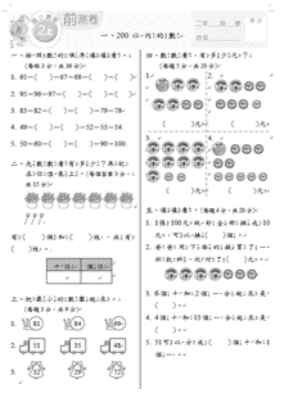


四、嘉義縣柴林國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4)

年級	二年級	年級課程主題名稱	魔數學堂-數字旅遊記		課程設計者	李綵珍、孫鼎珈	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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 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. 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。 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. 運用桌遊遊戲方式， 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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	積力 300	數學 n-1-4 解題:1 元、5 元、10 元、50 元、100 元。以操作活動為主。數錢、換錢、找錢。	1、數的位與換算	1. 運用錢幣， 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 。	<input checked="" type="checkbox"/> 有知識應用 (1)運用前測卷，檢測學生先備學習成效。 (2)能理解 200 以內的數，並建立 200 以內數詞序列概念，學習從 90 開始累 10，連續累數至 200 (3)情境教學中，了解錢幣交易方式。	▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法或策略 一、引起動機:(1 節) 1、複習先備知識:一年級下學期課程單元已學過(1)100 以內的數 (2)數數看有多少元 1. 教師為確實了解學生學習表現，複習先備知識後，以 200 以內的數前測卷，檢測學生學習程度。(作答時間約 15 分鐘) 2. 教師請學生互改試卷，並逐題討論與解題。 3. 回顧舊經驗「錢幣」如何運用?(Q&A) * 「錢」有什麼用途? * 「錢」有分成哪幾種?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	1. 前測卷學習單  2. 紙鈔、錢幣	4 節

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。

2、運用科技輔助自主學習實作

3. **理解**自主學習平台提供的教學內容，並完成自學學單。

☑有知識應用

- (1)具先備知識，運用因材網平台完成課前自學任務
- (2)能發現學習難點，並在學習單上做紀錄。

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。
生活
7-I-5 透過一起工作的過程，感受**合作**的重要性。

3、教師指派任務進行小組學習、和觀摩討論

- 4. 能**應用**組內共學方式，共同調節**合作**解題。
- 5. 能**應用**組間互學方式，進行觀摩與討論，達到小組之間的共享調解

☑有合作討論

學習平台、學習單等方式進行學生組內及組間互動學習。

☑有知識應用

運用習得的知識，能正確地完成解題。

☑有反思活動

運用討論紀錄與答題狀況，懂得運用習得的知識解決問題。

元. 一元

- 4. 生活中曾經如何運用錢幣?(Q&A)
*有去過超市、便利商店買東西嗎?
*有自己付錢的經驗嗎?

3、數數接力(複習數的序列、倒序)
*1~200

二、學生自學(課前): (定標-學什麼)

1. 教師指派因材網任務:

◎2-n-01-S01:能寫出 100 到 1000 的數詞序列概念節點影片練習題，搭配自學學習單(如右圖)。

2. 學生執行因材網任務

◎執行任務觀看影片、影片檢核點以及練習題作答。

◎學生完成自學學習單，若發現學習難點與錯誤可於學習單上做紀錄，待下次課堂討論。

3. 教師觀看班級狀態報表，調整教學內容，設計組內共學學習單。

▲有知識應用(實際行動)

▲有合作討論

▲有反思活動

二、發展活動: :

活動一:教學活動(1 節)

(一)教學支援:(擇策 - 怎樣學)

- 1. 新舊經驗連結:教師再複習上一堂已學習過的「 N-1-1-S09: 能由 2 個一數、5 個一數、10 個一數的簡單數列唱數，推測下一個數」的基本概念。
- 2. 登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。
- 3. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。

(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。
- 5. 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)

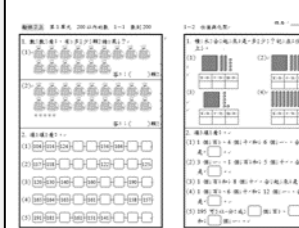
3. 因材網:指派任務



4. 因材網自學學習單



5. 組內共學-學習單



6. 組內共學-檢核表

4、具體物表示數列(積木、圖像)

