

嘉義縣灣潭國小 109 學年度第 1 學期彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表~數學

年級	二年級	課程設計者	李函潔	教學總節數 /學期(上/下)	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	Global 國際觀 Reading 愛閱讀 Excellent 卓越化 Artistic 涵藝術 Talented 養才華	與學校願 景呼應之 說明	1. 擴展抽象的數學概念，提升解題的自信心。 2. 感受到數學真實存在生活裡。 3. 提供數學的思維和視野，培養學童的數學素養。		
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，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	1. 探索數字遊戲，體驗與實踐日常生活問題。 2. 透過數學遊戲，了解基礎數理，將其應用在生活與人際溝 通。 3. 在進行遊戲過程中，樂於與人互動，並具備與團隊成員合 作之素養。		

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(6)週	數學好簡單	<p>活動一、摺疊書—200以內的數</p> <p>(一)動手做一做</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計封面，挑選 10~200 以內的數，利用習作附件的百、十、一來表示，並寫出文字說明。 2. 延續第一頁的數字，畫出位值表，並寫出每個位值代表的含義。 3. 請學生依照 2 個、5 個、十個一數逐步完成各頁內容。 <p>(二)作品欣賞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 摺疊書先批改訂正，完成後展示在黑板上，請學生互相觀摩與欣賞，並在讀者簽名欄留下自己的名字。 <p>活動二、有多長</p> <p>(一)猜一猜</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自訂一個長度，讓學生猜與這個長度或很接 	數學、生活	<p>n-I-3</p> <p>應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>n-I-7</p> <p>理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>n-II-1</p> <p>理解一億以內數的位值結構，並據以作為各種運算與估算之基礎。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 200 以內數的概念。 2. 測量長度與比較長短。 3. 直式兩位數加減的練習。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 200 以內數值的概念與大小關係。 2. 能理解用不同個別單位測量同一長度。 3. 能理解並用直式計算二位數的加減問題。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成折疊書，每篇內頁內容正確無誤。 2. 能藉由比較物來比較長短，並會用身體或工具來測量長度。 3. 能正確並迅速計算兩位數加減。 	海報紙、數學附件、布尺或捲尺、各種日常用品、撲克牌	6 節

近的東西有哪些，或哪
些東西比這個長度長
或短。

2. 直接猜猜各種物品它
們的長度各是多少公
分?再實際量一量。

(二)量一量

1. 用布尺或小捲尺，量一
量自己身體各部位的
長度。
2. 用身體的各種部位來
量物品的長度。

活動三、撲克 99

(一)遊戲規則

1. 撲克牌 1 代表 1，牌 4
代表顛倒輪流順序，5 可
以指定一個人出牌，10
可以選擇+10 或-10，
J 代表暫停一次，輪下一
個人，Q 可以選擇+20
或-20，K 是直接加到
99。
2. 每人先發 5 張牌，其餘
蓋在桌上，輪流出牌，並
再從蓋在桌上的牌中拿
走一張牌(手上保持有 5

		張牌)，將每個人出的牌依序累加，最高可加到99，若沒牌可以出的人即退出比賽，最後剩下的人獲得勝利。							
第 (7) 週 - 第 (13) 週	數學 好有 趣	<p>活動一、時間好好玩</p> <p>(一)體驗一分鐘</p> <ol style="list-style-type: none"> 一分鐘可以拍手幾下，一分鐘可以拍多少下球，一分鐘跳繩幾下……。 <p>(二)時間對對碰</p> <ol style="list-style-type: none"> 繪製對應的時鐘和電子鐘圖卡，把所有的卡片正面朝上打亂擺放，讓孩子快速找出哪兩個卡片代表的時間是一樣的。 <p>活動二、佔地盤遊戲</p> <p>(一)遊戲規則</p> <ol style="list-style-type: none"> 畫 64 格方塊，分成兩組猜拳，贏的佔一格以規定的顏色標記。 相鄰的兩個方格才能連成同一塊地盤，若邊不相鄰則屬於另一塊 	數學	<p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>n-I-8 認識容量、重量、面積。</p> <p>r-I-2 認識加法和乘法的運算規律。</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>	<ol style="list-style-type: none"> 認識幾十幾分。 面積的計算與比較大小。 熟練 2、5、4、8 的乘法。 認識線的垂直與平行 	<ol style="list-style-type: none"> 能報讀鐘面上的時刻是幾時幾分。 能認識數字鐘，並能與鐘面時刻相對應。 能比較面積的大小。 時限內回答 2、5、4、8 的乘法。 能了解垂直與平行的概念。 	<ol style="list-style-type: none"> 能正確配對時鐘與電子鐘的時間。 能透過方格來計算面積大小，並能做面積的比較。 在百格表中找出正確的算式。 能不按照順序背出九九乘法。 能正確用手比出垂直拳、平行拳。 	跳繩、球、教具卡、撲克牌、百格表	7 節

