**花蓮縣大榮國民小學111學年度二年級第一學期校訂課程計畫設計者：＿潘玫君＿**

1. **課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. 🗹統整性主題/專題/議題探究課程： **尋找費馬的秘密**

2.其他類課程：□本土語文/臺灣手語/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習

1. **學習節數：**每週（1 ）節，實施(13)週，共( 13)節。
2. **素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱  與活動內容 | 節數 | 教學  資源 | 評量方式 | 融入議題  實質內涵 | 備註  (如協同方式/申請經費) |
| 第六週 | **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。 | 1.認識200以內數的概念。2.能用＞、＜和＝表示200以內數的大小關係。  2.與同伴合作，認真參與活動，並遵守活動規則。  3.專注觀賞並支持他人的運動表現。  4.透過團體討論處理遊戲問題。  5.課後持續練習，增進體適能及拋球、擲球的熟練度。 | 【主題：幸運密碼追追追】   1. 幸運數字：   1.藉由遊戲的方式，讓學生不斷練習數的累加減1，累加減10，進而熟練200以內的數。  2.教師在紙箱內放置多個200以內的數。  2.各組派員猜拳，贏的可以先抽幸運數字。接著用翻翻樂，看看是減1或減10，連續回答10次正確即可得到一頂鳳梨桂冠，。  3.統計各組的鳳梨桂冠，看是哪一組得勝。  二、發展活動  1.教師說明遊戲規則。  2.小組分組進行遊戲。  3.利用教室內物品，由老師公布活動任務，例如：5枝鉛筆。接著請小組人員立刻蒐集5枝鉛筆。最先到達老師這邊的，可得5分，第二名可得3分，第三名可得1分。  三、利用活動，不斷的強化數字與物的連結。 | 1 | 自編 | 紙筆測驗  2.口頭回答  3.分組討論  4.實測評量 | 【人權教育】  【法治教育】  【資訊教育】 |  |
| 第七週 | **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。 | 1.認識200以內數的概念。2.能用＞、＜和＝表示200以內數的大小關係。  2.與同伴合作，認真參與活動，並遵守活動規則。  3.專注觀賞並支持他人的運動表現。  4.透過團體討論處理遊戲問題。  5.課後持續練習，增進體適能及拋球、擲球的熟練度。 | 【主題：紙箱炸彈不要來】  活動內容：  1.教師說明「紙箱炸彈不要來」活動規則：  (1)4人一組，一次兩組進行活動，分別站在紙箱兩側的線外。  (2)想像紙箱是炸彈，和隊友合力用球把炸彈推近對方，讓己方遠離炸彈。  (3)每人有3次拋擲球的機會，最後靠近自己組別的紙箱較少就獲勝。  2.教師可將遊戲更改並融入200以內的數，教師先在小白板寫下指定的數並放置於紙箱內，由8位學生同時進行遊戲，以100為起點，每位學生圍成一圈輪流傳遞紙箱，拿到紙箱的學生須依序說出1～3個數，說到指定的數時即引爆炸彈，該位學生淘汰。 | 1 | 自編 | 1.紙筆測驗  2.口頭回答  3.分組討論  4.實測評量 | 【人權教育】  【法治教育】  【資訊教育】 |  |
| 第八週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：尋找好朋友】   1. 準備活動：   1.教師準備動物圖卡。  2.老師說明遊戲規則，當學生數到相同數量的動物圖卡時，就把這兩張動物圖卡放在一起，因為他們數量相同，所以是好朋友，找出三組好朋友即可。  二、發展活動-全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡，貼在黑板上或是利用實物投影機(或電子教科書)投影動物圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 先將圖卡進行洗牌，再將10張圖卡排列在黑板上，剩餘的圖卡疊好放置補牌區。  4. 每個小組代表一位玩家。小組輪流派一位同學來玩遊戲，每次輪流選擇翻開2張圖卡。  5. 若2張圖卡所代表的數量不相同，就要將圖卡再蓋回去；若2張圖卡所代表的數量相同，則可以拿走這2張圖卡。  6. 接著從補牌區中拿2張圖卡補上，再輪下一組玩家。  