是勝 利者。 3. 遊戲開始,過程中,老師可 解抽的過程記錄下來,除除了 可練習乘法外,稍後可便於 和學生或認勝利者實來這上 的數字是否確實出現在剛剛 的遊戲中。 4. 本遊戲或有可能產生兩個以 上的勝利者,教師也可以規 定面條據才算勝利者。 發動三:九九神聲 1. 老師先問問學生,以前剛	區的9個格子上,都隨意填入			
學一個。 2. 示範並說明實果遊戲玩法: 老師這麼有兩難數字卡,一個是被乘數卡,有1~10共 中張數字卡;另一個是乘數 卡,有1到10共一張數字卡, 老師會分別抽一張出來,如 果抽出來的數字相應出現的, 說閱趣來。例如老師執到2和 5. 你填建實果區的數字有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那原就那10圈起來。沒有 10 那最大用圖。老師會一直 抽好機次,如果你在廣果區 國問的數學被的、直的是好 的,只要有速成一個線。就雖 手告訴老師,那麼你就是勝 利者。 3. 遊戲開始,過程中,老師可 解抽的過程記錄下來,除除了 可練習乘法外,稍後可便於 和學生或認勝利者實來這上 的數字是否確實出現在剛剛 的遊戲中。 4. 本遊戲或有可能產生兩個以 上的勝利者,教師也可以規 定面條據才算勝利者。 發動三:九九神聲 1. 老師先問問學生,以前剛	選號區的數字,每選一個書			
2. 示範並與明實果遊戲玩法: 在師這裡有兩姐數字卡,一班是被乘數卡,有1~10块十一樣數字卡; 另一個是乘數卡,有1~10块十一樣數字卡,老師會分別抽一樣出來,如果拍出來的數單壓出現的,就因起來。例如老師拍別和 5、你填進實果區的數字有 10 那麼就將10個起來,沒有 10 那就不開圈。來沒有 10 那就不開圈。在鄉庭是自國的數字檢的。這的或是針的,买要有達成一條線,就舉 千一音亦老師,那麼條線,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,除了可來整性應服利者實歷上的數數字是否確實出現在剛剛的遊程影勝利者原歷上的數數字是否確實出現在剛剛的遊戲的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。 3. 地數別看,數極也可以規定 「新羅爾」,				
法:老師這艘有兩組數字卡, 一組是被乘數卡,有1-10其 十張數字卡;另一個是乘數 卡,有1到11其共聚數字卡, 老師會分別抽一張出蒙人如 果抽出來的數字相乘得到的 積有在你的貧單區出現的, 就園起來,沒有 10,那麼也過數字有 10,那麼地值實歷的數字有 10那就不用圖 果鉛的會一直 抽好幾次,如果你在貧農學的。直的處是斜 的,只要有達成一條線,就變 平告訴告的,那麼你就是勝 利者。 3. 遊戲開始,過程中,老師可 辨抽的過程記錄下來,除除了 可練習乘法外,稍後可健於 和學生你認解利者前要應上 的數字是否確實出現在與剛 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。 透動三:九九神算 1. 老師先問則學生,以前剛	The state of the s			
一組是被棄數卡,有 ~ 10 其 卡,有 1到 10 其 千聚數字卡, 老師會分別 抽一聚出來,如 果抽出來的數字相來。例如老師抽到 2和 5,你據達會 果區的數字有 10,那麼就解 10 國起來,沒有 10,那麼就解 10 國起來,沒有 10,那麼就解 10 國起來,沒有 10,那麼就解 10 國起來,沒有 10,那麼就解 10 國之來,沒有 10,那麼就就是 時的,只要有達成一條線,就舉 手告訴老師,那歷你就是勝 利者。 3. 遊戲開始,逃程中,老師可 將抽的過程記錄 千乘 ,除了 可樂習乘法外,稍後可便於 和學生。不確實出現在剛剛 的遊戲歌不像,稍後可是 的整數字是否確實出現在剛剛 的遊戲或有可能產生兩個以 上的勝利者,教師也可以規 定兩係線才算勝利者。 活動三:九九神彈 1. 老師先問問學生,以前剛				
十張數字卡;另一個是乘數 卡,有1到10共升張數字卡, 果抽出來的數字相乘得到的 積有在你的實果區出現的, 就圈起來。例如老師抽到22和 5,你填進實果區的數字有 10 那麼就將10圈起來。沒有 10 那麼就將10圈起來。沒有 10 那就不用圈。老師會果區 圈的數字接的、直的或之說舉 手告訴老師,那麼你就是勝 利者。 3. 遊戲開始,過程中,老師可 勝抽的過程記錄下來,除了 可未發之外,稍後果區上 的數字是否確當出現在剛剛 的遊戲中。 4. 本遊戲有可能產生兩個以 上的勝利者,蘇師也可以規 定兩條線才算勝利者。 活動三:九九神彈 1. 老師先問問學生,以前剛				
卡,有1到10块干燥數字卡,老師會分別抽一張出來,如果抽出來的數字程品程與的,就國起來。例如老師軸到2和5,你與達寶果區的數字有10,那麼就將10閱此來。沒有10那就將10閱此來。沒有10那就將10閱此來。沒有10那就所用圖。老師會一直抽好幾次,如果你在當果區圈的數字凝的。只要有達成一條數表際手告訴老師,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,除了可能習乘法外,稍後可使於和學生確認勝利者實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,對師也可以規定兩條線才算勝利者。 活動三:九九神算				
老師會分別抽一張出來,如果抽出來的數字相乘得到的 積有在你的實果區出現的, 就圖起來。例如老師抽到2和 5,你填進資果區的數字有 110 那就不用圖。老師會一直 抽好幾次,如產的或是斜 的,只要有達成一條線,就舉 手告訴老師,那麼你就是勝 利者。 3.遊戲開給,過程中,老師可 將抽的證程記錄下來,除了 可練習乘法除,看後累區上 的數字是否確實點與者實果區上 的數字是否確實出現在剛剛 的遊數中。 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。 活動三:九九种算 1.老師先問問學生,以前剛				
果抽出來的數字相乘得到的 積有在你的資果區出現的, 就風趣來。例如老師抽到2和 5,你填進資果區的數字有 10,那麼就將10圈起來、沒有 10,那麼就將10圈起來、沒有 10,那麼就將10圈起來、沒有 10,只要有達成一條線、就舉 手告訴老師。那優你就是勝 利者。 3.遊戲開始,過程中,老師可 將抽的過程已嫁下來,除了 可練習乘法外,稍後可便於 和學生確認勝利者資果區上 的數數人不可能產生兩個以 上的勝利者,教師可以規 定兩條線才算勝利者。 活動三:九九神算 1.老師先問問學生,以前則				
積有在你的資果區出現的, 就圖起來。例如老師抽到2和 5, 你填進資果區 數次有 10,那麼就將10圈起來,沒有 10那就不用圖。老在會一區 個的數字橫的、直接 的,只要有達成一條線,就聚 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,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 的遊戲於中。 4. 本遊戲有可能產生可以規 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				