地盤有兩塊以上的地盤。

3. 計算方塊結多寡，以最大塊的地盤計分。

活動三、九九乘法反應王

(一)遊戲規則

準備撲克牌 2~9，共 32 張牌，洗牌後每人發 16 張，甲先出牌，乙跟著出一張，乙必須在時限內回答出兩數的乘積，答案正確即得分。

活動四、垂直平行拳

(一) 遊戲規則

1. 老師先拳法，透過二隻手示範給孩子看，平行拳有兩種，一種是兩條鉛直線組合成的，另一種是兩條水平線所組成，教師隨意走到哪位學生面前就停並進行挑戰。
2. 進階版，全班都起立一起出拳，跟老師的拳法不同的就是贏家。

<p style="text-align: center;">第 (14) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>數學 大家 玩</p>	<p>活動一、賓果九宮格大挑戰 (一)遊戲規則</p> <p>1、 在小白板上畫九宮格，先放上九張乘法心算卡，猜拳決定先後，心算卡回答正確的，就可以將那張卡片拿起來，畫上圈或叉，但是如果答錯了，就要畫對方的代表符號，只要連成一條線，就表示賓果一次，賓果次數較多者獲勝。</p> <p>活動二、文字多少錢 (一)遊戲規則</p> <p>1. 準備注音符號與數字對照表，請學生依照題目的注音符號查詢對照表，再將數字加起來計算出答案，最快算出正確答案者得分。</p> <p>2. 進階版可請學生出題，說語詞或短句來互考對方。</p> <p>活動三、超級比一比 (一)比重量</p>	<p>數學</p>	<p>r-I-2 認識加法和乘法的 運算規律。 n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。 n-I-8 認識容量、重量、 面積。</p>	<p>1. 熟練 3、6、7、9 的乘法。 2. 認識加 法和減法的 運算規律。 3. 認識容 量與重量。</p>	<p>1. 時限內回答3、6、7、 9的乘法。 2. 能在具體情境中，解 決兩步驟問題。 3. 能比較容量的多寡， 與重量的大小。</p>	<p>1. 能不按照順序背出九 九乘法。 2. 理解題意，並能迅速正 確算出答案。 3. 正確比較重量大小， 並排列容量大小順序。</p>	<p>教具卡、體重計或 磅秤、各種空罐</p>	<p style="text-align: center;">7 節</p>
--	------------------------	---	-----------	--	---	---	---	-----------------------------	--

		<p>1、 準備體重計或磅秤，拿兩件物品，請學生拿拿看，預測哪個較重，再用體重計量出正確數字。</p> <p>(二)比容量</p> <p>1、 準備各種空罐，依照高矮排列，讓孩子裝水進入空罐裡。看看每個罐子需要幾杯水才能裝滿。</p> <p>2、 比一比哪一瓶裝得多，再依照容量多寡排列順序。</p>							
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)								
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)								

※身心障礙類學生：無

※資賦優異學生：無

普教老師簽名：李函潔

嘉義縣灣潭國小 109 學年度第 2 學期彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表~數學

年級	二年級	課程設計者	李函潔	教學總節數 /學期(上/下)	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	Global 國際觀 Reading 愛閱讀 Excellent 卓越化 Artistic 涵藝術 Talented 養才華		與學校願 景呼應之 說明	1. 擴展抽象的數學概念，提升解題的自信心。 2. 感受到數學真實存在生活裡。 3. 提供數學的思維和視野，培養學童的數學素養。	
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，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 探索數字遊戲，體驗與實踐日常生活問題。 2. 透過數學遊戲，了解基礎數理，將其應用在生活與 人際溝通。 3. 在進行遊戲過程中，樂於與人互動，並具備與團隊成員 合作之素養。	

