

三、嘉義縣柴林國小 113 學年度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-數學桌遊趣	課程 設計者	楊欣芳	總節數/學 期 (上/下)	21/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*是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入 <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 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。 3. 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 。 4. 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。 5. 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 理解乘法的意義，熟練十乘十乘法，並初步進行分裝與除法的活動。	1. 數的位值與換算	1. 透過生活中錢幣運用體驗，理解數的位值與換算。 2. 理解自主學習平台提供的	<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	1. 前測卷學習單  2. 紙鈔、錢幣	4

n-I-1 理解一千以內的數的位值結構，據以做四則運算之基礎。

用科技輔助自主學習實作

教學內容，並完成科技輔助自主學習實作。

☑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。

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: :

☑有合作討論

學習平台、學習單等方式進行學生組內及組

數學 n-I-3 應用加法 and 減法的計算或估算於日常生活

3. 教師指派任務進

3. 能應用小組學習與和觀摩討論方式，共同調節合作解題。

3. 因材網:指派任務



4. 因材網自學學習單



行小學
習與觀
摩討
論

生活 2-I-3
探索生活中
的人、事、物，
並體會彼此之
間會相互影響。

4. 具
體物
表示
數列
(積
木圖
像)

4. 用積木圖像，探索 300 以內的數列問題，建構正確數數。
5. 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。

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。

☑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

活動一：教學活動(1 節)
(一)教學支援：(擇策 - 怎樣學)

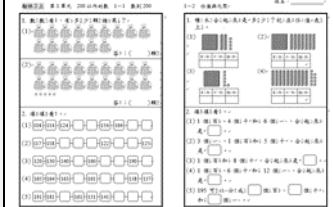
1. 新舊經驗連結：教師再複習上一堂已學習過的「N-1-1-S09：能由 2 個一數、5 個一數、10 個一數的簡單數列唱數，推測下一個數」的基本概念。
2. 登入因材網進入任務題，從學生錯答的題型做講解與討論。
3. 分發自學學習單給學生，由各小組進行討論與互改。

(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，



5. 組內共學-學習單



6. 組內共學-檢核表

生活

7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。

5. 生活情境中錢幣的使用

6. 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。

7. 分組討論並合作，以錢幣能排列出數量指定任務。

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。

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。

▲有操作

自「主」學習「組」間「互」學「檢」核「表」

編號	檢核表	評分(小組)	得分
1	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	3
2	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	3
3	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	4
4	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	

7. 組間共學檢評表

自「主」學習「組」間「互」學「檢」核「表」

編號	檢核表	評分(小組)	得分
1	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	3
2	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	3
3	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	3
4	是/否 是-否(數)與(十)進(數)的(十)進(數)是?	是/否	4

8. 位值表、位值積木

塑膠錢幣、教具紙鈔

9. 紙筆評量

圖 4-1 數位位值表

1000	100	10	1
1000	100	10	1
1000	100	10	1
1000	100	10	1

圖 4-2 數位位值積木

1000	100	10	1
1000	100	10	1
1000	100	10	1
1000	100	10	1

					<p>▲有知識應用(實際行動)</p> <p>活動二:透過積木圖像學習 300 以內的數(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>活動三:點數錢幣(透過塑膠錢幣學習 300 以內的數)</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>▲有合作討論</p> <p>▲有反思活動</p> <p>三、總結(綜合活動):(1 節)</p> <p>教師歸納學習目標(反思-調節)</p> <p>透過分組討論學習 300</p>	10. 後測卷學習單
--	--	--	--	--	--	------------

					<p>以內的數：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>(1)請學生檢視學習單上的學習重點</p> <p>(2)公布回家功課~複習觀看因材網影片，並完成指派任務。</p> <p>(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。</p>	 <p>11.指派任務</p>	
<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>點餐時間</p>				<p>▲和學生生活脈絡連結 ▲有知識應用</p> <p>一、引起動機:(1節)</p> <p>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</p> <p>(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</p>	<p>1. 前測卷</p>	<p>4</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。

