


嘉義縣朴子國小 113 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	玩轉數學	課程 設計者	王靜怡、吳美珍、 唐明慧、李宏敏	總節數/學期 (上/下)	20/下學期	
符合 彈性課程 類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	健康 快樂 鄉土 數位		與學校願景 呼應之說明	1.透過團隊合作，學習同理溝通，培養 健康 的身心。 2.運用 數位 媒材於數學遊戲與實作，啟發學生 快樂 玩數學。				
總綱 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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力， 理解並遵守 社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		課程 目標	1.能 探索 思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備 基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 3.透過 理解並遵守 數學遊戲規則，從中同理他人的感受，進而互助合作。				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節 數

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (4) 週</p>	<p style="text-align: center;">變長變短</p>	<p>數 n- I -7 理解長度及其常用單位，並能做實測、估測與計算。</p> <p>生 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>	<p>1.以時事或故事吸引孩子運用身體體會長短並能量出長度。</p> <p>2.量出校園中各項設施的長度。</p>	<p>1.能認識 1 公尺=100 公分</p> <p>2.能理解長度單位及透過「防疫安全距離」、「愛麗絲夢遊仙境的故事」進行長度單位實測、估測。</p> <p>3.從活動中參與學習數學的樂趣，主動探究校園中各項設施的長度。</p>	<p>1.能看懂長尺上的刻度並說出正確的長度。</p> <p>2.學會利用布尺量長度。</p> <p>3.能利用公尺、公分或幾公尺幾公分量出物品或設施的長度</p>	<p>●組內共學</p> <p>一、防疫安全距離</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依據新冠肺炎疫情的宣導，人和人之社交安全距離室外 1 公尺、室內 1.5 公尺。 2.將學生分為 2 人 1 組。 3.請 2 人估估看間距為 1 和 1.5 公尺的站立，以紅色膠帶做記號。 4.請學生猜一下 1 公尺約什麼東西一樣長。 5.給學生 1 公尺長的繩子。 6.請學生以 1 公尺繩子測量，之前用紅膠帶做 1 公尺和 1.5 公尺的估測距離，與實際的距離比比看準不準。 <p>●教師導學</p> <p>二、認識 1 公尺</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.拿測量工具，教導學生認識單位長度，例如：1 公尺=100 公分。 2.教導測量學校環境實作，並確實記錄測量結果。例如：司令台高度、花園周圍長度…等。 3.引導學生觀察紀錄結果和發現什麼(如誤差)。 <p>●學生自學</p> <p>三、1 公尺有多長？</p> <p>學生用 1 公尺的繩子來量量看：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.和桌子的寬度比比看，桌子的寬比 1 公尺還要長或短？ 2.桌子的高度呢？比 1 公尺長或短？ 3.學生測量結果是 () 公尺 () 公分 <p>●組間共學</p> <p>四、變長變短</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.觀看愛麗絲夢遊仙境，她在夢境中，喝了飲料變小，吃了蛋糕變大。 2.想像自己喝了仙境中飲料或蛋糕，身體會如何呢？ 3.分組請學生延展身體，做出最長的姿勢，並測量最長的長度。 4.分組請學生彎曲身體，將身體縮成最短的姿勢，並測量最短的長度。 5.運用公尺和公分的單位，換算最短和最長的長度。 6.分組上台分享身體變長變短的方式與測量結果。 	<p>1.1 公尺的長尺</p> <p>2.布尺</p> <p>3.紅色膠帶</p> <p>4.1 公尺繩子</p> <p>5.麗絲夢遊仙境動畫</p> <p>https://reurl.cc/NQ0z66</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	---	---	---	--	--	---	---	--------------------------------------

