

嘉義縣新美國小 113 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/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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <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	<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>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. 能理解 200 以內的數，並熟練數字進行遊戲。</p> <p>2. 應用加法和減法計算運用於日常生活中的問題</p> <p>3. 認識加減互逆以運用於日常生活中的問題</p> <p>4. 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. 能利用加減互逆計算進行遊戲成為數學高手。</p> <p>4. 能參與桌遊大富翁及數學高手遊戲，有探究求知的心。</p>	<p>活動一：200 大富翁</p> <p>【教師導學】【學生自學】【組內共學】</p> <p>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。</p> <p>2. 最後先抵達 150 或 200 的學生即獲勝。</p> <p>【組間互學】</p> <p>3. 獲勝學生上台分享獲勝秘訣或平時練習數數的方式。</p> <p>活動二：加加減減大挑戰</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>1. 老師介紹加法和減法的方式後，學生記錄並分享生活上運用到加減法的時機。</p> <p>【學生自學】【組內共學】</p> <p>2. 學生練習出兩題生活上的數學加減問題。</p> <p>3. 分組交換練習作答別人出的數學加減問題。</p> <p>4. 出題者上台為家講解作法與出題的重點與用意。</p> <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>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>小白板</p> <p>白板筆</p> <p>空白考卷紙</p>	6

						<p>【組間互學】</p> <p>6. 全班再練習出一題加減應用題，集成一張考卷。</p> <p>7. 全班完成考卷後，再請出題者上台為大家解題。</p>		
<p>第 (7) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>生活中的魔數</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>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>活動一：魔鏡誰是最高的人</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> <p>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。</p>	<p>小白板</p> <p>白板筆</p> <p>計算紙</p> <p>各種不同的尺</p> <p>計時器</p> <p>記分板</p> <p>繪本故事：后羿射日</p> <p>計算紙</p>	6

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>賓 果 樂 翻 天 (I)</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>報讀出正確的時間</p> <p>熟練乘法</p>	<p>1. 認識龜兔賽跑中 1 小時後，1 小時前及 1 分鐘時間單位。</p> <p>2. 理解乘法並熟練乘法賓果的意義</p>	<p>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</p> <p>2. 能在賓果遊戲中，熟練乘法並理解乘法的意義</p>	<p>活動一：龜兔賽跑</p> <p>【教師導學】 【學生自學】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>【組內共學】</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>【組間互學】</p> <p>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。</p> <p>活動二：乘法賓果</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 老師準備乘法卡，並講解說明遊戲規則。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 學生分組進行乘法賓果遊戲淘汰賽。</p> <p>【組間互學】</p> <p>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。</p>	<p>繪本故事：龜兔賽跑</p> <p>計時器</p> <p>圖畫紙</p> <p>乘法賓果卡</p> <p>記分板</p> <p>小白板、白板筆</p>	<p>4</p>
--	---	---	-----------------------------	--	--	--	---	----------

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>賓果 樂翻 天 (II)</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>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。</p>	<p>容量的測量與比較</p> <p>熟練乘法</p>	<p>1. 願意參與活動拿自己的水壺和同學比較容量的大小。</p> <p>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。</p>	<p>1. 能比較出誰的水壺容量比較大。</p> <p>2. 能遵守桌遊的相關規則，一起完成任務</p>	<p>活動一：超級比一比</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 學生上台分享自己實作後的發現紀錄。</p> <p>【組內共學】</p> <p>3. 學生拿出自己水壺與同組同學比較容器大小。</p> <p>3. 利用量杯器具測量自己與同組同學的水壺容量。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 全班上台填寫自己的水壺容量。</p> <p>5. 找出全班容量最大的水壺。</p> <p>活動二：乘法賓果</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 老師講解數字九乘塔桌游的遊戲規則。</p> <p>【組內共學】【組間互學】</p> <p>2. 全班分組進行九乘塔桌游的遊戲。</p> <p>3. 各組推派隊員進行組間競賽。</p> <p>2. 桌遊活動：數字九乘塔</p>	<p>各種容器</p> <p>各式量杯</p> <p>水壺</p> <p>桌遊：數字九乘塔。</p>	<p>4</p>
--	--------------------------------------	---	-----------------------------	---	--	--	--	----------

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)

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<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>
<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<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;">特教老師姓名： 普教老師姓名：莊美玲</p>