1. 點餐情境應用二位數加法(個位進位、十位進位、二次進位)

1. 能理解與熟練二位數加法，再正確說出餐點金額。

有知識應用

(1) 說出正確二位數加法餐點金額。

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)

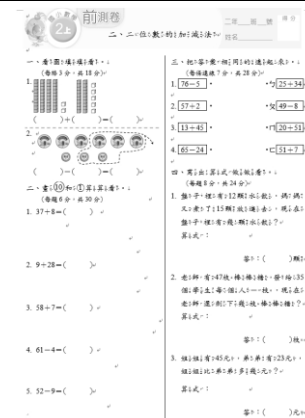
1. 新舊經驗連結: 教師讓學生登入因材網，進入課前預習任務

「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



2. 因材網自學學習單



數學

n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加法並能流暢計算。

2、點餐情境應用二位數的加法估算

2、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。

(2)說出正確二位數加法估算所需金額。

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)

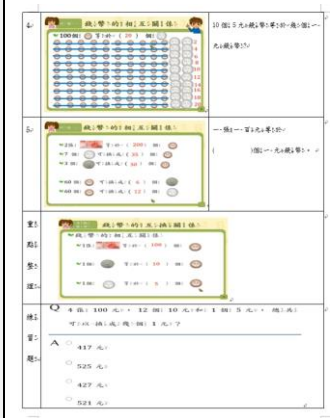
1. 教師將學生的錯答題型，設計組內共學學習單。(針對錯答題型出題)

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。

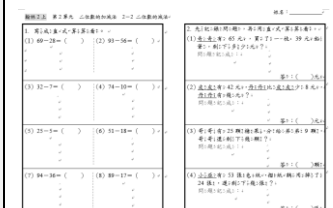
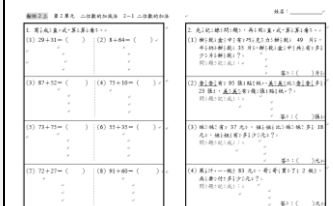
3. 各小組需在限定時間內完成學習單，並由組長告知教師即可獲得加點

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



3.組內共學學習單-1



4.組內共學檢核表

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。

3、點餐情境應用二位數減法(不退位、一次退位)

3、能理解與熟練二位數減法，正確算出金額。

(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

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

自學學習單-二位數減法學習 概念檢核表

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____

課本頁數：_____ / _____

課後練習：_____ / _____

課後練習：_____ / _____

課後練習：_____ / _____

組別	檢查時間	評語	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3

5. 組間互學檢評表

自學學習單-二位數減法學習 檢評表

組別：第 [] 組

姓名：_____ 學號：_____ 組別：_____

課本頁數：_____ / _____

課後練習：_____ / _____

課後練習：_____ / _____

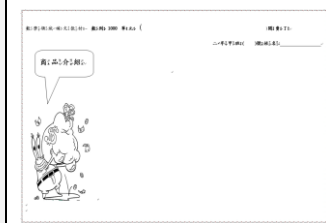
課後練習：_____ / _____

組別	檢查時間	評語	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	是：能正確計算二位數減法(不退位)。	3

6. 學習單-商品介紹

(1)能反思並說出，活動進行中應注意的遊戲規則。

- 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



7.學習單-購買清單

上街買東西!

第一階段任務		第二階段任務	
商品名稱	價格	商品名稱	價格

8.學習單-大家來點餐

來點餐~學習單

- 請各組組長當老闆，其他扮演客人。
- 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」)。
- 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)

- 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。
- 以紙筆評量檢視學生學習成效。
- 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!