<p style="text-align: center;">第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p style="text-align: center;">方 體 知 多 少</p>	<p>數 s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見的幾何形體的幾何特徵。</p> <p>生 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。</p>	<p>1. 長方體與正方體的幾何特徵。</p> <p>2. 長方體與正方體的日常生活應用。</p>	<p>1. 能透過操作長方體與正方體紙盒，來認識長方體與正方體的幾何特徵。</p> <p>2. 能以合作的方式了解長方體與正方體的日常生活應用，並完成任務學習單。</p>	<p>1. 能正確指出平行和垂直。</p> <p>2. 能正確指出頂點、角、邊。</p> <p>3. 能分辨長方體與正方體。</p> <p>4. 能與小組合作完成任務學習單。</p>	<p>●學生自學</p> <p>一、抓出地震危樓</p> <ol style="list-style-type: none"> 請學生蒐集長方體和正方體的紙盒。 運用大小不同的餅乾紙盒，自己排列組裝，蓋出自己紙盒的家。 把紙盒的家黏置於桌墊上，透過上下左右模擬地震搖晃後，觀看紙盒的家是否還是垂直堅固，還是變成傾斜為危樓呢？ <p>●教師導學</p> <p>二、細說方體</p> <p>透過長方體與正方體紙盒教導學生以下內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 認識長方體與正方體的外觀。 認識頂點、角、邊。 認識平行和垂直。 <p>●組內共學</p> <p>三、找找生活方體</p> <ol style="list-style-type: none"> 分組請學生實際觀察學校和家庭裡。 找出日常生活中哪些東西是長或正方體。 討論交流並記錄於學習單。 <p>●組間共學</p> <p>四、生活應用</p> <ol style="list-style-type: none"> 以小組競賽說出長方體、正方體的功能，在日常生活的應用。 以輪流的方式一組說出一種。 答案不可重複。 能說出最多的組別獲勝。 <p>●學生自學</p> <p>五、畫出方體</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師指定長方體和正方體各長寬高為幾公分。 以直尺分別畫出長方體和長方體的大小。 	<p>長方體紙盒 正方體紙盒 學習單 4直尺</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	--	---	---	---	---	---	--	--------------------------------------

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>速乘高手</p>	<p>數 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>數- I -3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生 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>	<p>1.以乘法心算卡練習各倍數乘法。</p> <p>2. 抓數玩乘遊戲、乘法百格圖遊戲。</p> <p>3.布題指導 6 和 8 的乘法</p>	<p>1.能了解乘法的意義並精熟各倍數乘法</p> <p>2.遊戲中應用加法計算，統計乘積之總合。</p> <p>3.能參與學習活動探究各倍數乘法。</p>	<p>1.能說出被乘數和乘數的意義。</p> <p>2.能運用乘法迅速算出答案。</p> <p>3.能運用加法算出乘積之總和。</p> <p>4.能與小組合作使用乘法心算卡複習乘法。</p>	<p>●組間共學</p> <p>一、快閃乘法</p> <p>1.教師協助學生分組，一組布題，一組搶答，組間輪流。</p> <p>2 請學生利用乘法心算卡玩遊戲，例如:最快講出數字得分。</p> <p>●教師導學</p> <p>二、抓數玩乘</p> <p>1.於箱子內放入 1~10 數字球。</p> <p>2.老師隨機抓取 1 顆，紀錄完數字後，放回箱內，先後各 1 顆數字球，先者為被乘數，後者為乘數。</p> <p>3.引導學生發現乘法的運算。</p> <p>4.練習乘法的運算符號並運用。</p> <p>●組內共學</p> <p>三、乘法百格圖</p> <p>1.每 2 人一組，各拿不同顏色彩色筆。</p> <p>2.每組 1 張百格圖。</p> <p>3. 猜拳贏者先抓取數字球，拿出數字球，需再放回</p> <p>4.先後各 1 顆數字球，先者為被乘數，後者為乘數。</p> <p>5.依據抓取的乘法，於百格板上塗出乘法面積，且寫上乘法算式與答案。</p> <p>例如：$4 \times 2 = 8$ </p> <p>6.2 人輪流抓取，依據乘法著色，直到百格圖無法著色作答。</p> <p>7.分別算出 2 人積的總和，較大者獲勝。</p> <p>●學生自學</p> <p>四、心算乘法</p> <p>1. 能快速背出 6 和 8 的乘法。</p> <p>2. 使用乘法心算卡複習十十乘法。</p>	<p>乘法心算卡 數字球 百格圖</p>	<p>4</p>
---	-------------	--	---	--	---	---	------------------------------	----------

