

花蓮縣 明廉 國民小學 109 學年度 2 年級第 1 學期校訂課程計畫 設計者： 2 年級教學群

一、課程類別：

1. ☐統整性主題/專題/議題探究課程：\_\_\_\_\_

2. 其他類課程：趣味數學(課程設計含不插電課程 4 節)

二、學習節數：每週 ( 1 ) 節，實施(20)週，共(20)節。

三、素養導向教學規劃：

| 教學<br>期程 | 核心素養/<br>校本素養  | 學習目標/學習重點                                | 單元/主題名稱<br>與活動內容   | 節<br>數 | 教學<br>資源 | 評量方式 | 融入議題<br>實質內涵 | 備註<br>(如協同方式/<br>申請經費) |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |            |              |  |   |
|----------|--|--|--|--------|----------|------|--------------|------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|------------|--------------|--|---|
| 第一<br>週  | 數-E-A2<br>能執行基<br>本的算術<br>操作，能指<br>認基本的<br>形體與相<br>對關係，並<br>在日常生<br>活的情境<br>中，用數學<br>表述與 解<br>決問題。 | 1. 透過累加及累減 10<br>的活動，認識 300 以內<br>的數詞序列。 | 單元：數到 300<br>活動一：踩地雷<br>1. 遊戲規則說明：<br>(1)2 人一組，每組發一張表<br>格，如下圖：<br><table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>★</td></tr></table><br>(2)從 200 開始，每次加 10，按<br>照 210、220、230…的順序填入表<br>格中。<br>(3)2 人猜拳決定先後，一次最多<br>只能填 3 格，踩到地雷者為輸家。<br>(4)可使用不同顏色的筆，以區<br>別 2 人所填的數字。<br>(5)以此方式，更換為減法進行<br>第二輪遊戲。 |        |          |      |              |                        |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ★ | 1 | 踩地雷<br>遊戲單 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環 境 教<br>育】<br>E2 覺知生<br>物生命的美<br>與價值，關<br>懷動、植物<br>的生命 | <input type="checkbox"/> 實施跨領域<br>或跨科目協同<br>教學(需另申請<br>授課鐘點費)<br>1. 協同科目：<br>_____<br>2. 協同節數：<br>_____<br>3. 申請鐘點費：<br>__(人)*__(節)<br>*____(元) |
|          |  |  |  |        |          |      |              |                        |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |            |              |  |   |
|          |  |  |  |        |          |      |              |                        | ★ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |            |              |  |   |

|     |   |                                |   |   |            |              |                                    |  |
|-----|---|--------------------------------|---|---|------------|--------------|------------------------------------|--|
| 第二週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 200 以內的二位數加法問題。   | 單元：二位數的加法<br>活動一：拼拼湊湊<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3~4 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)教師在黑板任意寫出一個二位數或三位數。<br>(3)請各組寫出 2 個二位數，使這 2 個二位數的總和正好等於老師所寫的二位數或三位數。<br>(4)哪一組可以寫出最多不同數字組合為勝。   | 1 | 數學小白板      | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第三週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 200 以內的二位數加法問題。   | 單元：二位數的加法<br>活動二：小菜一碟<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3 人為一組，將同學分為若干組。每次 2 人對決，第三人當裁判，裁判是輪流擔任。<br>(2)自行決定誰先做裁判，裁判翻出三張牌，點數朝上。<br>(3)學生用這三張牌上的三個數中的兩個，組成一個最小兩位數，加上第三個數，說出算式和得數。說得又快又對的學生得牌。<br>(4)如此循環，直至撲克牌用完或不能按由規則計算為止。 | 1 | 撲克牌 (A~10) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第四週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語  | 1. 認識 1 公分，並能以 1 公分為單位進行長度的測量。 | 單元：幾公分<br>活動一：人體長度書<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)事先請學生每人準備一條皮   | 1 | 皮尺 (每人一條)  | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生                   |  |