5、生活情境中錢幣的使用

- 6. 用積木圖像，探索 300 以內的數列問題，建構正確數數。
- 7. 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。
- 8. 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。
- 9. 分組討論並合作，以積木條、積木塊能排列出數量指定任務。
- 10. 分組討論並合作，以錢幣排列出數量指定任務。

有操作

- (1)應用位值積木條、積木塊操作，完成指定數字。
- (2)應用塑膠錢幣，進行錢幣運用。

有知識應用

- (1)運用積木中，能正確說出任務數字。
- (2)運用塑膠錢幣，能正確說出任務數字。

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。

有反思活動

- (1)能反思並說出，活動進行中應注意的遊戲規則。

- 1. 學生上台利用各小組共學學習單的內容，進行組間互學報告分享，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. 教師利用紙本學習單，延伸學習給予下一階段的學習目標。

- ▲有操作
- ▲有知識應用(實際行動)

活動二:透過積木圖像學習 300 以內的數(1 節)

- 1. 用積木表示數。
- 2. 將積木表示的數在位值表上記下來
- 3. 藉由積木操作，引導學生說出 300 以內的數詞序列。
- 4. 藉由積木操作，引導學生會使用 300 以內的錢幣。
- 5. 藉由積木操作，引導學生說出 300 以內錢幣的大小。

6. 數數接力~1~300

活動三:點數錢幣(透過塑膠錢幣學習 300 以內的數)

- 1. 塑膠錢幣，用不同的塑膠錢幣組合完成解題。
- 2. 生活情境，設計錢幣交易運用體驗。
- 3. 以紙筆評量檢視學生學習情形。

▲有合作討論

▲有反思活動

三、總結(綜合活動):(1 節)

教師歸納學習目標(反思-調節)

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?
- 3. 紙筆評量:以後測卷檢測學生學習狀況。
- 4. 教師將學生迷思歸納整理，總結課堂問題的討論內容或進行重點整理。

(1)請學生檢視學習單上的學習重點

組別	組名	評分量表	得分
1	真~	是~否~能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	3
2	真~	是~否~能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	3
3	真~	能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	4
4	真~		

7.組間共學檢評表

組別	組名	評分量表	得分
1	真~	能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	3
2	真~	是~否~能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	3
3	真~	是~否~能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	3
4	真~	能~夠~和~他~組~同~樣~建~造~塔~	4

8.位值表、位值積木
塑膠錢幣、教具紙鈔

9. 紙筆評量

Handwritten student work showing place value charts and money counting exercises. The charts have columns for hundreds, tens, and ones, with corresponding blocks or drawings. Below the charts are questions and answers related to counting money.

10. 後測卷學習單

Handwritten student work for a post-test learning sheet. It includes multiple-choice questions, short-answer questions, and a reflection section where the student discusses their learning experience.

11.指派任務

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。

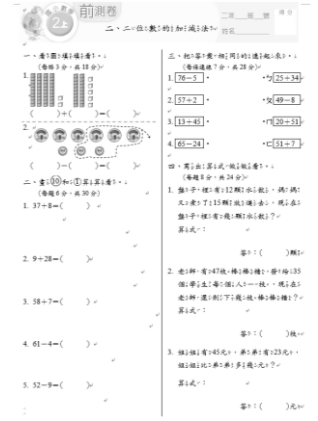
- 1、點餐情境應用二位數加法(個位進位、十位進位、二次進位)
 - 2、點餐情境應用二位數的加法估算
 - 3、點餐情境應用二位數減法(不退位、一次退位)
- 1、能合作收集速食店、超市DM單。
 - 2、透過分組討論，體驗速食店點餐進行互動與合作。
 - 3、能理解與熟練二位數加法，再正確說出餐點金額。
 - 4、能理解與熟練二位數加法估算的方式，再正確說出所需付費金額。
 - 5、能理解與熟練二位數減法，正確算出金額。
 - 6、能注意用餐規則，理解別人想法，並願意與人合作互動，完成指定任務。

- 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。
- 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。
- 有分享表達
 - 分組討論並思考與報告用餐之規則。
- 有反思活動
 - (1)能反思並說出，活動進行中應注意的遊戲規則。