第一關: 估出應付金額		第二關: 算出應找錢	
應付金額(元):	應付金額(元):	應付金額(元):	應付金額(元):
應付金額(元):	應付金額(元):	應付金額(元):	應付金額(元):
找錢: 元 角 分	找錢: 元 角 分	找錢: 元 角 分	找錢: 元 角 分

9.紙筆評量-後測卷

							<p>後測卷</p> <p>二、三位數的加減法</p> <p>一、用直式(或橫式)算一算。</p> <p>1. $14+22=$ () $2. 80-8=$ ()</p> <p>3. $8+19=$ () $4. 55+33=$ ()</p> <p>5. $70+23=$ () $6. 88+31=$ ()</p> <p>7. $66+24=$ () $8. 90-60=$ ()</p> <p>二、把答案填在圓形的圓圈後面。</p> <p>1. $14+22=$ + $13+39=$</p> <p>2. $80-8=$ + $49-4=$</p> <p>3. $8+19=$ + $23+67=$</p> <p>4. $55+33=$ + $18+32=$</p> <p>三、先記起(幾)幾幾，再算直式(或橫式)算一算。</p> <p>1. 用直式算一算：34元+的零錢，和一一元1角5分的零錢，共計多少元?</p> <p>2. 算一算：上去年(去年)150份(張)報紙，下去年(今年)120份，上去年和下去年(今年)共計多少份(張)報紙?</p> <p>3. 爸爸有23張1和5元，爸爸這時的零錢和(爸爸)共有多少元?</p> <p>4. 班上同學(幾)人，算了一一幾元(幾)的零錢，共計多少元?</p> <p>5. 爸爸和(爸爸)的零錢(幾)元，爸爸這時的零錢和(爸爸)共有多少元?</p>	
第	遊超					<p>▲和學生生活脈絡連結</p> <p>▲有學習方法和策略</p>	<p>10. 桌遊教具-貓咪餐館</p>  <p>教具內容</p>  <p>點餐卡</p>	4

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生活應用解題。

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

- 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。

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，以兩位數的加法、減法生活情境題，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

- 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

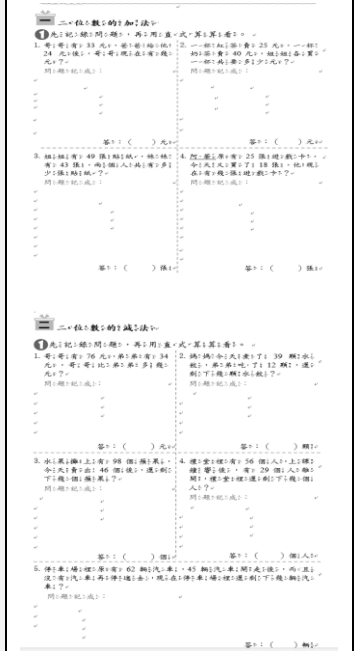
▲有分組合作討論

活動一:教學活動(1節)

(一)教學支援:(擇策一怎樣學)

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

1. 二位數加、減法，生活情境題



2. 因材網任務



3. 因材網自學學習單

下超市傳單上印製商品，練習計算)

- 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

自主學習 知識結構學習-自學學習單

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

因材網學習內容：2-11-09-501 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。

題號	影片內容	筆記紀錄
1/		請學生注意步驟，留意步驟，留意步驟，留意步驟。
2/		請學生注意步驟，留意步驟，留意步驟，留意步驟。

3/

請學生注意步驟，留意步驟，留意步驟，留意步驟。

重點提示：
1. 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。
2. 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。

練習題：
1. 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。
2. 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。

動態評量：
請學生注意步驟，留意步驟，留意步驟，留意步驟。

4. 組內共學-檢核表

自主學習-組內共學 觀念檢核表

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

因材網學習內容：2-11-09-501 應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。

評核重點：(特別重要檢核點) 得分：()/10

編號	檢核項目	評分標準	得分
1/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 知道應用兩個加法算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。	2/	
2/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 能列出算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。	2/	
3/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 能列出算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。	3/	
4/	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 能列出算式紀錄解決追加兩步驟問題的解決過程。	3/	
5/	其他議題		

5. 組間互學-檢評表

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. 教師指派下一階段因材網任務，

「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

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-減評分的組別：第 組 得分：()/10 

題號	檢查確認	評分標準	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連加算式的步驟	2
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解連加算式中的加數與和的意義	2
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能列出連加算式，並能理解算式中的加數與和	2
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用連加算式表示連加問題，並能理解算式中的加數與和	2
5	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解連加算式中的加數與和的意義，並能理解算式中的加數與和	2
6	其他建議		

6. 超市傳單

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。



7. 學習單

二甲 開店了!