|     |  |                               |   |   |                            |                         |  |  |
|-----|--|-------------------------------|---|---|----------------------------|-------------------------|--|--|
|     | <p>言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。</p>                   |                               | <p>尺。</p> <p>(2)以 2 人為一組，將同學分為若干組。</p> <p>(3)兩兩以皮尺互量手長、腳長、脖子長、鼻子長、耳朵長、腰圍和頭圍，並記錄下來。</p>  |   |                            |                         | <p>物生命的美與價值，關懷動、植物的生命</p> <p>【家庭教育】</p> <p>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及其他親屬等）</p>               |  |
| 第五週 | <p>數-E-B1</p> <p>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表</p> | <p>1. 能完成人體長度書，正確標記各部位長度。</p> | <p>單元：幾公分</p> <p>活動一：人體長度書</p> <p>(4)每生發給一張 8 開圖畫紙，並事先請學生準備多張廣告傳單。</p> <p>(5)學生先在圖畫紙上描畫出包含頭、四肢與軀幹的完整人形。</p> <p>(6)請學生以剪貼或撕貼方式，完成人形裝飾，並將前一節課記錄下的各個部位尺寸標記在人形圖上。</p> | 1 | <p>8 開圖畫紙</p> <p>廣告傳單。</p> | <p>實作評量</p> <p>觀察評量</p> | <p>【環境教育】</p> <p>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命</p> <p>【家庭教育】</p> <p>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及</p> |  |

|     |   |                              |  |   |            |              |                                    |  |
|-----|---|------------------------------|--|---|------------|--------------|------------------------------------|--|
|     | 示公式。  |                              |  |   |            |              | 其他親屬等)                             |  |
| 第六週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 200 以內的二位數減法問題。 | 單元：二位數的減法<br>活動一：拼拼湊湊<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3~4 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)教師在黑板任意寫出一個二位數。<br>(3)請各組寫出 2 個二位數或三位數，使這 2 個數字的差正好等於老師所寫的二位數。<br>(4)哪一組可以寫出最多不同數字組合為勝。  | 1 | 數學小白板      | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第七週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 200 以內的二位數減法問題。 | 單元：二位數的加法<br>活動二：小菜一碟<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3 人為一組，將同學分為若干組。每次 2 人對決，第三人當裁判，裁判是輪流擔任。<br>(2)自行決定誰先做裁判，裁判翻出三張牌，點數朝上。<br>(3)學生用這三張牌上的三個數中的兩個，組成一個最大兩位數，減第三個數，說出算式和得數。說得又快又對的學生得牌。<br>(4)如此循環，直至撲克牌用完或不能按由規則計算為止。 | 1 | 撲克牌 (A~10) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |

|     |   |                   |   |   |                                    |              |   |  |
|-----|---|-------------------|---|---|------------------------------------|--------------|---|--|
| 第八週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。             | 1. 能正確唸出相對應的乘法口訣。 | 單元：2、5、4、8 乘法<br>活動一：眼明嘴快(1)<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)取出一張 2 為主牌，點數朝上。剩餘撲克牌洗好點數朝下成一疊。<br>(3)學生以猜拳決定誰先翻牌。翻牌者將翻到的撲克牌與主牌相乘，並大聲唸出相對應乘法口訣，答對者便可得分，誰先獲得 10 分便獲勝。<br>(4)更換主牌為 5、4、8，以同樣規則進行第二輪比賽。 | 1 | 撲克牌<br>黑桃與紅心<br>A~9，共 18 張牌(A 為 1) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br><br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命  |  |
| 第九週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表 | 1. 能根據題目，撥出正確時間。  | 單元九：幾時幾分<br>活動一：現在時間是？<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人一組，將同學分為若干組。<br>(2)一組給予一個教具小時鐘，由老師出題，組員輪流答題，最快撥至對的時間者獲勝。   | 1 | 教具小時鐘                              | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br><br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命<br><br>【家庭教育】<br><br>E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及 |  |