7. 遊戲結束：當桌面的圖卡都找不到對應的數量時，則遊戲結束，找到最多對好朋友的組別獲勝。  8. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第九週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較200以內數的大小。 | 【活動：誰是最佳拍檔】   1. 準備活動：   1.教師準備動物圖卡。  2.老師說明遊戲規則，當學生數到相同數量的動物圖卡時，就把這兩張動物圖卡放在一起，因為他們數量相同，所以是好朋友，找出三組好朋友即可。  二、發展活動-全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡，貼在黑板上或是利用實物投影機(或電子教科書)投影動物圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 先將圖卡進行洗牌，再將10張圖卡排列在黑板上，剩餘的圖卡疊好放置補牌區。  4. 每個小組代表一位玩家。小組輪流派一位同學來玩遊戲，每次輪流選擇翻開2張圖卡。  5. 若2張圖卡所代表的數量不相同，就要將圖卡再蓋回去；若2張圖卡所代表的數量相同，則可以拿走這2張圖卡。  6. 接著從補牌區中拿2張圖卡補上，再輪下一組玩家。  7. 遊戲結束：當桌面的圖卡都找不到對應的數量時，則遊戲結束，找到最多對好朋友的組別獲勝。  8. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十週 | **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。 | 1.認識面積。  2.能做面積的個別單位比較。  3.認識滾球、拋球、擲球的動作要領。  4.與同伴合作，認真參與活動，並遵守活動規則。  5.專注觀賞並支持他人的運動表現。  6.安全的完成擲球控球活動。  7.透過團體討論處理遊戲問題。  8.課後持續練習，增進體適能及拋球、擲球的熟練度。 | 【活動：誰是最佳拍檔】  主 題 一：面積－【素養學習單】占地盤好好玩  活動內容：  透過遊戲，讓學生能經由個別單位的點數，比較面積的大小。  主 題 二：球類遊戲不思議－【數字好好玩】  活動內容：  1.進行「數字好好玩」活動前，教師可請學生先練習拋擲球擊中角錐，了解自己的拋擲球能力，選擇拿手的拋擲球方式，以及有把握擊中的角錐，再進行活動。  2.教師說明「數字好好玩」活動規則：  (1)4人一組，各持1顆皮球，站在距離1號角錐約6公尺的線外。  (2)輪流拋擲球，擊中角錐得分，得分數依照角錐上的數字。  (3)每人有2次機會，兩次擊中的數字相加，就是個人的得分。  3.教師可在牆面上設計9格方陣或16格方陣，學生分成2隊，站在距離牆面6公尺的線外，兩隊輪流拋擲皮球，擊中方格即佔領該格，所以方格都被占領後，比較兩隊占領的面積，面積大的獲勝 | 1 | 學習單、皮球、角錐 | 1.紙筆測驗  2.口頭回答  3.分組報告  4.分組討論 | 【人權教育】  【法治教育】  【資訊教育】 |  |
| 第十一週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較200以內數的大小。 | 【活動：火車快飛啦啦啦】  1. 教師利用實物投影機或電子教科書揭示列車圖卡。  2. 教師引導：每一位學生準備好自己的列車圖卡，先將列車的所有數字背面朝上並打散亂排。當教師說：「比賽開始！」學生才能翻開列車圖卡，並按照列車上數字的順序，從車頭開始，由小到大排列，先完成的人獲得勝利。  3. 教師提問：「如果想給車頭一個數字，可以是多少？為什麼？」  4. 教師操作：教師將列車圖卡收起來重新洗牌，然後再拿出5張，不要讓學生看到列車圖卡上的數字。  5. 教師說明：依據手上列車圖卡的的數字大小排列，最小的排在最左邊，最大的在最右邊。  6. 教師先將左邊數起第一、三、五張打開，讓學生試著猜猜看，第二、四張列車圖卡上的數字分別是多少。  7. 教師提問：「說說看，為什麼會猜這個數字呢？」 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十二週 | **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。 | 1.認識簡單平面圖形。  2.能用其邊的關係拼排出不同的造型。  