<p style="text-align: center;">第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p style="text-align: center;">玩具 玩 斗 城</p>	<p>數 n- I-1 理解一千以內數的位值結構，據以作為四則運算的基礎。</p> <p>數- I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>生活/3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	<p>1. 一千以內的數。 2.以商店模式來練習銷售物品與購物</p>	<p>1.能認識千、百、十、個位數，並了解一千以內數的組成、分解與大小。 2.能應用加法和減法的計算，練習銷售物品與購物。 3.能體會以商店練習扮演商人和消費者的樂趣，運用代幣學會一千以內數的加減。</p>	<p>1.能在「位值表」中標出千、百、十及個位數，並能比較數之大小。 2.能利用加減法計算進行遊戲練習銷售與購物。 3.能分組扮演買家和賣家者，練習消費購物與找錢。</p>	<p>●教師導學</p> <p>一、認識千元</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.示範畫出「位值表」 2 認識千、百、十、個之位數。 3 解說定位表之意義與規定。 4.引導比較一千以內數數字大小。 5 演示一千以內數的組成和分解。 <p>●學生自學</p> <p>二、計算高手</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 會畫出「位值表」，且瞭解其意義。 2 學會比較一千以內數數字大小。 3 學會一千以內數的加法與減法。 <p>●組內共學</p> <p>三、買家前置作業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 請每位學生於課前先自備玩具 1 個。 2 分組於自備玩具上貼上價格標籤，並先試算至少 2 項和不超過一千元。 3 運用代幣學會一千以內的加法與減法。 <p>●組間共學</p> <p>四、玩具店開張</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 分組開設玩具店。 2 各組為玩具店命名，並標示店名。 3 每組可以輪流扮演買家和賣家。 4 練習買賣活動與找錢。 	<p>代幣 學生自備 玩具 價格標籤 海報紙</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
--	---	---	---	---	--	---	--	--------------------------------------

<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">童 樂 會</p>	<p>數 n- I -9 認識時刻與時間常用單位。</p> <p>數- I -3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>數 n- I -4 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>生 2-I-2 觀察生活中人、事、物的變化，覺知變化的可能因素。</p>	<p>1.查找年曆。 2.計算禮物之總價。 3.計算糖果、餅乾總金額。 4.平分糖果、餅乾。</p>	<p>1.能透過查找年曆認識年、月、日、星期時間單位。 2.能應用加法計算於童樂會禮物、糖果、餅乾之總價。 3.能理解乘法基礎概念，並熟練地使用乘法來進行分裝及平分。 4.能在遊戲中觀察生活中的變化，學會價錢的計算</p>	<p>1.能說出日曆、月曆、年曆之區別，與年、月、日、星期之時間轉換。 2.能正確找出年曆中的日期及星期幾，並說出一年中每個月分的天數。 3.能正確計算出禮物、糖果、餅乾之總價。 4.能從扮演遊戲學會價錢計算、分裝及平分的除法概念。</p>	<p>●教師導學 一、認識年曆 1.解說日曆、月曆、年曆之區別。 2.說明一年、一個月、一星期、一日之間的轉換。 3.運用數位年曆指導學生認識年、月、日、星期。</p> <p>●學生自學 二、找日期 1.老師公布童樂會日期。 2.學會找出同樂會的日期。 3.並在月曆中找出來當天是星期幾。 4.懂得一年中每個月分的天數。</p> <p>●組間共學 三、兌換禮物 1.分組設攤位~禮物區、糖果餅乾區。 2.每組依據各組禮物購買清單。 3.運用加減和乘法來計算購買禮物的總價。 4.總價正確即可至禮物區兌換各組禮物，不正確時，重新計算直至正確，即可兌換禮物。</p> <p>●組內共學 四、童樂會開始囉 1.隨機給各組不同數量之糖果、餅乾。 2.依據所獲得的糖果、餅乾單價，計算出總金額。 3.糖果、餅乾總金額計算正確，學生就可以開始將糖果、餅乾平分給同學，每人可得多少？</p>	<p>數位年曆 紙本年曆 禮物 糖果 餅乾</p>	<p style="text-align: center;">4</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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)</p>							

特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、情緒障礙(0)人、自閉症(3)人共6人(自行填入類型/人數)</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none">1.學習內容不調整。2.教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。3.學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。4.能在教師引導下，以實作為主要評量重點。5.<針對自閉症學生>提供提示：為使學生容易掌握上課時的規則及程序，向學生提供圖象、時間、等候、程序及符號的提示。6.課程內容的呈現要由簡單到複雜，簡單設定給認知能力較弱的學生。 <p style="text-align: right;">特教老師姓名：黃慧華、王贊喻</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：王靜怡、吳美珍、唐明慧、李宏敏</p>
------------	---