

嘉義縣新美國小 112 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	數學探究	課程 設計者	莊美玲	總節數 /學期 (上/下)	21/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 *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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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	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、透過國語文進行多元學習，積極樂觀追求卓越 二、藉由讀寫實踐之態度，養成閱讀、書寫習慣，學習感恩惜福應變創新， 成為終身學習基礎。		
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、透過探索基本的算術操作能力、與體驗和認識基本的形體，了解在日常 生活情境中，如何運用數學來處理日常生活上的問題。 二、能於活動體驗中去理解他人感受，進而樂於與他人合作解決問題，並 能尊重不同的解決文提的想法。		

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 — 第(6)週	勇闖數樂園	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。 數 n-I-3/ 應用 加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 數 r-I-3/ 認識 加減互逆，並能應用與解題。 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。	200 以內的數值數數 一千以內的數加減計算 加減互逆 大富翁及數學高手遊戲	1. 能 理解 200 以內的數數值數數，並 應用 數字進行遊戲。 2. 應用 一千以內的數加減計算，加法和減法計算解決日常生活中的問題。 3. 認識 加減互逆以解決日常生活中的問題。 4. 請 願意參與 大富翁及數學高手遊戲，表現好奇與求知之心	1. 能熟練 200 以內的數進行大富翁遊戲。 2. 能利用加減法計算進行遊戲成為數學高手。 3. 能利用加減互逆計算進行遊戲成為數學高手。 4. 能參與桌遊大富翁及數學高手遊戲，有探究求知的心。	活動一：200 大富翁 【教師導學】【學生自學】【組內共學】 1. 老師說明遊戲規則後，學生自主熟悉規則，學生運用規則分組進行桌遊活動，利用桌游活動學生相互進行 101 至 200 的數數練習。 2. 最後先抵達 150 或 200 的學生即獲勝。 【組間互學】 3. 獲勝學生上台分享獲勝秘訣或平時練習數數的方式。	桌遊：大富翁 小白板、白板筆 計分板 計時器 加減應用問題 小白板 白板筆 空白考卷紙	6

					<p>5. 分組討論後，上台發表出題的優缺點後，由出題者親自修正題目後再上台示範解題一次。</p> <p>【組間互學】</p> <p>6. 全班再練習出一題加減應用題，集合成一張考卷。</p> <p>7. 全班完成考卷後，再請出題者上台為大家解題。</p>			
第 （7） 週 — 第 （12） 週	生活 中的 魔數	數n-I-7/ 理解 長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 數n-I-7/ 理解 長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 生 3-I-3/ 體會 學習的樂趣和成就感， 主動學習 新的事物。	使用尺實際測量長度與高度 進行長度的加減應用問題 估算長度	1. 能 理解 長度單位及透過魔鏡遊戲， 使用尺實際測量長度與高度 。 2. 能 理解 長度的加減應用問題，估算是什麼及學估算的好處 3. 從活動中 體會 學習生活中數學的樂趣，願意 主動學習 估算長度新的事物。	1. 能當魔鏡告訴同學誰是最高的人。 2. 能在分組競賽中快速完成估算 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>活動一：魔鏡誰是最高的</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 老師講解長度與相加和相減的意義。</p> <p>【學生自學】</p> <p>2. 學生利用捲尺或長尺，練習量教室當中的各項物品長度。</p> <p>【組內共學】</p> <p>3. 學生分組選定五樣物品後量測長度後並作記錄。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 將五樣物品交給其他組當作考題，訂定統一時間後，進行分組競賽，找出最快且最準確的組別。</p> <p>5. 獲勝隊伍的小組上台分享秘訣。</p> <p>6. 進行活動-找出誰是班上最高的人？</p> <p>活動二：后羿射日</p> <p>【學生自學】</p> <p>1. 全班學生閱讀后羿的故事繪本。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 分組討論加法中估算的重點與好處。</p> <p>【組間互學】【教師導學】</p> <p>3. 分組上台分享各組整理出的重點，教師統整各組重點。</p>	小白板 白板筆 計算紙 各種不同的尺 計時器 記分板 繪本故事：后羿射日 計算紙	6

					4. 分組出題進行小組競賽，找出估算最快的小組，再討論各組秘訣的優缺點。		
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，並 報讀出正確的時間 2. 理解 乘法並 熟練乘法 賓果的意義	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 【教師導學】 【學生自學】 1. 全班共讀龜兔賽跑的繪本，老師利用龜兔賽跑引導學生時間的觀念。 2. 準備計時器讓學生體驗 1 分鐘的感覺，讓學生上台說出自己的感受。 【組內共學】 3. 分組輪流上台利用「1 小時後」及「1 小時前」將故事內容完整表達出來。 4. 學生分組共同將龜兔賽跑故事畫成四或六格漫畫，將大家的作品張貼於黑板上。 【組間互學】 5. 各組上台用「1 小時後」及「1 小時前」介紹自己的作品，並將故事完整串聯起來。 活動二：乘法賓果 【教師導學】 1. 老師準備乘法卡，並講解說明遊戲規則。 【組內共學】 2. 學生分組進行乘法賓果遊戲淘汰賽。 【組間互學】 3. 請獲勝隊伍的小朋友上台跟全班分享背誦九九乘法的技巧。	繪本故 事：龜兔 賽跑 計時器 圖畫紙 4 乘法賓果 卡 記分板 小白板、白 板筆

第 (17) 週 一 第 (21) 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。	容量的測量 與比較	1. 願意參與活動拿自己的水壺和同學進行容量的測量與比較。	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 【教師導學】【學生自學】 <ol style="list-style-type: none"> 老師介紹容量的測量工具與使用該注意的細節後，學生實際利用工具操作測量，分辨出容量的大小與容器的關係，並作重點記錄。 學生上台分享自己實作後的發現紀錄。 【組內共學】 學生拿出自己水壺與同組同學比較容器大小。 利用量杯器具測量自己與同組同學的水壺容量。 【組間互學】 全班上台填寫自己的水壺容量。 找出全班容量最大的水壺。 活動二：乘法賓果 【教師導學】【學生自學】 <ol style="list-style-type: none"> 全班進行一次乘法賓果遊戲當作乘法桌游的前置複習工作。 老師講解數字九乘塔桌游的遊戲規則。 【組內共學】【組間互學】 全班分組進行九乘塔桌游的遊戲。 各組推派隊員進行組間競賽。 2. 桌遊活動：數字九乘塔	各種容器 各式量杯 水壺 桌遊：數字九乘塔。	5
		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。	熟練乘法	2. 能訂定遊戲規則並遵守乘法桌遊的相關規則，一起完成任務，熟練乘法的運用。				

教材來源

□選用教材 ()

■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	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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 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: center;">特教老師姓名：鄭富育 普教老師姓名：莊美玲</p>