3.能利用人造光源進行手影活動。  4.從手影活動中，掌握物體的特點，揣摩創作各種影像，豐富聯想與樂趣。  5.運用不同物品的組合呈現，創作出不同的影像。  6.從光影探究的過程，察覺影子會受到光源位置遠近等影響。 | 【活動：平面與立體的碰撞】  活動內容：  藉由製作七巧板的過程，讓學生理解平面圖形的特性，並能以邊和邊對齊拼排。  主 題 二：光影魔法師  活動內容：  1.教師提問：「怎麼做可以製造出清楚的影子？」  2.教師提問：「在室內，你曾經做過或看過哪些有趣的光影活動？」  3.教師提問：「這些光影活動，是利用哪些光源來產生影子的？」  4.教師提問：「在教室，哪裡適合玩光影活動？」  5.教師引導學童利用現有光源，進行肢體、手影等體驗練習。  6.教師鼓勵學童運用想像力或搭配道具，變化不同的手影造型，並輪流讓其他人猜一猜是什麼？是怎麼做出來的？(例如：是戴帽子的人嗎？是利用兩隻手……；是蝸牛嗎？是利用單手加盤子做出來的。)  7.教師可請學生利用七巧板的各種圖形，搭配手勢等，做出不同的造型。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 【人權教育】  【環境教育】 |  |
| 第十三週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  全班一起玩數學桌遊  1. 教師可以用數學附件製作班級用的大圖卡張貼在黑板上，或是利用實物投影機或電子教科書投影列車圖卡，供全班一起進行遊戲。  2. 運用全班玩的方式，將遊戲規則自然而然的教給學生，並營造玩遊戲的氛圍。  3. 教師先擔任站長，全班每個小組代表一位玩家，小組輪流派一位同學到臺前進行遊戲。  4. 教師將先將所有的列車圖卡背面朝上洗牌，再從上面拿走6張，按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  5. 臺前的每位同學輪流猜這6張列車圖卡分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  6. 輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的小組獲勝。  7. 在全班進行遊戲的過程中，教師從中觀察學生的學習情況，當學生能掌握遊戲規則，即可讓學生回到小組進行遊戲。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十四週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  小組玩數學桌遊  當學生能掌握遊戲規則後，鼓勵  學生於小組中進行遊戲。  1. 各組先選擇一位同學擔任站長。  2. 站長將所有的數字圖卡背面朝上洗牌，從上面拿6張。  3. 站長按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  4. 其他同學輪流猜這6張分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  5. 每個同學輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的人獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十五週 | **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。 | 1. 熟練數量的點數並建立阿拉伯數字與數量間的連結。  2. 建立學生數字序列的概念，並比較10以內數的大小。  3. 熟練10的分解與合成。 | 【活動：數字小火車】  小組玩數學桌遊  當學生能掌握遊戲規則後，鼓勵  學生於小組中進行遊戲。  1. 各組先選擇一位同學擔任站長。  2. 站長將所有的數字圖卡背面朝上洗牌，從上面拿6張。  3. 站長按照列車圖卡上的數字由小到大(從左到右)，背面朝上，排好車廂的順序。  4. 其他同學輪流猜這6張分別是哪一個數字，被猜中的列車圖卡就要翻開。  5. 每個同學輪流猜，直到全部的列車圖卡都被翻開為止，猜中最多張的人獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十六週 | **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。 | 1.能辨認圓形、三角形、長方形和正方形  2.能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖來複製簡單的平面圖形 | 【活動：七巧板樂園】   * 堆疊與分類   1.教師教導學生描繪圓形、三角形、長方形和正方形，並剪下。  2.藉由圖卡中的形狀分辨各種形狀的數量  3. 教師教導學生對圖形做初步的分類和紀錄。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | **科E9** 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  **科E2** 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十七週 | **數-E-B3**  具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養 | 1.認識容量。  2.能做容量的個別單位比較。  3.快樂參與活動並遵守遊戲規則。  4.表現繞物跑步及跑步取物的動作。 | 主 題 一：容量與重量－【素養學習單】慶生會  活動內容：  藉由生活情境的引導，使學生理解容量的個別單位比較。  主 題 二：跑跳親水樂－【取水大作戰】  活動內容：  1.教師說明活動情境：水快沒了！合作到水庫(大呼拉圈)取水，存進儲水桶(小呼拉圈)。  2.教師說明「取水大作戰」活動規則：  (1)5人一組，一次兩組同時在場上競賽繞物抬腿跑前進，到水庫(大呼拉圈)取水(小皮球)。  (2)取水(小皮球)後再將水(小皮球)放至自己組的儲水桶(小呼拉圈)，下一人即可出發。  (3)當水庫(大呼拉圈)裡的水(小皮球)全部被拿走後，可至對方的儲水桶(小呼拉圈)搶水(小皮球)。  (4)計時5分鐘，儲水桶(小呼拉圈)中最多水(小皮球)的組別獲勝。  3.教師可修改遊戲內容，準備2個容量差不多但外型不同的容器，一次2組在場上競賽，先行猜拳選擇各組使用的容器，同時到大水桶取水，再將水倒至各組的水桶中，組員依序輪流，先將各組水桶裝滿水的組別獲勝。 | 1 | 自編  學習單、小皮球、大呼拉圈、小呼拉圈、各種容器、2個相同的水桶、1的大水桶 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 【科技教育】  科E2 了解動手實作的重要性。  【人權教育】  【法治教育】 |  |
| 第十八週 | **數-E-B3**具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 | 1.能辨認圓形、三角形、長方形和正方形  2.能描繪圖形的輪廓，及能用摺紙或拼圖來複製簡單的平面圖形 | 【活動：七巧板樂園】   * 主 題 一：容量與重量－【素養學習單】慶生會 * 活動內容： * 藉由生活情境的引導，使學生理解容量的個別單位比較。 * 主 題 二：跑跳親水樂－【取水大作戰】 * 活動內容： * 1.教師說明活動情境：水快沒了！合作到水庫(大呼拉圈)取水，存進儲水桶(小呼拉圈)。 * 2.教師說明「取水大作戰」活動規則： * (1)5人一組，一次兩組同時在場上競賽繞物抬腿跑前進，到水庫(大呼拉圈)取水(小皮球)。 * (2)取水(小皮球)後再將水(小皮球)放至自己組的儲水桶(小呼拉圈)，下一人即可出發。 * (3)當水庫(大呼拉圈)裡的水(小皮球)全部被拿走後，可至對方的儲水桶(小呼拉圈)搶水(小皮球)。 * (4)計時5分鐘，儲水桶(小呼拉圈)中最多水(小皮球)的組別獲勝。 * 3.教師可修改遊戲內容，準備2個容量差不多但外型不同的容器，一次2組在場上競賽，先行猜拳選擇各組使用的容器，同時到大水桶取水，再將水倒至各組的水桶中，組員依序輪流，先將各組水桶裝滿水的組別獲勝。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察  實作表現 | 【科技教育】  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |

**花蓮縣大榮國民小學111學年度二年級第二學期校訂課程計畫設計者：＿潘玫君＿**

**一、課程類別：**(請勾選並於所勾選類別後填寫課程名稱)

1. 🗹統整性主題/專題/議題探究課程： **尋找費馬的秘密**

