

三、嘉義縣和順國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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：是 (\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級)否

年級	二年級	年級課程主題名稱	<b>數學高斯</b>		課程設計者	陳佩君	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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)							
學校願景	<b>有品 有才</b>		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，運用因材網等多媒體運用，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 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與實踐 <b>處理</b> 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 <b>應用</b> 在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊 <b>應用</b> 的基本素養，並 <b>理解</b> 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， <b>探索</b> 思考如何解決數學問題，並利用相關的策略來 <b>處理</b> 日常生活中的數學問題。 2. 能 <b>具備</b> 「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 <b>應用</b> 在日常生活的情境。 3. 能 <b>應用</b> 網路教學資源因材網，加強 <b>理解</b> 數學概念及策略，並分享學習的結果及心得。				
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input checked="" type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選)							

融入議題實質內涵

戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自然或人為）。

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(4)週	三位數的加減	<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。</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>戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，認識生活環境（自</p>	<p>三位數的加減</p> <p>擬提、解題的步驟</p> <p>生活環境</p>	<p>1. 能透過不同場景所布置的遊戲及學習活動，理解三位數的加減，並應用在日常生活解題。</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，分享三位數的加減的學習結果及心得。</p> <p>4. 透過不同的校內設施布置關卡及學習活動使認識生活環境</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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「三位數的加減」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「三位數的加減」相關任務</p> <p>4. 能完成在校園中布置的任務並討論對策【分組合作】【分享表達】</p>	<p>活動一(1 節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課前準備「多啦 a 夢雜貨店」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>(1) 各小組討論店內物品的價格，及折價券的金額。</p> <p>(2) 分組輪流扮演客人與老闆</p> <p>(3) 運用每組的假錢和折價券進行買賣</p> <p>組間互學</p> <p>3. 分組進行「多啦 a 夢雜貨店」遊戲【體驗】</p> <p>組內共學</p> <p>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】</p>	<p>1. 雜貨店內告樣物品(可提供實體或圖片)</p> <p>2. 折價券</p> <p>3. 「三位數的加減」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	4

		<p>然或人為)。</p>				<p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2 節)</p> <p><b>教師導學</b></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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>2. 學生練習類題並進行生活情境的擬題</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><b>學生自學</b></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認識時刻與時間常用單位。 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>年、月、日 擬提、解題的步驟</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，認識年、月、日的單位，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】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「年、月、日」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「年、月、日」相關任務。</p>	<p>活動一(1節) 教師導學 1. 教師於課前了解「下一組值日生」進行方式 2. 教師講解遊戲規則規則： (1)每一組都拿到不同月的月曆。 (2)請輪流安排一人一組、兩人一組或三人一組值日生。 (3)請各小組發表安排後的結果 組間互學 3. 分組進行「下一組值日生」 【體驗】 組內共學 4. 玩幾輪後，討論有哪些怎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)</p>	<p>1. 不同月份的月曆 2. 古氏積木 3. 「長方體和正方體的體積」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--	------------------------	--	---------------------------	---	---	--	--	----------

					<p><b>教師導學</b></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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>2. 學生練習類題</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗【<u>操作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「年、月、日」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 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>公尺和公分</p>	<p>數學 n-I-7 <b>理解</b>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<b>分享</b>想法。 戶 E1 善用教室外、戶外及校外教學，<b>認識</b>生活環境（自然或人為）。</p>	<p><b>公尺和公分</b> <b>擬提、解題的步驟</b>  <b>校園的設施</b></p>	<p>1. 能透過遊戲、觀察及學習單活動，<b>理解公尺和公分</b>的單位，並在<b>校園中</b>進行實測、估測與計算。 2. 能利用生活具體情境討論解題，並<b>分享擬提、解題的步驟</b>。 3. 能利用網路資源因材網，<b>分享公尺和公分</b>的學習結果及心得 4. <b>認識校園的設施</b>後，對校內的設施進行實測、估測與計算。</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】 2. 實作評量：能完成「公尺和公分」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「公尺和公分」相關任務</p>	<p>活動一(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課堂上說明「校園大探索」的遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則規則： (1)每小組討論如何用身體來進行測量(臂長、腳步寬等等) (2)對校園內的走廊、窗戶、遊戲區等等進行估測和計算。 (3)用伸縮尺進行實際測量 <b>組間互學</b> 3. 分組進行「校園大探索」遊戲【體驗】 <b>組內共學</b> 4. 玩幾輪後，討論哪種測量比較準確？為什麼？【<b>反思活動</b>】【<b>合作討論</b>】 5. 教師統整歸納 活動二(2節) <b>教師導學</b> 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論</p>	<p>1. 身體部位的估測 2. 伸縮尺 3. 「公尺和公分」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
---	--------------	---	---	---	--	---	--	----------