|      |   |                          |   |   |                             |              |   |  |
|------|---|--------------------------|---|---|-----------------------------|--------------|---|--|
|      | 示公式。  |                          |   |   |                             |              | 其 他 親 屬<br>等)   |  |
| 第十週  | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。 | 1. 能了解順時鐘與逆時鐘差異，並撥出正確時間。 | 單元九：幾時幾分<br>活動二：時間加與減<br>(1)以 2 人一組，將同學分為若干組。<br>(2)一組給予一個教具小時鐘，由老師提出需要加減的時間題，組員輪流答題，最快撥至對的時間者獲勝。                           | 1 | 教具小時鐘                       | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命<br>【家庭教育】<br>E5 了解家庭中各種關係的互動(親子、手足、祖孫及其他親屬等) |  |
| 第十一週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境                              | 1. 能正確唸出相對應的乘法口訣。        | 單元：3、6、7、9 乘法<br>活動一：眼明嘴快(3)<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)取出一張 3 為主牌，點數朝上。剩餘撲克牌洗好點數朝下成一疊。<br>(3)學生以猜拳決定誰先翻牌。 | 1 | 撲克牌黑桃與紅心 A~9，共 18 張牌(A 為 1) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命  |  |

|      |   |                                      |   |   |                   |               |                                    |  |
|------|---|--------------------------------------|---|---|-------------------|---------------|------------------------------------|--|
|      | 中，用數學表述與解決問題。   |                                      | 翻牌者將翻到的撲克牌與主牌相乘，並大聲唸出相對應乘法口訣，答對者便可得分，誰先獲得10分便獲勝。<br>(4)更換主牌為6、7、9，以同樣規則進行第二輪比賽。   |   |                   |               |                                    |  |
| 第十二週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能正確並快速念出乘法口訣。                     | 單元：乘法綜合練習<br>活動一：眼明嘴快(5)<br>1. 遊戲規則說明<br>(1) 以2人為一組，將同學分為若干組。<br>(2) 36張撲克牌平均分成2疊，一人手持一疊，點數朝下。一人喊口令【開始】，兩人同時翻開一張牌放在桌上，點數朝上。<br>(3) 看到撲克牌後，搶先說出乘法口訣，速度快且正確者得牌。雙方都說錯則將該張撲克牌放回原牌組最底下，同時答對擇一人分得一張牌。<br>(4) 每回合以10分鐘為限，手中得牌多者獲勝。 | 1 | 撲克牌A~9，共36張牌(A為1) | 實作評量<br>能觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第十三週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活                 | 1. 能正確念出乘法口訣。<br>2. 能察覺同學所念乘法口訣是否正確。 | 單元：乘法綜合練習<br>活動一：乘法實果<br>1. 遊戲規則說明<br>(1) 教師準備每人一張5×5的實果盤，請學生在紙上任意填入乘法結果。<br>(2) 以2人為一組，將同學分為若干組。組員兩兩互相出題。  | 1 | 5×5實果盤(每人一張)      | 實作評量<br>觀察評量  | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |

|      |   |   |   |   |           |              |                                    |  |
|------|---|---|---|---|-----------|--------------|------------------------------------|--|
|      | 活的情境中，用數學表述與解決問題。   |   | <p>* 出題時不能只唸出賓果盤中之乘法結果，需說出相對應乘法算式，另一名組員判斷出題者的算式和答案均正確雙方才能塗色。</p> <p>(3)最先完成 2 條連線者為優勝。</p>                    |   |           |              |                                    |  |
| 第十四週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。 | 1. 透過簡單形體的操作，認識邊、角、頂點。<br>2. 能利用圖形拼出造型。 | 單元：平面圖形<br>活動一：大家來拼圖<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)每人兩種大小的正三角形、正方形和長方形圖板。<br>(2)利用上述 6 塊圖形版拼出造型。<br>(3)請同學將拼出來的造型外框描在紙上。 |   | 數學附件中的圖形版 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第十五週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日                                       | 1. 能準確找出海報或圖案中「角」的位置並圈出來。               | 單元：平面圖形<br>活動二：找找看<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)請同學找出海報裡的圖案哪裡有角，把它圈出來。(兩人須使                    | 1 | 各式圖案或海報   | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物    |  |