1. 請學生設計:	2. 請學生設計:
題目(請用傳單上的物品):	題目(請用傳單上的物品):
解答:	解答:

上街買東西!

1. 請學生設計:	2. 請學生設計:
題目(請用傳單上的物品):	題目(請用傳單上的物品):
解答:	解答:

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。

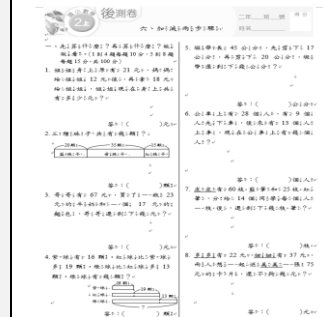
3. 延伸活動-桌遊教具

「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。

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。

8. 後測卷-加減兩步驟



9. 桌遊教具



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。

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

- 1. 應用加、減混合計算，思考後並正確說出上、下車的人數，完成他組設計之題目。
- 2. 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

☑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。

☑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。

☑有反思活動

- (1)檢視自我學習成效

▲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。

(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

1.加減兩步驟-生活情境題

•翰林2上 第6單元 加減兩步驟 6-3 加減兩步驟

1. 先計算什麼?再計算什麼?做做看看?。

(1) 桌上有8個紅蘋果和5個青蘋果，拿走6個後，桌上剩下幾個蘋果?

先計算
再計算
答:()個

(2) 公車裡有23個人，有6個人下車，後來有9個人上車，公車裡現在有幾個人?

先計算
再計算
答:()個人

(3) 美美有65元，買文具用掉28元，媽媽又給她25元，美美現在有幾元?

先計算
再計算
答:()元

(4) 老師買了48個蘋果、36個橘子、25個小餅乾，分給班上25個同學一人一個後，老師剩下多少個餅乾?

先計算
再計算
答:()個

2. 看圖做做看看?。

草莓蛋糕 巧克力蛋糕 椰子塔 蛋塔

32元 39元 35元 25元

(1) 草莓蛋糕、蛋塔和椰子塔各買一個，要付多少錢?

先計算
再計算
答:()元

(2) 姐姐有95元，買了一個巧克力蛋糕和一個蛋塔，剩下多少錢?

先計算
再計算
答:()元

(3) 買2個草莓蛋糕比買1個巧克力蛋糕多付多少錢?

先計算
再計算
答:()元

2.因材網任務題

知識地圖

課程

N-2-8-S04:能用加法及減法算式記錄解決先買後加的兩步驟問題。

2年01班 0%

生活
7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。

左而右計算

3. 分組合作，設計題目與解題

3. 各組能清楚說明如何合作設計題目與解題之方式。

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. 因材網自學學習單

自主學習 知識結構學習-自學學習單

數學領域 年 班 姓名: 學單日期: / /

因材網學習內容: 2-n-09-S03 先用加法及減法算式記錄解決先加後減的兩步驟問題。

課	影片內容	筆記紀錄
1	<p>有(南)箱(馬)克(和)香(蓮)送(到)店(家)，一(箱)有(47)個，一(箱)有(35)個，送(半)打(剩)了(14)個，用(運)剩(下)(幾)個(完)整)的(馬)克(和)香(蓮)呢?</p> $\begin{array}{r} 47+35=82 \\ 82-14=68 \end{array}$	<p>加減法不可以混用，應該先加後減。</p> <p>35個香蓮，47個馬克，送半打(7個)後，剩下68個。</p>
2	<p>有(南)車(南)內(有)42人，到(站)時，有(36)人(上)車，有(53人)下(車)，這(時)車(南)內(還)有(幾)人?</p> $\begin{array}{r} 42+36=78 \\ 78-53=25 \end{array}$	<p>可以先把車內的人數加上，再減去下車的人數。</p> <p>42人加上36人，再減去53人，剩下25人。</p>

