

嘉義縣柴林國小 110 學年度上學期校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級	年級課程 主題名稱	魔數學堂-數字旅遊記	課程 設計者	鄭寶玉 李綵珍	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	柴藝不凡，人才如林		與學校願景呼 應之說明	本活動運用實作與生活中情境效果，發揮迅速正確的計算能力，且具備思考分析判斷之能力，透過數字的敏感度增進數學能力與專注力將學習能力加強計算速度運用生活中，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. 思考 魔數數詞序列內容， 體驗 數值之大小， 運用 錢幣教具 實踐 日常生活問題。 2. 擬定 速食店點餐計畫，以 創新 思考教學方式，能與人 互動 ， 實作 買賣並正確說出 交易 概念。 3. 運用 搭公車 情境教學，思考 人數 的增減，增進與人 合作 互動 素養，並能應用於日常生活中。 4. 運用遊戲方式， 思考 數的 倍數 變化， 主動 尋找隊友，達成 團結 合作 ，達成指定目標。			

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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節 數
----------	----------	---------------	------------	------	-------------	----------------	------	--------

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>積力 300</p>	<p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、數的位值與換算 2、運用具體物表示數列（積木、圖像） 3、生活情境錢幣的使用</p>	<p>1、運用塑膠錢幣，探索數詞序列，了解數字累一、累十的應用。 2、透過生活中錢幣運用體驗，理解數的位值與換算。 3、應用積木圖像，探索 300 以內的數詞序列問題，建構正確數數。 4、應用積木圖像，探索 300 以內的錢幣的使用，建構錢幣與數值之關係。 5、應用積木圖像，探索 300 以內的錢幣的大小，建構錢幣與數值之關係。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用</p> <p>(1)情境教學中，了解錢幣交易方式。 (2)塑膠錢幣運用中，能正確說出任務數字。 (3)運用積木中，能正確說出任務數字。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有合作討論</p> <p>一、引起動機:(1節) 1、回顧舊經驗錢幣如何運用? *錢可以做什麼? *錢有幾種?紙鈔和硬幣 *紙鈔有哪幾種?一千.二千.一百.五百 *硬幣有哪幾種?五十元.十元.五元.一元 2、生活中曾經如何運用錢幣? *去過超市買東西嗎? *有自己付錢嗎? *使用過硬幣或紙鈔嗎?</p> <p>3、數數接力 *1~100</p> <p>二、發展活動: (2節) 活動一:透過塑膠錢幣學習 300 以內的數 1、透過塑膠錢幣，思考數字累一、累十的運用。 2、生活情境，設計錢幣交易運用體驗。 活動二:透過積木圖像學習 300 以內的數 1、藉由積木操作，引導學生說出 300 以內的數詞序列。 2、藉由積木操作，引導學生會使用 300 以內的錢幣。 3、藉由積木操作，引導學生說出 300 以內錢幣的大小。 4、數數接力~1~300</p>	<p>1、塑膠錢幣教具 2、積木教具</p>	<p>4節</p>
------------------------------	-------------------	---	---	---	---	--	----------------------------	-----------