就圈起來。例如老師抽到2和5,你項其區的數字有10,那就不用圖。老師會果區的數字有10那就不用圖。老師會果區圖的數字橫的、直的或是斜的,只要有達成一條線、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實果區上的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				
5,你填進實果區的數字有 10,那麼就將10圈起來,沒有 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,如果你在實果區 圈的數字橫的、直的或是斜的,只要有達成一條線,就聚 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,稍後軍區上 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				
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,如果你在實果區 圈的數字橫的、直的或是解 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 可練習來法外,稍看實果區上 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。 活動三:九九种算 1. 老師先問問學生,以前剛				
10那就不用圈。老師會一直 抽好幾次,如果你在實果區 圈的數字橫的、直的或,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 可錄習乘法外,稍後可便於 和學生確認勝利者實果區上 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,數師也可以規 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				
抽好幾次,如果你在賓果區 圖的數字橫的、直的或是斜 的,只要有達成一條線、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 的數空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				
图的數字橫的、直的或是斜的,只要有達成一條線,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 和學生確認勝利者實果區上 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				
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,你了 可練習乘法外,稍後可便於 和學生確認勝利者資果區上 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				
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實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	圈的數字橫的、直的或是斜			
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實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	的,只要有連成一條線,就舉			
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實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	手告訴老師,那麼你就是勝			
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	利者。			
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	3. 遊戲開始,過程中,老師可			
可練習乘法外,稍後可便於 和學生確認勝利者實果區上 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	· ·			
和學生確認勝利者實果區上 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				
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				
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				
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	7 7			
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				
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				
活動三: 九九神算 1. 老師先問問學生,以前剛				
1. 老師先問問學生,以前剛	人 内 附 係 外 月 份 们 有 °			
1. 老師先問問學生,以前剛	丁子,一·1.1. 法			
	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			1
老師要教大家用手指來算9			1
的乘法。			1
2. 老師背對學生舉起雙手,			1
手掌張開,手心往前,手背面			1
對孩子,請孩子也把雙手舉一			1
起來,先做個熱身操,手指動			1
一動,跟著老師做,一邊數數			1
一邊彎手指頭,從最左邊開			1
始。數1彎折第1根手指(左手			1
的小指彎折,其餘伸直),數			1
2彎折第2根手指(左手的無			1
名指彎折,其餘伸直),依此			1
類推,直到數10彎折第10根			1
			1
手指(右手的小指彎折,其餘			1
伸直),熱身個兩三次後再正			1
式進入遊戲。			1
3. 遊戲開始,老師問九一是			1
多少啊?(九一是九)老師把			1
左手的小指彎折,問學生,彎			1
掉的手指的右邊有幾根呢?			1
(9根)所以九一是多少啊?			1
(九一是9)接著彎折第2根			1
手指(左手的無名指彎折,其			1
餘伸直),問學生,彎掉的手			1
指的左邊有幾根呢?(1根)			1
左邊的1根代表10,彎掉的手			1
指的右邊有幾根呢?(8根)			1
右邊的1根代表1,有8根代表			1
8,十位是1、個位是8,所以			1
九二是多少?(九二是18)依			1
此類推,一個個邊折邊問,直			1
到第10根手指頭彎折(右手			1
的小指彎折,其餘伸直),問			1
學生,彎掉的手指的左邊有			1
幾根呢?(9根)所以九乘以			i 1
十的十位數是多少?(9)彎			ı 1
掉的手指的右邊有幾根呢?			1
(0根)所以個位數是多少			i
(0),所以九乘以十是多少			i
啊?(90)。			

