

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程 設計者	低年學群	教學總節數 /學期	20 節 上學期
年級 課程主題名 稱	樂活月眉		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、 關懷 心； 創新、 多元 、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	從在校生活出發，運用 多元 探索自我周遭， 關懷 身邊人事物	
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-B3 具備 藝術創作與欣賞的基本素養， 促進 多元感官的發展， 培養 生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備 理解他人感受，樂於與人 互動 ，與團隊成員 合作 之素養。		課程 目標	1. 從活動 認識 自己的生活環境， 發展 對月眉的認同感。 2. 運用動手做 促進 多元發展， 培養 藝術創作與欣賞的能力。 3. 透過團隊 合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	校訂課程 第一類 我愛月眉潭	<p>活動一：導覽</p> <p>1. 透過校網社區導覽地圖，讓每位學生認識溪北村、月潭村的地理位置</p> <p>2. 介紹月潭村的景點： 透過校網社區導覽地圖，讓每位學生認識：</p> <p>a. 寶月宮的古蹟及傳說</p> <p>b. 派出所的功能及位置</p> <p>3. 介紹溪北村的景點： 透過校網社區導覽地圖，讓每位學生認識：</p> <p>a. 六興宮的古蹟及傳說、主祀黑面媽祖</p> <p>b. 溪北社區關懷協會</p> <p>c. 地方產物—甜椒、洋桔梗</p> <p>活動二：戶外教學—社區探訪</p> <p>探訪路線：月眉國小—派出所—寶月宮</p> <p>1. 認識派出所的位置、功能與工作內容</p>	生活	<p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p>	<p>1. 社區導覽地圖</p> <p>2. 學習單</p> <p>3. 圖畫紙</p>	<p>1. 從社區探訪，認識並覺察社區生活環境的景點位置與功能。</p> <p>2. 發表社區探訪心得，覺知社區中人、事、物的豐富面貌。</p> <p>3. 完成學習單和社區彩繪圖，建立初步美感體驗。</p>	<p>口語評量</p> <p>1. 能依據校網社區導覽地圖，認識並回答月潭村和溪北村社區的景點位置與功能。</p> <p>實作評量</p> <p>1. 能認真參與社區探訪。</p> <p>2. 能參與發表與討論。</p> <p>紙筆評量</p> <p>1. 能完成學習單。</p> <p>2. 能完成社區彩繪圖。</p>	5

		<p>2. 認識寶月宮的實際位置、主祀謝府元帥，並欣賞廟內的交趾陶</p> <p>活動三：討論與紀錄</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發表社區探訪的心得 2. 講解學習單內容 3. 完成學習單 4. 發表並展示學習單 5. 彩繪月眉潭：把到社區探訪印象最深刻的景點畫下來。 6. 作品展示 						
<p>第 (6) 週 - 第 (7) 週</p>	<p>校訂課程 第一類 節慶教學： 國慶日</p>	<p>活動一：國慶日的由來</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過影片介紹國慶日的歷史由來 2. 介紹國旗的意義：到升旗台，觀察國旗的顏色，並說明青天白日滿地紅的意義 <p>活動二：提問與發表</p>	生活	2-I-6透過探索與探究人、事、物的歷程，了解其中的道理。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 國慶日影片 2. 國旗 3. 學習單 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識國慶日的歷史由來。 2. 認識國旗顏色代表的意義。 	<p>口語評量</p> <p>能認識並回答國慶日的由來和國旗顏色代表的意義。</p>	2
			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				

		1. 國家的生日是什麼時候？ 2. 國旗的顏色代表什麼意義？ 3. 為什麼要慶祝國家的生日？ 4. 生日時你會如何慶祝呢？ 5. 國慶日要如何慶祝？ 6. 透過影片介紹國慶慶祝活動：「國慶遊行」 活動三：紀錄與彩繪 1. 講解學習單內容 2. 完成學習單 3. 發表並展示學習單 4. 彩繪國旗 5. 作品展示		心。				紙筆評量 1. 能完成學習單。 2. 能完成國旗彩繪圖。	
第 (8) 週 - 第 (13) 週	校訂課程 第一類 服務與助人	活動一：服務小天使 1. 講述班上熱心助人的人與事。 2. 說出班上誰在為大家服務。	生活	6-I-4 關懷 生活中的人、事、物，願意提供 協助與服務 。	1. 班級服務紀錄表 2. 體驗助人活動單 3. 我的助人存摺	1. 能 觀察 生活中 服務與助人的行為 。 2. 能 體驗 助人和被幫助的感受。 3. 能認真完成 助人存摺 。 4. 能在生活中 實踐 服務的精神及助人的行為。	口語評量 1. 能說出生活中服務與助人的行為和感受。	6	
			生活	7-I-4能為共同的目的 訂定規則 或方法，一起工作並 完成任務 。					

		<p>3. 說出自己做過哪些服務別人的事。</p> <p>4. 說出自己曾經接受過哪些關心與幫助並分享當時的感受。</p> <p>5. 討論班上曾經發生哪些需要協助的事並說出適當的做法。</p> <p>6. 記錄為班級做過的服務項目並省思需要改進的地方。</p> <p>活動二：體驗與分享</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 與同學合作進行「助人與被幫助」的體驗活動。 2. 說出自己體驗幫助別人的事件和感受。 3. 說出自己接受幫助的事件與當時的感受。 4. 說出如果大家都不願意幫助別人時會產生的情形。 <p>活動三：我的助人存摺</p>		<p>國語</p> <p>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>實作評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能認真參與體驗活動。 2. 能參與發表與討論。 <p>紙筆評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能完成班級服務紀錄表。 2. 能完成我的助人存摺。 	
--	--	---	--	--	--	--	---	--

		<p>1. 完成助人的體驗行動。</p> <p>2 寫下自己可以幫助別人的事情。</p> <p>3. 寫下幫助別人時要注意的事情。</p> <p>4. 展開助人行動並紀錄心情指數。</p> <p>5. 分組討論並發表。</p> <p>6. 向幫助自己的人表達感謝。</p>						
<p>第 (14) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>校訂課程</p> <p>第一類</p> <p>節慶教學： 冬至</p>	<p>活動一：歡喜過冬至</p> <p>1. 說明冬至的由來和習俗。</p> <p>2. 認識做湯圓的材料和器具。</p> <p>3. 湯圓歌教唱。</p> <p>4. 歌曲表演設計。 (依據湯圓歌，教師引導學生，藉由肢體動作，模擬洗手、搓湯圓、煮湯圓的情形)。</p> <p>5. 唱跳湯圓歌。</p>	<p>生活</p>	<p>2-I-6透過探索與探究人、事、物的歷程，了解其中的道理。</p> <p>3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p> <p>7-I-4能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完</p>	<p>1. 影片：介紹冬至的由來和習俗。</p> <p>2. 湯圓歌</p> <p>3. 搓湯圓材料</p> <p>4. 學習單</p> <p>5. 圖畫紙</p>	<p>1. 1. 能認識冬至的由來和</p> <p>2. 習俗。</p> <p>3. 2. 能表演湯圓歌。</p> <p>4. 3. 能動手搓湯圓。</p> <p>4. 能認識做湯圓的材料和器具。</p> <p>5. 5. 能遵守用餐禮儀。</p> <p>6. 6. 能把環境整理乾淨。</p> <p>7. 7. 能說出活動心得。</p> <p>8. 8. 能完成學習單。</p> <p>9. 9. 能畫出活動情景。</p>	<p>口語評量</p> <p>1. 說出冬至的由來和習俗。</p> <p>2. 說出做湯圓的材料和器具。</p> <p>3. 說出活動心得。</p> <p>實作評量</p> <p>1. 表演湯圓歌。</p> <p>2. 參與搓湯圓。</p> <p>3. 整理環境。</p>	3

		<p>6. 共同表演及欣賞。</p> <p>活動二：興高采烈搓湯圓</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 說明搓湯圓注意事項。 2. 洗手搓湯圓。 3. 數湯圓。 4. 煮湯圓。 5. 快樂吃湯圓。 6. 整理環境。 <p>活動三：多采多姿畫湯圓</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 回顧冬至的由來及分享活動心得。 2. 完成學習單。 3. 畫出搓湯圓的情景。 	<p>數學</p>	<p>成任務。</p> <p>5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p>			<p>紙筆評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成學習單。 2. 畫出活動情景。 	
<p>第 (17) 週 -</p>	<p>校訂課程 第一類</p>	<p>活動一：聖誕鈴聲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師手持搖鈴，配合聖誕鈴聲歌曲音樂，邊唱邊拍打節奏，以吸引學童的注意。 	<p>國語</p>	<p>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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 聖誕鈴聲歌曲歌單海報 2. 「聽，天使在唱歌」繪本 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識聖誕節的由來及相關繪本故事。 2. 認識不同的習俗文化。 	<p>口語評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能回答聖誕節的由來。 2. 能發表活動心得。 	<p>4</p>

