

南投縣坪頂國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	數學好好玩	年級/班級	二年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，19 週，共 19 節
		設計教師	低年級團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	小學階段的數學教學應強調操作與觀察，讓孩子拓展直覺與培養數感，更需要加入推理與數學溝通的訓練。學童在學習數學上可能遇到雙重困難：一個為如何激發學生花時間在數學活動上，另一個困難為如何幫助學生建構他們的數學知識。在課程中，我們透過遊戲式學習，搭配實體教具的操弄，激發學生的學習興趣，讓孩子進行觀察、探索、推理與討論，並鼓勵與引導孩子表達想法，以建構其數學知識，並培養其數學溝通能力。		
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		

課程目標	「玩遊戲」是學生的最愛。低年級學童的專注力不能持久，更需要活潑的教材和教法吸引他們的興趣。學生在遊戲中所運用的不只有認知能力，還有情意、知覺、人際…等相關技能。藉由操作與互動性高的數學教具、玩具、APP 遊戲，強化學生學習動機。
------	--

教學進度		學習表現 須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	學習內容 可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資 源 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
週次	單元名稱/ 節數						
一	200 以內的 數/1	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。 國語 2-I-3 與他人交談 時，能適當 的提問、合 宜的回答， 並分享想 法。	數 N-2-1 一 千以內的數 國 Ac-I-3 基 本文句的語 氣與意義。	透過遊戲方式，讓學 生理解 200 以內數的 排序。	活動名稱：誰先塗到 200 1. 教師獎解規則，準備一張百數表。 2. 將全班分成兩組，每次兩組各派一個人上臺。 3. 上臺的人需按照百數表數字的順序塗色，從 101 開始，每次可塗的範圍是 1~9 格之間，由自己決定。 4. 最先塗到 200 那個數字的組別獲勝。 5. 教師引導全班討論歸納。	實作評量 口說評量	百數表
二	200 以內的 數/1	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。	數 N-2-1 一千以內的數 生活 F-I-4 對 自己做事方法 或策略的省思 與	藉由撲克牌遊戲方式 熟悉數的排序	遊戲名稱：改良版 99 活動方式：以小組內競賽進行，準備撲克牌中點數 A~10 的牌。 1. 教師獎解規則。每個人先發 5 張牌，依順時針開始遊戲，剩下牌用來抽的 1. 打出一張牌之後，即抽一張牌，讓手	實作評量 口說評量	撲克牌 中點數 A ~10 的 牌

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		生活 3-I-1 願意參與各 種學習活動 ，表現好奇	改善。		牌保持在 5 張的狀態 2. 依牌上的點數相加，最高只能達到 99 點（進階版可以從任一數字開始累加， 累加到達數字也可自由變化，如 199） 3. 牌中大致可分為普通牌和特別牌 ※特別牌的功能： 4：迴轉，進行方向上的變換 5：指定，可以指定任何一位玩家出 牌 10：加 or 減 10 J：pass，跳過的意思 Q：加 or 減 20 K：不論目前數字多少，立刻加到 99 （或指定數字） 4. 若是手牌上沒有任何一張牌可出的情 況下，就爆掉了，即是輸了		
三	200 以內的 數/1	數學 n-I-1 理解一千以 內數的位值 結構，據以	數 N-2-1 一千以內的數 生活 F-I-4 對 自己做事方法	藉由撲克牌遊戲方式 熟悉數的排序	遊戲名稱：捉小偷 活動方式：以個人競賽方式進行，準備 撲克牌。 1. 教師獎解規則。請學童 1 人當關主，	實作評量 口說評量	撲克牌 數副

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		做為四則運算之基礎。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇	或策略的省思與改善。		選一張撲克牌當作是小偷的號碼，交給老師。其他小朋友當警察猜一猜小偷的號碼。 2. 關主的回答只能是「太小」或「太大」。若被猜中，主持人則喊：「捉到了！」，並現出數字卡。猜中後更換關主，再繼續玩。 3. 教師引導全班討論歸納。		
四	200 以內的數/1	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。 生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，	數 N-2-5 解題：100 元、500 元、1000 元。 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	以操作活動為主兼及計算。容許多元策略，協助建立數感。包含已學習之更小幣值。	活動名稱：拿錢大賽 1. 教師獎解規則。準備錢幣圖卡，內含 100 元 4 張、50 元 8 個、10 元 40 個和 1 元 50 個。 2. 將全班分成兩組，每次各組分別派一位學生上臺。 3. 教師任意喊出一個 200 以內的數之後，兩個人即拿出相對應的錢幣圖卡。 4. 能最快且拿對的那組可得一分，最後得分高的組別獲勝。 5. 教師引導全班討論歸納。	實作評量 口說評量	錢幣圖卡