4. 再演練一遍,然後不按著				
順序跳著玩玩看。				
/ 例 / J めに有 みじみじ相				
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)到前面分别站左右雨列,				
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				
 	I	<u>I</u>	1	<u> </u>

通出局為止。			$\overline{}$
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			
牌分别是多少。			
2. 現在我們先演練一遍,請			

一位學生抽一張牌,例如抽	1			
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				
L 5, 付到 41, 人家航台 新宅				
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、				
x7、x8、x9、x10;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,			1
然後再從乘法卡抽一張, 求			1
得積(原始卡×乘法卡),最			1
後再從加減卡抽一張,將積			1
和加減卡做計算,將卡片放			1
回去 (老師可在黑板做紀)			1
銀),然後請第二個學生一樣			1
			1
抽卡片做一遍,比較兩人的			1
最後結果,數字較大的人可			1
以「活命」,數字較小的就算			1
「陣亡」,兩個兩個出來比,			1
留下最多活口的那一隊就算			1
勝利。			1
3. 說完遊戲規則後先演練一			
次。			
活動七:王子救公主			1
1. 請根據以下的規則,最先			1
獲得5把不同顏色鑰匙的人,			1
就可以救出公主。			1
2.4 個人一組,一個人當裁			1
判,將怪物卡放到遊戲紙上;			1
另外 3 個人當玩家,猜拳決			1
定角色和玩的順序(也可以3			1
個人一組,一個人當裁判,兩			1
個人當玩家)。			1
3. 輪到的玩家可以抽一張步			1
數卡,依照抽到的步數前進,			1
並可以翻一張怪物卡。4. 如			1
果翻到的怪物卡上的數字,			1
和走到的那一格乘法算式的			1
積一樣,就能得到那張怪物			1
卡上的鑰匙,然後記得要把			1
怪物卡蓋回去。			1
5. 如果翻到的怪物卡上的數			1
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。			1
6. 最後玩家依序抽牌,直到			1
有人得到 5 種不同顏色的鑰			1
匙,遊戲結束。如果鑰匙都被			