				6、分組討論並 合作 ，以積木條積木塊能排列出數量指定任務。	<input checked="" type="checkbox"/> 有分組合作 (1)分組討論能以積木條積木塊合作排列出數量。 (2)可以回答 300 以內數值的大小之比較。 <input checked="" type="checkbox"/> 有反思活動 能反思並說出，活動進行中應注意的遊戲規則。	三、總結(綜合活動):(1節) 透過分組討論學習 300 以內的數: 1. 請學童分組討論以積木條積木塊排列出數量。 2. 討論活動過程中，應注意哪些事項?		
第(5)週 - 第(8)週	點餐時間	數學 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。 生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受 合作 的重要性。	1、點餐情境應用二位數加法(個位進位、十位進位、二次進位) 2、點餐情境應用二位數的加法估算 3、點餐情境應用二位數減法(不退	1、能 合作 收集速食 DM 單。 2、 透過 分組討論，體驗速食店點餐進行 互動與合作 。 3、能 理解與熟練 二位數加法，再正確說出餐點金額。 4、能 理解與熟練 二位數加法估算的方式，再正確說出所需付費金額。 5、能 理解與熟練 二位數加減法，正確算出金額。 6、能注意用餐規則， 理解 別人想法，並願意與人 合作	<input checked="" type="checkbox"/> 有知識應用 (1)說出正確二位數加法餐點金額。 (2)說出正確二位數加法估算所需金額。 (3)正確算出二位數加減法金額，並完成帳單。 <input checked="" type="checkbox"/> 有分組合作 (1)分組合作完成收集 DM 單。 (2)分組討論參與點餐進行方式。 <input checked="" type="checkbox"/> 有分享表達 分組討論並思考與報告用餐之規則。	▲和學生生活脈絡連結 ▲有操作 ▲有體驗 ▲有應用 一、引起動機:(1節) 1、發表和家人用餐點情形? 2、自己有過點餐的經驗談? 3、自己結帳的經驗 二、發展活動: 活動一:設計速食店二位數 DM 點餐情境(1節) 1、學生分組進行收集速食二位數 DM 單。 2、請學生分組討論模仿速食店點餐進行方式。 3、藉由速食店點餐方式，運用二位數加法，說出餐點金額。 活動二:速食店用餐完畢情境(1節) 1、學生實際點餐運用估算的方式，取出所需付費金額。 2、店家運用二位數加減法，找錢給客人時能正確算出金額。	1、收集速食 DM 單 2、超市傳單及結帳單	4節

			位、一次退位)	互動 ，完成指定任務。		三、總結(綜合活動):(1節) 速食店用餐,活動過程檢核應注意事項?	
第(9)週 - 第(12)週	逛超級市場	<p>數學 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。</p> <p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、購物情境兩步驟的加法(按照順序計算)</p> <p>2、購物情境兩步驟的減法(按照順序計算)</p> <p>3、購物情境學習單(剪下超市傳單上印製商品，練習計算)</p>	<p>1、能合作收集超市傳單。</p> <p>2、能分組合作進行兩個步驟的加法題目。</p> <p>3、組員能互相合作解決兩個步驟的加法問題。</p> <p>4. 能熟練解決兩個步驟的加法問題。</p> <p>5、能分組合作進行兩個步驟的減法題目。</p> <p>6、組員能透過合作解決兩個步驟的減法問題。</p> <p>7、能理解兩個步驟的加減法之設計並思考解題方式。</p> <p>8、各組能應用加法和減法設計題目與解題之方式。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用</p> <p>(1)各組員合作解決兩個步驟的加法問題。</p> <p>(2)組員互相合作解決兩個步驟的減法問題。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品</p> <p>傳單上的物品剪下且黏貼在學習單，並完成任務題目。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作</p> <p>(1)能分組合作完成收集傳單任務。</p> <p>(2)各組員合作完成兩個步驟的加法購物單。</p> <p>(3)分組合作完成兩個步驟的減法帳單。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達</p> <p>清楚表達如何設計題目與解題。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有學習方法和策略</p> <p>▲有合作討論</p> <p>一、引起動機:(2節)</p> <p>1、發表和家人去購物情形?</p> <p>2、自己有過購物的經驗談?</p> <p>3、自己結帳的經驗</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:逛超級市場購物單</p> <p>1、學生分組進行收集超市傳單。</p> <p>2、學童能依個人喜愛，選擇三樣超市傳單上的物品。</p> <p>3、將並傳單上的物品剪下且黏貼在學習單上。</p> <p>4、分組討論，利用學習單的物品，設計兩個步驟的加法題目。</p> <p>5、組別互換題目，並運用兩個步驟的加法完成對方問題。</p> <p>活動二:逛超級市場結帳單(1節)</p> <p>1、將並傳單上的物品剪下且黏貼在學習單上。</p> <p>2、分組討論，利用學習單的物品，設計兩個步驟的減法題目。</p> <p>3、組別互換題目，並運用兩個步驟的減法完成對方問題。</p> <p>三、總結(綜合活動):討論與發表(1節)</p> <p>1、各組討論，設計題目與解題之方式。</p> <p>2、上臺發表。</p>	收集超市傳單