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		並養成動手做的習慣。					
五	量長度/1	<p>數學 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。</p>	<p>數 S-2-3 直尺操作</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1. 學會操作直尺測量長度。</p> <p>2. 能理解直尺的單位為公分，並懂得報讀公分數</p> <p>3. 學會估測與修正長度。</p>	<p>活動：切菜扮家家酒</p> <p>1. 教師獎解規則。發給每個人一些紙黏土及塑膠片。</p> <p>2. 教師說：「大廚要切蔥，切成 3 公分一段。」</p> <p>3. 學生用紙黏土做成長條狀，當成蔥，再以塑膠片切成 3 公分一段(不可用尺量)。</p> <p>4. 教師巡視，看誰切得最符合要求。</p> <p>5. 教師可改變問話，如：「大廚要切小黃瓜，5 公分一段。」</p> <p>6. 教師引導全班討論歸納。</p>	<p>實作評量</p> <p>口說評量</p>	<p>紙黏土、塑膠片</p> <p>直尺</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
六							
七	量長度/1	<p>數學 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。</p>	<p>數 S-2-3 直尺操作</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1. 學會操作直尺測量長度。</p> <p>2. 能理解直尺的單位為公分，並懂得報讀公分數</p> <p>3. 學會估測與修正長度。</p>	<p>活動：我的大腳丫</p> <p>1. 教師獎解規則。請每位學生拿出紙，畫下自己的腳丫。</p> <p>2. 腳丫的長是從哪裡到哪裡，用筆點出來。</p> <p>3. 猜猜看，自己的腳丫有多長，再用尺量量看。</p> <p>4. 教師引導全班討論歸納。</p>	<p>實作評量</p> <p>口說評量</p>	紙張

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
八							
九	二位數加減 /1	<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>國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>數 N-2-2 加減算式與直式計算</p> <p>國 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。</p>	透過遊戲方式理解加法和減法的意義，並熟練加減直式計算。	<p>活動：我的名字有多大</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師影印放大直式加減的空白表格後，請學生完成它。 2. 把自己的名字寫下來，並加上注音符號。 3. 把所有代表自己名字注音符號的數字相加。 4. 比一比，誰的名字加起來的數字最大。 5. 教師引導全班歸納討論。 	實作評量 口說評量	表格

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
十	幾時幾分/1	<p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>健康與體育 3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。</p>	<p>數 N-2-13 鐘面的時刻：</p>	<p>藉由操作及遊戲方式認識鐘面時針與分針之位置認識，並能轉化為數字鐘模式。</p>	<p>活動：你來比，我來猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 準備各整點及半點的數字鐘紀錄卡。 2. 全班分成數組，各組輪派一位主持人抽出一張紀錄卡，看清楚時間後，主持人用左右手當作時針和分針比出正確時間，接著由同組學生回答，並另派同組一名學生上臺將時間記錄下來。 3. 教師公布正確答案，答對得分；答錯時，同組學生再一起比出正確時間。 4. 完成一題後，就換一位主持人繼續遊戲。 5. 教師引導全班歸納討論。 	<p>實作評量 口說評量</p>	<p>數字鐘 紀錄卡</p>
十一	幾時幾分/1	<p>數學 n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>健康與體育 3d-I-1 應用基本動作常識，處理</p>	<p>數 N-2-13 鐘面的時刻：以操作活動為主。</p>	<p>藉由遊戲方式認識簡單時間之加法。</p>	<p>活動：搶時間，得寶藏</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先畫數個連續的格子，並在終點處畫上一個寶藏。 2. 兩個人一組上臺示範，猜拳決定先後。 3. 甲由起點處出發，擲骰子看點數走 1 格代表比前 1 格多 1 小時，並在格子內寫下正確時間，最多走 6 格；再由乙前 	<p>實作評量 口說評量</p>	<p>壁報紙 骰子</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		練習或遊戲問題。			進，一樣擲骰子決定幾格多幾小時。 4. 先得到寶藏者勝，不得超過終點，否則回到原點。 5. 教師引導全班歸納討論。		
十二	乘法/1	數學 n-I-8 認識容量、重量、面積。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇	數 S-2-5 面積：以具體操作為主。 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	透過遊戲初步認識面積定義，並能做直接比較、間接比較。	活動：尋找占地王 1. 猜拳決定先後順序，每次一人選自己想填的格子，相鄰的才算同一塊地盤 2. 乘法表格中若填錯積，則顏色變成敵隊地盤 3. 分地盤，以最大塊那塊的格子數為最終成績。	實作評量 口說評量	十十乘法表
十三	乘法/1	數學 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。	數 N-2-6 乘法的意義與應用。 數 N-2-7 十十乘法	1. 透過數棒操作，能理解乘法的意義，使用 \times 、 $=$ 作橫式紀錄，並解決生活中的問題。 2. 在學習乘法過程，逐步發展「倍」的概念，做	活動名稱：加法與乘法的連結 教師以 10、9、8、6 為例，用相同數棒的連加引入乘法算則。 1. 教師示範以相同數棒組成 10，並寫出加法及乘法算式  $5+5 \rightarrow 5 \times 2$ $2+2+2+2+2 \rightarrow 2 \times 5$	實作評量 口說評量	數棒