|            |   |  |   |   |                    |              |                                    |  |
|------------|---|--|---|---|--------------------|--------------|------------------------------------|--|
|            | 常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。                                    |  | 用不同顏色的筆)<br>(3)猜拳贏的先圈，一次只能圈一個角，之後輪流圈。<br>(4)若有一方在數到10後找不到可圈的角，則視同放棄換對方找，直到雙方都找不到可圈的角為止。<br>(5)誰圈出的角多就獲勝。  |   |                    |              | 的生命                                |  |
| 第十六週       | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。 | 1. 能分辨出正方體和長方體、正三角形、長方形和正方形。<br>2. 能數出形體的邊、面和頂點。 | 單元：平面圖形<br>活動三：支援前線<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以4~5人為一組，將同學分為若干組。<br>*事先已交代學生攜帶各式盒子多個。<br>(2)教師下達支援前線指令，請支援有8個頂點的形體，各組須提供該組正確物品才能得分。<br>(3)教師下達支援前線指令，請將一個形體的面描下來後，並圈出所有的角。<br>(4)組員間相互觀摩，彼此討論答案有何不同。 | 1 | 各式形體盒<br>八開圖畫紙每生一張 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第十七週<br>不插 | 數-E-A1<br>具備喜歡數學、對數   | 1. 能蒐集、分類、記錄、呈現日常生活物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的         | 單元一：勤奮快樂的小花農<br>活動一：<br>準備好種子卡片、花盆、種子、花鏟、泥土。  | 1 | 種子卡片、花盆、種子、花       | 作品檔案<br>實作表現 |                                    |  |

|               |   |  |   |   |       |              |  |  |
|---------------|---|--|---|---|-------|--------------|--|--|
| 電課程           | 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。                           | 模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。   | 活動二：仔細觀混在一起的卡片，找出與種子無關的卡片。<br>活動三：仔細想想種子的過程，將卡片依照順序整理出來。  |   | 鏟、泥土。 |              |  |  |
| 第十八週<br>不插電課程 | <b>數-E-A1</b><br>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。 | 1. 能蒐集、分類、記錄、呈現日常生活物品，報讀、說明已處理好之分類。觀察分類的模式，知道同一組資料可有不同的分類方式。 | 單元一：勤奮快樂的小花農<br>活動四：看著整理好的花片，將種子種在花盆中。<br>活動五：在牌子上寫下日期、種子名稱和名字插在花盆。<br>活動六：依照訂出的卡片順序種植種子，成功。                                  | 1 |       | 作品檔案<br>實作表現 |  |  |
| 第十九週<br>不插電課程 | <b>數-E-A1</b><br>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        | 2. 能辨認與描述平面圖形與立體形體的幾何特徵並做分類。                                 | 單元二：icon 設計師<br>活動一：仔細觀察卡片中的三顆球。<br>活動二：想想看三顆球的特徵。舉例來說，每顆球的共同特徵都是圓形，但球卻有不同的花紋特徵。<br>活動三：觀察物件中最重要的特徵，並將其特徵簡單的表現出來，想想看有什麼方法可以表現 | 1 | 卡片    | 作品檔案<br>實作表現 |  |  |

|               |   |                              |   |   |       |      |  |  |
|---------------|---|------------------------------|---|---|-------|------|--|--|
|               | 於日常生活中。   |                              | 出這些特徵。  |   |       |      |  |  |
| 第二十週<br>不插電課程 | <b>數-E-A1</b><br>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。 | 2. 能辨認與描述平面圖形與立體形體的幾何特徵並做分類。 | 單元二：icon 設計師<br>活動四：將每顆球的外觀先畫出來。若畫圓有難度，可以藉助圓形物幫忙。<br>活動五：在圓形裡面畫出球的獨特特徵。<br>活動六：用簽字筆沿著鉛筆畫出來的痕跡描繪一次。<br>活動七：上臺發表。 | 1 | 八開圖畫紙 | 口頭發表 |  |  |

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。

花蓮縣 明廉 國民小學 109 學年度 2 年級第 2 學期校訂課程計畫 設計者： 2 年級教學群

一、課程類別：

1. ☐ 統整性主題/專題/議題探究課程：\_\_\_\_\_

2. 其他類課程：趣味數學(課程設計含不插電課程 4 節)

