

嘉義縣和順國小 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	數學高斯	課程 設計者	葉雙	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 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	有品 有才	與學校願景呼 應之說明	透過數學領域的學生自主學習課程，運用因材網等多媒禮運用，培養學生把事情做對做好的思維及實際行動，提升學生認真負責的品格力。					
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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心 應用 在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊 應用 的基本素養，並 理解 各類媒體內容的意義與影響。	課程 目標	1. 能透過數學的基本概念， 探索 思考如何解決數學問題，並利用相關的策略來 處理 日常生活中的數學問題。 2. 能 具備 「聽、說、讀、寫、作」的語文素養，與同儕之間互相交流，用數理符號進行擬題、答題等過程來完成數學解題，並 應用 在日常生活情境中的情境。 3. 能 應用 網路教學資源因材網，加強 理解 數學概念及策略，並分享學習的結果及心得。					
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

<p>第 (1) 週 - 第 (4) 週</p>	<p>三位 數的 加減</p>	<p>數學 n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。 國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>三位數的加減 擬提、解題的步驟</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解三位數的加減，並應用在日常生活解題。 2. 能利用生活具體情境討論解題，並分享擬提、解題的步驟。 3. 能利用網路資源因材網，分享三位數的加減的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與「多啦 a 夢雜貨店」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「三位數的加減」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「三位數的加減」相關任務</p>	<p>活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前準備「多啦 a 夢雜貨店」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 (1) 各小組討論店內物品的價格，及折價券的金額。 (2) 分組輪流扮演客人與老闆 (3) 運用每組的假錢和折價券進行買賣 組間互學 3. 分組進行「多啦 a 夢雜貨店」遊戲【體驗】 組內共學 4. 玩幾輪後，討論有買賣過程當中怎麼樣比較划算？為什麼？【反思活動】【合作討論】 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) 教師導學 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】 學生自學 2. 學生練習類題並進行生活情境的擬題</p>	<p>1. 雜貨店內告樣物品(可提供實體或圖片) 2. 折價券 3. 「三位數的加減」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>
--	-------------------------	---	----------------------------	---	--	--	--

						<p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>操作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「三位數的加減」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>年、 月、 日</p>	<p>數學n-I-9<u>認識</u>時刻與時間常用單位。</p> <p>國語2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<u>分享</u>想法。</p>	<p>年、月、日</p> <p><u>擬提、解題的步驟</u></p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，<u>認識</u>年、月、日的單位，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用生活具體情境討論解題，並<u>分享</u><u>擬提、解題的步驟</u>。</p> <p>3. 能利用網路資源因材網，<u>分享</u>年、月、日的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「下一組值日生」並討論觀察不同的排列組合【分組合作】【分享表達】</p> <p>【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「年、月、日」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「年、月、日」相關任務。</p>	<p>活動一(1節)</p> <p><u>教師導學</u></p> <p>1. 教師於課前了解「下一組值日生」進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則規則：</p> <p>(1)每一組都拿到不同月的月曆。</p> <p>(2)請輪流安排一人一組、兩人一組或三人一組值日生。</p> <p>(3)請各小組發表安排後的結果</p> <p><u>組間互學</u></p> <p>3. 分組進行「下一組值日生」【體驗】</p> <p><u>組內共學</u></p>	<p>1. 不同月份的月曆</p> <p>2. 古氏積木</p> <p>3. 「長方體和正方體的體積」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	4

4. 玩幾輪後，討論有哪些怎
麼樣的組合輪到的次數比較
少？和不同的月份有關嗎？
為什麼？【反思活動】【合
作討論】

5. 教師統整歸納

活動二(2 節)

教師導學

1. 教師布題(生活情境問
題)，教師說明題意，並與
學生討論解題策略【和學生
生活脈絡連結】

學生自學

2. 學生練習類題

組間互學

3. 學生上台解題分享

學生自學

4. 隨堂測驗【操作】

活動三(1 節)

學生自學

1. 教師課前於因材網指派
「年、月、日」相關任務
2. 學生上因材網完成任務
3. 教師於課後追蹤學生完成
度，並檢視學生的學習成果。

<p>第 (9) 週 - 第(12) 週</p>	<p>公尺和公分</p>	<p>數學 n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。 國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>公尺和公分 擬提、解題的步驟</p>	<p>1. 能透過遊戲、觀察及學習活動，理解公尺和公分的單位，並進行實測、估測與計算。</p> <p>2. 能利用生活具體情境討論解題，並分享擬提、解題的步驟。</p> <p>3. 能利用網路資源因材網，分享公尺和公分的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「校園大探索」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「公尺和公分」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「公尺和公分」相關任務</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課堂上說明「校園大探索」的遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則規則：</p> <p>(1)每小組討論如何用身體來進行測量(臂長、腳步寬等等)</p> <p>(2)對校園內的走廊、窗戶、遊戲區等等進行估測和計算。</p> <p>(3)用伸縮尺進行實際測量</p> <p>組間互學</p> <p>3. 分組進行「校園大探索」遊戲【體驗】</p> <p>組內共學</p> <p>4. 玩幾輪後，討論哪種測量比較準確？為什麼？【反思活動】【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略。【和學生生活脈絡連結】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習類題並進行擬題</p>	<p>1. 身體部位的估測</p> <p>2. 伸縮尺</p> <p>3. 「公尺和公分」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>
--	--------------	--	---	--	--	---	---