第 (20) 週	節慶教學: 聖誕節	<p>2. 接著，教師詢問學童：聆聽的音樂內容為何？它和哪個節慶有關？歌詞中提到哪些角色？</p> <p>3. 鼓勵學童發表想法。</p> <p>4. 教師說明：聖誕節對於西方國家來說，相當於我們東方國家的農曆過年。因此，這一天會有許多慶祝及溫馨的活動，同時搭配相關的歌曲及應景的飾品來點綴。</p> <p>5. 分組練習”聖誕鈴聲”。</p>		6-I-2 透過 閱讀 及 觀察 ，積累寫作材料。	3. 西卡紙	3. 學習 感恩 ， 尊重 他人，並能運用 表達溝通 之能力。	得。 3. 能向他人表達感恩祝福的話語。
		<p>活動二：音樂繪本閱讀：</p> <p>1. 介紹聖誕節的由來 教師為了讓學童除了感受聖誕氣氛外，同時也了解典故由來，因此，藉由繪本故事來引領認識。 教師事先翻拍「聽，天使在唱歌」繪本，製作成 power point 檔，再藉由投影幕與音樂 CD 的欣賞（可再補充後續耶穌為後世釘十字架的事蹟）</p> <p>2. 針對內容一起討論： (1) 故事發生多久之前？</p>	生活	<p>2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p> <p>5-I-1 覺知生活中人、事、物的豐富面貌，建立初步的美感經驗。</p>			

	<p>(2)神告訴瑪麗亞要她做什麼事情？</p> <p>(3)當時因旅社都客滿了，最後瑪麗亞在哪裡生小孩？</p> <p>(4)這個嬰兒的名字？</p> <p>(5)博士跟著天上移動的星星，走到哪個地方才停下來？</p> <p>(6)三位博士送了哪三樣禮物給這個嬰兒？</p> <p>(7)天使告訴牧羊人什麼事情？</p> <p>(8)後來耶穌為什麼死掉呢？</p> <p>活動三：故事體驗</p> <p>1. 教師針對上述故事劇情，事前確認相關角色。</p> <p>2. 鼓勵學童參加，並自由認養角色進行扮演。</p> <p>3. 進行故事的體驗活動。</p> <p>4. 活動後，與學童討論：</p> <p>(1)如果有人告訴你未來會發生的事情，你的感覺如何？</p> <p>(2)說一說，生活中是否有</p>					
--	--	--	--	--	--	--

人對你好？

(3)你的感受想法是什麼？

活動四：感恩與祝福

1. 教師告訴學童：原來聖誕節這一天，希望透過紀念耶穌的誕生，來傳達對祂犧牲奉獻，所表示的感恩之意。那在現實生活中，有沒有人曾經幫助你，或是想要將祝福送給他人呢？

2. 引導學童正向的思考，及學習向他人表示感恩之意。

3. 教師發下西卡紙，請學童製作感恩祝福卡片。

4. 作品分享與發表。

5. 報佳音：為了讓大家都可以感受到感恩與祝福，所以我們要到其他班級，進行報佳音喔！

6. 並將學童分成若干組別：樂器組、歌唱組、舞蹈組…等。

7. 報佳音活動。(伴隨音樂哼唱，並說出祝福的話)

8. 歸納與說明：

(1) 透過報佳音，讓大家都

		<p>可以感受到暖暖的心意和聖誕氣氛。</p> <p>(2) 時時關心別人，時時感恩別人。</p> <p>(3) 教師統整：雖然聖誕節是外國的主要節日，但是藉由認識聖誕節的由來，不僅可以更清楚該節日的精神，同時，也學習感恩與祝福的態度看待身邊的人、事、物。</p>						
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>特教需求學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p>■有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組活動時，組員宜安排較有耐心的同學為佳。 2. 協助身心障礙學生完成任務的組別可額外加分。 3. 主動指派較易完成的任務給身障生。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>							

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	低年級學群	教學總節數 / 學期	20 節 下學期
年級 課程主題名 稱	樂活月眉		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、 關懷 心； 創新、 多元 、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	從在校生活出發，運用 多元 探索自我周遭， 關懷 身邊人事物	
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-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進 多元感官的發展， 培養 生活環境中的美感 體驗。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人 互動 ， 與團隊成員 合作 之素養。		課程 目標	1. 從活動中 探索 與 體驗 校園生活環境， 發展 對月眉的認同感。 2. 運用動手做 促進 多元發展， 培養 藝術創作與欣賞的能力。 3. 透過團隊 合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (4) 週	校訂課程 第一類 綠化校園一起 來	<p>活動一：認識校園植物 教師展示校園中常見的綠色植物照片，並做簡單介紹。</p> <p>活動二：觀察與回答 教師揭示下列問題，小組討論，回答問題：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 我們教室裡面或外面有沒有綠色的植物？ 2. 這些植物好看嗎？它們是誰在照顧？ 3. 這些植物如果都沒有人幫他們澆水打掃，結果會怎樣？ 4. 校園裡面的花草樹木、盆栽需要照顧嗎？ 5. 這些植物要怎麼照顧才會長得好？（需要照到陽光，適當澆水，不任意攀折，拔除雜草、枯枝。講解植物生 	生活	<p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>5-I-2 在生活環境中，覺察美的存在。</p> <p>6-I-5 覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 校園植物 2. 植物生長的要件 3. 植物生長的變化 4 植物生長的环境 5. 愛護校園植物的習慣 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能觀察校園中的植物，認識校園中的植物。 2. 能了解植物生長的要件，需要陽光、土壤、水、空氣。 3. 能描述並紀錄植物生長的變化。 4. 能佈置植物生長的环境。 5. 能培養愛護花草樹木的好習慣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出校園植物名稱。 2. 能參與小組討論，並回答問題。 3. 能參與觀察校園中綠色植物，並完成「校園植物大巡禮」學習單。 4. 能實際動手種植植物，並完成植物生長紀錄表。 	4

		<p>長的要件，需要陽光、土壤、水、空氣)</p> <p>活動三：校園植物大巡禮</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師帶領小朋友從自己教室出發，到學校花園、花圃、有綠色植物生長的地方實地觀察校園中的綠色植物。 2. 教師適當向小朋友介紹這些植物的名稱、俗稱、外觀特徵、生長環境…等特性。 3. 請小朋友在學習單中寫下他所看到的植物名稱、生長位置，並畫下外型，任意三種。(完成校園植物大巡禮學習單) <p>活動四：綠化校園一起來</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 種植開花植物。 2. 按照植物生長的特性，教師講解植物種植技巧。 3. 指導小朋友實際種植植物。 4. 指導小朋友將自己種植的植物放在教室內外適當的地 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>方。</p> <p>5. 請小朋友細心、耐心照顧自己種植的植物花卉，也要愛護別人種植的植物花卉。</p> <p>6. 每天記錄植物生長紀錄表。</p>						
<p>第 (5) 週 — 第 (8) 週</p>	<p>校訂課程</p> <p>第一類 校園安全停看 聽</p>	<p>活動一：教室常見的危險</p> <p>1. 體驗活動： (1) 請全班同學，跟隨音樂的節奏行進，(大家排隊依序從第一排走到最後一排。)</p> <p>(2) 當音樂停止時，請同學加快腳步回到自己的位置</p>	<p>生活</p>	<p>1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。</p> <p>6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。</p>	<p>1. 周遭環境的安全處與不安全處</p> <p>2. 規則的功能</p> <p>3. 安全規則</p> <p>4. 小組討論</p> <p>5. 處理傷口的方法</p>	<p>1. 能關心自己周遭環境，辨識日常生活情境的安全與不安全。</p> <p>2. 能說出規則的功能。</p> <p>3. 能遵守活動場地的安全規則。</p> <p>4. 能欣賞及接納他人的分享與建議。</p>	<p>1. 能說出教室內、校園中的安全和危險的角落與動作。</p> <p>2. 能完成「遊樂器材健檢」的紀錄與發表。</p>	<p>4</p>

		<p>上。</p> <p>(3) 老師提問：剛剛發生了哪些危險的行為？並請同學反省，在行進中發生危險、碰撞的原因。</p> <p>(4) 分享如何避免碰撞到他人的方法；假如不小心碰撞到他人，可以怎麼處理？</p> <p>2. 安全紅綠燈：</p> <p>(1) 播放圖片，如果是安全的就選綠燈，如果是危險的動作，就選紅燈。</p> <p>(2) 請各組依據上面的討論，說一說是否有上述的受傷經驗？</p> <p>(3) 分別歸納出教室內、校園中有哪些危險的角落，或是哪些動作是危險的。</p> <p>活動二：遊樂器材我最愛</p> <p>1. 請小朋友說出在學校裡經常使用的遊樂設備是什麼？</p> <p>2. 發學習單下去，請各組先記下所要做檢查的各項設備</p>	健體	<p>1a-I-1 認識基本的健康常識。</p> <p>3c-I-2 表現安全的身體活動行為。</p>		<p>5. 能知道如何處理小傷口。</p>	<p>3. 能訂定全班共同遵守的安全規則。</p> <p>4. 能說出處理傷口的方法，並完成「急救箱裡的秘密」學習單。</p>	
--	--	--	----	---	--	-----------------------	---	--