2.其他類課程：□本土語文/臺灣手語/新住民語文□服務學習□戶外教育□班際或校際交流□自治活動□班級輔導□學生自主學習

**二、學習節數：**每週（1 ）節，實施(13)週，共( 13)節。

**三、素養導向教學規劃：**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學期程 | 核心素養/校本素養 | 學習目標**/**學習重點 | 單元/主題名稱  與活動內容 | 節數 | 教學  資源 | 評量方式 | 融入議題  實質內涵 | 備註  (如協同方式/申請經費) |
| 第六週 | 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。 | 1.能熟練三位數的加、減法。  2.能探究小市集的備及分工合作完成布置。  3.能透過組別討論，學習如何運用聲音元素、樂器等媒材，做叫賣聲的創作並記錄。  4.能實際參與小市集活動，並能分享小市集活動的收穫。 | 【活動：逛逛跳蚤市場】  主 題 一：三位數的加減－【數學好好玩】搶500  活動內容：  1.透過遊戲，讓學生熟練三位數的加法計算。  2.透過遊戲，讓學生熟練三位數的減法  主 題 二：我們的小市集－小市集開張囉  活動內容：  1.教師指導學生進行小組討論與分享，歸納統整小市集開張的事前準備工作。  2.教師指導學生討論宣傳海報需要具備的項目。  ⑴標題：例如：舊愛新歡看過來、二手市場好商品等。  ⑵叫賣詞：例如：走過路過千萬別錯過。  ⑶促銷口號：例如：買一送一、來挖寶等。  ⑷商品呈現方式：例如：畫圖、貼照片等。  3.共同討論每個人能有多少購物金，並為物品訂價格。  4.實際運作小市集，學生參與小市集活動，運用共同定之的購物金於小市集中進行販售及購買，並於活動後分享發現和感受。  5.共同討論尚未賣出物品的解決方法。  6.學生分享參與小市集活動的收穫。 | 1 | 自編 | 口頭發表  實作表現  課堂觀察 | 【品德教育】  【法治教育】  【人權教育】  【資訊教育】 |  |
| 第七週 | 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。 | 1能熟練三位數的加、減法。  2.能探究小市集的備及分工合作完成布置。  3.能透過組別討論，學習如何運用聲音元素、樂器等媒材，做叫賣聲的創作並記錄。  4.能實際參與小市集活動，並能分享小市集活動的收穫。 | 【活動：誰來當老闆】  1.上一節課是由老師當老闆，這一節課由小朋友當老闆。  2.學生分組拿錢幣跟小老闆買東西 | 1 | 自編 | 實作表現  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第八週 | 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。 | 1..能做出簡易的投擲動作並描述動作技能。  2.能覺知起跑時的姿勢對跑步的影響。  3.能掌握起跑的動作要領，順利完成遊戲任務。  4..能參與學習活動並欣賞他人表現。 | 【活動：動動你的身體】  活動內容：  1.教師說明趣味競賽規則：  ⑴每班推派10位同學參加，每2位同學一組，同組的2人綁好內側的腳。  ⑵聽哨音出發，到達定點後，投擲沙包至目標範圍。  ⑶投擲完畢後，返回起點與下一組隊員擊掌接力，直到最後一組完成比賽。  ⑷成績計算：  ‧依照班級完成順序，排列名次，第一、二、三名分別加10分、7分、5分。  ‧紀錄沙包投擲的結果，投進目標範圍內，計算額外積分，1個沙包加1分。  2.實際進行班際趣味競賽，紀錄各班競賽的沙包投擲結果。  3.教師指導學生填寫素養學習單，進行分數計算。  主 題 二：跑跳戲水趣－跑跳好樂活  活動內容：  1.教師說明「奪寶石」遊戲規則：  ⑴全班分成三組，分站三排，前方約10公尺處有一面板子，上面貼著各種寶石乘法卡。聽到哨聲後，每組第一位向前跑，拿取寶物乘法卡後，立即跑回原點。  ⑵依乘法卡上的算式，回答正確答案得5分，回答乘法擬題題目並算出答案得10分。  ⑶得分最高的組別勝利。  2.學生實際進行奪寶石乘法活動。  3.學生分享參與心得。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第九週 | **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。 | 1..能做出簡易的投擲動作並描述動作技能。  2.