<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>搭公車旅行</p>	<p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、搭公車的情境人數加、減混合計算 2、搭公車的情境人數，能按照順序由左而右計算 3、分組合作，設計題目與解題</p>	<p>1、透過搭公車概念體驗搭公車情形，並能了解加與減的概念。 2、運用加、減混合計算，思考後並正確說出上、下車的人數。 3、能理解與應用由左而右計算法，並設計加、減混合計算題型。 4、應用加、減混合計算完成他組設計之題目。 5、各組能清楚說明如何合作設計題目與解題之方式。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>有分享表達 (1)能說出搭公車概念，和解答加與減的計算關係。 (2)能正確說出加、減混合計算。 (3)能清楚表達是如何設計與如何解題之方式。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 (1)能理解由左而右計算法，並設計加、減混合計算題型。 (2)會運用加、減混合計算完成他組題目。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動 (1)設計題目與解題之方式。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法和策略 ▲有操作 ▲有反思活動</p> <p>一、引起動機:(1節) 1、發表和家人搭公車情形? *你和什麼人一起搭公車? *搭公車去哪裡? 2、自己有過搭公車的經驗談? *你有自己搭過公車嗎? *搭公車要付錢嗎?</p> <p>二、發展活動: 活動一:搭公車情境，上車下車加、減混合計算(1節) 1、引導學童了解搭公車的情境。 2、學生模仿搭公車上、下車的情形，進而增強學童學習加、減減的概念。 3、學童運用加、減混合計算，並計算上、下車的人數。 活動二:舉一反三(1節) 1、學生分組討論，設計樹上小鳥飛來飛走加、減混合計算題型。 2、組別互換題目，並運用加、減混合計算完成對方問題。 三、總結(綜合活動):(1節) 活動三:討論與發表 1、各組討論，設計題目與解題之方式。 2、上臺發表。</p>	<p>4節</p>
<p>第(17)週 -</p>	<p>數字大風吹</p>					<p>▲有體驗 ▲有分組合作 ▲有學習方法或策略</p>	<p>4節</p>

<p>第(20)週</p>	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。 生活</p> <p>數學 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性</p>	<p>1、大風吹遊戲 2 個一數的倍數的認識 (幾個幾是幾的幾倍)</p> <p>2、大風吹遊戲 3、4 個一數的倍數的認識 (幾個幾是幾的幾倍)</p> <p>3、分組合作設計出題與解題，大風吹遊戲</p>	<p>1、透過遊戲，能與人一起合作完成任務，並遵守競賽的遊戲規則。</p> <p>2、能樂於參與活動，一個一數的加法或乘法運算規律，組合完成 2 個一數任務。</p> <p>3、能樂於參與活動，運用 3 個一數的加法或乘法運算規律，組合完成 3 個一數任務。</p> <p>4、能探索並認識倍數的組合完成由來。</p> <p>5、能思考倍數之形成，並自行設計題目，進行倍數大風吹的遊戲。</p> <p>6、分組進行倍數 PK 賽，能與人合作，完成任務。</p> <p>7、理解其他數字的倍數題，完成學習單。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>和學習目標相呼應 學童能找到後以 2 人為一組。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用 (1)說明倍數的組成由來，並列舉其他數字的倍數。 (2)能自行設計題目，進行倍數大風吹的遊戲。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有具體作品 完成倍數學習單。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有分組合作 (1)主動參與合作，並完成 2 個一數的任務。 (2)主動參與合作，並完成 3 個一數任務。 (3)與人合作進行倍 PK 賽，並完成指定任務。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有反思活動 學生了解 4 的倍數的由來。</p>	<p>▲有反思活動</p> <p>一、引起動機:(0.5 節)</p> <p>1、是否玩過大風吹的遊戲?</p> <p>2、可以換個方式玩嗎?(自由發表)</p> <p>3、大家一起玩玩看。</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:【數字大風吹】遊戲尋找 2 個一數(0.5 節)</p> <p>1、老師說明大風吹遊戲規則。</p> <p>2、請學生進行，老師說大風吹，學童回應吹甚麼?老師說吹 2 人一組，而學童能找到後以 2 人為一組。</p> <p>3、老師接著以 2 個一數的方式，學生能找到後以 4 人為一組。</p> <p>4、引導學生了解 2 的倍數的由來。</p> <p>活動二:【數字大風吹】遊戲尋找 3 個一數(1 節)</p> <p>1、請學生進行，老師說大風吹，學童回應吹甚麼?老師說吹 3 人一組，而學生能找到後以 3 人為一組。</p> <p>2、老師接著以 3 個一數的方式，學生能找到後以 6 人為一組。</p> <p>3、引導學生了解 3 的倍數的由來。</p> <p>活動三:【數字大風吹】遊戲，學生自行設計倍數(1 節)</p> <p>1、請學生輪流進行，主持學生說大風吹，學生回應吹甚麼?主持學生說吹 4 人一組，而學生能找到後以 4 人為一組。</p> <p>2、老師接著以 4 個一數的方式，學生能找到後以 8 人為一組。</p> <p>3、引導學生了解 4 的倍數的由來。</p> <p>三、總結(綜合活動): 倍數 PK 賽(1 節)</p>	
---------------	---	--	---	--	---	--

