

嘉義縣桃源國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表

年級	二年級	課程設計者	鄭涵穎	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
年級課程 主題名稱	數的世界		符合校訂課程 類型	■第一類 □第二類 □第三類 □第四類	
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學		與學校願景 呼應之說明	1. 設計不同的生活情境，培養學生解決問題的能力。 2. 透過數學遊戲，讓學生能在快樂中學習。 3. 能在分組活動中，共同討論、合作，並尊重他人的意見，以協力完成各項任務。	
總綱 核心 素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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-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. 培養喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能運用於日常生活中。 2. 能在日常生活情境中，用基本的數學能力去解決問題。 3. 在分組活動中，樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。	

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	數到 1000	活動一：零用錢 1. 教師給三位學生零用錢，其中兩位的錢知道是多少，另一位學生的錢幣中，百元鈔票數量未知。 2. 教師給予條件提示，讓學生猜測可能的百元鈔票張數。 活動二：抽抽樂 1. 每人有 0~9 的數字卡和一張三位數的定位板。	數學	n-I-1 理解一千以內的數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。	1. 1000 以內的數的排序。 2. 認識位值表上百位、十位和個位的位值關係。 3. 積木數算和比大小。	1. 能理解 1000 以內的數的序列，並能作大小的比較。 2. 能參與每個活動，由學習活動中了解位值表上位值間的關係。	1. 能猜測可能百元鈔票張數。 2. 能排出最大的三位數。 3. 能數算出積木量並比較大小。	玩具紙鈔	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。					

		<p>2. 兩人一組進行比賽。</p> <p>3. 抽一張就擺一張，抽完三張數字卡後，看誰擺出來的三位數比較大。(若剩下百位時抽到 0，可再抽一張。)</p> <p>活動三：積木一把抓</p> <p>1. 箱子內放入百、十、一的積木。</p> <p>2. 每位學生規定一次性用兩手抓一把積木並數算。</p> <p>3. 與同學比大小，比出誰的積木量最多。</p>							
第(5)週 - 第(6)週	勇闖惡魔島	<p>1. 為了拯救被火龍困在惡魔島的公主，只要完成三個關卡的問題，就可以解救公主。</p> <p>2. 第一關：利用給予的三張數字卡排出最大的三位數和最小的三位數。</p> <p>第二關：根據第一關的答案，算出兩數的和是多少？</p> <p>第三關：如果惡魔島上有 37 匹馬，請按照火龍的要求將馬匹的數量增加到 200 匹。</p>	數學	<p>n-I-1 理解一千以內的數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>n-I-2 理解加法和減的意義，熟練基本並能流暢計算。</p>	<p>1. 三位數的位值。</p> <p>2. 加減法的計算。</p>	<p>1. 能了解三位數的位值結構。</p> <p>2. 能在生活情境中，解決三位數的加減法問題。</p>	<p>1. 能排出最大和最小的三位數。</p> <p>2. 能算出加減法算式的答案。</p>		2
第(7)週 - 第(8)週	小小估測員	<p>1. 每人給予一張圖，圖上每個區塊都列出一項物品。</p> <p>2. 將圖上的物品長度超過一公尺的即塗上顏色。</p>	數學	n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估與計算。	<p>1. 物品估測的圖畫。</p> <p>2. 著色。</p>	用 1 公尺去估量物品的長度，並能將超過 1 公尺的物品塗上顏色。	能正確將超過 1 公尺的物品著色。		2
第(9)週 - 第(10)週	乘法賽車	<p>1. 教師準備 4 輛賽車圖卡和數字卡數張。</p> <p>2. 每人上台抽取賽車的號碼和終點站的號碼各 4 個。</p> <p>3. 用車號乘以終點站的數字，寫出乘法算式。</p>	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。	<p>1. 被乘數和乘數的數字卡。</p> <p>2. 熟練乘法。</p>	<p>1. 能以被乘數和乘數的數字寫出乘法算式。</p> <p>2. 能熟練乘法並算出答案。</p>	能寫出乘法算式並算出答案。		2

第(11)週 - 第(13)週	年月日	<p>活動一：暑假遊樂趣</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師給每位學生7月和8月的月曆。 2. 請學生在上面規畫暑假活動。 3. 每人上臺報告暑假計畫。 <p>活動二：星座大不同</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師展示12星座的資料。 2. 教師針對星座資料提問學生問題。 3. 調查並統計班上學生各個星座的人數。 	數學生活	<p>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>d-I-1 認識分類的模式，能主動蒐集資料、分類，並做簡單的呈現與說明。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 暑假計劃表。 2. 12星座資料。 3. 統計表。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能在月曆上規劃暑假活動。 2. 能透過星座日期資料，知道自己的星座。 3. 能調查並統計星座人數。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 會規劃適合的活動。 2. 知道自己的星座。 3. 會統計各個星座的人數。 		3
第(14)週 - 第(15)週	圖形高手	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備數個圖形。 2. 在每個圖形中，仔細觀察並數一數，可以找出幾個三角形和長方形。(包含合併圖形) 	數學	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。	圖形數張。	能在圖形中找到常見的幾何圖形。	能數出各個形狀的數量。	電子白板	2
第(16)週 - 第(17)週	怎麼分才公平	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1包糖果要分給三人。 2. 給予學生不同的情況，再讓學生討論想一想，如何分才公平。 	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。	問題情境和不同情況的解題	能因應不同情況，進行平分活動。	能把糖果平分給三個人。		2
第(18)週 - 第(20)週	立體圖形	<p>活動一：誰的面比較大</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在地上畫上九宮格，每一格都寫上不同的分數，來讓學生玩投筆遊戲。 2. 發給每位學生一張方格紙。 3. 遊戲進行時，每位學生可投筆4次，若得分，則在方格紙上塗顏色。 4. 遊戲結束後，每位學生數算自己的方格紙上塗了幾格，塗最 	數學	n-I-8 認識容量、重面積。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 九宮格和和格紙。 2. 白色積木堆形體。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能知道面積的大小並做比較。 2. 能堆出立體造型並數算積木數量。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 數出自己的面積大小。 2. 會數立體積木數量。 		3

	多格的人即勝利。 活動二：大家來堆積木 1. 每位學生發給許多積木，發揮 創意堆出各式各樣的形體。 2. 堆完請學生數算自己用了幾 個積木。							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

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)
------------------------	---

特教需求	※身心障礙類學生： <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-學習障礙(1)人 ※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)：
學生	學生在抽象邏輯觀念的歸納表現較不佳，建議提供可操作的教具或是運用範例引導，以簡化方式讓學生進行仿算並鼓勵小組的討論釐清課程疑惑，增進其單元的認知。
課程調整	特教老師簽名：葉倉佑 普教老師簽名：鄭涵穎