二、學習節數：每週 ( 1 ) 節，實施(20)週，共(20)節。

三、素養導向教學規劃：

| 教學<br>期程 | 核心素養/<br>校本素養  | 學習目標/學習重點                                 | 單元/主題名稱<br>與活動內容   | 節<br>數 | 教學<br>資源 | 評量方式 | 融入議題<br>實質內涵 | 備註<br>(如協同方式/<br>申請經費) |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |             |              |  |   |
|----------|--|---|--|--------|----------|------|--------------|------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|-------------|--------------|--|---|
| 第一<br>週  | 數-E-A2<br>能執行基<br>本的算術<br>操作，能指<br>認基本的<br>形體與相<br>對關係，並<br>在日常生<br>活的情境<br>中，用數學<br>表述與 解<br>決問題。 | 1. 透過累加及累減 50<br>的活動，認識 1000 以<br>內的數字序列。 | 單元： 1000 以內的數<br>活動一：爆破行動<br>1. 遊戲規則說明：<br>(1)2 人一組，每組發一張表<br>格，如下圖：<br><table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>★</td></tr></table> (2)從 100 開始，每次加 50，按<br>照 150、200、250…的順序填入表<br>格中。<br>(3)2 人猜拳決定先後，一次最多<br>只能填 3 格，踩到地雷者為輸家。<br>(4)可使用不同顏色的筆，以區<br>別 2 人所填的數字。<br>(5)以此方式，更換為減法進行<br>第二輪遊戲。 |        |          |      |              |                        |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | ★ | 1 | 爆破行動<br>遊戲單 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環 境 教<br>育】<br>E2 覺知生<br>物生命的美<br>與價值，關<br>懷動、植物<br>的生命 | <input type="checkbox"/> 實施跨領域<br>或跨科目協同<br>教學(需另申請<br>授課鐘點費)<br>1. 協同科目：<br>_____<br>2. 協同節數：<br>_____<br>3. 申請鐘點費：<br>__(人)*__(節)<br>*____(元) |
|          |  |   |  |        |          |      |              |                        |   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |             |              |  |   |
|          |  |   |  |        |          |      |              |                        | ★ |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |   |   |             |              |  |   |

|     |   |                                |   |   |           |              |  |  |
|-----|---|--------------------------------|---|---|-----------|--------------|--|--|
| 第二週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決三位數加法問題。             | 單元：三位數的加法<br>活動一：組合遊戲<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3~4 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)教師在黑板任意寫出一個三位數。<br>(3)請各組寫出 2 個三位數，使這 2 個三位數的總和正好等於老師所寫的三位數。<br>(4)哪一組可以寫出最多不同數字組合為勝。                             | 1 | 數學小白板     | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 |  |
| 第三週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 1000 以內的三位數加法問題。  | 單元：三位數的加法<br>活動二：數字排排站<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 3 人為一組，將同學分為若干組。每次 2 人對決，第三人當裁判，裁判是輪流擔任。<br>(2)自行決定誰先做裁判，裁判翻出三張牌，點數朝上。<br>(3)學生用這三張牌組成一個最小三位數，說得又快又對的學生得牌。<br>(4)如此循環，直至撲克牌用完或不能按由規則計算為止。 | 1 | 撲克牌(A~10) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 |  |
| 第四週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符                                | 1. 認識 1 公尺，並能以 1 公尺為單位進行長度的測量。 | 單元：幾公尺<br>活動一：看看誰高<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)事先請學生每人準備一條皮尺。  | 1 | 皮尺(每人一條)  | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E1 參與戶外學習與自然體驗，覺                 |  |

|     |   |                        |   |   |        |              |   |  |
|-----|---|------------------------|---|---|--------|--------------|---|--|
|     | 號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。                           |                        | (2)以 2 人為一組，將同學分為若干組。<br>(3)兩兩以皮尺互量手長、腳長、身高，並記錄下來。  |   |        |              | 知自然環境的美、平衡、與完整性。<br><br>【家庭教育】<br><br>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及其他親屬等）                 |  |
| 第五週 | 數-E-B1<br><br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表 | 1. 能完成人體彩繪，並正確標記各部位長度。 | 單元：幾公尺<br>活動一：人體彩繪<br>(4)每生發給一張 8 開圖畫紙<br>(5)學生先在圖畫紙上描畫出包含頭、四肢與軀幹的完整人形。<br>(6)請學生以剪貼或撕貼方式，完成人形裝飾，並將前一節課記錄下的各個部位尺寸標記在人形圖上。 | 1 | 8 開圖畫紙 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br><br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命<br><br>【家庭教育】<br><br>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及 |  |

