

# 嘉義縣新美國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

附件十一

年級	二年級	年級課程 主題名稱	數學探究	課程 設計者	蘇洳蓁	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
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 <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						
學校 願景	師法自然、依時循序 成為循規蹈矩『鄒讚』的新美好兒童	與學校願景呼 應之說明	一、透過數學遊戲進行多元學習，積極樂觀追求卓越 二、透過操作教具或實物，熟練數學的基本概念應變創新。				
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-C2 具備理解他人感受，樂於與他人互 動，並與團隊成員合作之素養。	課程 目標	一、探索基本的算術操作能力、並能體驗指認基本的形體，在日常生活情 境中，用數學表述與解決日常生活問題。 二、理解他人感受，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(6)週	勇闖數樂園	<p>數 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>數 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>數 r-I-3/認識加減互逆，並能應用與解題。</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>200 以內的數值數數</p> <p>一千以內的數加減計算</p>	<p>1. 理解 200 以內的數並利用數字進行遊戲</p> <p>2. 應用加法和減法計算解決日常生活中的問題</p> <p>3. 願意參與大富翁及數學高手遊戲，表現好奇與求知的心</p>	<p>1. 能熟練 200 以內的數進行大富翁遊戲。</p> <p>2. 能利用加減法計算進行遊戲成為數學高手</p> <p>3. 能參與桌遊大富翁及數學高手遊戲，有探究求知的心。</p>	<p><b>活動一：200 大富翁</b></p> <p>1. 說明遊戲規則，引導學生玩桌遊，進行 101 至 200 的數數。</p> <p>2. 最後先抵達 150 或 200 的學生即獲勝。</p> <p><b>活動二：加加減減大挑戰</b></p> <p>1. 認識加法和減法的意義</p> <p>2. 熟練加減法計算</p> <p>3. 熟練加減的應用問題</p> <p>4. 誰是數學高手。</p>	<p>桌遊：大富翁</p> <p>小白板、白板筆</p> <p>計分板</p> <p>計時器</p> <p>加減應用問題</p> <p>計分板</p> <p>計時器</p>	6
第(7)週 - 第(12)週	生活中的魔數	<p>數 n-I-7/理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>數 n-I-7/理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。</p> <p>生 3-I-3/體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p>	<p>使用尺實際測量長度與高度</p> <p>進行長度的加減應用問題</p> <p>估算長度</p>	<p>1. 能理解長度單位及透過魔鏡遊戲進行長度單位實測。</p> <p>2. 能理解估算是什麼及學估算的好處</p> <p>3. 從活動中體會學習生活中數學的樂趣，願意主動學習新的事物。</p>	<p>1. 能當魔鏡告訴同學誰是最高的人。</p> <p>2. 能在分組競賽中快速完成估算</p> <p>3. 能從魔鏡、后羿及超級比一比遊戲中，體會生活中數學的樂趣。</p>	<p><b>活動一：魔鏡誰是最高的人</b></p> <p>1. 認識長度的相加和相減的意義</p> <p>2. 熟練長度的加減計算</p> <p>3. 熟練長度加減的應用問題</p> <p>4. 誰是最高的人?</p> <p><b>活動二：后羿射日</b></p> <p>1. 后羿的故事導讀</p> <p>2. 複習加法估算的內容</p> <p>3. 分組討論劍法估算的好處</p> <p>4. 分組競賽減法估算最快的方法</p>	<p>捲尺</p> <p>白板、白板筆</p> <p>計算紙、各種不同的尺</p> <p>繪本故事：后羿射日</p>	6

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(13)週 - 第(16)週	賓果樂翻天 (I)	數 n-I-9/認識時刻與時間常用單位。  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。	報讀出正確的時間  熟練乘法	1. 認識龜兔賽跑中1小時後，1小時前及1分鐘時間單位。  2. 熟練乘法賓果並理解乘法的意義	1. 能從龜兔賽遊戲中，知道1小時後，1小時前及1分鐘時間單位  2. 能在賓果遊戲中，熟練乘法並理解乘法的意義	活動一：龜兔賽跑 1. 利用龜兔賽跑引導學生時間的觀念 2. 指導學生1分鐘的概念。 3. 熟練1小時後及1小時前  活動二：乘法賓果 1. 準備乘法卡，並說明規則。 2. 請學生分組進行賓果遊戲。	繪本故事：龜兔賽跑  時鐘  乘法賓果卡  記分板  小白板、白板筆	4
第(17)週 - 第(20)週	賓果樂翻天 (II)	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。  生 7-I-4/能為共同目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。	容量的測量與比較  熟練乘法	1. 願意參與活動拿自己的水壺和同學比較容量的大小。  2. 遵守乘法桌遊的相關規則，一起完成任務	1. 能比較出誰的水壺容量比較大。  2. 能遵守桌遊的相關規則，一起完成任務	活動一：超級比一比 1. 學生實際操作容量的大小比較 2. 學生拿出自己水壺與隔壁同學比較 3. 熟練容量間的大小比較  活動二：乘法賓果 1. 分組進行賓果遊戲。 2. 桌遊：數字九乘塔	各種容器      桌遊：數字九乘塔。	4

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	<input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容

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-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人</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 style="text-align: right;">特教老師簽名：陳冠妮</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：蘇滄蓁</p>