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」					
		<p>數學 r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</p> <p>生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇</p>	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上	為統整乘法應用情境的語言。	<p>2. 教師示範以相同數棒組合成 9，並寫出加法及乘法算式。</p>  <p>$3+3+3 \rightarrow 3 \times 3$</p> <p>3. 教師示範以相同數棒組合成 8，並寫出加法及乘法算式。</p>  <p>$2+2+2+2 \rightarrow 2 \times 4$</p>  <p>$4+4 \rightarrow 4 \times 2$</p> <p>4. 教師示範以相同數棒組合成 6，並寫出加法及乘法算式。</p>  <p>$3+3 \rightarrow 3 \times 2$</p> <p>5. 學生自行依照例題實際操作。</p> <p>6. 教師歸納講解。</p>		
十四	乘法/1	n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘十乘法，並初步進行分	<p>數 N-2-6 乘法的意義與應用。</p> <p>數 N-2-7 十乘十乘法</p>	<p>1. 遊戲方式熟練十乘十乘法。</p> <p>2. 培養學生專注的能力。</p>	<p>活動：乘法心臟病</p> <p>1. 兩人一組，分給相同張數之數字卡（6 到 8 張）</p> <p>2. 同時拿出一張數字卡，誰先說出二張數字卡之乘積者為優勝。</p>	實作評量 口說評量	撲克牌 1-10 若干套

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
		裝與平分的 除法活動。			如 $7 \times 8 = 56$ 先說出 56 者為勝 3. 勝者可以把對方之數字卡片收歸已 有，卡片最多者為贏方。		
十五	平面圖形與 立體形體/1	數學 s-I-1 從操作活 動，初步認 識物體與常 見幾何形體 的幾何特 徵。 健康與體育 3d-I-1 應 用基本動作 常識，處理 練習或遊戲 問題。	數 S-2-1 物體之幾何特 徵： 數 S-2-2 簡單幾何形體	1. 以操作活動為主。 進行辨 認與描述之活動。藉 由實際物體認識簡單 幾何形體。 2. 以操作活動為主。 包含平面圖形與立體 形體。辨認與描述平 面圖形與立體形體的 幾何 特徵並做分類。	活動：大家來拼圖 1. 每個人兩種大小的正三角形、正方形 和長方形圖板。 2. 利用上述 6 塊圖形板拼出造形。 3. 把拼出來的造形外框描在紙上。 4. 大家發表用了哪些圖形板？拼出的圖 形像什麼？ 5. 教師引導學生討論歸納。	實作評量 口說評量	各種幾 何形狀 的圖板

