

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	二年級	課程設計者	張珮詩		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題名 稱	數學好好玩		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	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景 呼應之說明	一、透過數學活動，讓學生在學習上更上進。 二、利用不同的數學遊戲，讓學生有不同的創新思維。		
核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗 與實踐日常生活問題。 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	一、透過數學活動，具備基本的數學能力 二、學會基本的數學能力，在日常生活中實踐。 三、在數學活動中，樂於和人互動，並與人合作。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	我會接龍	活動一 1. 用撲克牌玩基本的接龍遊戲。 2. 自製紙牌：10 個一數及 100 個一數。 3. 利用自製紙牌玩接龍。 活動二 1. 心算接龍：設定一個目標(ex：300)，隨意加上 10 以內的數，先加到的人贏。 2. 更動規則。	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。	1. 撲克牌。 2. 自製紙牌。	1. 透過遊戲理解一千以內數的數數運算。 2. 願意參與紙牌接龍遊戲。	1. 在遊戲中能正確的數數接龍。 2. 能全程參與接龍遊戲。	1. 撲克牌 2. 自製紙牌	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。					
第(5)週 - 第(8)週	百元商店	活動一 1. 百元商店賣什麼？ 2. 百元商店：店舖開張，設立商品價錢。 3. 利用紙幣進行單一物品買賣。 活動二 1. 進行兩樣物品的買賣，計算價錢。 2. 比較顧客之間買的東西價錢差異。	數學	n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。	1. 百元商店商品價錢建立。 2. 買賣規則建立。	1. 應用加減法使用紙幣進行物品買賣。 2. 理解在不同情境下，如何運用加減法進行計算價錢。	1. 在活動中，能拿出正確的紙幣幣值。 2. 能運用加減法計算正確價錢。	1. 紙幣 2. 各式商品	4
				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。					
第(9)週	“乘”龍	活動一	語文	1-I-2 能學習聆聽不同的媒	1. 改編故				4

- 第(12)週	快婿	1. 改編頑皮公不出嫁的故事，設定任務。 2. 說出任務並完成任務一： 乘法快問快答。 任務二： 找出相同積的乘法算式。 任務三： 賓果遊戲。 活動二 1. 製作十十乘法表。 1. 乘法延伸遊戲： (1)心臟病 (2)記憶翻牌		材，說出聆聽的內容。	事。 2. 乘法卡。 3. 九九乘法表。	1. 聆聽故事後，明白故事中的任務內容。 2. 熟練十十乘法，完成設定的任務。 3. 願意參與乘法的遊戲。	1. 能說出故事中的任務內容。 2. 能熟悉十十乘法完成設定任務。 3. 參與乘法遊戲時能不閃避。	1. 自製十十乘法表	
			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。					
			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。					
第(13)週 - 第(16)週	時間大挑戰	活動一 1. 閱讀時鐘：複習並知道如何看時間。 2. 轉動時鐘，數算時間過多久？ 活動二 1. 將學校作息表列印出來，讓學生觀察時間的接續。 2. 作息表製作：製作自己的作息表，先以 8 至 12 小時為限。 3. 檢視作息表中的各個活動用了多久時間。	數學	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1. 時鐘的準備。 2. 學校作息表。 3. 製作作息表。	1. 認識時間單位，知道如何看時鐘。 2. 應用加減法來計算作息表上的時間。	1. 能正確說出時鐘上的時間。 2. 能運用作息表，進行時間的計算。	1. 時鐘教具、實體 2. 學校作息表	4
				n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。					

第(17)週 - 第(20)週	數日子	活動一 1. 檢日子：影印大小月的日子，讓學生檢排一年順序。 2. 拿出年曆檢視自己排的是否正確？發現了什麼？ 活動二 1. 數日子：寒假要到了，數數看放幾天？ 2. 一星期有七天，這樣是放幾星期？ 3. 隨意出題練習。	數學	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	1. 大小月日子影印。 2. 年曆。	1. 認識年月日及星期的單位。 2. 應用加減法來數算日子。	1. 能說出年月日及星期之間的關係，例如：一年有 12 個月。 2. 能計算幾星期幾天。	1. 月曆數份	4
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材								
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共()節(以連結資訊科技議題為主)								
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. <div style="text-align: right;"> 特教老師簽名： 普教老師簽名：張珮詩 </div>								