		<p>名稱。例如：單槓、溜滑梯、鞦韆等。</p> <p>3. 帶領學生到校園各角落的遊樂設施，以分組觀察、紀錄的方式進行，逐一檢查學校的設備。</p> <p>4. 請各組將討論和紀錄各項設備的「健康情況」上台發表。</p> <p>活動三：我會遵守安全規則</p> <p>1. 說明：規則是民主法治社會中不能缺少的團體約定。</p> <p>2. 提問：我們為什麼要訂定這些安全規則呢？這些規則對我們有哪些幫助？</p> <p>(1) 運動規則是一種團體規則，是保護自己和同學的方法。</p> <p>(2) 每個人都要遵守團體規範，生活才會安全，團體才会有秩序。</p> <p>(3) 遵守團體規則，是一種守法的行為。</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>3. 分組討論一起來訂定教室內的安全規則，以及運動時、校園中其他角落的安全規則。例如：</p> <p>(1) 不要單獨太早到校或太晚離校，也避免單獨留在教室。</p> <p>(2) 應配合學校作息，避免單獨至校園偏僻的死角，必須前去時，務必結伴而行。</p> <p>(3) 在校遇見陌生人或可疑人物，應報告老師或訓導處。勿聽信他的要求，繳交金錢或接受他的要求離校。</p> <p>(4) 不炫耀、不招搖、不輕易說出家中的經濟狀況。</p> <p>(5) 在學校執行清潔工作時應注意之安全事項。</p> <p>(6) 校園中的遊樂設備與使用安全。</p> <p>(7) 認識運動前之暖身運動與準備工作。</p> <p>4. 各組發表，教師根據學生發表的結果做紀錄，並於</p> <p style="text-align: center;">課</p> <p>後張貼其討論結果，當成全</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>班共同遵守的安全規則。</p> <p>活動四：小傷口的處理</p> <p>1. 教師說明小傷口是指擦傷、割傷、刺傷、撕傷等傷口會疼痛，並有血液外流的情形。</p> <p>2. 請各組依據上面的說明，討論自己是否有上述的受傷經驗。這些受傷經驗和行為有哪些關係？</p> <p>3. 教師準備一個急救箱，請幾位同學分別抽出急救箱裡的東西，考考其他的人，並說一說其使用的方法。例如：</p> <p>(1) 生理食鹽水：用來清洗傷口。</p> <p>(2) ok 繃：跌倒破皮塗完藥膏之後，用 ok 繃貼上，防止碰到水。</p> <p>(3) 剪刀：用來剪膠帶或紗布</p> <p>(4) 紗布：輕微割傷可用紗</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>布壓住止血。</p> <p>(5) 棉花棒：清洗傷口時由內而外畫圈，可避免細菌感染。</p> <p>4. 完成「急救箱裡的秘密」學習單</p>						
<p>校訂課程</p> <p>第一類</p> <p>感恩的心</p> <p>第(9)週 - 第(14)週</p>	<p>活動一：訪問家中大明星</p> <p>※此份學習單為活動前的作業，請學生事前須先訪問後，帶回來再進行發表與分享。</p> <p>1. 請學生依序上台發表訪談的內容。</p> <p>2. 全班發表後，學生自由分享訪談過程的心情感受、想法或插曲。</p> <p>活動二：愛的感恩禮</p> <p>1. 製作感恩卡。</p> <p>2. 新詩創作：媽媽</p> <p>(1) 將對媽媽的印象與感受，寫成一首「童詩」。</p> <p>(2) 引導學童用不同角度思考媽媽的形象。</p> <p>(3) 透過新詩創作，讓大家可以欣賞不同媽媽的形象樣貌，更進一步知道媽媽辛苦</p>	<p>生活</p> <p>2-I-3 探索生活中的人、事、物，並體會彼此之間會相互影響。</p> <p>4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>	<p>1. 訪問媽媽</p> <p>2. 感恩的方法</p> <p>3. 合唱和律動</p>	<p>1. 能從訪問媽媽的過程中，更認識媽媽。</p> <p>2. 能利用感恩卡片與新詩的創作，學習不同表達感恩的方法，體會媽媽的辛勞。</p> <p>3. 能藉由母親節歌曲的合唱和律動，來喚起學生對母親的情感。</p>	<p>1. 完成學習單：訪問家中大明星</p> <p>2. 能創作感恩卡和新詩</p> <p>3. 能唱出母親節歌曲並做律動</p>			

		<p>的地方。</p> <p>3. 學生作品分享與發表。</p> <p>活動三：母親節歌曲大合唱</p> <p>1. 播放與母親相關的歌曲給小朋友聽，例如：「世上只有媽媽好」、「母親您真偉大」、「母親像月亮」、「天下的媽媽都是一樣的」、「美麗的康乃馨」、「媽咪」.....等歌曲，引導學生一起大合唱。</p> <p>2. 提醒學生家人對他的愛是無私的奉獻。</p> <p>3. 進行歌曲律動。</p> <p>4. 小組表演合唱和律動。</p> <p>5. 在學校母親節慶祝活動上表演。</p>						
<p>第 (15) 週 -</p>	<p>校訂課程</p> <p>第一類</p> <p>環保生活家</p>	<p>活動一：生活中的資源回收</p> <p>1. 教師展示生活中常見的資源回收物品及圖片標誌。</p> <p>2. 教師提問相關問題，小組共同討論：</p> <p>(1) 資源回收物品本身的</p>	<p>生活</p>	<p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進</p>	<p>1. 資源回收的種類</p> <p>2. 資源回收方法</p> <p>3. 資源回收的工作</p>	<p>1. 能認識資源回收的種類。</p> <p>2. 能了解正確的資源回收方法。</p> <p>3. 能做好資源回收的工作。</p>	<p>1. 完成學習單：資源回收我最棒</p> <p>2. 能實際操作「垃圾分類」。</p>	<p>6</p>

<p>第 (20) 週</p>		<p>用途？</p> <p>(2) 資源回收的種類？</p> <p>(3) 為什麼要進行資源回收？它和環境有什麼關係？ (播放「認識垃圾分類」教學影片)</p> <p>3. 完成學習單：資源回收我最棒</p> <p>活動二：資源回收一起來</p> <p>1. 教師展示事先準備的可作為資源回收的物品，如廢紙、牛奶紙盒、紙箱、寶特瓶、塑膠空瓶、鐵鋁罐、乾電池。</p> <p>2. 教師引導學生注意分辨每一項可以作為資源回收的物品的特性，並教導學生如何做回收。</p> <p>(1) 紙類：整齊擺好</p> <p>(2) 牛奶紙盒：用水沖洗乾淨並壓平。</p> <p>(3) 瓶罐類：用水沖洗乾</p>		<p>行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p> <p>6-I-5 覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛護環境、尊重生命。</p>	<p>4. 資源回收再利用</p> <p>5. 愛物惜物</p>	<p>4. 能利用各種資源回收物進行創作，啟發資源回收再生利用的巧思。</p> <p>5. 提升愛物惜物的情操。</p>	<p>3. 透過資源回收的遊戲，學會垃圾分類與資源回收的重點。</p> <p>4. 能利用資源回收物品，進行美勞創作。</p>	
-------------------------	--	---	--	--	----------------------------------	--	---	--

		<p>淨。</p> <p>(4) 紙箱、紙盒：拆開並壓平。</p> <p>(5) 乾電池：不可隨意丟棄，要統一回收</p> <p>(6) 廚餘：倒入桶子統一回收。</p> <p>3. 學生實際操作。</p> <p>活動三：資源回收遊戲</p> <p>1. 遊戲流程：</p> <p>(1) 事先準備四個紙箱並在紙箱外寫上紙類、塑膠類、鐵鋁罐類、廚餘類。</p> <p>(2) 另外準備一個紙箱與紙卡數十張，紙卡上寫著各種不同的資源回收物，並將紙卡放入紙箱中。</p> <p>(3) 遊戲分組依序進行，開始時先由第一組學生每人輪流拿出一張紙卡，依紙卡上寫的物品放入相對應的回收箱中，遊戲有時間限制，</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

	<p>因此每人要盡快將抽到的紙卡放入回收箱。</p> <p>(4) 放紙卡的紙箱與回收箱不宜相距太遠以免學生跑來跑去造成不可預期的意外。</p> <p>(5) 最後由教師分別拿出各回收箱的紙卡公開評分，再將分數加入該組。</p> <p>(6) 依次下一組進行遊戲。</p> <p>2. 教師歸納垃圾分類與資源回收重點。</p> <p>活動四：垃圾大改造</p> <p>※宣導「資源再生利用」的觀念，提升愛物惜物的情操。</p> <p>1. 請學生從家中攜帶回收物品。</p> <p>2. 利用不要的回收物品，來進行創作。</p> <p>3. 創作類型：</p> <p>(1) 簡易沙鈴：將豆子放</p>					
--	---	--	--	--	--	--

		<p>入瓶身裡，蓋緊瓶蓋，利用壓克力顏料進行瓶身彩繪即完成。</p> <p>(2) 花瓶：選擇瓶口較大的塑膠瓶，然後利用壓克力顏料，在瓶身進行塗鴉與彩繪，即完成作品。</p> <p>(3) 自行腦力激盪，創作作品。</p> <p>4. 邀請學生上台分享與展示自己的作品。</p>						
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>特教需求學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p>■有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：■無</p> <p><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)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組活動時，組員宜安排較有耐心的同學為佳。 2. 協助身心障礙學生完成任務的組別可額外加分。 3. 主動指派較易完成的任務給身障生。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>							

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程 設計者	低年學群	教學總節數 /學期	20 節 上學期
年級 課程主題名 稱	悅來閱懂事		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	透過繪本的閱讀，體驗不同的生活經驗，學習關懷身邊的人事物， 懂得感恩與惜福。	
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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從繪本的閱讀與討論中認識「選舉」的意涵，了解自己與所處社會的關係，增進公民意識。 2. 能覺察自己和他人的獨特性，關懷生活中的人、事、物，願意提供協助與服務。 3. 能認識「垃圾車」的功用，培養愛護環境及感恩惜福的精神。 4. 透過團隊合作的活動，具備與人溝通互動的能力 	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (7) 週	校訂課程 第一類 我選我自己	活動一：繪本共讀 1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 老師說故事。 3. 全班一起朗讀。 4. 進行語詞理解的監控與延伸。 5. 分組以故事梯重述繪本內容。 6. 分配角色演出故事。 7. 進一步探討「選舉」的意涵。 8. 學習單紀錄。	國語 文	5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。	1. 繪本-我選我自己 2. 優點圈圈樂 3. 學習單	1. 能預測繪本內容，並流利的朗讀繪本。 2. 能掌握故事主題，進行討論和紀錄。 3. 能認識「選舉」的意涵。 4. 能覺察自己和別人的優點。 5. 能選出適合的班級幹部。 6. 能認真完成學習單。	口語評量 1. 依據繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 流利的朗讀繪本。 3. 依據故事的訊息，回答問題。 4. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯重述繪本內容。 5. 分組練習運用適當的語言、表情和動作演出故事內容。 紙筆評量 1. 完成閱讀學習單。	7
		活動二：優點大轟炸 透過「優點圈圈樂」學習單由同學逐一推薦目前為止所發現班上同學的優點。	生活	1-I-2 覺察每個人均有其獨特性與長處，進而欣賞自己的優點、喜歡自己。 7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。				

