

三、嘉義縣文昌國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	生活數學	課程 設計者	邱惠蘭	總節數 /學期 (上/下)	42/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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	樂於學 游於藝 迎向科技新生活		與學校願景呼 應之說明	本課程以遊戲、動手做的方式讓學生喜歡學數學			
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，樂於與人互 動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 藉由探索不同的數學遊戲，讓學生對數學感興趣，並建立對數學的自信。 2. 透過團隊成員合作，增進學生的互動技巧，培養團隊精神。			

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
第(1)週 - 第(3)週	心臟病	數學 n-II-5 在具體情境中， 解決 兩步驟應用問題。 綜合 2a-II-1 覺察 自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 加法概念 2. 乘法概念。	1. 能 解決 兩位數 加法 和 乘法 的計算問題。 2. 能 覺察 自己的 溝通技巧 ，和同學 互動 。 3. 能 覺察 問題，尋求協助。	1. 能說出遊戲規則。 2. 能正確且快速完成兩位數以內的加法和乘法。 3. 能平和參與遊戲，虛心接受遊戲的成敗。 能發現問題，尋求師長或同儕的幫助	活動一： 1. 認識撲克牌上的數字與英文字母代表的數值。(J=11、Q=12、K=13) 2. 教師說明心臟病的一般玩法。 3. 學生分組遊戲，若有發現困難，給予協助。 活動二： 1. 複習上一周的撲克牌心臟病規則。 2. 教師說明心臟病的玩法。這次把數字加大為11到23，其餘的規則與上次相同。 3. 學生分組遊戲，如有困難，予以協助。 活動三 1. 複習前兩次的規則。 2. 說明這次的玩法是乘法心臟病。拿到的牌都乘以2、3等。順序念出數字，出的牌與唸出的數字相符，要比誰先蓋牌。 3. 學生分組遊戲，如發現困難，給予協助。	撲克牌 心臟病玩法簡	6
第(4)週 -	10點半	數學 n-II-5 在具體情境中， 解決 兩步驟應用問題。 綜合	1. 連加計算。 2. 0.5的概念。	1. 能 解決 並運用 連加 和 0.5 的 計算技巧 。 能 覺察 自己的 溝通技巧 ， 展現 合宜的互動與態度。	1. 能說出10點半的遊戲規。 2. 能正確的使用連加和0.5的技巧，完成遊戲。	活動一： 1. 教師說明遊戲的玩法。 2. 學生分組遊戲，如有問題，教師隨時予以協助。	撲克牌 遊戲玩法簡報 小禮物	4

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
第(5)週		2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。			3. 能心平氣和的參與遊戲並展現出運動家的風度。 4. 能在遊戲中發現問題，尋求師長或同儕的幫助。	活動二 1. 複習上週10點的玩法。 2. 進行分組巡迴賽，兩兩一組，三戰兩勝，採淘汰制，選出贏家。 3. 教師擔任評審，予以講評並頒發小禮物。		
第(6)週 - 第(7)週	蓋房「高」手	數學 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 空間概念 2. 重心的概念	1. 能認識空間概念、重心概念並能運用撲克牌堆疊，能與團隊合作作出大空間的堆疊。 2. 能遵守遊戲規則並和同學相互合作，完成任務。	1. 能利用撲克牌堆疊出一個立體的空間。 2. 能和同學互相合作利用撲克牌完成大空間的堆疊。 3. 能和同學合作，發現問題，尋求協助。 4. 能運用所學，客觀的選出最好、最堅固的房子。	活動一 1. 教師講解規則。 學生分成若干組，每組一副牌，學生將牌堆疊成立體圖形，且不會倒。 2. 學生分組遊戲，如有困難，予以協助。 活動二 1. 複習上周的玩法。 2. 教師將牌的數量增加，並要求房子的高度和數量的要增加，且不會倒。 3. 師生共同評選出蓋的最好、最堅固的房子，並予以獎勵。	撲克牌 遊戲玩法簡報 禮物	4
第(8)週 - 第(10)週	撿紅點	數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 加法	1. 能透過撿紅點的規則，解決並熟練兩步驟加法計算。 2. 能透過遊戲覺察自己人際溝通。	1. 能說出撿紅點的遊戲規則。 2. 能正確算出遊戲的分數。 3. 能踴躍參與活動並能和同學進行良好的互動。	活動一 1. 教師講解規則 2. 學生兩人一組遊戲，如有問題，予以協助。 活動二 1. 複習上周玩法 2. 學生三人一組遊戲。如有問題，給予幫忙。	撲克牌 遊戲玩法簡報	6