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	二年級	課程設計者	張珮詩		教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級 課程主題名 稱	數學好好玩		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	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新		與學校願景 呼應之說明	一、透過數學活動，讓學生在學習上更上進。 二、利用不同的數學遊戲，讓學生有不同的創新思維。		
核心 素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗 與實踐日常生活問題。 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	一、透過數學活動，具備基本的數學能力 二、學會基本的數學能力，在日常生活中實踐。 三、在數學活動中，樂於和人互動，並與人合作。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	精算大師	活動一 1. 老師的難題：老師遇到不同的難題(加減乘混合題)，不知小小精算師能不能解題？ 2. 給空白紙，讓學生自由解題。 3. 討論作答方式與正確性。 活動二 1. 換人來出題。 2. 練習用不同的解題方式作答。	數學	n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。	1. 要解決的題目(加減乘混合題)。	1. 解決老師出的數學難題。 2. 熟悉十十乘法並用來解決問題。	1. 能試著解答老師給予的難題，並說明為什麼？ 2. 計算時，能熟練的運用乘法，並回答正確。	1. 加減乘數學題。 2. 空白紙數張	4
				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。					
第(5)週 - 第(8)週	到底有多長？	活動一 1. 測量是什麼？ 2. 教室有多長？ 3. 認識公分和公尺。 活動二 1. 適合用什麼量？ 2. 自己的度量衡，用自己身體的任一部位製作屬於自己的長度。 3. 到底有多長？換算看看。	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. 公分和公尺的量測工具。 2. 自己的度量衡。 3. 換算表。	1. 理解長度的計算單位並進行教室的實際測量。 2. 探究不同長度的量測方式，並應用在生活中。	1. 能完成量測教室長度的工作。 2. 能找出用自己身體做出的度量單位，並進行長度量測。	1. 不同長度的尺。 2. 紙張數張。	4
			生活	3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。					

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>平面變立體</p>	<p>活動一 1. 玩玩七巧板。 2. 認識平面圖形並分類。 3. 找一找平面圖形在生活中的利用。 活動二 1. 盒子怎麼來？ 2. 操作：利用各種平面圖形讓它變成立體的。</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. 七巧板。 2. 各式平面圖形。</p>	<p>1. 操作七巧板，認識形體的幾何特徵。 2. 對不同的平面圖形進行分類，並簡單說明。 3. 操作不同的平面圖形使其變立體。</p>	<p>1. 透過玩七巧板，說出不同形體的具體特徵。 2. 能進行分類，並說明分類的理由。 3. 能利用不同的平面圖形，完成自己的立體形體來。</p>	<p>1. 七巧板。 2. 紙盒、紙張數個</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>一片披薩 一塊錢</p>	<p>活動一 1. 繪本閱讀。 2. 披薩被分成幾份？可以賣多少錢？ 3. 每一份可以不一樣大嗎？為什麼？ 活動二 1. 拿一張色紙，讓學生思考想要分成幾份？怎麼分？ 3. 製作自己的披薩或蛋糕。</p>	<p>數學</p>	<p>n-I-6 認識單位分數。</p>	<p>1. 繪本。 2. 色紙。 3. 披薩或蛋糕製作用具。</p>	<p>1. 透過繪本的閱讀，認識一片披薩是幾分之一。 2. 利用各種素材進行披薩或蛋糕的創作。</p>	<p>1. 能說出一片披薩是全部的「幾分之一」。 2. 能完成自己的披薩或蛋糕的作品。</p>	<p>1. 繪本：一片披薩一塊錢。 2. 色紙。 3. 美勞材料。</p>	<p>4</p>
<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>估價王</p>	<p>活動一 1. 商品估價王：利用廣告單的商品訂價，讓學生進行估價活動。 2. 討論什麼叫估算？</p>	<p>數學</p>	<p>n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p>	<p>1. 廣告單商品收集。 2. 玩具紙鈔。</p>	<p>1. 應用加減法進行商品的估價活動。</p>	<p>1. 能正確的運用加減法進行估算。</p>	<p>1. 廣告單。</p>	<p>4</p>