		3、老師推薦 4. 完成幹部票選					2. 完成「優點圈圈樂」學習單。	
第 (8) 週 - 第 (13) 週	校訂課程 第一類 受傷的天使	活動一：繪本共讀 1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 老師說故事。 3. 全班一起朗讀。 4. 進行語詞理解的監控與延伸。 5. 分組以故事梯重述繪本內容。 活動二：討論與分享 1. 依照所分配的組別，共同討論下列題目： a. 你對這本書的繪畫風格有什麼感覺？ b. 試著描述書中的小女孩和班上同學間的相處情形。如果主角換作是你，你會有什麼樣的感受？	國語 文	5-I-4 了解文本中的重要訊息與觀點。 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。 5-I-9 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。	1. 繪本-受傷的天使 2. 小組討論單 3. 學習單 4. 「拯救受傷的天使」任務籤筒內容	1. 能明白故事中的情節及所要表達的主旨。 2. 能在閱讀的過程中體會人與人之間互相關懷的重要性，並付諸行動。 3. 能從故事中培養自己樂觀包容的人生態度。 4. 能掌握故事主題，進行討論和紀錄。 5. 能認真完成學習單。 6. 能體驗「拯救受傷的天使」任務。	口語評量 1. 依據繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 流利的朗讀繪本。 3. 依據故事的訊息，回答問題。 4. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯重述繪本內容。 紙筆評量 1. 完成小組討論單。	6
			生活	1-I-1 探索並分享對自己及相關人、事、物的感受與想法。 6-I-4 關懷生活中的人、事、物，願				

		<p>c. 當女孩的父母知道她是一位”特殊”的小孩時，他們如何面對？</p> <p>d. 當書中主角的姐姐看到妹妹被欺負，她有什麼樣的反應？如果主角換作是你，你會有什麼樣的感受？</p> <p>e. 你還看過哪些人也和我們不一樣？</p> <p>f. 這些人需要我們怎麼幫助他們，或是用什麼態度對待他們？</p> <p>g. 這個故事帶給你什麼啟示？</p> <p>2. 各組輪流推派同學發表分組討論結果，進行班級分享。</p> <p>3. 全班同學共同討論各組發言內容，並發表自己的意見。教師在活動進行時，針對發表內容適時的引導。</p> <p>4. 學習單紀錄。</p> <p>活動三：拯救受傷的天使 (1)採自由體驗制（一次一</p>		<p>意提供協助與服務。</p>			<p>2. 完成閱讀學習單。</p> <p>實作評量</p> <p>1. 參與分組討論與分享。</p> <p>2. 體驗「拯救受傷的天使」任務。</p>
--	--	--	--	------------------	--	--	--

		<p>位) 老師先喊「誰要當被拯救的天使」→小朋友舉手，老師點選→小朋友抽籤→任務進行中，小朋友覺得有困難時可以喊「請幫我」，老師點選願意幫忙的小朋友→完成任務。</p> <p>籤筒內容如下：</p> <p>a. 看不見（戴眼罩）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 越過三個障礙物。（椅子、小朋友等） 2. 丟球。（投中目標或丟給老師） 3. 以手觸摸來猜某物。 <p>b. 聽不見（手摀住耳朵）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 比手畫腳猜一個東西。（比的人不能說話） 2. 觀察唇語猜某人要說什麼？（說的人不能出聲） <p>c. 手部不方便（把手放在背後）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 畫一個笑臉。（用別的部位） 2. 拿起某物至指定的目的地。（用別的部位） 3. 將某物收進書包。（用別的部位） 					
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>4. 餅乾放在臉頰上，不能使用手部，但要把餅乾移至嘴裡吃掉。</p> <p>d. 腳部不方便 (坐在椅子上)</p> <p>1. 移動至某處。(要先口頭請他人幫忙)</p> <p>(2) 完成任務及協助完成任務的小朋友可以得到獎品。</p> <p>(3) 分享體驗任務的感受。</p>						
<p>第 (14) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>校訂課程 第一類 垃圾車來了</p>	<p>活動一:繪本共讀</p> <p>1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。</p> <p>2. 老師說故事。</p> <p>3. 全班一起朗讀。</p> <p>4. 進行語詞理解的監控與延伸。</p> <p>5. 分組以故事梯重述繪本內容。</p>	<p>國語 文</p>	<p>5-I-4 了解文本中的重要訊息與觀點。</p> <p>5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。</p>	<p>1. 繪本-受傷的天使</p> <p>2. 小組討論單</p> <p>3. 學習單</p> <p>4. 垃圾圖卡及分類名稱</p>	<p>1. 能夠預測繪本內容，並流利的朗讀繪本。</p> <p>2. 能找出故事中的關鍵語詞。</p> <p>3. 進行關鍵語詞的理解監控。</p> <p>4. 能掌握故事主題，進行討論和紀錄。</p> <p>5. 能認真完成學習單。</p>	<p>口語評量</p> <p>1. 依據繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。</p> <p>2. 流利的朗讀繪本。</p> <p>3. 依據故事的訊息，回答問題。</p>	7

		<p>活動二：討論與分享</p> <p>1. 依照所分配的組別，共同討論下列題目：</p> <p>a. 垃圾從哪裡來？</p> <p>b. 在生活中會產生哪些垃圾？</p> <p>c. 垃圾應該如何分類？</p> <p>d. 如果沒有垃圾車，環境會變得如何？</p> <p>e. 垃圾如何減量？</p> <p>f. 這個故事帶給你什麼啟示？</p> <p>2. 各組輪流推派同學發表分組討論結果，進行班級分享。</p> <p>3. 全班同學共同討論各組發言內容，並發表自己的意見。教師在活動進行時，針對發表內容適時的引導。</p> <p>4. 學習單紀錄。</p> <p>活動三：環保小尖兵</p> <p>1. 先用各種垃圾的圖片介紹垃圾的名稱。</p> <p>2. 教導垃圾簡單的分類方式：一般垃圾、紙類、塑膠類。</p> <p>3. 分組輪流當環保小尖兵將垃圾做簡單的分類。</p>		<p>5-I-9 喜愛閱讀，並樂於與他人分享閱讀心得。</p> <p>生活</p> <p>2-I-1 以感官和知覺探索生活中的人、事、物，覺察事物及環境的特性。</p> <p>7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>		<p>6. 能做到垃圾分類。</p>	<p>4. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯重述繪本內容。</p> <p>紙筆評量</p> <p>1. 完成小組討論單。</p> <p>2. 完成閱讀學習單。</p> <p>實作評量</p> <p>1. 參與分組討論與分享。</p> <p>2. 做到垃圾分類。</p>	
--	--	---	--	---	--	---------------------------	---	--

		4. 教師總結要愛護環境、珍惜資源，做好資源回收，地球才會變得更美麗。						
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
特教需求學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p>■有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無</p> <p><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)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組活動時，組員宜安排較有耐心的同學為佳。 2. 協助身心障礙學生完成任務的組別可額外加分。 3. 主動指派較易完成的任務給身障生。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：</p>							

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程 設計者	低年級學群	教學總節數 /學期	20 節 下學期
年級 課程主題名 稱	悅來閱懂事		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	透過繪本的閱讀，體驗不同的生活經驗，學習關懷身邊的人事物， 懂得感恩與惜福。	
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-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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養同理心與責任感，學會關懷與愛護動物。 2. 認識生命的誕生與奧妙，理解生命的可貴，學習尊重所有的生命。 3. 具備良好的口腔保健習慣，促進身體健康。 4. 具備「聽、說、讀、寫」的基本語文素養，認真完成學習單。 	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (7) 週	校訂課程 第一類 我和我家附近的野狗們	活動一：繪本共讀(2節) 1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 老師說故事。 3. 全班一起朗讀。 4. 進行語詞理解的監控與延伸。 5. 分組以故事梯重述繪本內容。	國語 文	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。 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的 理解 與內容 重述 。	1. 繪本-我和我家附近的野狗們 2. 流浪狗的成因 3. 飼主的責任 4. 養狗的條件 5. 流浪狗繪畫 6. 小組表演 7. 流浪狗對環境的影響	1. 能 理解 繪本內容，並 重述 內容。 2. 能透過 討論與分享 ， 認識 台灣流浪狗的成因與處理方式， 了解 養狗應有的飼主責任。 3. 能透過檢核表的 探索 ， 覺察 自己的條件是否適合養狗。 4. 透過流浪狗的繪畫和小組表演， 覺察 流浪狗對環境的影響，並能 同理 流浪狗的處境，進而 關懷 動物， 尊重 生命。	1. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯，重述繪本內容。 2. 參與討論、發表與分享。 3. 完成檢核表 4. 完成流浪狗繪畫，並說明作品。 5. 小組表演評分表	7
		活動二：討論與發表(1節) (一) 問題與討論： 1. 這些狗為什麼叫做『流浪狗』～定義？ 2. 牠們都住在哪裡？ 3. 你看到牠們的時候，牠們在做什麼？ 4. 說一說你對流浪狗的感覺？ 5. 流浪狗為什麼要流浪？ 6. 如果我是一隻流浪狗，我希望繼續流浪，還是有溫暖的家，為什麼？	生活	4-I-2 使用不同的表徵符號進行 表現與分享 ，感受創作的樂趣。 6-I-5 覺察 人與環境的依存關係，進而珍惜資源， 愛護 環境、 尊重 生命。				