						1、老師講解遊戲規則。 2、學生分組，進行倍數PK賽。 3、學習單練習更多的倍數題。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 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	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 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： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 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： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 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)：無 特教老師簽名：無 普教老師簽名：鄭寶玉、李綵珍							

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

嘉義縣柴林國小 110 學年度下學期校訂課程教學內容規劃表

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	鄭寶玉 李綵珍	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
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. 擬定 並設計遊戲規則，在遊戲活動進行時，能 主動參與 與人互動與合作。 2. 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。 3. 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。 4. 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)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
------	------	---------------	--------	------	------------	------------	------	----

<p>到底 是多 少?</p> <p>第(1) 週 - 第(4) 週</p>		<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合 作的重要性。</p>	<p>1、幾有幾個，與連加的連結。</p> <p>2、連加的意義，與乘法紀錄的意涵。</p> <p>3、分組合作乘法紀錄與幾有幾個的連結。</p> <p>4、了解乘法與生活的應用</p>	<p>1、能運用連加法，思考連結幾有幾個，認識乘法的運算規律。</p> <p>2、能和透過和同儕互助合作完成製作教具圖卡。</p> <p>3、利用數字卡與乘法卡，探索幾有幾個與認識乘法應用。</p> <p>4、能理解連加與乘法之關係，並完成幾有幾個乘法學習單。</p> <p>5、能與同學合作討論，設計乘法算式題，並合力完成他組的乘法算式題。</p> <p>6、透過分組討論後，思考能與日常生活的幾有幾的應用連結。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 了解連加法，連結幾有幾個的相關問題。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有實踐行動 學生一起製作數字卡與乘法卡。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有具體作品 完成幾有幾個乘法學習單。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分組合作 (1)能主動參與與合作製作教具圖卡。 (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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>6、有反思活動 運用幾有幾，在日常生活的應用與連結。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有合作討論</p> <p>一、引起動機:(1節) 1、一堆糖果，要怎麼數? *一個一數 *二個一數 *五個一數 2、這麼多方法，哪種方法比較快? 3、一起進行，一起了解方法。</p> <p>二、發展活動: 活動一：糖果幾有幾個(1節) 1、教師準備糖果，請學生回答幾有幾個。 2、教師準備空白卡片 81 張製作數字卡與乘法卡。 3、學生一起製作數字卡與乘法卡。 4、教師請學生取出，什麼數字有多少張? 5、完成幾有幾個學習單。</p> <p>活動二：幾有幾個與乘法之相關(1節) 1、2人一組，教師出題幾有幾個。 2、學生取出數字卡，再完成乘法算式題。 3、學生輪流出題，其他組別完成任務。</p> <p>三、總結(綜合活動):與生活應用連結(1節) 1、老師引導學生思考日常生活中幾有幾的應用。 2、學生分組討論後，發表日常生</p>	<p>1、數字卡 2、乘積卡</p>	<p>4 節</p>
--	--	--	---	--	---	--	------------------------	----------------

