

國小數學領域第三冊(2 上) 第 4 單元 幾時幾分

單元名稱	第 4 單元 幾時幾分		總節數	共 8 節，320 分鐘		
設計依據						
學習重點	學習表現	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	領域核心素養	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。 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。		
	學習內容	N-2-13 鐘面的時刻：以操作活動為主。以鐘面時針與分針之位置認識「幾時幾分」。含兩整時時刻之間的整時點數（時間加減的前置經驗）。				
核心素養呼應說明	透過時間的報讀及動手撥動時鐘的活動，學習時間在日常生活中的應用。					
議題融入	實質內涵	人權教育/人權與生活實踐：人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。 生涯規劃教育/生涯決定與行動計畫：生涯 E11 培養規劃與運用時間的能力。				
	所融入之學習重點	透過扉頁故事讓學生理解每個人都各有各的專長，應學習欣賞、包容個別差異，並能在日常生活中尊重自己與他人的權利。				
與其他領域/科目的連結	生活 2 上第三單元 光影好好玩 健康與體育第一單元 喜歡自己 珍愛家人					
學習目標	1.能報讀鐘面上的時刻是幾時幾分。 2.能認識數字鐘，並能與鐘面時刻相對應。 3.透過觀察鐘面，能點數兩整時時刻之間的時間。 4.透過觀察鐘面，能知道某時刻的前(或後)30 分鐘、1(或 2)小時的時刻。					
教材來源	康軒版數學 2 上課本第 4 單元					
教學設備/資源	扉頁故事影片、鐘面教具					

第7節

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>【活動四】會是幾時幾分</p> <ul style="list-style-type: none"> 透過觀察鐘面，能知道某整時時刻的後30分鐘、1(或2)小時的時刻。 透過觀察鐘面，能知道某時刻的前30分鐘、1(或2)小時的時刻。 <p>發展活動一 到綠野農場遊玩</p> <p>1.教師布題</p> <p>T：妙妙一家人要到綠野農場玩。(以課本P69鐘面布題)</p> <p>T：現在是上午7時，時針指在哪裡？分針指在哪裡？</p> <p>T：他們1小時後出發，分針會走幾圈？時針會從哪裡走到哪裡？</p> <p>T：妙妙一家人是什麼時候出發的？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>2.教師布題</p> <p>T：妙妙他們幾時從加油站離開？(以課本P69鐘面布題)</p> <p>T：開了2小時的車到達目的地，分針會走幾圈？時針會走幾大格？</p> <p>T：妙妙他們是上午幾時到達綠野農場的？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>3.教師布題</p> <p>T：妙妙他們幾點開始野餐？(以課本P69鐘面布題)</p> <p>T：經過30分鐘，分針要走幾圈？時針會指在哪裡？</p> <p>T：吃完野餐的時間是幾點幾分？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>4.教師布題</p> <p>T：烘焙課每堂要上多久時間？(以課本P70鐘面布題)</p> <p>T：烘焙課結束是什麼時候？</p> <p>T：拿出時鐘撥撥看，1小時前，分針要往回轉到哪一個數字？是轉了幾圈？時針會退回幾大格？</p> <p>T：下午2時的1小時前是下午幾時？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>5.教師布題</p> <p>T：妙妙騎腳踏車遊農場，騎了多久時間？(以課本P70鐘面布題)</p>	40分鐘	<ul style="list-style-type: none"> 評量方式： 實作評量 發表評量 參與討論 課堂問答 <ul style="list-style-type: none"> 學習輔助教材： 時鐘 鐘面教具

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>T：妙妙騎腳踏車什麼時候結束？</p> <p>T：撥撥看，2小時前，分針要往回轉到哪一個數字？是轉了幾圈？時針會退回幾大格？</p> <p>T：下午5時的2小時前是下午幾時？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>6.教師布題</p> <p>T：現在是晚上8時30分，時針指在哪裡？分針指在哪裡？(以課本P70鐘面布題)</p> <p>T：30分鐘前，分針要往回轉到哪一個數字？時針會指在哪裡呢？</p> <p>T：妙妙一家人是什麼時間回到家？</p> <p>學生實際撥鐘，觀察鐘面變化，回答教師的提問。</p> <p>7.回家作業：習作p42、43。</p>		