

雲林縣 108 學年度第 1 學期虎尾國民小學二年級彈性學習課程— 數感運算練習 課程計畫表

設計者：二年級教學團隊

一、課程時間

週次	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	節數統計
上課週次註記			1		1		1												1		1	5

二、課程計畫內涵

課程類別	<input type="checkbox"/> 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他	教學節數	5	教材來源	自編	師資安排	學校教師
總綱 核心素養	<input checked="" type="checkbox"/> E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 <input type="checkbox"/> E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 <input checked="" type="checkbox"/> E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 <input checked="" type="checkbox"/> E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。 <input type="checkbox"/> E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 <input type="checkbox"/> E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 <input type="checkbox"/> E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。 <input checked="" type="checkbox"/> E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。 <input type="checkbox"/> E-C3 具備理解與關心多元文化或語言的數學表徵的素養，並與自己的語言文化比較。						

課程目標	<p>1. 培養學生的演算能力及溝通能力。</p> <p>2. 培養欣賞數學的態度及能力。</p> <p>3. 能掌握數、量的基本概念。</p> <p>4. 培育學生探索數學的信心與興趣。</p>																					
學習表現	<p>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。</p> <p>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>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>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>																					
學習內容	<p>N-2-1 <b>一千以內的數</b>：含位值積木操作活動。結合點數、位值表徵、位值表。位值單位「百」。位值單位換算。</p> <p>N-2-4 <b>解題：簡單加減估算</b>。具體生活情境。以百位數估算為主。</p> <p>N-2-5 <b>解題：100元、500元、1000元</b>。以操作活動為主兼及計算。容許多元策略，協助建立數感。包含已學習之更小幣值。</p> <p>R-2-2 <b>三數相加，順序改變不影響其和</b>：加法交換律和結合律的綜合。可併入其他教學活動。</p> <p>N-2-6 <b>乘法：乘法的意義與應用</b>。在學習乘法過程，逐步發展「倍」的概念，做為統整乘法應用情境的語言。</p> <p>N-2-7 <b>十十乘法</b>：乘除直式計算的基礎，以熟練為目標。</p> <p>R-2-3 <b>兩數相乘的順序不影響其積</b>：乘法交換律。可併入其他教學活動。</p>																					
融入議題	<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/>性別平等教育</td> <td><input type="checkbox"/>人權教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>環境教育</td> <td><input type="checkbox"/>海洋教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>品德教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>生命教育</td> <td><input type="checkbox"/>法治教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>性侵害防治</td> <td><input type="checkbox"/>資訊教育</td> <td><input type="checkbox"/>能源教育</td> <td><input type="checkbox"/>安全教育</td> <td><input type="checkbox"/>防災教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>閱讀素養</td> <td><input type="checkbox"/>多元文化教育</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/>生涯規劃教育</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>家庭教育</td> <td><input type="checkbox"/>原住民教育</td> <td><input type="checkbox"/>戶外教育</td> <td><input type="checkbox"/>國際教育</td> <td><input type="checkbox"/>家暴防治</td> <td><input checked="" type="checkbox"/>科技教育</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input checked="" type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育	<input checked="" type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育	<input type="checkbox"/> 性侵害防治	<input type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育	<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 家暴防治	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育
<input type="checkbox"/> 性別平等教育	<input type="checkbox"/> 人權教育	<input checked="" type="checkbox"/> 環境教育	<input type="checkbox"/> 海洋教育	<input checked="" type="checkbox"/> 品德教育	<input checked="" type="checkbox"/> 生命教育	<input type="checkbox"/> 法治教育																
<input type="checkbox"/> 性侵害防治	<input type="checkbox"/> 資訊教育	<input type="checkbox"/> 能源教育	<input type="checkbox"/> 安全教育	<input type="checkbox"/> 防災教育	<input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養	<input type="checkbox"/> 多元文化教育																
<input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	<input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育	<input type="checkbox"/> 原住民教育	<input type="checkbox"/> 戶外教育	<input type="checkbox"/> 國際教育	<input type="checkbox"/> 家暴防治	<input checked="" type="checkbox"/> 科技教育																