						活中幾有幾的應用。	
第(5)週 - 第(8)週	賓果遊戲 (乘法)	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、分組合作製作遊戲卡與規則。</p> <p>2、複習乘法與乘積。</p> <p>3、完成乘法遊戲卡。</p>	<p>1、能透過與同學互動並合作完成遊戲卡製作。</p> <p>2、以創新的遊戲方式思考並複習加法和乘法的運算規律，認識乘法之應用。</p> <p>3、能聆聽與尊重同學的發言，與人互動能遵守遊戲規則。</p> <p>4、能理解加法和乘法的運算規律，思考如何任務出題與解題，再應用於遊戲中。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用</p> <p>(1)遵守遊戲規則，並完成指定任務。</p> <p>(2)自主學習遊戲中，達成任務。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有分組合作</p> <p>主動同學互動並合作完成遊戲卡製作。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有分享表達</p> <p>能回答遊戲方式與乘法之乘積。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有合作討論</p> <p>一、引起動機:(1節)</p> <p>1、是否玩過賓果遊戲? *和誰一起玩呢? *賓果時的感覺如何?</p> <p>2、賓果的題目可以怎麼出? *可以是數字 1~9 *可以是數字 1~25 *可以是注音符號</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:賓果乘法卡製作(1節)</p> <p>1、發給學生紙卡，畫上一個 5x5 的表格。</p> <p>2、分別在自己表格的縱軸和橫軸邊列上 3 到 7 的數字。</p> <p>3、分組複習乘法單元。</p> <p>活動二:賓果乘法卡遊戲(1節)</p> <p>1、學生分組，教師講解遊戲規則。(兩人遊戲(分為甲、乙兩方)，每位孩子各發一張白紙，在白紙上畫上一個 5x5 的表格，分別在自己表格的縱軸和橫軸邊列上 3 到 7 的數字，遊戲即由一方開始，假設甲方說 7x4，則甲、乙兩方就必須要在自己的表格中</p>	賓果遊戲卡

						<p>7x4 的格子中寫出乘積 28，甲、乙兩方依序如上述的過程，直到哪一方先連成三條直線則成為贏家。)</p> <p>2、教師出題，學生完成個位數乘法指定任務。</p> <p>3、連成三條直線則喊賓果。</p> <p>三、總結(綜合活動): 賓果乘法自主學習(1 節)</p> <p>1、學生自行主持，重新分組。</p> <p>2、學生輪流出題，各組完成個位數乘法指定任務。</p> <p>3、連成三條直線則喊賓果。</p>		
第(9)週 - 第(12)週	乘法西芭樂	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、分組合作，製作西芭樂遊戲卡與規則。</p> <p>2、複習乘法</p>	<p>1、能透過與同學互動並合作完成遊戲卡製作。</p> <p>2、以創新的遊戲方式思考並複習加法和乘法的運算規律，認識乘法之應用。</p> <p>3、能聆聽與尊重同學的發</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 自主學習遊戲中，達成乘法西芭樂任務。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有實踐行動 遵守遊戲規則，並完成指定任務。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有分組合作 主動同學互動並合作完成遊</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有學習方法或策略</p> <p>▲有操作</p> <p>▲有合作討論</p> <p>▲有應用</p> <p>一、引起動機:(1 節)</p> <p>1、是否玩過西芭樂遊戲? *和誰一起完西芭樂? *一次用幾個骰子? *點數是如何計算?</p> <p>2、西芭樂的題目可以怎麼出?</p> <p>二、發展活動:</p> <p>活動一:西芭樂乘法卡製作(1 節)</p> <p>1、教師發給學生紙卡，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。</p> <p>2、複習乘法單元。 *只用一個骰子? *由 2 開始</p>		4 節

			<p>與乘積。</p> <p>3、完成乘法遊戲卡。</p>	<p>言，與人互動能遵守遊戲規則。</p> <p>4、能理解加法和乘法的運算規律，思考如何任務出題與解題，再應用於遊戲中。</p>	<p>戲卡製作。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有分享表達 能回答遊戲方式與乘法之乘積。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>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。</p>	<p>3、學生背乘法算式。</p> <p>活動二：賓果乘法卡遊戲(1節)</p> <p>1、學生分組，教師講解遊戲規則。 (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。</p> <p>2、一組二顆八面骰，上面有 2-9 的數字一人十片花片。</p> <p>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花片。</p> <p>4、得分方式，三個花片連一線得一分，可畫記在旁邊。)</p> <p>5、教師出題，學生完成個位數乘法指定任務。</p> <p>6、三個花片連一線得一分，可畫記在得分。</p> <p>三、總結(綜合活動): 賓果乘法自主學習(1節)</p> <p>1、學生自行主持，重新分組。</p> <p>2、學生輪流出題，各組完成個位數乘法指定任務。</p> <p>3、三個花片連一線得一分，可畫記在得分。</p>		
--	--	--	-------------------------------	--	--	---	--	--