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
					4. 能確實遵守遊戲的規則。	活動三 1. 複習上周玩法。 2. 學生四人一組遊戲。 3. 教師訂定規則，找出最大贏家。		
第(11)週 - 第(14)週	逛市場	數學 n-II-5 在具體情境中， 解決 兩步驟應用問題。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1.10000 以內的加法和減法。 2.「折扣」的意義。	1. 能理解遊戲規則， 解決 10000 以內的加減運算。 2. 能具體情境中 解決 並了解 折扣 的意義。 3. 能完成指定的任務，且 覺察 自己的溝通方式，展現合宜的互動。	1. 能說明遊戲的玩法 2. 能正確算出購買商品的價價格。 3. 能判斷商品的類別，購買正確的商品。 4. 能成功扮演買家和賣家的角色，已完成指定的任務。 5. 能踴躍參與活動，並協助同學完成任務。	活動一 1. 教師說明遊戲的玩法 2. 教師將學生隨機分組將各式物品型錄發給學生，請他們將物品的圖片剪下，黏貼在硬紙板上並標價。 活動二 1. 教師公布主題，並將學生分成買家和賣家，並給予買家定量的錢進行買賣。 2. 分享各組構買的物品並說明購買的理由。算出花掉的賣出的總額。 活動三 1. 教師請學生交換買家和賣家。 2. 公布新的主題，重複上周的活動。 活動四 1. 商品折扣活動 2. 分組進行遊戲 3. 分享	遊戲玩法簡報 物品型錄 剪刀 厚紙板 膠水	8

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
第(15)週 - 第(18)週	堆積木	數學 S-II-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。 綜合 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 邊長和周長 2. 長方形和正方形的面積 3. 立體圖形的堆疊 4. 不規則圖形的堆疊	1. 能理解正方形與長方形的邊長和周長公式，學會正方形和長方形的邊長和周長。 2. 能利用積木認識長方形和正方形的面積概念，能利用積木做立體圖形的堆疊。 3. 能覺察自己的溝通方式，和組員分工合作完成不規則圖形的堆疊。	1. 能正確算出長方形和正方形的周長和邊長。 2. 能正確算出正方形和長方形的面積。 3. 能正確堆疊出正方體和長方體。 4. 能正確堆疊出不規則的立體圖形。 能心平氣和參與活動，不爭吵。	活動一 1. 教師利用積木讓學生實際學會邊長和周長 2. 學生分組進行活動，如有問題教師予以指導。 活動二 1. 教師利用積木讓學生學會面積的概念 2. 學生分組進行活動，如有問題教師予以指導。 活動三 1. 教師利用積木讓學生堆疊立體圖形(正方體和長方體) 2. 學生分組進行活動，如有問題教師予以指導。 活動四 1. 教師利用積木讓學生堆疊不規則圖形。 2. 學生分組進行活動，如有問題教師予以指導。	白色小積木 各式圖形 各式積木	8
第(19)週 - 第(21)週	成果發表	數學 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意	1. 加法和乘法。 2. 立體概念	1. 能透過撲克牌遊戲，解決並熟練加法和乘法的計算。 2. 能透過積木堆疊，認識基本的立體概念。 3. 能協助組員完成任務。體會團隊合作的意義。	1. 能熟練的進行本學期介紹的撲克牌遊戲。 2. 能正確的堆疊出各種立體圖形。 3. 能和同儕分組合作並維持良好的互動，	活動一 1. 進行此學期介紹的撲克牌遊戲或學生自己的撲克牌遊戲。 2. 學生分組活動，如有問題，予以指導。 活動二 1. 堆疊上次活動介紹的積木。	撲克牌 積木	6