先(加)後(減)的(運)算(題)型

依(照)題(意)先(加)後(減)的(運)算(題)型，請(將)題(目)轉(化)成(兩)個(運)算(題)型，請(註)明(特)別(注)意(運)算(符)號(的)運(算)。

請(列)出(解)決(兩)個(運)算(題)型，可(利)用(運)算(符)號(的)運(算)式(列)出(運)算(式)。

Q 這(堂)科(電)腦(課)練(習)打(字)，第(一)分(鐘)打(了)147個字，第(二)分(鐘)打(了)33個字，不(小)心(刪)掉(了)54個字，這(堂)最(後)剩(下)幾(個)字?

(請(列)出(兩)個(運)算(題)的(運)算(式)並(註)明(運)算)。

答 一(箱)軟(料)有(24)瓶，老(師)買(了)1兩(箱)，請(全)班(29)個(小)朋(友)每(人)喝(一)瓶，這(會)剩(下)幾(瓶)軟(料)?

4. 組內共學-檢核表

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. 依據因材施教中的學習紀錄、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

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： / /

教材網學習內容：2-n-09-503 能用加法及減法算式記錄解決先加後減的問題
 步驟問題：

討論重點(請同學逐條確認) 得分：()/10

編號	檢查項目	評分標準	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將問題轉化為逐步算式?	2
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	遇到比較大小的問題，可列算式解答?	2
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解「從減數前兩位，少於減數的單位」當從減數最高一位十，變成十位1後再繼續減。	2
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	進行加法運算，能注意進位問題	2
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： / /

教材網學習內容：2-n-09-503 能用加法及減法算式記錄解決先加後減的問題
 步驟問題：

被評分的組別：第 組 得分：()/10

編號	檢查項目	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	能將問題轉化為逐步算式?	2
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	遇到比較大小的問題，可列算式解答?	2
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解「從減數前兩位，少於減數的單位」當從減數最高一位十，變成十位1後再繼續減。	2
5	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	進行加法運算，能注意進位問題	2
6	其他建議		

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
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



6. 指派任務

7. 桌遊教具



8. 教具內容



					<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>9.紙筆評量</p>  <p>10.桌遊教具</p> 
第(17)週	數字大風吹				<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 	5

<p>第 (21) 週</p>		<p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p>	<p>1. 大風吹遊戲 2 個、5 個一數的倍數的認識 (幾個幾是幾的幾倍)</p>	<p>1. 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、5 個一數的倍數任務。</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>和學習目標相呼應 學童能找到後以 2 人、5 人為一組。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有知識應用</p>	<p>戲方式還有哪些?(自由發表) 3. 大家一起玩玩看。 二、發展活動: ▲有體驗 ▲有知識應用 ▲有分組合作 活動一:【數字大風吹】 遊戲(0.5 節) 找到 2 個一數、5 個一數的小組 1. 老師說明大風吹遊戲規則。 2. 請學生進行，老師說大風吹，學童回應吹什麼?老師說吹 2 人一組，而學生能找到後以 2 人為一組。 3. 老師接著以 5 個一數的方式，學生能找到後以 5 人為一組。 4. 引導學生了解 2、5 的倍數的由來。 活動二:指派任務 學生自學(課前): (定標-學什麼) 1. 教師指派因材網任務: ◎2-n-06-S01:能從連加的活動中，理解乘法的意義，搭配自學學習單(如右圖)。 2. 學生執行因材網任務</p>	
		<p>數學</p>	<p>2. 大</p>	<p>2. 能樂於參與活動，運用 3 個</p>			

r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。

風吹遊戲
3、4個一數的倍數的認識
(幾個幾的幾倍)

