

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)	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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <i>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。</i> <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	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，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>一千以內的數值數數</p> <p>一千以內的數加減計算</p>	<p>1. 理解乘法的概念並熟練乘法實果</p> <p>2. 理解一千以內的數值數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，並說出故事大意，並出兩題關於「一千以內的數加減計算」的問題。</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：乘法實果</p> <p>【教師導學】【學生自學】【組內互學】</p> <p>1. 全班閱讀「狼來了」的故事後，分組討論繪本的內容與大意，並將關於「乘法」的重點記錄在小白板上。</p> <p>2. 分組上台展示並說明發現的重點。</p> <p>3. 老師說明繪本的故事中的小遊戲規則。</p> <p>【組間互學】</p> <p>全班學生分組進行遊戲。</p> <p>活動二：1000 大富翁(1000 以內的數與加減)</p> <p>【教師導學】【組內互學】</p> <p>全班一起閱讀「小人國歷險記」的故事後，分組討論故事內容與大意，並出兩題關於「1000 以內的數與加減」的問題。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 各組輪流上台將兩題問題念出考驗底下的同學，並做答案的解釋或解答底下同學的疑問。</p> <p>2. 全班學生分組進行大富翁遊戲。</p>	<p>小白板</p> <p>繪本故事：狼來了、小人國歷險記</p> <p>實果卡</p> <p>大富翁桌遊</p>	6
第 7 週 -		數 n-I-5/在具體情境中， 解決 簡單兩步驟應用問題。	兩步驟計算	1. 在遊戲中學習 解決 兩步驟 計算 應用問題。	1. 能在分組遊戲中學習解決兩步驟應用問題	<p>活動一：加減兩步驟</p> <p>【教師導學】【組間互學】</p> <p>1. 老師說明遊戲規則。</p> <p>2. 學生分組後，以小組為單位進行大</p>	<p>數學應用問題</p> <p>大富翁桌遊</p>	6

<p>第 12 週</p>	<p>數字大挑戰</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 7-I-4/能為共同的目标訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p>	<p>長度單位計算</p>	<p>2. 理解日常生活中的長度單位計算，公尺和公分進行實測、估測。</p> <p>3. 遵守共同訂定的遊戲規則</p>	<p>2. 能經由實測認識公尺、公分生活中的長度單位</p> <p>3. 能遵守共同訂定的遊戲規則</p>	<p>富翁遊戲，利用計時器倒數方式解題，剩餘時間和答對與否來決定前進與否和前進的步數。</p> <p>3. 學生分組競賽</p> <p>4. 桌游活動：大富翁</p> <p>活動二：任務大挑戰(公尺與公分)</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>老師介紹長度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教室內和身邊物品的長度，找出分辨出公尺和公分差別，並作重點記錄。</p> <p>【學生自學】 【組內共學】</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 學生上台分享自己實作後的發現紀錄。</p> <p>2. 學生拿出自己的一樣物品與隔壁同學比較長度大小。</p> <p>3. 學生先量測自己身體的一部分的正確長度後，再利用身體的部分當做測量工具去量一量自己的一項物品大約的長度，並做紀錄。</p> <p>4. 與同組及其他組別同學交換物品後，量一量別人的物品長度，找出全班量測最準確的人。</p> <p>5. 量測最準確的人，上台跟全班同學分享自己的經驗。</p> <p>6. 活動：任務大挑戰-找出身體測量最準確的人</p>	<p>計時器 小白板、 白板筆</p> <p>各式長度的測量工具</p> <p>各式隨身物品</p>
---------------	--------------	--	---------------	---	---	--	--

<p>第 13 週 - 第 16 週</p>	<p>我 是 老 闆</p>	<p>數 n-I-9/認識時刻與時間常用單位。</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>年、月、日、星期與常用單位</p> <p>乘法概念 分裝與平分</p>	<p>1. 能透過故事認識年、月、日、星期與常用單位。</p> <p>2. 能理解乘法概念，並熟練地使用乘法來進行分裝及平分。</p>	<p>1. 能從猴子的一星期遊戲中說出年、月、日星期時間單位</p> <p>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</p>	<p>活動一：猴子的一星期(幾月幾日星期幾)</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>1. 全班一起閱讀繪本故事「猴子的一星期」，小朋友輪流上台把故事脈絡再敘述一次。</p> <p>2. 老師將故事中的日期與故事脈絡連解後，讓小朋友了解日期先後順序和故事脈絡的相關性。</p> <p>【組內共學】</p> <p>全班分組進行小小說書人遊戲活動。</p> <p>桌遊：小小說書人</p> <p>【組間互學】</p> <p>各組推派組員上台分享小小說書人。</p> <p>活動二：不公平(分裝與平分)</p> <p>【教師導學】</p> <p>老師解說認識分裝與平分概念。</p> <p>【組間互學】</p> <p>1. 小朋友分組當老闆與顧客，進行小老闆開店做生意的實際體驗活動。</p> <p>2. 活動結束後，讓扮演小老闆和顧客的學生分別上台分享自己的感想。</p> <p>3. 找到大家覺得公平與不公平的地方，請各組討論出解決的辦法。</p> <p>4. 各組上台分享自己認為最公平的方法。</p>	<p>繪本故事：猴子的一星期</p> <p>日曆或是年曆</p> <p>玩具時鐘</p> <p>桌遊：小小說書人</p> <p>糖果餅乾</p> <p>花片或是假錢幣</p>	<p>4</p>

						5. 學生分享自己平時購物遇到的經驗。		
第 17 週 - 第 20 週	高高低低、大大小小	<p>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。</p> <p>生 7-I-5/透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>幾何圖形</p> <p>數字大小</p>	<p>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、角和頂點的幾何圖形。</p> <p>2. 透過完成比賽，感受合作的重要性並理解數字大小的差異。</p>	<p>1. 能從疊疊樂遊戲中，操作積木完成疊城堡大賽，認識形狀</p> <p>2. 能透過比賽感受與人合作的重要性</p>	<p>活動一：疊疊樂(平面圖形與立體圖形)</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>1. 老師解說平面圖形中的邊、角和頂點，學生將學到的邊、角和頂點畫下來，並做重點整理的筆記。</p> <p>2. 老師解說平行和垂直的定義，學生利用工具將學到的平行與垂直線畫下來，並做重點整理的筆記。</p> <p>3. 學生搜尋教室中或身邊的物品找尋生活中哪裡有邊、角和頂點、垂直和平行。</p> <p>【組內共學】 【組間互學】</p> <p>1. 學生先於組內介紹自己的物品裡面哪裡有邊、角和頂點、垂直和平行</p> <p>2. 學生輪流上台分享。</p> <p>3. 全班分組進行桌遊活動：超級疊疊樂-疊城堡大賽。</p> <p>桌游：超級疊疊樂-疊城堡大賽</p> <p>活動二：大與小</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>1. 學生上台分享如何比較數字大小的技巧。</p> <p>2. 老師說明遊戲規則及介紹桌遊卡卡魚。</p> <p>【組內共學】 【組間互學】</p>	<p>平面、立體圖形</p> <p>長直尺</p> <p>大型三角板</p> <p>桌遊：疊疊樂</p> <p>記分板</p> <p>桌遊：卡卡魚</p>	4

					全班分組進行桌遊活動：卡卡魚。 桌遊：卡卡魚		
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學內容	<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)						
特教需求 學生 課程調整	※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 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 特教老師姓名：鄭富育 普教老師姓名：莊美玲						