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
十六	平面圖形與 立體形體/1	數學 s-I-1 從操作活 動，初步認 識物體與常 見幾何形體 的幾何特 徵。 生活 2-I-5 運用各種探 究事物的方 法及技能， 對訊息做適 切的處理， 並養成動手 做的習慣。	數 S-2-1 物體之幾何特 徵： 數 S-2-2 簡單幾何形體 生 F-I-2 不同 解決問題方法 或策略的提出 與嘗試。 生活 F-I-2 不 同解決問題方 法或策略的提 出 與嘗試。	透過「拼排和重 組」，一探幾何圖形 的初步奧秘。	活動：七巧板大拼排(一) 一、基本練習：發給每生 1 副七巧 板，請同學將七巧板組成正方形，同學 (2-3 人)可以相互合作。(練習平移、 旋轉、翻轉之基本操作)。	實作評量 口說評量	七巧板 一比一 操作圖 縮小操 作圖 計分表 學習單
十七	平面圖形與 立體形體/1	數學 s-I-1 從操作活 動，初步認 識物體與常 見幾何形體	數 S-2-1 物體之幾何特 徵： 數 S-2-2 簡單幾何形體	1. 透過「拼排和重 組」，一探幾何圖形 的初步奧秘。 2. 能運用圖形構成要 素關係，作合理之拼	活動：七巧板大拼排(二) 二、探索活動：探討七巧板上的各類圖 形名稱、構成要素或要素間關係。 (註：低年級學生尚未學習「梯形」及 「平行四邊形」，略帶過即可)。	實作評量 口說評量	七巧板 一比一 操作圖 縮小操 作圖

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		的幾何特徵。 國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。	國 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。	排重組，並作簡單之推論。	(一)圖形的分類探討： 1. 這些圖卡是(一張由正方形切割後的)七巧板，說說看：這些圖形可以怎麼分類？你是怎麼分的？ (二)老師準備一比一操作圖數張，請學生排出一樣的圖形 (三)進階版：縮小操作圖，有數個關卡，完成最多關卡者獲勝。 (四)學習單：七巧板的秘密，想一想，畫看看：如何移動一塊圖卡，讓它變成指定的形狀。(可以使用七巧版排排看		計分表 學習單
十八	平面圖形與立體形體/1	數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 健康與體育 d-I-1 應	數 S-2-1 物體之幾何特徵： 數 S-2-2 簡單幾何形體	1. 藉由操作六形七色的積木，認識形狀、顏色。 2. 透過「拼排和重組」，一探幾何圖形的初步奧秘。 3. 能運用圖形構成要素關係，作合	活動：多一色，世界變得不一樣(一)教師準備六形七色板教具。分別有六種形狀、七種顏色的積木。 1. 教師做簡單示範，認識形狀、形狀組合、對稱圖、立體圖、各種漂亮地磚。 2. 運用圖庫示範篇，讓學生藉由仿作，平移、旋轉、翻轉方向與圖對應，熟悉各形狀與形狀之間的分割	實作評量 口說評量	六形七色板圖庫示範篇 主題操作篇

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。		理之拼排重組，並作簡單之推論。	與組合。 3. 運用主題操作篇，一比一大小外框，學生自由挑選零件，對應與圖形是否吻合，並與同學討論歸納出規律。		
十九	平面圖形與立體形體/1	數學 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。 健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	數 S-2-1 物體之幾何特徵： 數 S-2-2 簡單幾何形體	1. 透過「拼排和重組」，一探幾何圖形的初步奧秘。 2. 能運用圖形構成要素關係，作合理之拼排重組，並作簡單之推論。	活動：多一色，世界變得不一樣(二) 教師準備六形七色板教具。分別有六種形狀、七種顏色的積木。 運用主題操作篇，一比一大小外框，學生自由挑選零件，對應與圖形是否吻合，並與同學討論歸納出規律。	實作評量 口說評量	六形七色板圖庫示範篇 主題操作篇

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確 學習階段之 2 以上領域， 請完整寫出 「領域名稱+ 數字編碼+內 容」	可學校自訂 若參考領綱，必 須至少 2 領域以 上				自選/編 教材須經 課發會審 查通過
二十	乘法/1	<p>數 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。</p> <p>數 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律</p> <p>生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。</p>	<p>數 N-2-6 乘法的意義與應用。</p> <p>數 N-2-7 十十乘法</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1. 藉由線上遊戲熟練十十乘法。</p> <p>2. 能遵守遊戲規則並有運動家精神。</p>	<p>活動：玩 ipad 學數學－消除泡泡</p> <p>動手動腦玩數學，消除海底世界裡泡泡關卡！</p> <p>1. app 內含數字和點數 2 種不同的遊戲卡，讓孩子看著螢幕上的泡泡數字，然後動手將正確的數字卡丟到遊戲區內，若數字相符即可消除泡泡成功得分！</p> <p>2. 遊戲模式選擇乘法模式，透過挑戰不同難易度的模式，讓孩子了解自己的學習進度</p> <p>3. 運用簡單易上手的遊戲讓孩子輕鬆學習數學，活潑生動的海底背景讓孩子在遊戲中認識海底世界！</p>	實作評量	ipad