一數、4個一數的倍數加法或乘法運算規律，組合完成3個一數、4個一數的倍數任務。

- (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。

◎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。

▲有體驗

▲有知識應用

▲有分組合作

活動二: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

1. 因材網自學學習單

自主學習 知識結構學習-自學學習單

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

因材網學習內容: 2-n-06-S01 能從增加的活動中，理解乘法的意義。

題	影片內容	筆記紀錄
1	一籃籃子裝了2顆蘋果，3個籃子裝幾顆呢?	2顆x3=6，共3顆 3: 列出乘法算式。
2	一籃籃子裝了3顆蘋果，4個籃子裝幾顆呢? 每籃裝一籃在籃子裡裝7顆在籃子裡裝幾顆呢?	一籃裝3顆，4籃裝12顆，共15顆。 列出乘法算式。
3	乘法算式的口述: 或 每1顆蘋果裝1個籃子裝3顆蘋果，3顆蘋果裝1個籃子裝3顆蘋果。 每1顆蘋果裝1個籃子裝3顆蘋果，3顆蘋果裝1個籃子裝3顆蘋果。	
學習單		
練習題	Q: 列出乘法算式，判斷哪一籃裝的蘋果? 1. 7顆蘋果 2. 7顆蘋果 3. 6顆蘋果 4. 7+7+7+7+7	
評	Q: 列出乘法算式及判斷哪一籃裝的蘋果? 1. 8? 2. 8+8+8+8+8 3. 8? 4. 7+7+7+7+7	

2. 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: _____ / _____ / _____

因材網學習內容: 2-n-06-S01: 能從增加的活動中，理解乘法的意義。

評核重點(請用筆逐條確認) 得分: ()/10

編號	檢核重點	評分標準	得分
1	□能 □能 能從增加的活動中，理解乘法的意義。	3	
2	□能 □能 能從增加的活動中，列出加法算式。	3	
3	□能 □能 能從增加的活動中，列出乘法算式。	4	
4	其他備註		

生活
7-I-5 透過一起工作的過程，感受**合作**的重要性

3. 分組合作設計**出題與解題**，大風吹遊戲

3. 能**合作出題與解題**之形成，並自行設計題目，進行倍數大風吹的遊戲。

有分組合作

- (1)主動參與合作，並完成 2、5 個一數的任務。
- (2)主動參與合作，並完成 4、8 個一數任務。
- (3)與人合作進行桌遊活動 PK 賽，並完成指定任務。

有反思活動

學生了解 4 的倍數的由來

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。

有具體作品

完成學習單。

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

3. 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： / /
 教材學習單內容：2-m-06-S01：能在連加的遊戲中，理解乘法的意思。
 誰評分的組別：第 組 得分：()分

編號	檢核項目	評分標準	得分
1	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能於內容中找出乘法?	3分
2	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在連加的遊戲中，理解乘法的意思。	3分
3	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在連加的遊戲中，列出乘法算式。	3分
4	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在連加的遊戲中，列出乘法算式。	3分
5	其他建議		

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


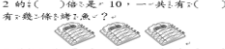
三、總結(綜合活動):(1節)


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。

4.紙本學習單-2、5 乘法

翰林2上 第7單元 乘法(一) 7-1 幾的幾倍

1. 看圖：填一填：看？
(1) 有 2 個：每 2 個：有 2 個？

2 的 () 倍是 10，一共有 () 個？
(2) 有 2 個：每 5 個：有 2 個？

5 的 3 倍是 ()，一共有 () 個？

2. 用加法、算式、做一做：看？，再：填：看？
(1) 一：每：有：5 個：每：有：4 個：
一：有：5 個：有：4 個：
加法：算式：
5 有 () 個，是 5 的 () 倍。
(2) 一：每：有：2 隻：每：有：6 隻：有：幾：隻？
腳？

加法：算式：
2 有 () 個，是 2 的 () 倍。
答：() 隻。

7-2 2 和 5 的乘法

1. 有：幾：每：有：2 個：有 () 個？

一：每：有：2 個：有 () 個？
乘法：算式： 答：() 個

2. 先：成：2 的：乘法：表：
算式： 2x1= 2x2= 2x3= 2x4= 2x5=
答： 2 2 3 4 5
算式： 2x6= 2x7= 2x8= 2x9= 2x10=
答： 12 14 16 18 20