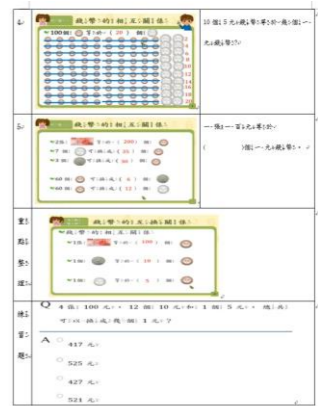
- (2)公布回家功課~複習觀看因材網影片，並完成指派任務。
- (3)教師指派任務中，掌握學生學習情形，作為下次課程參考依據。

- ▲和學生生活脈絡連結
- ▲有知識應用
- 一、引起動機:(1節)
 - 1、複習先備知識:一年級下學期課程單元已學過兩位數的加減法
 - (1).教師為確實了解學生學習表現，複習先備知識後，以兩位數的加減法前測卷，檢測學生學習程度。(作答時間約15分鐘)
 - (2)教師請學生互改試卷，並逐題討論與解題。
- 2. 分享生活經驗
 - (1)發表與家人外食點餐的經驗
 - (2)提問學生有點餐的經驗談?
 - (3)提問學生曾經有結帳的經驗嗎?
- 二、發展活動:
 - ▲有知識應用
 - ▲有分組合作討論
 - 活動一:教學活動(1節)
 - (一)教學支援:(擇策-怎樣學)
 - 1. 新舊經驗連結:教師讓學生登入因材網，進入課前預習任務「2n-02-S01」認識100，並認識5元、10、100元與1元的互換關係」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。
 - 7. 與學生進行討論與互改。
 - (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

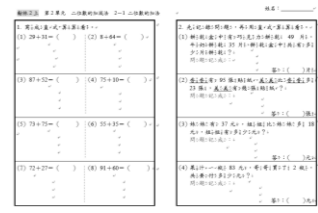
1. 前測卷



2. 因材網自學學習單



3. 組內共學學習單-1



錯誤及時訂正。

5. 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，進行組間互學報告分享，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. 教師利用紙本學習單，延伸學習給予下一階段的學習目標。

▲有操作

▲有體驗

活動三：(二位數的加法應用-1節)

大家來點餐-模擬生活情境

1. 教師將學生分組預備進行活動。

2. 教師發給各小組一張商品介紹單，另外再發給每人一張「上街買東西」的學習單。

3. 請各小組設計販賣的餐點並標示價格，數字不能超過二位數。

4. 各組完成餐點價目表，學生拿著上街買東西的學習單，進行點餐活動。

5. 藉由點餐活動，運用二位數加法，說出餐點金額，並寫在學習單上。

6. 請學生依小組完成第一階段任務

7. 請學生依個人進行第二階段任務。

8. 教師巡視學生進行活動的學習狀況，預備下一堂課學習內容的調整。

▲有合作討論

▲有知識應用

活動四：(二位數加法估算、二位數減法應用-0.5節)

大家來點餐-準備開動了!

1. 教師發給學生~大家來點餐~學習單

2. 請各組組長當老闆，其他扮演客人。

3. 第一關：運用估算的方式算出應付金額，(組長檢核無誤，在學習單上圈選「通過」)。

圖 4-1 組內共學檢核表

姓名	學號	組別	日期
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

4. 組內共學檢核表

圖 4-2 組內共學檢核表

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____ 日期：_____

學習單編號：_____

學習單日期：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

項目	評語	得分
1	能清楚說明問題	3
2	能清楚說明問題	3
3	能清楚說明問題	4
4	能清楚說明問題	4

5. 組間互學檢評表

圖 5-1 組間互學檢評表

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____ 日期：_____

學習單編號：_____

學習單日期：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

項目	評語	得分
1	能清楚說明問題	3
2	能清楚說明問題	3
3	能清楚說明問題	3
4	能清楚說明問題	4

6. 學習單-商品介紹

圖 6-1 學習單-商品介紹

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____ 日期：_____

學習單編號：_____

學習單日期：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

7. 學習單-購買清單

圖 7-1 學習單-購買清單

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____ 日期：_____

學習單編號：_____

學習單日期：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

8. 學習單-大家來點餐

圖 8-1 學習單-大家來點餐

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____ 日期：_____

學習單編號：_____

學習單日期：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

學習單內容：_____

4. 第二關：老闆請客人運用二位數加減，算出應付金額，接著再請客人以減法算出應找錢的金額(組長檢核無誤，在學習單上圈選「通過」)。

▲有合作討論

▲有反思活動

三、總結(綜合活動):(0.5 節)