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
二十一	乘法/1	數 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。生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	數 N-2-6 乘法的意義與應用。 數 N-2-7 十十乘法 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	1. 藉由線上遊戲熟練十十乘法。 2. 能遵守遊戲規則並有運動家精神。	活動：玩 ipad 學數學－乘法大 PK 1. 教師獎解規則 2. 雄哥線上數學遊戲網址： http://mail.lsp.s.tp.edu.tw/~gsyan/works/html5/pk/html5_pk.html 3. 藉由競賽方式在線上玩乘法 PK 遊戲，熟練九九乘法 4. 一直輸，不熟練十十乘法的同學必須停止一次，並到旁邊背誦乘法表後再挑戰。	實作評量	ipad

【第二學期】

課程名稱	數學好好玩	年級/班級	二年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	每週 1 節，17 週，共 17 節
		設計教師	低年級團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	<p>小學階段的數學教學應強調操作與觀察，讓孩子拓展直覺與培養數感，更需要加入推理與數學溝通的訓練。學童在學習數學上可能遇到雙重困難：一個為如何激發學生花時間在數學活動上，另一個困難為如何幫助學生建構他們的數學知識。在課程中，我們透過遊戲式學習，搭配實體教具的操弄，激發學生的學習興趣，讓孩子進行觀察、探索、推理與討論，並鼓勵與引導孩子表達想法，以建構其數學知識，並培養其數學溝通能力。</p>		
總綱核心素養	<p>數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

	<p>數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。</p> <p>數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p>
課程目標	<p>「玩遊戲」是學生的最愛。低年級學童的專注力不能持久，更需要活潑的教材和教法吸引他們的興趣。學生在遊戲中所運用的不只有認知能力，還有情意、知覺、人際…等相關技能。藉由操作與互動性高的數學教具、玩具、APP 遊戲，強化學生學習動機。</p>

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一							
二	1000 以內的數/1	<p>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。</p> <p>生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，</p>	<p>數 N-2-1 一千以內的數</p> <p>數 N-2-5 解題</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>1. 透過遊戲方式，讓學生理解 1000 以內數的排序。</p> <p>2. 以操作活動為主熟練各幣值及計算。</p>	<p>活動一：拿積木大賽</p> <p>1. 教師準備 2 份積木圖卡。</p> <p>2. 將全班分成 2 組，每次每組分別派一位學生上台。</p> <p>3. 教師任意喊出一個 1000 以內的數之後，2 個人即拿出相對應的積木圖卡。</p> <p>4. 能最快且拿對的那組可得一分，最後得分高的組別獲勝。</p> <p>活動二：數錢高手</p> <p>1. 教師準備錢幣圖卡，內含 500 元 2 張、100 元 10 張、50 元 8 個、10 元</p>	<p>實作評量</p> <p>口說評量</p>	<p>積木</p> <p>錢幣圖卡</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		並養成動手做的習慣。			40 個和 1 元 50 個。 2. 將全班分成兩組，每次各組分別派一位學生上臺。 3. 教師任意喊出一個 1000 以內的數之後，兩個人即拿出相對應的錢幣圖卡。 4. 能最快且拿對的那組可得一分，最後得分高的組別獲勝。		
三	1000 以內的數/1	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。生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	數 N-2-1 一千以內的數生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	透過遊戲方式，讓學生理解 1000 以內數的排序。	遊戲名稱：捉小偷 活動方式：以個人競賽方式進行，準備小白板、白板筆。 1. 請學童 1 人當關主，在白板寫上一個三位數，交給老師。其他小朋友當警察猜一猜小偷的號碼。 2. 關主的回答只能是「太小」或「太大」。若被猜中，主持人則喊：「捉到了！」，並現出白板的答案。猜中後更換關主，再繼續玩。	實作評量 口說評量	小白板、 白板筆
四	1000 以內的數/1	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。健康與體育 2c-I-1 表現	N-2-1 一千以內的數健康與體育 Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。	透過遊戲方式，讓學生理解 1000 以內數的排序。	遊戲名稱：改良版 999 活動方式：以小組內競賽進行，準備撲克牌中點數 A~10 的牌。 1. 教師獎解規則。每個人先發 5 張牌，依順時針開始遊戲，剩下牌用來抽的	實作評量 口說評量	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		尊重的團體互動行為。			1. 打出一張牌之後，即抽一張牌，讓手牌保持在 5 張的狀態 2. 依牌上的點數相加，最高只能達到 999 點（進階版可以從任一數字開始累加，累加到達數字也可自由變化，如 999） 3. 牌中大致可分為普通牌和特別牌 ※特別牌的功能： 4：迴轉，進行方向上的變換 5：指定，可以指定任何一位玩家出牌 10：加 or 減 10 J：pass，跳過的意思 Q：加 or 減 20 K：不論目前數字多少，立刻加到 99（或指定數字） 4. 若是手牌上沒有任何一張牌可出的情況下，就爆掉了，即是輸了		
五	1000 以內的數/1	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。	N-2-2 加減算式與直式計算 生 F-I-2 不同解決問題方	透過遊戲方式理解加法和減法的意義，做為熟練加減直式計算的基礎。	動手動腦玩數學，消除海底世界裡泡泡關卡！ 1. 配件內含數字和點數 2 種不同的遊戲卡，讓孩子看著螢幕上的泡泡數字，然後動手將正確的數字卡丟到遊戲區內，	實作評量 口說評量	ipad

