

嘉義縣 桃源 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級		年級課程 主題名稱	數學好好玩!	課程 設計者	陳麗鈴	總節數 /學期 (上/下)	21/上學期	
符合 彈性 課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他								
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. 透過真實的生活情境問題，設計課程學習內容，培養學生解決問題的能力。 2. 透過孩子最喜歡的遊戲模式，讓學生能在快樂中學習數學運用。 3. 培養學生生活中，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	連結領域(議題)/學習表 現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務(評 量內容)	教學活動 (學習活動)		教學 資源	節 數
第(1) 週 - 第(4) 週	300 以 內的 數	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。 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。	1. 300 以內的數 的排序。 2. 錢幣數算和 比大小。 3. 錢幣的生活 應用。	1. 能理解 300 以內的數的 序列，並於 生活情境中 會作大小的 比較。	1. 能進入正確 的羊圈裡。 2. 能正確數出 存錢筒裡的 錢，並作比 較。	活動一：狼來了 1. 教師圍出兩個羊圈，並各貼上一張通行卡。 2. 讓學生每個人抽一張數字卡。 3. 通行卡上寫上不同的數字條件。(如 <120 或在 120 和 267 之間等等)		繩子 數字 卡	4

				<p>2. 能參與每個活動，由學習活動中了解數的大小與錢幣在生活中的應用。</p> <p>3. 能透過分工合作完成購物任務。</p>	<p>3. 能完成購物清單上的任務。</p>	<p>4. 當教師喊一聲「狼來了!」小朋友須趕快跑進符合條件的羊圈裡。</p> <p><b>活動二：我的存錢筒</b></p> <p>1. 全班分成 2 組，每組各給一個存錢筒。</p> <p>2. 進行玩遊戲拿獎金的活動。</p> <p>3. 遊戲結束後，各組分別數一數存錢筒裡的錢，並比較哪一組的錢比較多。</p> <p><b>活動三：購物商店 GO GO GO</b></p> <p>1. 全班分成 2 組，每組各給 1 元、5 元、10 元、50 元的錢幣數個和數張 100 元。</p> <p>2. 教師分別給各組一張購物清單，再由各組每人分別購買一件物品來完成任務。</p> <p>3. 購買時，須備妥剛好的錢，規定不進行找錢。</p>	<p>存錢筒</p> <p>錢幣 教具</p>	
<p>第(5)週 - 第(6)週</p>	<p>我是丈量高手</p>	<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>	<p>1. 物品的估測。</p> <p>2. 物品的實測。</p>	<p>能利用 1cm 的長度單位實作教室物品的估測和實測。</p>	<p>1. 能估算教室內指定物品的長度。</p> <p>2. 能實測物品的長度。</p> <p>3. 會做長短的排序。</p>	<p>1. 先估估看，教室裡的物品較長的一邊大約是幾公分。</p> <p>2. 再用尺實際量量看是幾公分。</p> <p>3. 最後依結果將物品由長到短排序。</p>		<p>2</p>
<p>第(7)週 - 第(8)週</p>	<p>釣魚高手</p>	<p>數學/ 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。</p> <p>生活/7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 加減法的計算。</p> <p>2. 數值的比較。</p>	<p>1. 能熟練加減法的計算，運用於生活情境中。</p> <p>2. 能透過兩人合作，加總後作數值的比較。</p>	<p>1. 能算出算式卡的答案。</p> <p>2. 能加總兩人的答案並做比較。</p>	<p>1. 地上圈出一個魚池，再將寫上加減法算式的魚卡片放入。</p> <p>2. 每兩位學生為一組，每人利用釣竿去釣魚，並要算出魚身上的算式答案。</p> <p>3. 每組再加總答案，再比較各組的總合答案。</p>	<p>魚卡片</p>	<p>2</p>
<p>第(9)週</p>	<p>容量大不</p>	<p>數學/n-I-8 認識容量、重面積。</p>	<p>1. 容量的比較。</p>	<p>1. 觀察每人大小不同的杯</p>	<p>1. 能比較不同容器的容量。</p>	<p>學生每人分給 4 種不同容量大小的杯子，請各組想能比較出各個杯子容量大小的方法。</p>	<p>杯子</p>	<p>2</p>

第(10)週	同	生活/7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	2. 討論比較的方法。	子，經驗容量、液量的概量，進行直接和間接的比較。 2. 能和同學互相討論出比較方法。	2 能想出並發表不同的比較方法。			
第(11)週 - 第(12)週	大家來玩遊戲	數學/ n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘法的除法活動。 生活/6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	「蓮花幾月開？」的遊戲與規則。	1. 能於遊戲中熟練運用 2、5、4、8 的乘法算式和口訣。 2. 能了解和遵守遊戲規則。	1. 能遵守遊戲規則。 2. 能正確的排出數量。	1. 利用「蓮花幾月開？」的遊戲，練習 2、4、5 和 8 的乘法。 2. 當喊 2 月開時，每 2 位學生要抱在一起，如果喊 5 月開時，每 5 位學生要抱在一起，以此類推。		2
第(13)週 - 第(16)週	時間魔法樂園	數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	遊樂券、時鐘關卡	能報讀每個關卡的時刻，獲得遊樂券。	能正確的說出每個關卡的時間。	1. 以 6 種遊樂設施做為 6 個關卡。 2. 每個學生到每個關卡時，必須正確回答時鐘上的時間，答對即可拿到該關卡的遊樂券。 3. 遊戲結束後可統計學生所得的遊樂券數，並給予優勝者獎勵。	遊樂券	4
第(17)週 - 第(18)週	大家來挑戰	數學/ n-I-4 理解乘法的意義，熟練十乘法的除法活動。	九九乘法題目組	能熟練九九乘法表。	能熟練九九乘法表。	1. 教師準備好數組 20 題的乘法算式題目。 2. 每次請兩位學生上臺挑戰，給予一分鐘的時間作答。 3. 時間結束，統計每位學生答對的題數，答對較多者給予獎勵。 4. 也可採分組挑戰。		2
第(19)週	重量大考驗	數學/ n-I-8 認識容量、重量、面積。	估測比較重量的物品	1. 認識教室不同物品的重量差異。	能比較出物品間的輕重。	1. 教師準備數個物品和一個天平。 2. 由教師先挑一個物品，再請小朋友也挑一個物品來做重量比較。	天平	3