|     |   |                               |   |   |                             |              |                                    |  |
|-----|---|-------------------------------|---|---|-----------------------------|--------------|------------------------------------|--|
|     | 示公式。  |                               |   |   |                             |              | 其他親屬等)                             |  |
| 第六週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 1000 以內的三位數減法問題。 | 單元：三位數的減法<br>活動一：誰最厲害<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 4 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)教師在黑板寫出一個三位數減法的題目。<br>(3)請各組各派一人上台寫出答案。<br>(4)答對的得一分，得分最多為勝。                        | 1 | 數學小白板                       | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第七週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1 能用直式計算解決和在 1000 以內的三位數減法問題。 | 單元：三位數的加法<br>活動二：減法大進擊<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 4 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)每組分給一副撲克牌，抽出三張牌，點數朝上。<br>(3)學生用這三張牌，組成一個最大三位數，一個最小三位數，兩數相減，寫出算式和差。<br>(4)全部答對的得一分。 | 1 | 撲克牌(A~10)                   | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命 |  |
| 第八週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指                                   | 1. 能正確唸出相對應的乘法口訣。             | 單元：乘法<br>活動一：我最厲害<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為   | 1 | 撲克牌黑桃與紅心 A~9，共 18 張牌(A 為 1) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生                   |  |

|     |   |                   |   |   |           |              |   |  |
|-----|---|-------------------|---|---|-----------|--------------|---|--|
|     | 認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。  |                   | 若干組。<br>(2) 抽出兩張撲克牌，點數朝上。<br>(3) 學生以猜拳決定誰先抽牌。將抽到的兩張牌相乘，並大聲唸出相對應乘法口訣，答對者便可得分，誰先獲得 10 分便獲勝。                   |   |           |              | 物生命的美與價值，關懷動、植物的生命  |  |
| 第九週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。 | 1. 能根據題目，指出正確的日子。 | 單元：幾年幾月幾日<br>活動一：認識時間<br>1. 遊戲規則說明<br>(1) 以 2 人一組，將同學分為若干組。<br>(2) 一組給予一張年曆，由組員一人出題，一人答題，輪流答題，答對得一分，得分高者獲勝。 | 1 | 年曆        | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命<br>【家庭教育】<br>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及其他親屬等） |  |
| 第十週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語  | 1. 能了解日子前後順序。     | 單元：幾年幾月幾日<br>活動二：時光旅行<br>(1) 每個學生準備小白板，白板筆。   | 1 | 白板<br>白板筆 | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br>E2 覺知生  |  |



|      |   |                   |   |   |                             |              |   |  |
|------|---|-------------------|---|---|-----------------------------|--------------|---|--|
|      | 言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。   |                   | (2)由老師提出時間題，時間到全班一起出示答案，答對的繼續答題答錯的淘汰。   |   |                             |              | 物生命的美與價值，關懷動、植物的生命<br><br>【家庭教育】<br><br>E5 了解家庭中各種關係的互動（親子、手足、祖孫及其他親屬等） |  |
| 第十一週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | 1. 能正確唸出相對應的乘法口訣。 | 單元：乘法<br>活動一：我最棒棒<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為若干組。<br>(2)取出兩張撲克牌，兩人同時翻牌。<br>(3)將兩張撲克牌相乘，並大聲唸出相對應乘法口訣，答對者便可得分，誰先獲得 10 分便獲勝。 | 1 | 撲克牌黑桃與紅心 A~9，共 18 張牌(A 為 1) | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br><br>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命                                  |  |
| 第十二週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指                                   | 1. 能正確並快速念出乘法口訣。  | 單元：乘法綜合練習<br>活動一：我是優勝者<br>1. 遊戲規則說明<br>(1)以 2 人為一組，將同學分為  | 1 | 撲克牌 A~9，共 36 張牌(A 為 1)      | 實作評量<br>觀察評量 | 【環境教育】<br><br>E2 覺知生  |  |