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。	法或策略的提出與嘗試。		若數字相符即可消除泡泡成功得分！ 2. 遊戲模式選擇計算、加法二種模式，透過挑戰不同難易度的模式，讓孩子了解自己的學習進度 3. 運用簡單易上手的遊戲讓孩子輕鬆學習數學，活潑生動的海底背景讓孩子在遊戲中認識海底世界！		
六							
七	三位數的加減/1	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 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適	數 N-2-2 加減算式與直式計算 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	透過遊戲方式理解加法和減法的意義，做為熟練加減直式計算的基礎。	活動：拼拼湊湊 1. 教師在黑板上任意寫出一個三位數。 2. 請學生寫出 2 個三位數，使這 2 個三位數的總和或總差恰好等於老師所寫的三位數。 【說明】 1. 可採分組競賽的方式，看看哪一組的速度較快。 2. 比比看，哪一組可以寫出更多不同的數字組合。	實作評量 口說評量	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		切的處理，並養成動手做的習慣。					
八							
九	三位數的加減/1	<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>健康與體育 2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。</p>	<p>N-2-2 加減算式與直式計算</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	藉由撲克牌遊戲方式熟練數的分與合，做為熟練加減直式計算的基礎。	<p>遊戲名稱：比大小（以「10」為例）</p> <p>活動方式：以兩人競賽方式進行，準備撲克牌中點數 A~10 的牌。</p> <p>1. 每人先發給 3 張牌，排出最大的三位數。</p> <p>2. 每人發給 6 張牌，排出兩組最大的三位數。</p> <p>3. 每人發給 9 張牌，排出三組最大的三位數。</p> <p>4. 運用統計圖作正字記號，數字大的人得 2 分，數字小的人得 1 分，分數最多的人獲勝。</p>	實作評量 口說評量	撲克牌 A~10 的牌

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十	三位數的加減/1	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 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇	數 N-2-2 加減算式與直式計算 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	透過遊戲方式理解加法和減法的意義，做為熟練加減直式計算的基礎。	遊戲名稱：我是小老闆 1. 準備各種型錄 2. 學生分組，有的擔任顧客，有的擔任老闆負責結帳 3. 每次買賣的金額必須在 1000 元以內 4. 學習單設計題目，顧客和老闆都必須將算式記錄下來	實作評量 口說評量	麥當勞菜單 全聯、大賣場型錄 學習單
十一	長度/1	數 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	數 N-2-11 長度 健康與體育 Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。	透過遊戲實測、量感、估測與計算能夠理解長度及其常用單位如：「公分」、「公尺」。	活動：大樹大樹有多胖 1. 教師說：「大樹大樹有多胖？」 2. 小朋友不斷的猜測並湊足猜的人數，並隨著實測修正。 3. 另找兩位小朋友用繩子尺測量「樹圍」有多長，並報讀。 4. 教師可選擇不同的樹木或物品改變問話再玩幾次。	實作評量 口說評量	皮尺 布尺 繩子