第(21)週			2. 進行不同物品間的重量直接比較。				
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 (                    ) <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)						
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有- ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. <p style="text-align: right;">特教老師簽名：  普教老師簽名：陳麗鈴</p>						

嘉義縣桃源國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	二年級		年級課程 主題名稱	數學好好玩!	課程 設計者	陳麗鈴	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期	
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他								
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. 透過真實的生活情境問題，設計課程學習內容，培養學生解決問題的能力。 2. 透過孩子最喜歡的遊戲模式，讓學生能在快樂中學習數學運用。 3. 培養學生生活中，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	連結領域(議 題)/學習表現	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)		教學 資源	節 數
第(1) 週 - 第(4) 週	數到 1000	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. 1000 以內的數的排序。 2. 認識位值表上百位、十	1. 能理解 1000 以內的數的序列，運用於生活中分辨錢幣	1. 能猜測可能百元鈔票張數。 2. 能排出最大的三位數。	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		玩具 紙鈔 數字 卡	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。	位和個位的位值關係。 3. 積木數算和比大小。	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。	3. 能數算出積木量並比較大小。	1. 每人有 0~9 的數字卡和一張三位數的定位板。 2. 兩人一組進行比賽。 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。) 活動三：積木一把抓 1. 箱子內放入百、十、一的積木。 2. 每位學生規定一次性用兩手抓一把積木並數算。 3. 與同學比大小，比出誰的積木量最多。		
第(5)週 - 第(6)週	勇闖惡魔島	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。 n-I-2 理解加法和減的意義，熟練基本並能流暢計算。 生活/3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。	1. 三位數的位值。 2. 加減法的計算。	1. 能理解三位數的位值結構，運用於生活中的數字大小比較和加減。 2. 能在生活情境中，探究和解決三位數的加減法問題。	1. 能排出最大和最小的三位數。 2. 能算出加減法算式的答案。	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。 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。 第二關：根據第一關的答案，算出兩數的和是多少？ 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。		2
第(7)週 - 第(8)週	小小估測員	數學/n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估與計算。 生活/3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。	1. 物品估測的圖畫。 2. 著色。	1. 理解公尺為長度常用單位。 2. 能用 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。	1. 每人給予一張圖，圖上每個區塊都列出一項物品。 2. 將圖上的物品長度超過一公尺的即塗上顏色。	圖卡	2
第(9)週 -	乘法賽車	數學/n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並	1. 被乘數和乘數的數字卡。 2. 熟練乘法。	1. 能以被乘數和乘數的數字寫出乘法算式。	能寫出乘法算式並算出答案。	1. 教師準備 4 輛賽車圖卡和數字卡數張。 2. 每人上台抽取賽車的號碼和終點站的號碼各 4 個。 3. 用車號乘以終點站的數字，寫出乘法算式。	圖卡 數字卡	2

第 (10) 週		初步進行分裝與平分的除法活動。		2. 能熟練乘法並算出答案。				
第 (11) 週 - 第 (13) 週	年 月 日	數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位。 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。	1. 暑假計劃表。 2. 12 星座資料。 3. 統計表。	1. 能參與並完成在月曆上規劃出自己的暑假活動。 2. 能透過星座日期資料，認識並了解自己的星座。 3. 能調查並統計星座人數。	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。	活動一：暑假遊樂趣 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。 活動二：星座大不同 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。	月曆	3
第 (14) 週 - 第 (15) 週	圖 形 高 手	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。	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)	電 子 白 板	2
第 (16) 週 - 第 (17) 週	怎 麼 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	能於生活中因應不同情況，進行平分活動。	能把糖果平分給三個人。	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。	糖 果	2
第 (18) 週 -	立 體 圖 形	數學/n-I-8 認識容量、重量、面積。 生活/3-I-1 願意參與各種學習	1. 九宮格和和方格紙。 2. 白色積木堆形體。	1. 透過方格紙認識面積的大小並做比較。	1. 數出自己的面積大小。 2. 會數立體積木數量。	活動一：誰的面比較大 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。		3

第 (20) 週	活動，表現好奇與求知探究之心。	2. 能積極參與立體造形創作並數算積木數量。	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"/> 選用教材 ( ) <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)			
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: center;">普教老師簽名：陳麗鈴</p>			