1. 教師將學生活動過程歸納整理，總結活動中出現的問題，進行討論。
2. 以紙筆評量檢視學生學習成效。
3. 延伸活動-桌遊教具「貓咪餐館」，讓學生利用下課時間繼續進行，也可讓學生借回家使用，與家人互動學習。

大家來點餐!

1. 點餐金額:	2. 點餐金額:
3. 應付金額:	4. 應付金額:
5. 應付金額:	6. 應付金額:
7. 應付金額:	8. 應付金額:

9. 紙筆評量-後測卷

後測卷

一、口算(每題1分，共10分)

1. $34+22=$ () 2. $60-8=$ ()

3. $78-25=$ () 4. $55+33=$ ()

5. $78-25=$ () 6. $88+33=$ ()

7. $68+28=$ () 8. $90-65=$ ()

二、用筆算(每題2分，共10分)

1. $34+22=$ 2. $60-8=$

3. $78-25=$ 4. $55+33=$

5. $78-25=$ 6. $88+33=$

7. $68+28=$ 8. $90-65=$

10. 桌遊教具-貓咪餐館



教具內容



點餐卡



第(9)週	逛超級市場				<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有學習方法和策略</p> <p>一、引起動機:(1 節)</p> <p>1、複習先備知識:二位數加減法、估算的練習。</p>	<p>1. 二位數加、減法，生活情境題</p>	
-------	-------	--	--	--	--	-------------------------	--

(12)
週

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。

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。

生活

7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。

- 購物情境兩步驟的加法 (按照順序計算)
- 購物情境兩步驟的減法 (按照順序計算)
- 購物情境學習單(剪下超市傳單上印製商品，練習計算)

- 能合作收集超市傳單。
- 能分組合作進行兩步驟的加法題目。
- 組員能互相合作解決兩個步驟的加法問題。
- 能熟練解決兩個步驟的加法問題。
- 能分組合作進行兩步驟的減法題目。
- 組員能透過合作解決兩個步驟的減法問題。
- 能理解兩個步驟的加減法之設計並思考解題方式。
- 各組能應用加法和減法設計學習單，練習題目與解題之方式。

☑有知識應用

- 各組員合作解決兩個步驟的加法問題。
- 組員互相合作解決兩個步驟的減法問題。

☑有具體作品

傳單上的物品剪下且黏貼在學習單，並完成任務題目。

☑有分組合作

- 能分組合作完成收集傳單任務。
- 各組員合作完成兩個步驟的加法購物單。
- 分組合作完成兩個步驟的減法帳單。

☑有分享表達

清楚表達如何設計題目與解題。

☑有反思活動

- 能反思並說出，活動進行中應注意的遊戲規則。

(1). 教師為確實了解學生學習表現，複習先備知識後，以兩位數的加法、減法生活情境題，檢測學生學習情形。(作答時間約 15 分鐘)

(2)教師請學生互改試卷，並逐題討論與解題。

2. 分享生活經驗

- 發表與家人去購物的經驗
- 提問學生有自行購物的經驗嗎?
- 提問學生曾經有結帳的經驗嗎?

二、發展活動:

▲有知識應用

▲有分組合作討論

活動一:教學活動(1 節)

(一)教學支援:(擇策 - 怎樣學)

1. 新舊經驗連結:教師讓學生登入因材網，進入課前預習任務「2n-09-S01」能用兩個加法算式記錄解決連加兩步驟問題的解決過程，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。

7. 與學生進行討論與互改。

(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。

5. 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，進行組間互學報告分享，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



2. 因材網任務



3. 因材網自學學習單



4. 組內共學-檢核表

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. 依據因材施教網中的學習紀錄、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. 教師指派下一階段因材施教網任務，「2-n-09-S02」能用兩個減法算式記錄解決連減兩步驟問題的解決過程，延伸下一階段的學習目標。