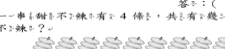
3. 有：幾：每：有：5 個：有 () 個？

一：每：有：5 個：有 () 個？
乘法：算式： 答：() 個

4. 先：成：5 的：乘法：表：
算式： 5x1= 5x2= 5x3= 5x4= 5x5=
答： 5 10 15 20 25
算式： 5x6= 5x7= 5x8= 5x9= 5x10=
答： 30 35 40 45 50

5.紙筆評量-4、8 乘法

翰林2上 第7單元 乘法(一) 7-3 4 的乘法

1. 看圖：寫：出：乘法：算式：做：看？
(1) 一：每：有：4 個：有 () 個？

答：() 個
(2) 一：每：有：4 隻：有 () 隻？

答：() 隻
(3) 一：每：有：4 條：有 () 條？

答：() 條

2. 先：成：4 的：乘法：表：再：回：答：問：題：
算式： 4x1= 4x2= 4x3= 4x4= 4x5=
答： 4 8 12 16 20
算式： 4x6= 4x7= 4x8= 4x9= 4x10=
答： 24 28 32 36 40
4x7 比 4x6 多 () 個 4，是 多 () 。

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。

7-4 8的乘法

1. 看圖寫算式，再算一算。

(1) 一隻、兩隻、三隻、四隻、五隻、六隻、七隻、八隻、九隻、十隻、十一隻、十二隻、十三隻、十四隻、十五隻、十六隻、十七隻、十八隻、十九隻、二十隻。

答：()隻。

(2) 一隻、兩隻、三隻、四隻、五隻、六隻、七隻、八隻、九隻、十隻、十一隻、十二隻、十三隻、十四隻、十五隻、十六隻、十七隻、十八隻、十九隻、二十隻。

答：()隻。

(3) 一隻、兩隻、三隻、四隻、五隻、六隻、七隻、八隻、九隻、十隻、十一隻、十二隻、十三隻、十四隻、十五隻、十六隻、十七隻、十八隻、十九隻、二十隻。

答：()隻。

2. 先算出8的乘法，再算出8的乘法。

算式	8×1	8×2	8×3	8×4	8×5
答案					
算式	8×6	8×7	8×8	8×9	8×10
答案					

8×7 比 8×6 多 () 個 8，是 () 。

6. 複習卷

數學 2上 7. 乘法 (一)

1. 看圖寫算式。

2. 看圖寫算式。

3. 看圖寫算式。

4. 看圖寫算式。

5. 看圖寫算式。

6. 看圖寫算式。

7. 看圖寫算式。

8. 看圖寫算式。

9. 看圖寫算式。

10. 看圖寫算式。

11. 看圖寫算式。

12. 看圖寫算式。

13. 看圖寫算式。

14. 看圖寫算式。

15. 看圖寫算式。

16. 看圖寫算式。

17. 看圖寫算式。

18. 看圖寫算式。

19. 看圖寫算式。

20. 看圖寫算式。






7. 桌遊教具

6+ 愛玩乘法的鱷魚
Crocs' Quiz

我愛Fashion
也愛乘法囉!

玩出大能力

8. 遊戲玩法

							<p>洗牌</p> <p>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</p>  <p>鱷魚的行頭</p> <p>看看鱷魚身上有多少配件，乘以旁邊數字，並在數字卡中找到正確答案</p>  <p>快·狠·準</p> <p>快速算好答案，尋找數字，準備用投把吸住 最快的人將獲得一枚獎牌</p>  <p>一卡兩用</p> <p>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</p>  
--	--	--	--	--	--	--	---

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(0)節 (以連結資訊科技議題為主)
-----------------	---

特教需求 學生課程 調整	<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-(一般智能資優 0 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)： 無</p> <p>特教老師姓名：無 普教老師姓名：楊欣芳</p>
--------------------	--