		<p>7. 流浪狗的處理方式？</p> <p>8. 如果我是一隻小狗，想過著什麼樣的生活？</p> <p>9. 養小狗需要什麼條件？怎麼做才是負責任的好主人呢？</p> <p>10. 如果不能飼養小狗時，可以怎麼做？</p> <p>(二) 填寫檢核表： *假如你想養一隻狗，檢核自己是否適合養狗。</p> <p>活動三：我會畫～流浪狗 (2節)</p> <p>1. 引導孩子們在討論後，依自己的想像、照片、圖片或繪本圖片的印象，試著畫出自己心中流浪狗的樣子。</p> <p>2. 加入背景，畫流浪狗生活週遭的環境等等。</p> <p>3. 作品完成後，請孩子們對自己的作品進行分享或說明。</p> <p>活動四：體驗活動 (2節)</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>(一) 以小組為單位，表演出自己組別的情境題。表演完後，請一位同學簡單說明故事的發展與結局。說明之後，請全班學生針對劇情結果發表感想。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 夢夢和哥哥要去便利商店買餅乾，結果有隻野狗一直追他們，夢夢和哥哥很緊張，也很害怕…… 2. 安安和嘉嘉到公園玩耍，當她們在溜滑梯時，看到一隻小流浪狗躲在一旁冷得發抖，看起來很可憐…… 3. 當你們在遊戲區玩時，你們看到野狗到處大小便，更可怕的是，你們居然踩到大便了，而那隻大便的野狗正在你們前面…… 4. 假日，你和朋友或家人一起出去玩，突然看到一隻已經很久沒有吃東西的流浪狗，你會…… 5. 妹妹吵著要養小狗，可是 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>爸爸媽媽不贊成，妹妹開始大哭……</p> <p>6. 上學途中，你和哥哥看到前面有兩三隻野狗，你們很害怕……</p> <p>(二) 進行小組表演評分</p>						
<p>第 (8) 週 - 第 (13) 週</p>	<p>校訂課程 第一類 媽媽的大肚子</p>	<p>活動一：繪本共讀 (2 節)</p> <p>1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。 2. 老師說故事。 3. 全班一起朗讀。 4. 進行語詞理解的監控與延伸。 5. 分組以故事梯重述繪本內容。</p>	國語文	<p>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。 5-I-6 利用圖像、故事結構等策略，協助文本的理解與內容重述。</p>	<p>1. 繪本-媽媽的大肚子 2. 生命的誕生與奧妙 3. 成長歷程 4. 寶寶用品紀錄 5. 懷孕體驗</p>	<p>1. 能理解繪本內容，並重述內容。 2. 能掌握故事主題，進行討論和分享，認識生命的誕生與奧妙。 3. 能經由嬰兒時期和現在的照片比較，覺察自己的成長歷程。 4. 能從寶寶用品的討論中，學習照顧寶寶，建立手足之情。 5. 能透過懷孕體驗，理解媽媽懷孕的辛勞，進而珍視自己，尊重生</p>	<p>1. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯，重述繪本內容。 2. 參與討論、發表與分享。 3. 完成寶寶用品紀錄單。 4. 完成懷孕體驗學習單並分享。</p>	6
		<p>活動二：討論與發表 (2 節)</p> <p>(一) 討論的問題： 1. 假如你是小茜，你會喜歡媽媽肚子裡的小弟弟嗎？為什麼？</p>	生活	<p>1-I-4 珍視自己並學習照顧自己的方法，且能適切、安全的行動。 6-I-5 覺察人與環境的依存關係，進而珍惜資源，愛</p>				

		<p>2. 你還記得自己小時候的模樣嗎？</p> <p>3. 如果你有一個弟弟（妹妹），你會想和他（她）玩什麼遊戲？為什麼？</p> <p>4. 你知道哪些動物媽媽在懷孕時會有大肚子嗎？</p> <p>（二）帶自己嬰兒時期和現在的照片各一張，觀察有何變化。</p> <p>（三）在家先和爸媽討論寶寶出生後，會需要用到哪些用品？將用品寫在紀錄單上，上課時再進行發表與分享的活動。</p> <p>活動三：媽媽換我做（2節）</p> <p>（一）老師準備氣球多顆，請小朋友將氣球放進衣服裡面，體驗媽媽懷孕時行動不便的感覺。</p> <p>1. 走走看一下課時間，挺著大肚子走路。</p>	<p>護環境、尊重生命。</p>		<p>命。</p>		
--	--	---	------------------	--	-----------	--	--

		<p>2. 擦擦看—彎下腰洗抹布、擰乾後擦桌子。</p> <p>3. 拖拖看—彎著腰洗拖把和拖地。</p> <p>4. 抱抱看—抱著重重的書本，走一段路。</p> <p>5. 躺躺看—體驗翻身與起床的感覺。</p> <p>6. 穿穿看—挺著肚子蹲下穿鞋子。</p> <p>7. 上廁所—挺著大肚子去上廁所。</p> <p>8. 上下樓梯—從一樓走到二樓，再從二樓走回一樓。</p> <p>(二) 完成懷孕體驗學習單並分享。</p>						
第 (14) 週 —	校訂課程 第一類 蛀牙蟲家族大	<p>活動一：繪本共讀(2節)</p> <p>1. 從繪本題目以及繪本封面預測繪本內容。</p> <p>2. 老師說故事。</p> <p>3. 全班一起朗讀。</p>	國語 文	<p>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>5-I-6 利用圖像、</p>	<p>1. 繪本-蛀牙蟲家族大搬家</p> <p>2. 討論與分享</p> <p>3. 角色扮演</p> <p>4. 蛀牙菌產生</p>	<p>1. 能理解繪本內容，並重述內容。</p> <p>2. 能掌握故事主題，進行討論和分享。</p>	<p>1. 找出故事中的關鍵語詞，並分組完成故事梯，重述繪本內容。</p>	7

第 (20) 週	搬家	4. 進行語詞理解的監控與延伸。 5. 分組以故事梯重述繪本內容。		故事結構等策略，協助文本的 理解 與內容 重述 。	的原因 5. 預防蛀牙的方法 6. 牙齒的名稱及功能 7. 潔牙習慣	3. 能透過討論和角色扮演， 認識 蛀牙菌產生的原因，及有效預防蛀牙的方法。 4. 能 認識 牙齒的名稱及功能。 5. 能 養成 良好的潔牙習慣。	2. 小組表演評分表 3. 完成牙齒調查單。 4. 完成「牙齒常識對對碰」學習單。 5. 學會正確潔牙的動作技巧
		活動二：討論與發表（2節） （一）問題與討論： 1. 蛀牙蟲家族為什麼要搬家？ 2. 蛀牙蟲家族最喜歡住在怎樣的房子？ 3. 為什麼蛀牙蟲認為黑色的房屋最時髦呢？ 4. 蛀牙蟲最害怕的人類是誰？ 5. 蛀牙蟲必須要住在哪裡才能生存？ 6. 蛀牙是由什麼東西造成的？ 7. 怎樣有效預防蛀牙？ 8. 什麼時候該刷牙？ 9. 讓牙齒好壯壯的方法，是補充足夠的鈣質，哪些食物含有豐富的鈣質？	健體	1a-I-1 認識 基本的健康常識。 4a-I-2 養成 健康的生活習慣			

		<p>(二) 角色扮演：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分配角色演出故事。 2. 進行小組表演評分 <p>活動三：牙齒對對碰 (1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹牙齒的名稱及功能。 2. 「牙齒咬」遊戲：老師可依牙齒的名稱及構造將學生分成二或三組 (大白齒、小白齒、犬齒、門齒)，進行玩「蘿蔔蹲」的遊戲改成「牙齒咬」的遊戲。(例如：大白齒咬大白齒咬，大白齒咬完小白齒咬。) 3. 票選美齒王：請學生拿出昨天回去與家人完成的牙齒調查單，並一一分享與介紹自己牙齒的健康狀況，介紹過的學生把調查單貼在黑板上，讓大家來票選。 4. 美齒王分享平常是如何照顧牙齒，讓牙齒這麼健康。 5. 完成「牙齒常識對對碰」學習單。 						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>活動四：潔牙大行動（2節）</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請學生拿出自己的牙刷和立鏡，說明今天的教學重點為「貝氏刷牙法」。 2. 教師拿出牙齒模型及教具牙刷示範「貝氏刷牙法」。 3. 觀看「貝氏刷牙法」示範影片。 4. 請學生反覆練習，教師從旁協助指正。 						
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書（ ） <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>特教需求學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 分組活動時，組員宜安排較有耐心的同學為佳。 2. 協助身心障礙學生完成任務的組別可額外加分。 3. 主動指派較易完成的任務給身障生。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：</p>							