					<p>解題策略。【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p><u>學生自學</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. 學生練習類題並進行擬題</li><li>3. 學生上台解題分享</li><li>4. 隨堂測驗【<u>操作</u>】</li></ol> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 教師課前於因材網指派「公尺和公分」相關任務</li><li>2. 學生上因材網完成任務</li><li>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</li></ol>	
--	--	--	--	--	--	--

<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，<b>解決</b>簡單兩步驟<b>應用</b>問題。 國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<b>分享</b>想法。</p>	<p><b>兩步驟的乘法</b> <b>擬提、解題的步驟</b></p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，<b>解決兩步驟的乘法</b>的意義與計算方法，並<b>應用</b>在日常生活解題。 2. 能利用生活具體情境討論解題，並<b>分享擬提、解題的步驟</b>。 3. 能透過遊戲及學習活動，<b>解決兩步驟的乘法</b>的意義與計算方法，並<b>應用</b>在日常生活解題。 4. 能利用網路資源因材網，<b>分享兩步驟的乘法</b>的學習結果及心得。</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】 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】 3. 實作評量：能完成「兩步驟的乘法」隨堂測驗單【具體作品】 4. 能完成因材網「兩步驟的乘法」相關任務</p>	<p>活動一(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先上網了解「神奇棒數」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 (1)學生進行分組，並從不同的棒數位置出發。 (2)進行擲骰子活動，由棒數乘以步數移動，如：2x3 (3)將移動的總步數相加，移動步數最少者獲勝。 <b>組間互學</b> 3. 分組進行「神奇棒數」遊戲 【體驗】 <b>組內共學</b> 4. 玩幾輪後，討論有自己的棒數和步數有什麼影響？為什麼？【反思活動】【合作討論】 5. 教師統整歸納 活動二(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師布題(生活情境問題)，</p>	<p>1. 網路資源： 神奇棒數 <a href="http://163.26.175.3/sles/d01-f2.html">http://163.26.175.3/sles/d01-f2.html</a> 2. 不同的積木塊 3. 撲克牌 4. 「兩步驟的乘法」隨堂測驗單 5. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--	---------------	--	--	--	---	--	--	----------

					<p>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><b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. 學生練習類題並進行擬題</li><li>3. 學生上台解題分享</li><li>4. 隨堂測驗【操作】</li></ol> <p>活動三(1節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 教師於課前先上網了解「大魚吃小魚」遊戲進行方式</li><li>2. 教師講解遊戲規則：<ol style="list-style-type: none"><li>(1)洗牌後整齊疊成一摞，點數朝下。</li><li>(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。</li><li>(3)直至撲克牌用完，這一盤結束。三盤兩勝。</li></ol></li></ol>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p><b>組間互學</b></p> <p>3. 分組進行「大魚吃小魚」遊戲【體驗】</p> <p><b>組內共學</b></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？</p> <p>【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><b>學生自學</b></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<b>理解</b>乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的活動。 國語 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並<b>分享</b>想法。</p>	<p><b>分裝與平分</b> <b>擬提、解題的步驟</b></p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，<b>理解</b>並應用在日常生活問題的情境，進行<b>分裝與平分</b>的活動。 2. 能利用生活具體情境討論解題，並<b>分享擬提、解題的步驟</b>。 3. 能利用網路資源因材網，<b>分享分裝與平分</b>的學習結果及心得。</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】 2. 實作評量：能完成「分裝與平分」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「分裝與平分」相關任務</p>	<p>活動一(1節) <b>教師導學</b> 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」。 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 <b>組間互學</b> 3. 分組進行「分享的快樂」遊戲【體驗】 <b>組內共學</b> 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) <b>教師導學</b></p>	<p>1. 網路資源： 《門鈴又響了》 <a href="http://goodtv.tv/program/">http://goodtv.tv/program/</a> 2. 餅乾、糖果啥物或圖片。 3. 「分裝與平分」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>6</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><b>學生自學</b></p> <p>2. 學生學生練習類題並進行擬題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「分裝與平分」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>			
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input 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( )人、情緒障礙( )人、自閉症(1)人、(自行填入類型/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>								

1. 可事先告知未來的課程活動，讓學生有心理準備，若規劃校外參訪活動，日子接近時，也需要再次提醒學生。
2. 說明課堂規則，讓學生有依循的方向，並適時給予提醒與增強。
3. 安排包容性大的同儕，當學生堅持己見或情緒不佳時給予安撫及協助。
4. 當學生情緒激動時，給予時間冷靜或替代行為抒發情緒。

特教老師姓名：侯怡岑

普教老師姓名：陳佩君

**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。