|      |   |  |   |   |                      |              |   |  |
|------|---|--|---|---|----------------------|--------------|---|--|
|      | 認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。                        |  | <p>若干組。</p> <p>(2)36 張撲克牌平均分成 2 疊，一人手持一疊，點數朝下。一人喊口令【開始】，兩人同時翻開一張牌放在桌上，點數朝上。</p> <p>(3)看到撲克牌後，搶先說出乘法口訣，速度快且正確者得牌。答對者得這兩張牌，同時答對則各得一張，都答錯則把兩張牌放回。</p> <p>(4)每回合以 10 分鐘為限，手中得牌多者獲勝。</p>   |   |                      |              | 物生命的美與價值，關懷動、植物的生命                            |  |
| 第十三週 | 數-E-A2<br>能執行基本的算術操作，能指認基本的形體與相對關係，並在日常生活的情境中，用數學表述與解決問題。 | <p>1. 能正確念出乘法口訣。</p> <p>2. 能察覺同學所念乘法口訣是否正確。</p>    | <p>單元：乘法綜合練習</p> <p>活動一：賓果樂樂</p> <p>1. 遊戲規則說明</p> <p>(1)教師準備每人一張 5×5 的賓果盤，請學生在紙上任意填入乘法結果。</p> <p>(2)以 2 人為一組，將同學分為若干組。組員兩兩互相出題。</p> <p>*出題時不能只唸出賓果盤中之乘法結果，需說出相對應乘法算式，另一名組員判斷出題者的算式和答案均正確雙方才能塗色。</p> <p>(3)最先完成 2 條連線者為優勝。</p> | 1 | 5×5<br>賓果盤<br>(每人一張) | 實作評量<br>觀察評量 | <p>【環境教育】</p> <p>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命</p> |  |
| 第十四週 | 數-E-B1<br>能熟練地在日常語言與數                                     | <p>1. 透過簡單形體的操作，認識邊、角、頂點。</p> <p>2. 能利用圖形拼出造型。</p> | <p>單元：平面圖形</p> <p>活動一：拼圖真快樂</p> <p>1. 遊戲規則說明</p> <p>(1)每人兩種大小的正三角形、</p>   |   | 數學附件中的圖形版            | 實作評量<br>觀察評量 | <p>【環境教育】</p> <p>E2 覺知生物生命的美</p>              |  |

|      |  |                            |  |   |        |              |   |  |
|------|--|----------------------------|--|---|--------|--------------|---|--|
|      | 字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。                                 |                            | <p>正方形和長方形圖板。</p> <p>(2)利用上述 6 塊圖形版拼出造型。</p> <p>(3)請同學將拼出來的造型外框描在紙上。</p>   |   |        |              | 與價值，關懷動、植物的生命                                 |  |
| 第十五週 | <p>數-E-B1</p> <p>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。</p> | 1. 能準確找出海報或圖案中頂點，邊的位置並圈出來。 | <p>單元：平面圖形</p> <p>活動二：邊邊角角</p> <p>1. 遊戲規則說明</p> <p>(1) 以 2 人為一組，將同學分為若干組。</p> <p>(2)請同學找出海報裡的圖案哪裡有頂點？哪裡是邊？把它圈出來。(兩人須使用不同顏色的筆)</p> <p>(3)猜拳贏的先圈，一次只能圈一個邊或一個頂點，之後輪流圈。</p> <p>(4)若有一方在數到 10 後找不到可圈的邊或頂點，則視同放棄換對方找。</p> <p>(5)誰圈出的角邊和頂點多就獲勝。</p> | 1 | 各式圖案海報 | 實作評量<br>觀察評量 | <p>【環境教育】</p> <p>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命</p> |  |