						<p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>操作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「公尺和公分」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>兩步驟的乘法</p>	<p>數學n-I-5在具體情境中，解決簡單兩步驟應用問題。</p> <p>國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>兩步驟的乘法</p> <p>擬提、解題的步驟</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，解決兩步驟的乘法的意義與計算方法，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用生活具體情境討論解題，並分享擬提、解題的步驟。</p> <p>3. 能透過遊戲及學習活動，解決兩步驟的乘法的意義與計算方法，並應用在日常生活解題。</p> <p>4. 能利用網路資源因材網，分享兩步驟的乘法的學習結果及心</p>	<p>1. 能參與「神奇棒數」並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 能參與「神奇棒數」並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>3. 實作評量：能完成「兩步驟的乘法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>4. 能完成因材網「兩步驟的乘法」相關任務</p>	<p>活動一(1節)</p> <p><u>教師導學</u></p> <p>1. 教師於課前先上網了解「神奇棒數」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>(1)學生進行分組，並從不同的棒數位置出發。</p> <p>(2)進行擲骰子活動，由棒數乘以步數移動，如：2x3</p> <p>(3)將移動的總步數相加，移動步數最少者獲勝。</p> <p><u>組間互學</u></p> <p>3. 分組進行「神奇棒數」遊戲【<u>體驗</u>】</p> <p><u>組內共學</u></p> <p>4. 玩幾輪後，討論有自己的棒數和步數有什麼影響？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p>	<p>1. 網路資源：神奇棒數 http://163.26.17.5.3/sles/d01-f2.html</p> <p>2. 不同的積木塊</p> <p>3. 撲克牌</p> <p>4. 「兩步驟的乘法」隨堂測驗單</p> <p>5. 網路資源：因材網</p>	4

得。

5. 教師統整歸納

活動二(1 節)

教師導學

1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略。【和學生生活脈絡連結】

學生自學

2. 學生練習類題並進行擬題
3. 學生上台解題分享
4. 隨堂測驗【操作】

活動三(1 節)

教師導學

1. 教師於課前先上網了解「大魚吃小魚」遊戲進行方式
2. 教師講解遊戲規則：
 - (1) 洗牌後整齊疊成一摞，點數朝下。
 - (2) 輪流各抓 3 張牌，運用「先乘法後加法」的規則計算，對三張牌上的數進行運算，使得數最大。計算對且得數大的人得到六張牌。雙方都對，且得數相等，得到自己的三張牌。
 - (3) 直至撲克牌用完，這一盤結束。三盤兩勝。

						<p>組間互學</p> <p>3. 分組進行「大魚吃小魚」遊戲【體驗】</p> <p>組內共學</p> <p>4. 玩幾輪後，討論有怎麼算得到的數字會比較大？為什麼？【反思活動】【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動四(1節)</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「兩步驟的乘法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>		
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>分分 看</p>	<p>數學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活動。</p> <p>國語 2- I -3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。</p>	<p>分裝與平分 擬提、解題的步驟</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解並應用在日常生活問題的情境，進行分裝與平分的活動。</p> <p>2. 能利用生活具體情境討論解題，並分享擬提、解題的步驟。</p> <p>3. 能利用網路資源因材網，分享分裝與平</p>	<p>1. 能參與「分享的快樂」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「分裝與平分」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「分裝與平分」相關任務</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師先撥放《門鈴又響了》繪本故事，根據繪本內的情境進行遊戲「分享的快樂」。</p> <p>2. 教師講解遊戲規則規則： (1)請小組根據故事情境來進行平分 12 塊餅乾 (2)將餅乾替換成數量更多的糖果進行平分 (3)請小組討論觀察平分後的結果有什麼不同</p>	<p>1. 網路資源： 《門鈴又響了》 http://goodtv.tv/program/</p> <p>2. 餅乾、糖果啥物或圖片。</p> <p>3. 「分裝與平分」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源： 因材網</p>	4

分的學習結果及心得。

組間互學

3. 分組進行「分享的快樂」遊戲【體驗】

組內共學

4. 玩幾輪後，討論不同的餅乾或糖果數量平分後的結果如何？為什麼？【反思活動】【合作討論】

5. 教師統整歸納

活動二(2 節)

教師導學

1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略。【和學生生活脈絡連結】

學生自學

2. 學生學生練習類題並進行擬題

3. 學生上台解題分享

4. 隨堂測驗【操作】

活動三(1 節)

學生自學

1. 教師課前於因材網指派「分裝與平分」相關任務

2. 學生上因材網完成任務

3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。

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	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 若個案學習或執行速率慢，請提供較多時間或提供部分協助，以利個案能完成任務。 2. 鼓勵與讚美個案及其同組同學能合作與互相幫助，增強個案與同組同學合作及等待。 3. 因才網使用若有困難，請老師於行間巡視或同學練習時提供學障學生個別指導。 4. 評量請考慮個案較擅長的表現方式或選擇個案較佳表現單元為評量結果。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林雅慧 普教老師簽名：葉雙</p>

*各校可視需求自行增減表格