第 15 週 - 第 16 週	校課第猜猜	拿同敗 1.直 2.~今較有估尺大組在組分分可得 3.例一分尺尺名公完分 10公二得 4.的统到 5 任務 4 (則的板組幾再組案的最為近可分玩的四 2.2 2.今較有估尺大組在組分分可得 3.例一分尺尺名公完分 10公二得 4.的统到 7.	數學 生活	n-I-7理解長度及其 常用單位,並做實 測、估測與計算。 3-I-1願意參與各種 學習活動,表現好 奇與求知探究之 心。	1. 長度估與計算。	1.	能做的人人。人人,就是一个人,就是一个人,就是一个人,就是一个人,就是一个人,就是一个人,我们就是我们就是一个人,我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是我们就是	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
		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								

第 17 週 - 第 18 週	校课第分看可程四级分	則之一27測高活1.將取2.等木就小黑畫們面上一3.你請師大圈說個就4.計計則之一270次之。	數學 生活	n-I-4理解乘法的意 義,熟練十十乘 義,熟練十十乘 法,與平分的除法活動。 3-I-1願意參與各種 學習活動,表現好 奇與求知探究之 心。	1. 分裝與平分的概念 2. 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 悉分裝與平分的應義 2. 理解乘法的意義 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
(18)		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							2

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 °		 	

				1	1	1			$\overline{}$
	校訂	1. 老師告訴全班遊戲規則,	數學	s-I-1從操作活動,	1. 三角形、	1. 能根據三角形、正方形	1. 能認識三角形、正方形、	1. 三角形、長方形	
	課程	首先分成A隊和B隊,今天一 共要玩3關,老師要請大家來		初步認識物體與常	正方形與長	與長方形的基本特性,判	長方形、長方體與正方體,	和正方形圖卡	
		摸摸看,第1關是:你摸到的		 見幾何形體的幾何	方形的基本	 <u>斷</u> 是哪一種圖形。	 並認識其特徵。	2. 紙箱	
	hi-bit	東西是不是正三角形。老師					正心城六小以		
	第四	這邊有兩種三角形卡片(也		特徵。	特性。	2. 能根據長方體與正方		3. 長方體和正方體	
	類	可以好幾種),等一下老師會			2. 長方體與	體的基本特性,判斷是哪			
	摸 摸	放一張三角形卡片在桌上, 然後蓋上紙箱,接著請你們			正方體的基	一種立體形體。			
	樂 一	上來摸摸看,再請你告訴老			本特性。	3. 願意參與闖關學習活			
		師你摸到的三角形是不是正			本村江				
	跟 著	三角形,如果答對了,那一組				動,表現對幾何形體好			
	感 覺					奇與求知探究之心。			
	闖 3	次) 2. 接著再告訴學生,老師這							
	日節	邊也有長方形和正方形卡	_						
第	1913	片,所以第2關是:你摸到的	生活	3-I-1願意參與各種					
(19)		是長方形還是正方形。老師		學習活動,表現好					
週		一樣會拿1張卡片放在桌上, 然後蓋上紙箱,接著請你們		 奇與求知探究之					
7.3				\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\					
_		師你摸到的是正方形還是長							2
第		方形,如果答對了,那一組就							
(20)		可以得1分。(一樣可以玩數							
週		次) 3. 接著再告訴學生,老師這							
124		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							
		一工不採供有 · 行頭 你 台 趴 花 。 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							
		入輪流上來模, 玩個眾回復 統計分數。							
		5. 也可以摸摸別的有趣物品							
		ण्ण ०							

教材來源	□選用教科書 (回貨用教科書) □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
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