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十二	長度/1	數 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	N-2-11 長度 健康與體育 Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。	透過遊戲實測、量感、估測與計算能夠理解長度及其常用單位如：「公分」、「公尺」。	活動：看誰比較準 1. 教師發給學生記錄表，學生估測行(1)走一步的距離(從腳尖到腳尖)(2)跨一大步的距離(3)先跑一步再跳一步(4)雙足併攏，立定跳遠，並記在表上。 2. 學生各自用尺測量後記錄下來。 3. 和同學比一比誰估的比較準。 4. 估測值和實際測量值相差最少的獲勝。	實作評量 口說評量	皮尺 一公尺的尺
十三	乘法/1	數 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。 健康與體育 2c-I-1 表現尊重的團體互動行為。	N-2-6 乘法的意義與應用。 N-2-7 十十乘法 健康與體育 Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。	透過遊戲方式熟練十十乘法。	活動：出拳遊戲 1. 兩人一組，每人用兩隻手出拳，可以出 1~5 根手指頭，出幾隻手指頭就代表多少。 2. 把兩個人出拳的數字相乘(左手×左手，右手×右手)，最快說出答案者獲勝。	實作評量 口說評量	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十四	乘法/1	數 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 數 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律 健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	數 N-2-6 乘法的意義與應用。 數 N-2-7 十乘法 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	透過遊戲方式熟練十乘法。	活動：排積木 1. 3~4 人一組，每組有 24 個積木。 2. 教師指示學生將積木排成長方形。 3. 教師請不同排法的學生上臺操作並說明，例如：一排排幾個？一共排幾排？	實作評量 口說評量	積木
十五	乘法/1	數 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 數 r-I-2 認識加法和乘法的	數 N-2-6 乘法的意義與應用。 數 N-2-7 十乘法	3. 藉由線上遊戲熟練十乘法。 4. 能遵守遊戲規則並有運動家精神。	活動：玩 ipad 學數學－乘法大 PK 1. 教師獎解規則 2. 雄哥線上數學遊戲網址： http://mail.lsp.s.tp.edu.tw/~gsyan/works/html5/pk/html5_pk.html 3. 藉由競賽方式在線上玩乘法 PK 遊戲，熟練九九乘法	實作評量	ipad

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		運算規律 健康與體育 2c-I-1 表現 尊重的團體互動行為。			4. 一直輸，不熟練十乘法的同學必須停止一次，並到旁邊背誦乘法表後再挑戰。		
十六	兩步驟應用問題/1	數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。 數學 n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。 生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇	數 N-2-8 解題 生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。	能在具體情境中藉由操作數棒，解決兩步驟應用問題（加、減、乘）。 加減混合、加與乘、減與乘之應用題。不含併式。不含連乘。	活動一：先乘後加減 1. 教師設計題目，讓學生練習先加減後乘的兩步驟乘法問題。 2. 運用數棒排列，再記錄算式。	實作評量 口說評量	
十七	兩步驟應用問題/1	數學 r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	數 N-2-8 解題 兩步驟應用問題（加、減、	能在具體情境中藉由操作數棒，解決兩步驟應用問題（加、減、乘）。	活動二：先加減後乘 1. 教師設計題目，讓學生練習先加減後乘的兩步驟乘法問題。 2. 運用數棒排列，再記錄算式。	實作評量 口說評量	

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>數學 n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</p> <p>生活 3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇</p>	<p>乘)。</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>加減混合、加與乘、減與乘之應用題。不含併式。不含連乘。</p>			
十八	分分看/1	<p>數學 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。</p> <p>健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。</p> <p>生活 2-I-5</p>	<p>數 N-2-9 解題：分裝與平分。</p> <p>生 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。</p>	<p>以操作活動為主。除法前置經驗。理解分裝與平分之意義與方法。引導學生在解題過程，發現問題和乘法模式的關連。</p>	<p>活動一：分糖果</p> <p>1. 教師布題：現在老師有 15 顆糖果，要送給前三名的小朋友吃，每個人一樣多，請幫忙頒獎。</p> <p>*學生示範平分糖果給三個小朋友</p> <p>*教師提問歸納</p> <p>本活動結束（學習單一）</p> <p>活動二：巧克力達人</p> <p>2. 引起動機：奇奇最喜歡吃巧克力了，想開巧克力店當老闆，請小朋友幫幫奇奇解決一些問題。</p> <p>(1) 老師布題</p> <p>【奇奇有黑巧克力 8 顆，1 顆裝成一盒</p>	<p>實作評量</p> <p>口說評量</p>	<p>糖果圖卡</p> <p>學生圖卡</p> <p>紙盤</p> <p>圍棋黑白子</p>