:

▲有操作

▲有分組合作

活動三(0.5節)上街買東西-逛超級市場購物(兩步驟加法。減法應用)

1. 學生分組進行，將帶來的超市傳單，依各組選擇三樣傳單上的物品。(如右圖)
2. 並將傳單上的物品剪下，且黏貼在學習單上。(如右圖)
3. 小組討論，利用學習單的物品，設計兩個步驟的加法題目。
4. 小組組別互換題目，並運用兩個步驟的加法完成對方問題。
5. 各小組完成第一階段活動，接著進入第二階段。

活動四(0.5節)上街買東西-結帳了!

1. 依上半場的分組，再發下學習單，按照各組選擇三樣傳單上的物品。
2. 將傳單上的物品剪下，且黏貼在學習單上。
3. 各小組討論，利用學習單的物品，設計兩個步驟的減法題目。
4. 藉著將完成的題型，教給教師，教師將各組的題型編號，請各組組長出列抽籤。
5. 依據抽籤所得的題型，運用兩步驟的減法，小組進行解題，完成任務。

▲有合作討論

▲有分享表達

▲有反思活動

三、總結(綜合活動)(1節)

活動五:教師導學

1. 教師將學生活動過程歸納整理，總結活動中出現的問題，進行討論。
2. 以紙筆評量檢視學生學習成效。
3. 延伸活動-桌遊教具「德國心臟病」，透過遊戲方式，讓學生練習加法的運算能力、即時反應力。

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: / /

教材學習內容: 2-n-09-S01 能用兩個加法算式記錄解決連加兩步驟問題的解決過程

評量表

編號	檢核項目	評分標準	得分
1	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
2	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
3	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	3
4	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	3
5	其他選擇		

5. 組間互學-檢評表

自主學習-組間互學 檢評表 組別: 第【】組

數學領域: 年 班 姓名: 學習日期: / /

教材學習內容: 2-n-09-S01 能用兩個加法算式記錄解決連加兩步驟問題的解決過程

評量表

編號	檢核項目	評分標準	得分
1	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
2	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
3	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
4	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
5	□是 □否	能將兩個連加算式在右側箭頭處連加計算過程的解題過程。	2
6	其他選擇		

6. 超市傳單



7. 學習單

二甲 開店了!

姓名: _____	組別: _____
日期: _____	時間: _____
地點: _____	地點: _____
地點: _____	地點: _____

上街買東西!

姓名: _____	組別: _____
日期: _____	時間: _____
地點: _____	地點: _____
地點: _____	地點: _____

8. 後測卷-加減兩步驟

後測卷

一、用直線標出下列算式中的連加或連減。

1. 12 + 3 + 5 = 20 (連加)

2. 15 - 8 - 2 = 5 (連減)

3. 10 + 2 - 3 = 9 (連加)

4. 18 - 5 + 3 = 16 (連減)

5. 12 + 4 - 1 = 15 (連加)

6. 16 - 7 - 2 = 7 (連減)

7. 11 + 3 + 2 = 16 (連加)

8. 14 - 6 - 1 = 7 (連減)

9. 13 + 5 - 4 = 14 (連加)

10. 17 - 9 - 3 = 5 (連減)