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程 設計者	低年學群	教學總節數 /學期	20 節 上學期
年級 課程主題名 稱	數學奠基		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、 關懷 心； 創新、 多元 、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	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，啟發 創 新 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。	
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-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 ， 與團隊成員 合作 之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力， 發展 對數學的興趣。 2. 從數學的 探索與體驗 活動中， 促進 數學的多元發展， 培養 數學邏輯 與推理的能力。 3. 透過團隊 合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第(1)週 - 第(7)週	校訂課程 第四類 數字加減 急轉彎	<p>活動一：孔融讓你(梨)(數)</p> <p>1. 教師說明遊戲規則，從101開始到200（利用百數表的101到200），每次依序畫掉1到4個數字，最後畫到200這個數字的人就輸了。</p> <p>2. 先找一位同學到講臺前，和老師一起玩一遍。</p> <p>3. 講完遊戲規則後，和上來示範的同學玩一遍給全班同學看。</p> <p>4. 將全班分成4組或6組，每次兩組比賽，各派一名上來玩，採單淘汰制。</p> <p>5. 如果是分4組，第一次1、2組比，第二次3、4組比，第三次是第一次和第二次的贏家比，產生最後冠軍。</p> <p>6. 如果是分6組，前3次分別是1、2組，3、4組，5、6組比，再以猜拳或抽籤決定贏的3組中，哪一組是種子隊，另外贏的2組先比完再</p>	<p>數學</p> <p>數學</p> <p>生活</p>	<p>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>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>3-I-1願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>4. 101~200的百數表</p> <p>5. 數字卡</p> <p>6. 猜數海報</p> <p>7. 加法算式題目卡</p> <p>8. 計分海報</p> <p>9. 減法算式題目卡</p> <p>10. 原始卡</p> <p>11. 計算卡</p> <p>12. 活命卡</p>	<p>1. 用數字卡結合遊戲，設計唱數和數字加減的活動，提升學習興趣。</p> <p>2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。</p> <p>3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。</p>	<p>口頭發表</p> <p>1. 能從100開始唱數到200。</p> <p>2. 能利用100到200數的順序解決數的大小比較問題。</p> <p>3. 能做二位數加二位數的不進位加法。</p> <p>4. 能做二位數加二位數（或二位數加一位數）的進位加法。</p> <p>5. 能做二位數減一位數的不退位或退位減法。</p> <p>6. 能做二位數減二位數的不退位或退位減法。</p> <p>7. 能做二位數加減法練習。</p> <p>8. 能認真參與活動。</p>	7

和種子隊比，6組要比賽5次才會產生冠軍。

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。

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187），也可以是用抽數字的方式。
3. 告訴學生遊戲規則，並帶領學生玩一次。請第一排學生出來臺前，排成一列，邊玩邊說遊戲規則：
(a) 老師口說「通關密碼101到200」，請第一位學生說一個101到200之間的數字，如果剛好說的是老師手中的

	<p>數字，就是猜到密碼（踩到地雷），給予獎勵（或唱歌表演作為處罰），例如學生說150，老師答：「不對」。</p> <p>(b)老師一邊說「通關密碼150到200」，一邊在百數表上，將150和200圈起來。請第二位學生說一個150到200之間的數字，例如學生說190，老師就答：「不對」。</p> <p>(c)老師一邊說「通關密碼150到190」，一邊在百數表上，將150和190圈起來（150重複圈，以強調是150到190）。請第三位學生說一個150到190之間的數字，例如學生說180，老師就回答：「不對」。</p> <p>(d)老師一邊說「通關密碼180到190」，一邊在百數表上，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：</p>					
--	---	--	--	--	--	--

「恭喜你答對了！（或踩到地雷）」，給予獎勵或處罰。

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。

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

	<p>整疊卡片中，請另一位學生「洗牌」。</p> <p>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」，沒有出現就回答「沒有」。</p> <p>5. 從表1開始問，每個表都要問。破解的祕方是：學生說有的那幾個表，將左上角的</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>加，便可猜出是48。老師可</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

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. 換老師抽牌，不必洗牌，放於一旁，請學生猜，老師說「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

	<p>名學生先猜拳，贏的人有選擇權，可以選擇等一下要計算</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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，贏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。</p> <p>6. 也可是猜拳贏的人抽卡</p>					
--	--	--	--	--	--	--

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

	<p>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」。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>表2左上角的「1」和減掉表8右下角的「64」，便可猜出是25 ($90 - 1 - 64$；或 $1 + 64 = 65$，$90 - 65 = 25$)；又例如，學生抽到的是56，那麼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</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

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。

7. 換老師抽牌，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

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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，贏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。</p> <p>6. 也可是猜拳贏的人抽卡片，由輸的人選擇大小。</p>					
--	--	--	--	--	--	--

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

	<p>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。</p> <p>3. 說完遊戲規則後，先演練一次。例如，第一隊的前兩位學生先上來，第一個學生抽到原始卡中的數字卡50，然後又抽了計算卡中的「加24」，可以得到是74，接著第二個學生抽到了「加10」，最後計算的結果是84，爆掉了，兩個人都陣亡。</p> <p>4. 比賽正式開始，遊戲中，為了製造效果，可要求抽到卡片交給老師，由老師負責說出是什麼卡，並且故意製造一些笑果。</p> <p>5. 為了避免遊戲拖太久，老師也可以將全班當成一隊，每2到3個人一組（若3個人</p>					
--	--	--	--	--	--	--

		則 一名抽原始卡，另兩人抽計算卡），老師先告訴學生，如果最後全班的活命卡超過10張，老師會予以獎勵。						
第 (8) 週 - 第 (11) 週	校訂課程 第四類 量長度	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），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比誰估的比較準，一共要玩5次，每次老師會拿一個東西出來，請大家猜猜看大約是幾公分長，每組由組長負責說出你們那組估的答案，如果剛好猜中的可以得到3分，多1公分或少1公分的可以得到2分，其他得1分。 3. 說完遊戲規則後，先演練一次。例如，老師拿出事先準備好的16.8公分鉛筆一枝，老師請大家估估看這枝鉛筆大約是幾公分長，第1~4組估的長度分別是16公	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 5. 長度記錄單	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。 3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。	口頭發表 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。 2. 能認真參與活動。	4
			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。				
			生活	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。				

分、17公分、18公分、15公分。估完之後，發給每組做實測，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。

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

		<p>帶拉開，輪流發表將所測量的緞帶長，</p> <p>2. 老師用 PPT 展示鯨豚身長網路資料-鯨豚二三事，一起從簡報中找出各組所測量的是哪一種鯨豚的身長。。</p> <p>◎共同討論幾公尺幾公分換算成幾公分的長度表示 (例：240 公分和 2 公尺 40 公分一樣長…)</p> <p>活動三：做長度</p> <p>1. 教師用林書豪和姚明身高為題材-林書豪的身高是 1 公尺 91 公分，姚明的身高是 226 公分，他們 2 個人到底有多高呢？</p> <p>2. 請各組學生合作用緞帶把 2 人的身高長度做出來。</p> <p>活動四：超級比一比</p> <p>1. 教師提問，請學生比較林書豪和姚明的身高誰比較高？誰比較矮？</p> <p>◎學生發表比較的方法。</p> <p>2. 教師請學生將 2 人的身高緞帶和教室門的高度比比</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		看，哪個比門高？哪個比門矮？ ◎學生發表三個長度間的關係。						
第 (12) 週 - 第 (17) 週	校訂課程 第四類 十十乘法 練功坊	活動一:數字一家親: 1.【引起動機】 生活中有許多東西常常幾個一起出現，有些東西常常2個一起出現，像是襪子，有些東西常常5個一起出現，像是手指頭……等等，小朋友，請你動動腦想想看，你還可以想到有哪些東西是幾個一起出現的呢？(老師在說明時，可以引導小朋友從生活週遭的物品、動物、植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都已瞭解整個活動進行的方式，再開始展開小組討論，	數學	r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。	1. 乘法算式卡 2. 井字卡 3. 計分海報 4. 數字卡 5. 賓果卡 6. 紀錄單	1. 用數字卡結合遊戲，設計十十乘法的活動，提升學習興趣。 2. 透過遊戲活動熟練十十乘法，加強基本計算速度及心算能力。 3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。	口頭發表 1. 能認識加法和乘法的運算規律。 2. 能熟練十十乘法。 3. 能認真參與活動。	
			數學	n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法。				
			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。				

		<p>大約 給學生10~15 分鐘進行討論 (時間長短視學生討論的狀況而定)。</p> <p>3. 小組討論完畢後，每組推派一個代表上臺發表討論結果，並且將記錄單用磁鐵貼在黑板上。</p> <p>4、最後，老師歸納並統整各組的討論結果，但是，並不需要說明何謂「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。</p> <p>活動二:大風吹</p> <p>1. 老師在活動之前，先進行提問，請小朋友觀察自己的</p>					
--	--	---	--	--	--	--	--

		<p>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。</p> <p>2、老師講解「大風吹」的遊戲規則：</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>活動三：乘法井字遊戲</p> <p>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。</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>(a)若班上人數20人以上者 (一隊為10人以上)，則每組2~3人。</p> <p>(b)若班上人數10~20人者 (一隊為5至10人)，則每組1~2人。</p> <p>(c)若班上人數10人以下，則分成兩隊，不必分組。</p> <p>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，最先以橫、直、斜連成一線則為勝者。」</p> <p>3. 遊戲共五回合，每一回合兩隊各派一組比賽，兩隊第一組學生先出來排成兩排，排頭學生為遊戲者。</p> <p>4. 老師告訴學生遊戲流程並演練一遍：例如，老師說「九九乘法誰最行呀！」，學生一起回答「九九乘法我最行呀！」，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</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