|               |  |   |   |   |                    |              |   |  |
|---------------|--|---|---|---|--------------------|--------------|---|--|
| 第十六週          | <p>數-E-B1</p> <p>能熟練地在日常語言與數字、算術符號之間轉換，認識日常使用之度量衡時間並熟練地操作，認識日常經驗中的幾何形體，能以符號表示公式。</p> | <p>1. 能分辨出正方體和長方體、正三角形、長方形和正方形。</p> <p>2. 能數出形體的邊、面和頂點。</p> | <p>單元：平面圖形</p> <p>活動三：支援前線</p> <p>1. 遊戲規則說明</p> <p>(1) 以 7 人為一組，將同學分為若干組。</p> <p>* 事先已交代學生攜帶各式盒子多個。</p> <p>(2) 教師下達支援前線指令，請支援有 8 個頂點的形體，各組須提供該組正確物品才能得分。</p> <p>(3) 教師下達支援前線指令，請支援有 12 個邊的形體，各組須提供該組正確物品才能得分。</p> <p>(4) 教師下達支援前線指令，請支援有 6 個面的形體，各組須提供該組正確物品才能得分。</p> | 1 | 各式形體盒八開圖<br>畫紙每生一張 | 實作評量<br>觀察評量 | <p>【環境教育】</p> <p>E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命</p> |  |
| 第十七週<br>不插電課程 | <p>數-E-A1</p> <p>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>1. 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>單元一：比一比，誰是神擲手？</p> <p>變數(variable)</p> <p>活動一：</p> <p>準備不同顏色的飛盤與網籃。沒有的話，可以利用家裡現有的球、提籃或竹籃。</p> <p>活動二：分組後各自決定投擲的順序。</p> <p>活動三：依照順序投擲飛盤，裁判必須記錄各組的分數。</p>  | 1 | 不同顏色的飛盤與網籃         | 課堂觀察<br>實作表現 |   |  |

|               |  |                                     |   |   |            |          |  |  |
|---------------|--|-------------------------------------|---|---|------------|----------|--|--|
| 第十八週<br>不插電課程 | <p><b>數-E-A1</b></p> <p>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>1. 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>單元一：比一比，誰是神擲手？<br/>變數(variable)<br/>活動一：<br/>準備不同顏色的飛盤與網籃。沒有的話，可以利用家裡現有的球、提籃或竹籃。<br/>活動二：分組後各自決定投擲的順序。<br/>活動三：依照順序投擲飛盤，裁判必須記錄各組的分數。<br/>活動四：將遊戲的分數記錄在白板上，最後一回合結束後，分數較高的組別獲勝。<br/>※本節課重點放活動四，會用去本節一半的時間，讓小朋友又可以觀察出每一次投擲，分數的改變。</p> | 1 | 不同顏色的飛盤與網籃 | 課堂觀察實作表現 |  |  |
| 第十九週<br>不插電課程 | <p><b>數-E-A1</b></p> <p>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>1. 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p>   | <p>單元一：比一比，誰是神擲手？<br/>變數(variable)<br/>活動一：<br/>準備不同顏色的飛盤與網籃。沒有的話，可以利用家裡現有的球、提籃或竹籃。<br/>活動二：分組後各自決定投擲的順序。<br/>活動三：依照順序投擲飛盤，裁判必須記錄各組的分數。<br/>活動四：將遊戲的分數記錄在白板上，最後一回合結束後，分數較高的組別獲勝。<br/>本節課重點放活動四，會用去本</p>                               | 1 | 不同顏色的飛盤與網籃 | 課堂觀察實作表現 |  |  |

|               |   |                            |  |   |       |              |  |  |
|---------------|---|----------------------------|--|---|-------|--------------|--|--|
|               |   |                            | 節一半的時間，讓小朋友又可以觀察出每一次投擲，分數的改變。  |   |       |              |  |  |
| 第二十週<br>不插電課程 | <b>數-E-A1</b><br>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。 | 1. 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。 | 單元一：我是大偵探！<br>條件(conditions)<br>活動一：<br>準備一張條件寫下犯人的特徵。<br>條件紙上寫「並且」「或是」「不是/沒有」<br>活動二：一個人先當鬼，心裡指定某人是犯人，然後在條件紙上寫下3個犯人的特徵。例如：「戴眼鏡」「並且」「穿著黑色衣服」特徵。其他人不能看到條件紙。 | 1 | A4 紙張 | 課堂觀察<br>實作表現 |  |  |

說明：部定課程採自編者，需經校內課程發展委員會通過，教材內容留校備查。