9. 桌遊教具

						<p>4.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。</p> <p>5.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。</p>	 
<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。 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、能理解與應用按照順序由左而右計算法，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)檢視自我學習成效</p>	<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有學習方法和策略 一、引起動機:(1節) 1、複習先備知識:二位數加減法、估算的練習。 (1).教師為確實了解學生學習表現，複習先備知識後，以加減兩步驟生活情境題，檢測學生學習情形。 (2)教師請學生互改試卷，並逐題討論與解題。 2. 分享生活經驗 (1)發表與家人搭公車的情形? ◎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? 二、發展活動: ▲有知識應用 ▲有分組合作討論 活動一:教學活動(1節) (一)教學支援:(擇策-怎樣學) 1. 新舊經驗連結:教師讓學生登入因材網，進入課前預習任務「2n-09-S03」能用兩個加法及減法算式記錄解決先加後減的兩步驟問題，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</p>	<p>1.加減兩步驟-生活情境題</p> <p>翰林2課 第6單元 加減兩步驟 6-3 加減兩步驟</p> <p>1. 先算什麼?再算什麼?做一做看看。 (1) 桌上有8個紅球和5個黃球。拿走6個紅球，桌上剩下幾個球? 先算: _____ 答:()個 再算: _____</p> <p>(2) 公車上有23個人，有6個人下車。現在還有幾個人? 先算: _____ 答:()個 再算: _____</p> <p>(3) 爸爸有45元，買文具用去28元，媽媽又給他25元，爸爸現在有幾元? 先算: _____ 答:()元 再算: _____</p> <p>(4) 老師買了48個蘋果和36個橘子，分給班上25個小朋友，每人一個，老師剩下多少個蘋果? 先算: _____ 答:()個 再算: _____</p> <p>2. 看圖做一做。 每盒蛋糕3元，巧克力2元，椰子糖1元，蛋捲1元。 (1) 買2盒蛋糕，1盒巧克力和2個椰子糖，要付多少錢? 先算: _____ 答:()元 再算: _____</p> <p>(2) 姐姐有95元，買了1個巧克力和1個蛋捲，剩下多少錢? 先算: _____ 答:()元 再算: _____</p> <p>(3) 買2個椰子糖，1盒巧克力和1個蛋捲，多付多少錢? 先算: _____ 答:()元 再算: _____</p> <p>3.因材網自學學習單</p>

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。
7. 與學生進行討論與互改。

(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。

5. 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)

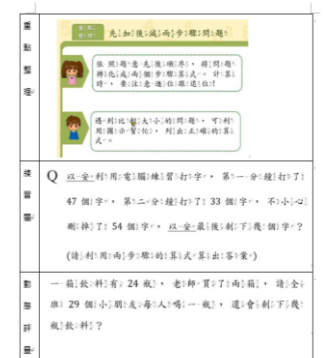
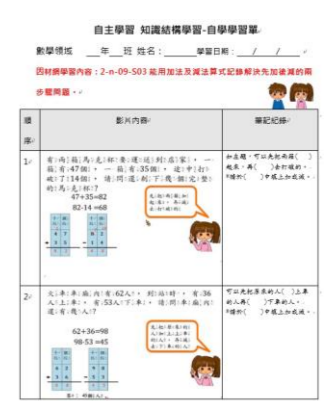
1. 依據因材網中的學習紀錄、自學學習單學生的學習難處迷思概念與分組討論的結果，進行分析與提醒
2. 教師指派下一階段因材網任務，「2-n-09-S04 能用兩個減法算式記錄解決連減兩步驟問題的解決過程，延伸下一階段的學習目標。

- ▲有知識應用
- ▲有操作

活動二：桌遊-歡樂公車(1 節)

(模擬搭公車時上、下車運用加、減混合計算)

1. 引導學生認識、了解搭公車的情境。
2. 引導學生模擬搭公車時，上、下車的情形，進而增強加、減的認識。
3. 學童運用加、減混合計算，並計算上、下車的人數。
4. 接著教師講解桌遊教具使用時須注意的事項。
5. 活動進行會運用加法、減法的算式，將解題方法，寫在 8 格簿中確認算式



4. 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： / /

教材學習內容：2-n-09-S03 能用加法及減法算式記錄解決加減混合的問題

評語： /

編號	組員確認	評分標準	得分
1/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將問題轉化為連步算式?	2/
2/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連減兩步驟問題，列出算式解答?	2/
3/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能解釋「連減兩步驟」的減法算式，並說明減法第一步+減法第二步的減法算式。	3/
4/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連減兩步驟問題，能列出連減算式。	3/
5/	其他建議： /		

5. 組間互學-檢評表

自主學習-組間互學-檢評表 組別：第【 】組

數學領域： 年 班 姓名： 學習日期： / /

教材學習內容：2-n-09-S03 能用加法及減法算式記錄解決加減混合的問題

評語： /

被評分的組別： 年 班 得分： /10/

編號	組員確認	評分標準	得分
1/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別?	2/
2/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將問題轉化為連步算式?	2/
3/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連減兩步驟問題，列出算式解答?	2/
4/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能解釋「連減兩步驟」的減法算式，並說明減法第一步+減法第二步的減法算式。	2/
5/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連減兩步驟問題，能列出連減算式。	2/
6/	其他建議： /		