		<p>在井字九宮格畫上該隊符號（○或x），若答錯則換另一隊答題。本題結束後兩名學生移至排尾，換下兩位學生（各組或各隊的下一位）搶答。</p> <p>5. 遊戲正式開始，共五回合，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，連成一線為勝隊，可得3分，平手兩隊各得2分，敗隊得1分，在計分表上填入得分後，進入下一回合的遊戲。</p> <p>6. 五個回合後，總分最高隊勝利，老師可進行獎勵。</p> <p>活動四：乘法心臟病</p> <ol style="list-style-type: none"> 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合後邊玩遊戲邊說明：遊戲時，每組輪流派 1 人到講台前準備拍數字卡。 					
--	--	---	--	--	--	--	--

4. 請小朋友將乘法表從 $2 \times 1=2$ 開始唸出算式，每唸 1 個算式老師就翻出 1 張數字卡放到黑板，如果翻出的數字卡數字乘法算式積數的個位數時，所有的人就要立刻朝翻出的數字卡拍下去；最快的人(手在最下面的人)就可以把數字卡收到該組，如果有人「誤拍」，就要從誤拍組別收回 1 張數字卡。

5. 被乘數 2 的乘法唸完時，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 $9 \times 9=81$ 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，取出賓果卡大海報說明。請每位學生在賓果

		<p>區的9個格子上，都隨意填入選號區的數字，每選一個畫掉一個。</p> <p>2. 示範並說明賓果遊戲玩法：老師這裡有兩組數字卡（球），一組是被乘數卡，有2、3、4、5、6、7、8、9，共八張數字卡；另一組是乘數卡，有1到10，共十張數字卡。老師會分別抽一張出來，如果抽出來的數字相乘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，賓果大贏家就會出現，老師會給一個獎品。</p> <p>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，稍後可使</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

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. 分別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 乘法卡加兩張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。					
第 (18) 週 - 第 (20) 週	校訂課程 第四類 比比看	活動一：裝水接力賽 1. 教師將全班分成2~3組，在安全的空間內，依組數放水桶和大杯子，兩者相距5到10公尺，水桶裝了適量的水，大杯子則是空的，發給每組一個小杯子。 2. 說明遊戲規則：今天的遊戲是請大家在1分鐘（或2分鐘）內，用小杯子從水桶中裝水倒入大杯子內，大家要用接力的方式，每組站在水桶後方排成一排，老師說開始後，第一個學生裝水又倒水回來後，將小杯子交給下一位同學，然後排到後面，一個個裝水又倒水，直到老師說停為止，哪一組裝的水最多，就是勝利者。 3. 比賽正式開始，學生聽到老師說開始後，依規則開始倒水，直到時間到。	數學	n-I-8 認識容量、重量、面積。	1. 水桶 2. 量杯 3. 圖卡 4. 比大比小卡 5. 時鐘	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。	口頭發表 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。 3. 能認真參與活動。
			數學	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。			
			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。			

4. 比賽完之後，可以用直接比較的方法或間接比較的方法來進行各組水量多少的比較。

5. 若因場地限制，可一組一組的進行；比賽完之後，別忘了善用這些水。

活動二:比大比小

1. 教師將全班分成2組。

2. 告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比面的大小，每一次兩組比賽，請每一組的一位同學各抽出一張圖卡，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，

	<p>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，</p> <p>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</p> <p>只要正確皆可得1分。</p> <p>3. 遊戲正式開始，共五回合，每一回合紀錄每組的得分。</p>					
--	--	--	--	--	--	--

		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	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材							
特教需求學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(自行填入類型/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)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組活動時，組員宜安排較有耐心的同學為佳。 2. 協助身心障礙學生完成任務的組別可額外加分。 3. 主動指派較易完成的任務給身障生。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：</p>							

嘉義縣 月眉 國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	低年級學群	教學總節數 / 學期	20 節 下學期
年級 課程主題名稱	數學奠基		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	感恩、惜福、 關懷 心； 創新、 多元 、書香情。		與學校願 景呼應之 說明	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，啟發 創 新 的能力，增強專注力、邏輯推理能力。	
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-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 ， 與團隊成員 合作 之素養。		課程 目標	1. 具備基礎的數學能力， 發展 對數學的興趣。 2. 從數學的 探索 與 體驗 活動中， 促進 數學的多元發展， 培養 數學邏輯 與推理的能力。 3. 透過團隊 合作 的活動， 具備 與人溝通 互動 的能力	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (5) 週	校訂課程 第四類 數字好好玩	<p>活動一：多一點，少一點 (我猜、我猜、我猜猜)</p> <p>1. 老師將紙鈔一張張放入包包裡，然後抓一把硬幣於手掌，手掌張開微微傾斜給學生看，然後偷偷數好多少錢之後，將錢幣一個個放入包包裡。</p> <p>2. 告知大家遊戲規則，剛才老師放入包包裡的錢，猜猜看有多少錢呢？老師會提示大家所猜的數要多一些還是少一些，例如錢包裡有345元，1號同學猜380元，老師就會說少一點，換2號同學猜325元，老師就會說多一點。</p> <p>3. 講完遊戲規則後，同學舉手搶答。</p> <p>4. 遊戲開始，當答對之後，將錢幣拿出來數一遍給大家看，重複玩幾回。</p> <p>活動二：通關密碼</p> <p>1. 老師當關主或請一位學生</p>	數學	<p>n-I-1理解一千以內數的位值結構，據以為四則運算之基礎。</p> <p>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>1. 1000 以內的數</p> <p>2. 數的大小比較</p> <p>3. 三位數的加法計算</p> <p>4. 三位數的減法計算</p>	<p>1. 能認識錢幣與 1000 以內的數的大小比較。</p> <p>2. 能比較 1000 以內的數的大小。</p> <p>3. 能熟練三位數的加法計算。</p> <p>4. 能熟練三位數的減法計算。</p>	<p>1. 能比較 1000 以內的數的大小。</p> <p>2. 能做三位數的加法和減法計算。</p>	5

	<p>當關主，並在白紙上寫一個三位數（例如278）。</p> <p>2. 遊戲規則：</p> <p>(1) 例如老師口說「通關密碼200到300」，並在黑板上寫200~300，請第一位學生說一個200到300的數字，如果剛好說的是老師手中的數字，就是猜到密碼，如果學生說250，老師答：「不對」。</p> <p>(2) 老師一邊說「通關密碼250到300」，一邊在黑板寫250~300。接著請第二位學生說一個250到300的數，例如學生說290，老師答：「不對」。</p> <p>(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」。</p> <p>(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）。</p>					
--	--	--	--	--	--	--

(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0~6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，人會不會老？（會）植物到最後會不會死？（會）房子會不會舊？（會）許多東西都會變，很難有永久不變的對不對？

（對）現在老師要表演一樣好玩的數學魔術，它是永9不變的呵！

2. 老師拿出數字卡，告訴學生，這裡有1~9的數字卡各一張，現在老師請兩個同學分別抽一張，抽出來的第一張是十位數，第二張是個位數，這是第1個數；接著再把十位數和個位數交換，變成了第2個數；然後求兩個二位數的差（大減小），再將差的兩個數相加，神奇的事就會發生呵。

3. 表演開始，先請一位學生抽一個數（假設抽出來的是

5)，再請另一位學生抽一個數（假設抽出來的是8），所以得到了第1個數是58，第2個數是85，求兩數的差， $85 - 58 = 27$ ， $2 + 7 = 9$ 。

4. 接著表演，將發現都是9，很神奇吧。

備註：只要個位數和十位數不重複，最後結果一定是9。

5. 老師告訴學生：如果抽3張變成三位數，會不會也是最後會變成9啊？我們來試試看。

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個數不能和第1個數一樣（如果一樣則重抽第三張數字卡），然後將第1個三位數和第2個三位數相減（大減小），得到的差再求每個位數的總和，如果不是9，再加一次就

		<p>會是9。</p> <p>7. 老師先表演一次，先請一位學生抽一個數（假設抽出來的是2），再請另一位學生抽一個數（假設抽出來的是8），接著請第三位學生抽一個數（假設抽出來的是7），所以得到了第1個數是287，第2個數是782，求兩數的差，$782 - 287 = 495$，$4 + 9 + 5 = 18$，$1 + 8 = 9$。</p> <p>8. 接著表演，將發現都是9，很神奇吧。</p> <p>備註：只要百位數和個位數不重複，最後結果一定是9。</p>					
<p>第 (6) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>校訂課程</p> <p>第四類 乘法遊戲</p>	<p>活動一：乘法井字遊戲</p> <p>1. 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○，一組打×，輪流在3乘3的格子上打自己的符號，最先以橫、直、斜連成一線則為勝者。」</p> <p>2. 遊戲共五回合，每一回合兩隊各派一人比賽。</p> <p>3. 老師告訴學生遊戲流程並演練一遍：例如老師說「九</p>	<p>數學</p> <p>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>n-I-5在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</p>	<p>1. 1~10 的乘法</p> <p>2. 加減與乘的兩步驟計算</p>	<p>1. 透過遊戲協助學生熟 悉 1~10 的乘法，增加學習樂趣。</p> <p>2. 能解決加減與乘的兩步驟計算。</p>	<p>1. 能熟練十十乘法</p> <p>2. 能做加減與乘的兩步驟計算</p>	<p>9</p>

九乘法誰最行呀！」學生一起回答「九九乘法我最行呀！」老師出題「四六」，兩隊學生舉手搶答，快者可進行答題，學生回答「十六」，答錯了，換另一隊答題；另一隊答「二十四」，答對了，可在井字九宮格畫上該隊符號（○或x）。結束後換下兩位搶答。