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。			<p>要送給小朋友，可以裝多少盒？】</p> <ul style="list-style-type: none"> *學生用圍棋子解決問題 *學生用畫○記錄解題過程 *學生用算式紀錄解題過程 <p>●●●●●●●●</p> <p>(2) 老師布題</p> <p>【奇奇有黑巧克力 8 顆，2 顆裝成一盒要送給小朋友，可以裝多少盒？】</p> <ul style="list-style-type: none"> *學生用畫○記錄解題過程 *學生用算式紀錄解題過程 <p>(3) 老師布題</p> <p>【奇奇有黑巧克力 8 顆，4 顆裝成一盒要送給小朋友，可以裝多少盒？】</p> <ul style="list-style-type: none"> *學生實際操作解題 *學生用算式紀錄解題過程 <p>(4) 老師布題</p> <p>【奇奇有黑巧克力 10 顆，想分成 2 盒，每一盒的黑巧克力要一樣多，怎麼分？】</p> <ul style="list-style-type: none"> *學生實際操作圍棋子解題 *學生用畫○記錄解題過程 *學生用算式紀錄解題過程 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					(5) 老師布題 【奇奇有白巧克力 8 顆，想分成 2 盒，每一盒的白巧克力要一樣多，怎麼分？】 *學生實際操作圍棋子解題 *學生用畫○記錄解題過程 *學生用算式紀錄解題過程		
十九	分分看/1	數學 n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。 健康與體育 d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	N-2-9 解題：分裝與平分。 健康與體育 Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。	以操作活動為主。除法前置經驗。理解分裝與平分之意義與方法。引導學生在解題過程，發現問題和乘法模式的關連。	活動：分分看 1. 每人有 24 個花片。 2. 學生依教師指示將花片分別分成 3 堆、4 堆等等。 3. 教師並請學生檢視每堆的個數要一樣多，分得快且正確者，即獲勝。 活動：擬題活動 1. 老師多出幾題利用圖示呈現的題目(圖示呈現如：一個盤子裡有 9 顆蘋果，共有 3 個盤子)。 2. 學生按照圖示的呈現，擬出相關的數學題目。	實作評量 口說評量	花片

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
二十	分數心臟病 /1	<p>數學n-I-6 認識單位分數。</p> <p>健康與體育d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。</p>	<p>N-2-10 單位分數的認識</p> <p>健康與體育Fa-I-2 與家人及朋友和諧相處的方式。</p>	<p>知道日常語言「的一半」、「的二分之一」、「的四分之一」的溝通意義。在已等分割之格圖中，能說明一格為全部的「幾分之一」。</p>	<p>活動(一)：摺摺看</p> <p>1.將圓對折製作 1/2 張色紙，複習「部分/整體」與「單位分量」在數詞上的表徵意義。</p> <p>2.製作 1/4 張色紙，複習「部分/整體」與「單位分量」在數詞上的表徵意義，再發展到以分母為 4 的分數序列。</p> <p>3.製作 1/8 張色紙複習上述概念。</p> <p>活動(二)：分數心臟病遊戲規則示範及說明：</p> <p>1.所有撲克牌皆為分母為 8 的撲克牌。</p> <p>2.出牌並念出 1/8、2/8、3/8、4/8... 8/8，出牌與唸出分數一樣就拍牌</p> <p>3.由最慢的人拿走所有的牌，接著，重頭數 1/8、2/8.....</p> <p>4.計分：最快將手上牌出清的人獲勝。只剩下一個人手上有牌，其他人的牌都出清了，遊戲就結束。</p>	<p>口頭評量</p> <p>實作評量</p>	<p>圓形色紙</p> <p>分數撲克牌</p> <p>學習單</p>