6. 指派任務

7. 桌遊教具

						<p>6. 等全部組員抵達終點站的時候，再最後合計乘客量，以乘客量最多者獲勝</p> <p>▲有分組討論 ▲有反思活動</p> <p>三、總結(綜合活動)(1 節) 活動三:教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師將學生活動過程歸納整理，總結活動中出現的問題，進行討論。 2. 以紙筆評量檢視學生學習成效。 3. 延伸活動-桌遊教具「你加我減」，透過遊戲方式，讓學生練習加、減法的運算能力，提高對數字的敏感度。 4. 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。 5. 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。 	 <p>8. 教具內容</p>  <p>若巴士棋停留在「+」的格子</p>  <p>若巴士棋停留在「-」的格子</p> <p>9. 紙筆評量</p>  <p>10. 桌遊教具</p> 	
第(17)週	數字大風吹	數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	1、大風吹遊戲 2 個數	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。	☑和學習目標相呼應 學童能找到後以 2 人為一組。	<p>▲有學習方法或策略</p> <p>一、引起動機:(0.5 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問學生是否玩過大風吹的遊戲? 2. 教師提問大風吹的遊戲方式還有哪 		

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。

5. 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，進行組間互學報告分享，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. 教師利用紙本學習單，延伸學習給予下一階段的學習目標。

活動三：【數字大風吹】(1節)

遊戲尋找4個一數

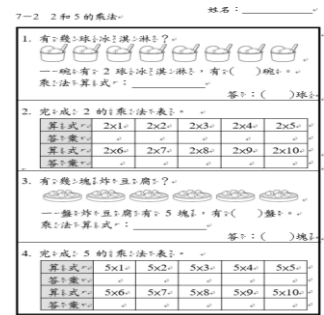
1. 請學生進行，老師說大風吹，學童回應吹甚麼?老師說吹4人一組，而學生能找到後以4人為一組。
2. 老師接著以8一數的方式，學生能找到後以8為一組。
3. 引導學生了解4的倍數的由來。
4. 紙筆評量:檢視學生學習情形。
5. 課堂中討論學習單，增強乘法認知能力。

▲有反思活動

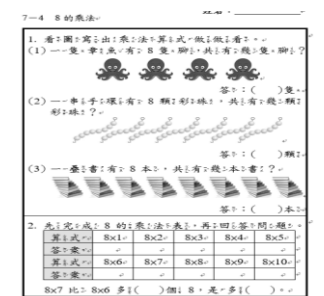
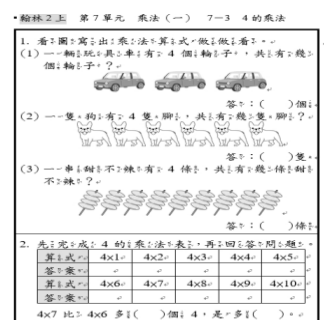
三、總結(綜合活動):(1節)

活動四:教師導學(反思-調節)

1. 教師將學生活動過程歸納整理，總結活動中出現的問題，進行討論。
2. 以紙筆評量檢視學生學習成效。
3. 延伸活動-桌遊教具「愛玩乘法的鱷魚」，透過遊戲方式，讓學生練習加、乘法的運算能力，提高對乘法算式的熟練度。
4. 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。
5. 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。



5.紙筆評量-4、8乘法



6.複習卷



7.桌遊教具



8.遊戲玩法

洗牌
將數字卡面朝上排列在桌面
乘法卡與鱷魚卡各一張正面，其他面朝下疊成牌堆

鱷魚的行頭
看看鱷魚身上有多少配件，選以對應數字
並在數字卡中找到正確答案

快·狠·準
快速練好答案，尋找數字，準備用吸把吸住
最快的人將獲得一枚鱷魚

一卡兩用
覺得乘法太難了嗎？將數字卡反面就可練習加法
將鱷魚身上配件加上數字，找到你的正確答案

--	--	--	--	--	--	--	--

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 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：李綵珍、孫聶珈

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。