

嘉義縣新美國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：否■

年級	二年級	年級課程 主題名稱	數學探究	課程 設計者	楊淑萍	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性 課程 類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
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。			

議題 融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)							
融入 議題 實質 內涵	例如: 戶 E4/覺知自身的生活方式會對自然環境產生影響與衝擊。 說明: 每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中							
教學 進度	單元名 稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	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	200 以內的數值數數 一千以內的數加減計算 加減互逆	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。	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。	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。 活動二：加加減減大挑戰 【教師導學】【學生自學】 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。 【學生自學】【組內共學】 2. 學生練習出兩題生活上的數學加減問題。	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	6
--	-------------------	--	--	--	---	--	---	----------

		奇與求知探究之心。	大富翁及數學高手遊戲	4. 願意參與大富翁及數學高手遊戲，表現好奇與求知的心。	4. 能參與桌遊大富翁及數學高手遊戲，有探究求知的心。	3. 分組交換練習作答別人出的數學加減問題。 4. 出題者上台為家講解作法與出題的重點與用意。 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。 【組間互學】 6. 全班再練習出一題加減應用題，集成一張考卷。 7. 全班完成考卷後，再請出題者上台為大家解題。	白 板 筆 空 白 考 卷 紙	
--	--	-----------	------------	------------------------------	-----------------------------	---	--	--

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。	活動一：魔鏡誰是最高的人 【教師導學】 1. 老師講解長度與相加和相減的意義。 【學生自學】 2. 學生利用捲尺或長尺，練習量教室當中的各項物品長度。 【組內共學】 3. 學生分組選定五樣物品後量測長度後並作記錄。 【組間互學】 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。 5. 獲勝隊伍的小組上台分享秘訣。 6. 進行活動-找出誰是班上最高的人？ 活動二：后羿射日 【學生自學】 1. 全班學生閱讀后羿的故事繪本。 【組內共學】	小白板 白板 筆 計算紙 各種不同的尺 計時器 記分板	6
---	---------------	--	--	--	---	--	--	----------

					2. 分組討論加法中估算的重點與好處。 【組間互學】【教師導學】 3. 分組上台分享各組整理出的重點，教師統整各組重點。 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。	繪本 故事： 后羿 射日 計 算 紙	
--	--	--	--	--	---	-----------------------------------	--

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	報讀出 正確的 時間 熟練乘	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	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】	繪本 故事： 龜兔 賽跑 計時 器 圖畫 紙 乘法 賓果 卡	4
---------------------------------------	--------------------------	---	--	---	--	--	--	---

		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。	法		義。	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。	記分板 小 白 板、白 板筆	
--	--	---	---	--	----	---	-----------------------------	--

第 (17) 週 - 第 (20) 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。 生 7-I-4/能為 共同的目標訂 定規則或方	容量的 測量與 比較 熟練乘 法	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。 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。	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】 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。 2. 學生上台分享自己實作後的 發現紀錄。 【組內共學】 3. 學生拿出自己水壺與同組同 學比較容器大小。 3. 利用量杯器具測量自己與同 組同學的水壺容量。 【組間互學】 4. 全班上台填寫自己的水壺容 量。 5. 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】 1. 全班進行一次乘法賓果遊戲	各種 容器 各式 量杯 水壺 桌 遊： 數字	
--	---------------------------------	---	--	--	---	--	--	--

		法，一起工作並完成任務。				當作乘法桌游的前置複習工作。 2. 老師講解數字九乘塔桌游的遊戲規則。 【組內共學】 【組間互學】 3. 全班分組進行九乘塔桌游的遊戲。 4. 各組推派隊員進行組間競賽。 2. 桌遊活動：數字九乘塔	九乘塔。	
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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 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: ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 特教老師姓名：(打字即可) 普教老師姓名：楊淑萍							

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。