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(6)週	數學比一比	<p>活動一、比大小</p> <p>(一) 遊戲規則</p> <p>1. 數學附件 0-9 的數字牌，統一洗牌後置於中間，並輪流抽牌，抽完四張後，排列出數字卡最大的四位數，最大者就是這回合的冠軍。</p> <p>活動二、乘法撲克大戰</p> <p>(一) 遊戲規則</p> <p>1. 準備乘法撲克牌，每人發 6 張牌，每人先出一張牌，數值大的人是贏家，可贏回其他人的牌，若是數值相同，則各分得一張牌。</p> <p>2. 依此方式，玩六次，最後統計贏得的撲克牌張數，張數多的人是贏家。</p> <p>活動三、滿 1000 就爆了</p> <p>(一) 遊戲規則</p> <p>1. 在黑板上畫一個百十個位計分板，每組輪流擲骰</p>	數學	<p>n-I-1</p> <p>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-4</p> <p>理解乘法的意義，熟練十乘乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。</p> <p>n-II-2</p> <p>熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p>	<p>1. 1000 以內數的位值、化聚。</p> <p>2. 10、1、0 的乘法問題。</p> <p>3. 熟練三位數的加減。</p>	<p>1. 能透過活動強化位值概念，並運用位值概念解題。</p> <p>2. 能熟練乘法運算，並解決生活中的問題。</p> <p>3. 能理解加減法直式計算，並使用加減法直式解決三位數的問題。</p>	<p>1. 用卡牌排列出最大的數。</p> <p>2. 能快速答出九九乘法的乘機。</p> <p>3. 正確計算出答案，並能讓答案最接近 1000。</p>	數學附件、撲克牌、骰子	6 節

		子，填入擲出之數，其後補零。 2. 每組輪流擲五次；每擲一次則將所得之數與之前所得之數相加，擲 3. 滿五次後所得之總和，小於 1000 且最大者為勝，總和超過者即爆掉。							
第 (7) 週 - 第 (13) 週	數 學 創 意 家	活動一、年曆設計書 (一) 製作方法 1. 準備 B4 紙，請學生設計一張漂亮且實用的年曆 2. 在第二頁出 5-10 題跟年曆內容相關的題目。 活動二、支援前線 (一) 遊戲規則 1. 簡單介紹後勤人員提供物資支援阿兵哥作戰支援前線的意義，請學生模擬後勤人員支援前線的方式來比賽。 2. 在限時內，要求學生找出指定物品例如：可以在限時內，找出長為 7 公分的東	國文、 數學	n-I-9 認識時刻與時間常用單位。n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 n-I-5 在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。	1. 認識年、月、日之間的關係。 2. 公尺和公分的關係，並進行公分和公尺的單位換算。 3. 認識兩步驟解題方式。	1. 能查月曆年、月、星期和日。 2. 透過實測培養長度的量感，並進行估測。 3. 了解兩步驟問題結構。	1. 能看著年曆、月曆或日曆說出正確年、月、日。 2. 能用捲尺量出物品的實際長度。 3. 能至少想出一題兩步驟解題情境。	B4 紙、捲尺、小白板	7 節

		<p>西，或找到兩件物品加起來35公分的東西，交到前線</p> <p>活動三、故事接龍大考驗</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師給出故事接龍開頭，請學生根據故事情境的延續，想出兩步驟乘法考題。 2. 最快用小白板將算式與答案寫出者得分，若無人答對則可由出題者回答，並由得分者出下一題。 							
<p>第 (14) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>數學 遊戲 王</p>	<p>活動一、除法撲克牌大戰</p> <p>(一)遊戲規則</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 準備除法撲克牌，每人發6張牌，每人先出一張牌，數值大的人是贏家，可贏回其他人的牌，若是數值相同，則各分得一張牌。 2. 依此方式，玩六次，最後統計贏得的撲克牌張數，張數多的人是贏家。 <p>活動二、大家來找答</p> <p>(一)遊戲規則</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>r-I-3 認識加減互逆，並能應用與解題。</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 認識除法的計算。</p> <p>2 認識加減互逆的關係。</p> <p>3 平面、立體圖形的邊、頂點和面的辨認與描述活動。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能熟練除法運算，並解決生活中的問題。 2. 了解加減算式之間的關係。 3. 認識平面圖形和立體圖形之頂點、邊和面的個數。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確快速算出除法算式的答案。 2. 能正確找出至少三組加與減的算式。 3. 正確回答各形體之編、頂點、面。 	<p>撲克牌、數字表、圖形卡片</p>	<p>7 節</p>

1、 百格數字表中，將三個數字以上利用加號、減號及等號產生算式。

2、 學生不能改變數字位置，但數字可以重複使用，也可以直線、橫線、斜線創造算式。

3、 交換檢查算式，找到最多算式獲勝。

活動三、圖形賓果大進擊

(一) 遊戲規則

1、 將 16 個平面和立體圖形卡隨機擺成方陣，兩人輪流拿走平面上的圖形，但先行玩家第一步只能拿抽籤決定的那一行或列中的圖形，下一位玩家只能拿那一列或行的圖形。

2、 每張圖卡上會標示頂點數、邊數、面數。例：
「長方形的邊數」可得 4 分，「正方體的頂點數」可得 8 分。

