

# 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/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 <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	王子救公主	<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 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>語 1-I-2/能學習聆聽不同的媒材，說出聆聽的內容。</p>	<p>乘法概念</p> <p>分裝與平分</p> <p>一千以內的數值數</p> <p>一千以內的數加減計算</p>	<p>1. 熟練乘法賓果並理解乘法的意義</p> <p>2. 理解 1000 以內的數並利用數字加減進行大富翁遊戲</p> <p>3. 聆聽小人國歷險記的故事，說出故事大意</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>活動一：乘法賓果</p> <p>1. 「狼來了」的故事，瞭解繪本的內容與大意。</p> <p>2. 教師引導學生瞭解遊戲規則。</p> <p>3. 學生分組進行遊戲。</p> <p>活動二：1000 大富翁(1000 以內的數與加減)</p> <p>1. 「小人國歷險記」的故事提問，並發表結果瞭解書籍內容與大意</p> <p>2. 教師引導學生瞭解遊戲規則。</p> <p>3. 學生分組進行遊戲。</p>	<p>繪本故事:狼來了、小人國歷險記</p> <p>賓果卡</p> <p>大富翁桌遊</p>	6
第(7)週 - 第(12)週	數字大挑戰	<p>數 n-I-5/在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</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>兩步驟計算</p> <p>長度單位計算</p>	<p>1. 在遊戲中學習解決兩步驟應用問題。</p>	<p>1. 能在分組遊戲中學習解決兩步驟應用問題</p>	<p>活動一：加減兩步驟</p> <p>1. 教師引導學生瞭解遊戲規則。</p> <p>2. 學生分組進行遊戲。</p>	<p>加分表</p> <p>小白板、白板筆</p> <p>計時器</p>	6

		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。		2. 理解日常生活中的長度單位公尺和公分進行實測、估測。  3. 遵守共同訂定的遊戲規則	2. 能經由實測認識公尺、公分生活中的長度單位  3. 能遵守共同訂定的遊戲規則	活動二：任務大挑戰(公尺與公分) 1. 認識 1 公尺、公尺和公分。 2. 繪本故事欣賞-三隻熊 3. 長度實測 4. 任務大挑戰	各式捲尺  繪本故事：三隻熊	
第 (13) 週 - 第 (16) 週	我是老闆	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。	年、月、日、星期與常用單位  乘法概念  分裝與平分	1. 能透過故事認識年月日星期時間單位。  2. 熟練分裝及平分的除法概念	1. 能從猴子的一星期遊戲中說出年、月、日星期時間單位  2. 能經由扮演遊戲當小老闆開店學會分裝及平分的除法概念	活動一：猴子的一星期(幾月幾日星期幾) 1. 繪本故事「靈犬萊西」的故事導讀 2. 桌遊：小小說書人 3. 認識年月日星期 4. 猴子的數學樂園  活動二：不公平(分裝與平分) 1. 認識分裝與平分 2. 小老闆開店做生意	繪本故事：靈犬萊西  玩具時鐘  桌遊：小小說書人  糖果餅乾  正方體、長方體積木	4
第 (17) 週 - 第 (20) 週	高高低低、大大小小	數 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。	幾何圖形	1. 操作積木完成疊城堡大賽，認識正方體、長方體、平面圖形的邊、角和頂點。	1. 能從疊疊樂遊戲中，操作積木完成疊城堡大賽，認識形狀	活動三：疊疊樂(平面圖形與立體圖形) 1. 認識平面圖形的邊、角和頂點 2. 認識平行與垂直 3. 認識正方體和長方體 4. 超級疊疊樂：疊城堡大賽	平面、立體圖形  長直尺  大型三角板  桌遊：疊疊樂	4