能覺知起跑時的姿勢對跑步的影響。  3.能掌握起跑的動作要領，順利完成遊戲任務。  4..能參與學習活動並欣賞他人表現。 | 【活動：動動你的身體】  活動內容：  1.教師說明趣味競賽規則：  ⑴每班推派10位同學參加，每2位同學一組，同組的2人綁好內側的腳。  ⑵聽哨音出發，到達定點後，投擲沙包至目標範圍。  ⑶投擲完畢後，返回起點與下一組隊員擊掌接力，直到最後一組完成比賽。  ⑷成績計算：  ‧依照班級完成順序，排列名次，第一、二、三名分別加10分、7分、5分。  ‧紀錄沙包投擲的結果，投進目標範圍內，計算額外積分，1個沙包加1分。  2.實際進行班際趣味競賽，紀錄各班競賽的沙包投擲結果。  3.教師指導學生填寫素養學習單，進行分數計算。  主 題 二：跑跳戲水趣－跑跳好樂活  活動內容：  1.教師說明「奪寶石」遊戲規則：  ⑴全班分成三組，分站三排，前方約10公尺處有一面板子，上面貼著各種寶石乘法卡。聽到哨聲後，每組第一位向前跑，拿取寶物乘法卡後，立即跑回原點。  ⑵依乘法卡上的算式，回答正確答案得5分，回答乘法擬題題目並算出答案得10分。  ⑶得分最高的組別勝利。  2.學生實際進行奪寶石乘法活動。  3.學生分享參與心得。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十週 | **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。 | 1..能做出簡易的投擲動作並描述動作技能。  2.能覺知起跑時的姿勢對跑步的影響。  3.能掌握起跑的動作要領，順利完成遊戲任務。  4..能參與學習活動並欣賞他人表現。 | 【活動：動動你的身體】  活動內容：  1.教師說明趣味競賽規則：  ⑴每班推派10位同學參加，每2位同學一組，同組的2人綁好內側的腳。  ⑵聽哨音出發，到達定點後，投擲沙包至目標範圍。  ⑶投擲完畢後，返回起點與下一組隊員擊掌接力，直到最後一組完成比賽。  ⑷成績計算：  ‧依照班級完成順序，排列名次，第一、二、三名分別加10分、7分、5分。  ‧紀錄沙包投擲的結果，投進目標範圍內，計算額外積分，1個沙包加1分。  2.實際進行班際趣味競賽，紀錄各班競賽的沙包投擲結果。  3.教師指導學生填寫素養學習單，進行分數計算。  主 題 二：跑跳戲水趣－跑跳好樂活  活動內容：  1.教師說明「奪寶石」遊戲規則：  ⑴全班分成三組，分站三排，前方約10公尺處有一面板子，上面貼著各種寶石乘法卡。聽到哨聲後，每組第一位向前跑，拿取寶物乘法卡後，立即跑回原點。  ⑵依乘法卡上的算式，回答正確答案得5分，回答乘法擬題題目並算出答案得10分。  ⑶得分最高的組別勝利。  2.學生實際進行奪寶石乘法活動。  3.學生分享參與心得。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十一週 | 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。 | 1..能做出簡易的投擲動作並描述動作技能。  2.能覺知起跑時的姿勢對跑步的影響。  3.能掌握起跑的動作要領，順利完成遊戲任務。  4..能參與學習活動並欣賞他人表現。 | 【活動：動動你的身體】  活動內容：  1.教師說明趣味競賽規則：  ⑴每班推派10位同學參加，每2位同學一組，同組的2人綁好內側的腳。  ⑵聽哨音出發，到達定點後，投擲沙包至目標範圍。  ⑶投擲完畢後，返回起點與下一組隊員擊掌接力，直到最後一組完成比賽。  ⑷成績計算：  ‧依照班級完成順序，排列名次，第一、二、三名分別加10分、7分、5分。  ‧紀錄沙包投擲的結果，投進目標範圍內，計算額外積分，1個沙包加1分。  2.實際進行班際趣味競賽，紀錄各班競賽的沙包投擲結果。  3.教師指導學生填寫素養學習單，進行分數計算。  主 題 二：跑跳戲水趣－跑跳好樂活  活動內容：  1.教師說明「奪寶石」遊戲規則：  ⑴全班分成三組，分站三排，前方約10公尺處有一面板子，上面貼著各種寶石乘法卡。聽到哨聲後，每組第一位向前跑，拿取寶物乘法卡後，立即跑回原點。  ⑵依乘法卡上的算式，回答正確答案得5分，回答乘法擬題題目並算出答案得10分。  ⑶得分最高的組別勝利。  2.學生實際進行奪寶石乘法活動。  3.學生分享參與心得。 | 1 | 自編 | 口頭發表  實作表現  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十二週 | **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。 | 1. 能熟練年月日概念。 2. 應用年月日概念並進行相關資料統合。 3. 透過全家常做的活動，理解家的功能與意義。 | 【活動：假期智慧王】  活動內容：  1.透過遊戲，讓學生應用年月日概念，並於遊戲間進行線索相關資料統合，猜出關主指定的那一天。  2.學生回家與家人共遊。  主 題 二：有您真好－暑期生活規劃  活動內容：  1.教師提問：「家是什麼樣的地方？給人什麼感覺呢？」，教師從學童的提問及回答中，部分可以直接給予回應，有些特殊情況可作為後續教學及關懷輔導的依據。  2.教師提問：「全家常在一起做什麼事？你有什麼感受或想法？」  3.教師提問：「暑假快到了，預計和家人做什麼事呢？」引導學生做暑期生活規畫，並將規畫做成月曆呈現，另完成學習單延伸相關問題。  4.學生上臺分享自己的暑期規畫。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十三週 | **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。 | 1.能熟練年月日概念。  2.應用年月日概念並進行相關資料統合。  3.透過全家常做的活動，理解家的功能與意義 | 【活動：假期智慧王】  活動內容：  1.透過遊戲，讓學生應用年月日概念，並於遊戲間進行線索相關資料統合，猜出關主指定的那一天。  2.學生回家與家人共遊。  主 題 二：有您真好－暑期生活規劃  活動內容：  1.教師提問：「家是什麼樣的地方？給人什麼感覺呢？」，教師從學童的提問及回答中，部分可以直接給予回應，有些特殊情況可作為後續教學及關懷輔導的依據。  2.教師提問：「全家常在一起做什麼事？你有什麼感受或想法？」  3.教師提問：「暑假快到了，預計和家人做什麼事呢？」引導學生做暑期生活規畫，並將規畫做成月曆呈現，另完成學習單延伸相關問題。  4.學生上臺分享自己的暑期規畫。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十四週 | **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。 | 1.能熟練年月日概念。  2.應用年月日概念並進行相關資料統合。  3.透過全家常做的活動，理解家的功能與意義 | 【活動：假期智慧王】  活動內容：  1.透過遊戲，讓學生應用年月日概念，並於遊戲間進行線索相關資料統合，猜出關主指定的那一天。  2.學生回家與家人共遊。  主 題 二：有您真好－暑期生活規劃  活動內容：  1.教師提問：「家是什麼樣的地方？給人什麼感覺呢？」，教師從學童的提問及回答中，部分可以直接給予回應，有些特殊情況可作為後續教學及關懷輔導的依據。  2.教師提問：「全家常在一起做什麼事？你有什麼感受或想法？」  3.教師提問：「暑假快到了，預計和家人做什麼事呢？」引導學生做暑期生活規畫，並將規畫做成月曆呈現，另完成學習單延伸相關問題。  4.學生上臺分享自己的暑期規畫。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十五週 | **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。 | 1.能熟練年月日概念。  2.應用年月日概念並進行相關資料統合。  3.透過全家常做的活動，理解家的功能與意義 | 【活動：假期智慧王】  活動內容：  1.透過遊戲，讓學生應用年月日概念，並於遊戲間進行線索相關資料統合，猜出關主指定的那一天。  2.學生回家與家人共遊。  主 題 二：有您真好－暑期生活規劃  活動內容：  1.教師提問：「家是什麼樣的地方？給人什麼感覺呢？」，教師從學童的提問及回答中，部分可以直接給予回應，有些特殊情況可作為後續教學及關懷輔導的依據。  2.教師提問：「全家常在一起做什麼事？你有什麼感受或想法？」  3.教師提問：「暑假快到了，預計和家人做什麼事呢？」引導學生做暑期生活規畫，並將規畫做成月曆呈現，另完成學習單延伸相關問題。  4.學生上臺分享自己的暑期規畫。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂測驗  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十六週 | **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。 | 1.能在連續量的情境中，認識單位分數的意義，含分子、分母的用語，並知道日常語言「的一半」、「的二分之一」、「的四分之一」的溝通意義。  2.做出不同的跳躍動作串聯組合。  3.表現與人合作愉快的態度和行為。 | 【活動：跳舞吧！－彩帶舞波浪】  活動內容：  1.教師搖動鈴鼓或播放音樂象徵風的來臨，引導學生先用一條彩帶模仿波浪。  2.學生同時操作兩條彩帶，利用彩帶或身體部位，例如：手或軀幹，模仿水花或波浪的各種律動，探索揮舞兩條彩帶的美麗與變化性。  3.4人一組，小組討論並練習各種彩帶動作，教師提問：你還能做出哪些波浪造型？請小組將探索的動作分享給全班觀賞，或者簡短說明自己的創意動作，讓學生之間能夠相互學習。  4.教師介紹最近一期的奧運相關內容，播放並介紹其中運動項目，例如：水上運動、射箭、田徑、羽球、體操…等。  5.教師揭示奧運參加國的國旗，並提問：「觀察參加奧運國家的國旗，你有發現什麼？」  6.教師介紹每個國家的國旗設計不相同，運用分數學習單介紹各國國旗，學生回答相關問題。  主 題 二：分數－【數學小學堂】四分之一個披薩  活動內容：  1.透過數學小學堂，澄清學生的迷思概念，強化分數概念。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十七週 | **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。 | 1. 能在連續量的情境中，認識單位分數的意義，含分子、分母的用語，並知道日常語言「的一半」、「的二分之一」、「的四分之一」的溝通意義。 2. 做出不同的跳躍動作串聯組合。 3. .表現與人合作愉快的態度和行為。 | 【活動：跳舞吧！－彩帶舞波浪】  活動內容：  1.教師搖動鈴鼓或播放音樂象徵風的來臨，引導學生先用一條彩帶模仿波浪。  2.學生同時操作兩條彩帶，利用彩帶或身體部位，例如：手或軀幹，模仿水花或波浪的各種律動，探索揮舞兩條彩帶的美麗與變化性。  3.4人一組，小組討論並練習各種彩帶動作，教師提問：你還能做出哪些波浪造型？請小組將探索的動作分享給全班觀賞，或者簡短說明自己的創意動作，讓學生之間能夠相互學習。  4.教師介紹最近一期的奧運相關內容，播放並介紹其中運動項目，例如：水上運動、射箭、田徑、羽球、體操…等。  5.教師揭示奧運參加國的國旗，並提問：「觀察參加奧運國家的國旗，你有發現什麼？」  6.教師介紹每個國家的國旗設計不相同，運用分數學習單介紹各國國旗，學生回答相關問題。  主 題 二：分數－【數學小學堂】四分之一個披薩  活動內容：  1.透過數學小學堂，澄清學生的迷思概念，強化分數概念。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |
| 第十八週 | 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。 | 1能在連續量的情境中，認識單位分數的意義，含分子、分母的用語，並知道日常語言「的一半」、「的二分之一」、「的四分之一」的溝通意義。  2.做出不同的跳躍動作串聯組合。  3.表現與人合作愉快的態度和行為。 | 【活動：跳舞吧！－彩帶舞波浪】  活動內容：  1.教師搖動鈴鼓或播放音樂象徵風的來臨，引導學生先用一條彩帶模仿波浪。  2.學生同時操作兩條彩帶，利用彩帶或身體部位，例如：手或軀幹，模仿水花或波浪的各種律動，探索揮舞兩條彩帶的美麗與變化性。  3.4人一組，小組討論並練習各種彩帶動作，教師提問：你還能做出哪些波浪造型？請小組將探索的動作分享給全班觀賞，或者簡短說明自己的創意動作，讓學生之間能夠相互學習。  4.教師介紹最近一期的奧運相關內容，播放並介紹其中運動項目，例如：水上運動、射箭、田徑、羽球、體操…等。  5.教師揭示奧運參加國的國旗，並提問：「觀察參加奧運國家的國旗，你有發現什麼？」  6.教師介紹每個國家的國旗設計不相同，運用分數學習單介紹各國國旗，學生回答相關問題。  主 題 二：分數－【數學小學堂】四分之一個披薩  活動內容：  1.透過數學小學堂，澄清學生的迷思概念，強化分數概念。 | 1 | 自編 | 口頭發表  課堂觀察 | 科E9 具備與他人團隊合作的能力。  法E4 參與規則的制定並遵守之。  科E2 了解動手實作的重要性。 |  |