4. 每一回合遊戲直到連成一線或平手為止才進入下一回合，連成一線為勝隊，可得3分，平手兩隊各得2分，敗隊得1分，在計分表上填入得分後，進入下一回合的遊戲。

5. 五個回合後，總分最高隊勝利，老師可進行獎勵。

活動二：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，每選一個畫掉一個。

2. 示範並說明賓果遊戲玩

	<p>法：老師這裡有兩組數字卡，一組是被乘數卡，有1~10共十張數字卡；另一組是乘數卡，有1到10共十張數字卡，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賓果區出現的，就圈起來。例如老師抽到2和5，你填進賓果區的數字有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。</p> <p>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字是否確實出現在剛剛的遊戲中。</p> <p>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。</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--

活動三：九九神算

1. 老師先問問學生，以前剛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）現在老師要教大家用手指來算9的乘法。
2. 老師背對學生舉起雙手，手掌張開，手心往前，手背面對孩子，請孩子也把雙手舉起來，先做個熱身操，手指動一動，跟著老師做，一邊數數一邊彎手指頭，從最左邊開始。數1彎折第1根手指（左手的小指彎折，其餘伸直），數2彎折第2根手指（左手的無名指彎折，其餘伸直），依此類推，直到數10彎折第10根手指（右手的小指彎折，其餘伸直），熱身個兩三次後再正式進入遊戲。
3. 遊戲開始，老師問九一是多少啊？（九一是九）老師把左手的小指彎折，問學生，彎掉的手指的右邊有幾根呢？（9根）所以九一是多少

啊？(九一是9)接著彎折第2根手指(左手的無名指彎折,其餘伸直),問學生,彎掉的手指的左邊有幾根呢？
(1根)左邊的1根代表10,彎掉的手指的右邊有幾根呢？(8根)右邊的1根代表1,有8根代表8,十位是1、個位是8,所以九二是多少？
(九二是18)依此類推,一個個邊折邊問,直到第10根手指頭彎折(右手的小指彎折,其餘伸直),問學生,彎掉的手指的左邊有幾根呢？
(9根)所以九乘以十的十位數是多少？(9)彎掉的手指的右邊有幾根呢？(0根)所以個位數是多少(0),所以九乘以十是多少啊？(90)。
4.再演練一遍,然後不按著順序跳著玩玩看。

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)到前面分別站左右兩列,面對面。

		<p>2. 告訴學生遊戲規則：</p> <p>(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。</p> <p>(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。</p> <p>(3) 如果有一隊通通出局了，另一隊就贏了。</p> <p>3. 練習一次，各隊的第1位學生猜拳。</p> <p>(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」。</p> <p>(2) 兩人說「九九乘法表</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--

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，直到有一隊通通出局為止。

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

		<p>※大型撲克牌一副，將J、Q、K拿走，留下1~10。</p> <p>※老師先在黑板上或做大字報，內容如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 <p>※遊戲步驟：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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別是多少。 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)，因為黑桃再加上3，得到41，大家就告訴老師最後答案是41。

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、×7、×8、×9、×10；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，然後再從乘法卡抽一張，求得積（原始卡×乘法卡），最後再從加減卡抽一張，將積和加減卡做計算，將卡片放回去（老師可在黑板做紀錄），然後請第二個學生一樣抽卡片做一遍，比較兩人的最後結果，數字較大的人可以「活命」，數字較小的就算「陣亡」，兩個兩個出來比，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。

活動七：王子救公主

1. 請根據以下的規則，最先獲得 5 把不同顏色鑰匙的人，就可以救出公主。
2. 4 個人一組，一個人當裁判，將怪物卡放到遊戲紙上；另外 3 個人當玩家，猜拳決定角色和玩的順序（也可以 3 個人一組，一個人當裁判，兩個人當玩家）。
3. 輪到的玩家可以抽一張步數卡，依照抽到的步數前進，並可以翻一張怪物卡。
4. 如果翻到的怪物卡上的數字，和走到那一格乘法算式的積一樣，就能得到那張怪物卡上的鑰匙，然後記得要把怪物卡蓋回去。
5. 如果翻到的怪物卡上的數字，和走到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。

		6. 最後玩家依序抽牌，直到有人得到 5 種不同顏色的鑰匙，遊戲結束。如果鑰匙都被拿光了，沒有人得到 5 種不同顏色的鑰匙，就算任務失敗。						
第 (15) 週 - 第 (16) 週	校訂課程 第四類 猜一猜	1. 教師在黑板上先畫上4條直線，並展示計分表。 2. 教師將全班分成4組（或2~3組），告訴大家遊戲規則：今天的遊戲是要比誰估的比較準，一共要玩4次。黑板上有4條線，現在要請每一組先估估看每一條線大約是幾公尺幾公分長，然後老師再和大家做實際的測量，每組由組長將你們那組估的答案寫在白板上，估的最接近的一組可以得到4分（4組時最高分為4分，3組時最高分為3分，依此類推），第二接近的可以得到3分，第三接近的可以得到2分，最不接近的得1分。 3. 說完遊戲規則後開始玩。例如老師拿出事先畫好的第一條線長2公尺50公分，四組	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. 長度估測、實測與計算。	1. 能做大約幾公尺幾公分的長度估測與實測，公尺與公分的減法計算。	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	2

		<p>分別估了2公尺60公分、2公尺35公分、2公尺20公分，2公尺80公分，老師先都化為單名數的公分，即260公分、235公分、220公分、280公分。估完後做實測，得到是250公分，因此各組的誤差分別是10公分、15公分、30公分、30公分，那麼第一組得4分、第二組得3分、第三和第四組都得2分。</p> <p>4. 接著繼續進行其他三條線的估測與實測，全部完成後統計分數，分數最高的為勝利的隊伍，可得到獎勵。</p> <p>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，所以才設計依接近程度決定分數的規則，教師也可以在學生估測之前，提示長度範圍，例如第一條線的長是在230公分到270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。</p>						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>校訂課程</p> <p style="text-align: center;">第四類 分分看</p>	<p>活動一：誰分得最快</p> <p>1. 老師先將全班分組，學生將白色積木卡或花片及小白板取出。</p> <p>2. 老師告訴學生遊戲規則，等會兒老師會請大家拿出積木（或花片），請你們拿幾個就拿幾個，然後再請你們在小白板上畫幾個大圈圈（在黑板示範），老師說畫幾個就畫幾個，接下來老師會要你們把積木平分到大圈圈裡面，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。</p> <p>3. 演練一遍，例如老師說請你們拿出10個白色積木，就請你們數10個積木，然後老師請你們在小白板上畫2個大圈圈，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。</p> <p>4. 遊戲開始，玩個幾回後統計分數。</p> <p>註： 為了避免不斷拿不同</p>	<p>數學</p>	<p>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>1. 分裝與平分的概念</p> <p>2. 分裝或平分的操作</p>	<p>1. 透過遊戲協助學生熟悉分裝與平分的概念。</p> <p>2. 能做分裝或平分的操作。</p>	<p>1. 能熟悉分裝與平分的概念。</p> <p>2. 能實際操作分裝或平分。</p>	<p style="text-align: center;">2</p>
--	--	---	-----------	--	---------------------------------------	---	--	--------------------------------------

數量的積木拉長了節奏，故可用同樣的數平分到不同的大圈圈裡，例如 10 個蘋果平分到 2 個或 5 個盤子；又例如 12 個蘋果平分到 2 個、3 個、4 個、6 個盤子裡。當然也可以是圈圈數（盤子數）相同，積木（蘋果數不同），例如 6 個或 9 個蘋果都要平分到 3 個大圈圈。

活動二：誰最公平—我最公平

1. 老師先將全班分組，學生將白色積木卡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

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>4. 遊戲開始，玩個幾回後統計分數。</p> <p>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。</p>					
--	--	--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">第 (19) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">校訂課程</p> <p style="text-align: center;">第四類 摸摸樂－跟著 感覺闖3關</p>	<p>1. 老師告訴全班遊戲規則，首先分成A隊和B隊，今天一共要玩3關，老師要請大家來摸摸看，第1關是：你摸到的東西是不是正三角形。老師這邊有兩種三角形卡片（也可以好幾種），等一下老師會放一張三角形卡片在桌上，然後蓋上紙箱，接著請你們上來摸摸看，再請你告訴老師你摸到的三角形是不是正三角形，如果答對了，那一組就可以得1分。（每關可玩數次）</p> <p>2. 接著再告訴學生，老師這邊也有長方形和正方形卡片，所以第2關是：你摸到的是長方形還是正方形。老師一樣會拿1張卡片放在桌上，然後蓋上紙箱，接著請你們上來摸摸看，再請你告訴老師你摸到的是正方形還是長方形，如果答對了，那一組就可以得1分。（一樣可以玩數次）</p> <p>3. 接著再告訴學生，老師這邊還有長方體和正方體的物</p>	<p>數學</p>	<p>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。</p>	<p>1. 三角形、正方形與長方形的基本特性。</p> <p>2. 長方體與正方體的基本特性。</p>	<p>1. 能根據三角形、正方形與長方形的基本特性，判斷是哪一種圖形。</p> <p>2. 能根據長方體與正方體的基本特性，判斷是哪一種立體形體。</p>	<p>1. 能認識三角形、正方形、長方形、長方體與正方體，並認識其特徵。</p>	<p style="text-align: center;">2</p>
--	---	--	-----------	--	---	---	--	--------------------------------------