<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>數遊 乘法 立方 體</p>	<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 骰子正方體製作遊戲卡與規則。</p> <p>2. 複習乘法與乘積。</p> <p>3. 分組合作完成乘法指定題目。</p>	<p>1、能主動並樂於參與活動討論排數字的乘法表。</p> <p>2、能認識數字乘法表，並完成乘法排列算式。</p> <p>3、以創新的遊戲方式，思考並複習加法和乘法的運算規律，認識乘法之應用。</p> <p>4、能聆聽與尊重同學的發言，與人合作能遵守遊戲規則。</p> <p>5、能理解加法和乘法的運算規律，思考如何任務出題與解題，再應用於遊戲中。</p> <p>6、各組別發表，如何理解乘法與乘積關係，並能尊重他人的發言。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>1、有知識應用 能完成乘法排列算式並說出排列算式答案。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2、有分組合作 樂於參與與合作，並主動討論排數字乘法表。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3、有分享表達 (1)發表分享乘法配對中乘法與乘積關係。 (2)會專心聆聽與尊重同學的發言，並了解遊戲規則。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4、有反思活動 能尊重遊戲規則，能說出自已在遊戲過程中，是否有需要改進的地方。</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 ▲有操作 ▲有合作討論</p> <p>一、引起動機:(1節) 1、有玩過骰子嗎?上面的數字有哪些? *數字 1~6 2、骰子拼拼看出現什麼數字?2顆骰子 *2 和 2 *2 和 3 *3 和 4</p> <p>二、發展活動: 活動一:乘法大亂鬥(一) (1節) 1. 準備九張普克牌 1~9 數字共三組。 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。</p> <p>活動二:乘法大亂鬥(二) (1節) 1、準備競速高手學習單。 2、由學生輪流出題，看要排哪一個數字的乘法表(1~9) 3、學童要快速完成競速學習單上的數字 4、最先完成的人舉手喊完成。</p> <p>三、總結(綜合活動): 乘法 PK 鬥</p>	<p>九個骰子</p> <p>4 節</p>
------------------------	-------------------------------	--	---	---	---	---	------------------------

						(1 節) 1、學生分組，再將乘法與乘積打散。 2、各組在指定時間內，PK 乘法與乘積配對。 3、最先完成的人舉手喊完成。		
第(17)週 - 第(20)週	步線 行針	<p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>生活 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1、氟漱口一分鐘有多長。</p> <p>2、自由發表，描述時間的長短。</p> <p>3、繪本賞析：書名“嗯！等我一分鐘。</p> <p>4、針對故事內容全班進行分組討論。</p> <p>5、操作時鐘教具，其他人回答。</p>	<p>1、藉由學校氟漱口時間，體驗一分鐘有多長？</p> <p>2、學生能思考並描述時間的長短。</p> <p>3、藉繪本賞析，能探索一分鐘可以做哪些事。</p> <p>4、討論故事內容後，可以認識時間的重要性，亦能尊重他人的發表。</p> <p>5、具體時鐘體驗，說明一分鐘有多長？</p> <p>6、思考後能認識長針與分鐘的關聯。</p> <p>7、能了解所操作的長針走幾分。</p> <p>8、能參與分組合作，討論並回答問題</p>	<p>☑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？」</p> <p>☑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。</p> <p>☑3、有反思活動 思考對故事內容看法與時間的重要性。</p> <p>☑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</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 ▲有應用 ▲有合作討論 ▲有反思</p> <p>一、引起動機:(1 節) 1、學校漱口時間，在什麼時候？ *午餐後潔牙漱口 *每星期二有潔牙漱口水 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 *上廁所 *潔牙 *漱口</p> <p>二、發展活動： 活動一：氟漱口一分鐘(1 節) 1. 配合學校氟漱口，體驗(含氟漱口)一分鐘有多長？ *每星期二有潔牙漱口水 *數口水含在嘴裡來會滾動 *心裡默數 1~60 然後吐掉 2. 學生自由發表，描述時間的長短。 *含佛漱口要一分鐘 *一分鐘是 60 秒 *一分鐘很快就到了</p>	<p>1. 氟漱口</p> <p>2. https://book.douban.com/subject/1347712/ 繪本：“嗯！等我一分鐘。</p>	4 節

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：無</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：無 普教老師簽名：鄭寶玉、李綵珍</p>

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。