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
第 3 週	商店購物趣	<p><b>【教學重點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能認識 300 以內的數。</li> <li>2. 能透過具體物的操作，進行錢幣的換算。</li> <li>3. 在生活情境中，會使用 1 元、5 元、10 元、50 元、100 元的錢幣。</li> </ol> <p><b>【教學內容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師蒐集各家商店標有各商品價目的宣傳單，將各物品及價目剪下。</li> <li>2. 將教室成布置一家商店，也可將各物品分類。</li> <li>3. 請小朋友帶著撕下的錢幣教具選購自己想要買的物品，並將物品及錢幣貼在學習單上。</li> </ol>	1.	問答 學習單
第 5 7 週	當我們同在一起	<p><b>【教學重點】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 引導學生認識奇數、偶數，並運用奇數、偶數進行連加計算。</li> <li>2. 能在具體情境中，認識加法順序改變並不影響其和的性質。</li> </ol> <p><b>【教學內容】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 活動一：「奇數撞偶數」數學繪本導讀，強化奇數、偶數概念。</li> <li>2. 活動二：玩「當我們同在一起」遊戲，挑戰用兩個奇數、四個或六個奇數湊成 20。 <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) 學生每人拿取一張「奇數」數字卡，當音樂停下來時，學生必須找尋朋友，將數字湊成 20。</li> <li>(2) 不限定是兩個、四個或六個人，只要將數字湊成 20，就蹲下，表示</li> </ul> </li> </ol>	2	數字卡

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
		<p>完成任務。</p> <p>(3) 落單 3 次的小朋友就出局了。</p> <p>(4) 玩過兩回合之後，可以讓學生更換「奇數」數字卡。</p> <p>3. 活動三：玩「IQ 大挑戰」遊戲，用四個奇數湊成 20。</p> <p>(1) 學生分成兩組，一次推派 2 位學生上台，用四個奇數「數字卡」湊成 20，其他同學在台下可提供意見。</p> <p>(2) A 組先推派 2 位學生上台，用四個奇數「數字卡」湊成 20。</p> <p>(3) 接著由 B 組推派 2 位學生上台，用四個奇數「數字卡」湊成 20，算式不能重複。</p> <p>(4) 然後又輪到 A 組推派 2 位學生上台，用四個奇數「數字卡」湊成 20，算式不能重複。依此類推，湊不出來的組是輸家。</p> <p>(5) 註：老師宜指導學生依照數字大小排列，較易察覺是否重複。</p>		
第 19 週	乘法撲克牌大挑戰	<p><b>【教學重點】</b></p> <p>1. 引導學生探討乘法的意義，並熟練乘法運算。</p> <p>2. 能理解乘法的意義，使用<math>\times</math>、<math>=</math>做橫式紀錄。</p> <p><b>【教學內容】</b></p> <p>乘法撲克牌大挑戰</p> <p>1. 遊戲規則：學生四人一組，領取 24 張乘法撲克牌(數學附件)，每人發 6 張乘法撲克牌。</p>	1	乘法撲克牌

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
		2. 遊戲開始，每人先出一張牌，面朝上，放在桌上，算出乘法算式的數值，數值大的人是贏家，可贏回其他三個組員的撲克牌，也就是贏得三張撲克牌。 3. 四人中，若是有兩位贏家數值相同，則各分得兩張撲克牌；若是有三位贏家，則各分得一張撲克牌，再猜拳決定誰能贏得另一張撲克牌；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。(玩完一輪後，可以洗牌繼續玩；玩完三輪後，可以到老師那兒換取另外 24 張乘法撲克牌，繼續 PK。)		
第 21 週	乘法對對碰	<b>【教學重點】</b> 1. 引導學生探討乘法的意義，並熟練乘法運算。 2. 能理解乘法的意義，使用 $\times$ 、 $=$ 做橫式紀錄。  <b>【教學內容】</b> ※教師說明遊戲規則與記分方式。(一組 4 人或 6 人，每組 4 副牌，每副牌取 2-10。)發牌：每人 8 張，桌上掀開 4 張牌，剩餘的牌全部覆蓋擺中央。 規則： 1. 出牌張數不限，但必須是相同數字的牌；拿出去幾張補幾張回來(補牌需等到下一輪才可出牌)，將手中的牌隨時維持在 8 張。 2. 當桌面上的牌湊到與該牌之數字相同時，即可吃牌，如 2 要有 2 張；3 要有 3 張；4 要有 4 張；5 要有 5 張；6 要有 6 張；7 要有 7 張；8 要有 8 張；9 要有 9 張；10 要有 10 張。 3. 吃牌可以由手中的牌和桌面上的牌湊齊，或者單純由自己手中的牌組	1	撲克牌

週次	主題 名稱	教學活動重點 (教學內容)	教學 節數	評量方式
		<p>成。如，自己手上的 2 有 2 張，就可以同時出牌並自行將牌組吃回。或是，桌上有 1 張 2，自己再出 1 張 2（與桌面上的牌湊成 2 有 2 張）即可吃牌。</p> <p>4. 當中間覆蓋的牌被拿光而無法補牌時，玩家仍可依序出牌、吃牌，直到所有人手中的牌都出完為止。</p> <p>5. 每次出牌要口唸：「幾有幾個」或「幾個幾」或「幾的幾倍」。</p> <p>6. 最後教師請小朋友展示自己的學習單，說明自己的記分。</p>		