三、嘉義縣文昌國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程主題名稱	生活數學	課程設計者	邱惠蘭	總節數 / 學期 (上/下)	40/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) 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。 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	樂於學 游於藝 迎向科技新生活	與學校願景呼應之說明	本課程以遊戲、動手做的方式讓學生喜歡學數學				
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，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。	課程目標	1. 藉由探索不同的數學遊戲，讓學生對數學感興趣，並建立對數學的自信。 2. 透過團隊成員合作，增進學生的互動技巧，培養團隊精神。				

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
第(1)週 - 第(4)週	七巧板	數學 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 幾何圖形 2. 空間概念 3. 團隊合作	1. 能運用基本三角形和四邊形，認識各種幾何圖形與空間概念。 2. 能和組員分工合作，體會團隊合作的意義，並完成任務。	1. 能利用七巧板拼成指定的圖形，並完成學習單。 2. 能心平氣和的組員合作，不爭吵。	活動一 1. 教師利用厚紙板和色筆讓學生製作七巧板，並剪下來。 2. 學生分組操作，教師隨機指導 活動二 1. 教師讓學生用一副七巧板拼成各式指定的圖形並完成學習單。 2. 學生分組活動，如有問題，予以指導。 活動二 1. 教師用兩副七巧板讓學生拚成指定的圖形，並完成學習單。 2. 學生分組活動，如有困難，予以指導。 活動三 1. 教師讓學生用七巧板自由創作圖形並完成學習單。 2. 學生分組活動，如有疑問，予以指導。	七巧板 學習單 https://tw.vect.or.me/search/telegram	8
第(5)週 - 第(7)週	分數心臟病	數學 n-II-6 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。認識等值分數的意義，並應用於認識簡單易分母分數之比較與加減的意義。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通	1. 假分數 2. 帶分數 3. 溝通態度	1. 能透過單位分量的累數，進而理解假分數與帶分數互換的策略 2. 能覺察並展現合宜的溝通態度。	1. 能利用工具製作出分數卡、 2. 能了解遊戲規則，進行遊戲。 3. 能藉由遊戲掌握假分數和帶分數的互換。 4. 能專心聆聽老師的口令和同儕互動。	活動一 1. 教師讓學生利用厚紙板、色筆、剪刀製作分數卡 2. 學生分組製作，教師隨機指導。 活動二 1. 教師說明遊戲規則。 2. 學生分組進行活動。	分數心臟病玩法簡報 厚紙板 剪刀 http://mec.mat.h.ntnu.edu.tw/wp-content/upload	6

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
		方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。				活動三 1. 教師更改分母，讓學生練習上周活動。 2. 學生分組進行活動，教師隨機指導。	s/2014/05/%E6%89%8B%E5%86%8A%E5%9C%8B3_%E8%94%A1%E5%AF%B6%E6%A1%82%E8%80%81%E5%B8%AB_%E5%88%86%E6%95%B8%E5%BF%83%E8%87%9F%E7%97%85.pdf	
第 (8) 週 - 第 (10) 週	一起 玩 數 獨	數學 r-II-2 認識一維與二維之數量模式，並能說明與簡單推理。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 邏輯推理能力 2. 溝通態度	1. 透過數獨的練習， 說明 自己的 邏輯推理 ，能增進學生的 邏輯推理能力 。 2. 透過活動， 覺察 並展現合宜的溝通態度，和組員共同完成任務。	1. 能在指定的時間內完成數獨的基本題。 2. 能和同學一起完成數獨的練習。 3. 學生能專注參與活動。 4. 學生能樂於幫助同學。	活動一：4x4、6x6、9x9 的數獨分三週進行。 1. 教師先說明規則。 2. 教師帶領全班一起練習。 3. 分組練習。 4. 個別練習。 5. 教師巡視行間，隨機指導。 活動二：個別練習 1. 學生依照自己的進度練習。 2. 如有問題，教師或同儕予以協助。 活動三：比賽	數獨題目 遊戲玩法簡報 禮物	6

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
						1. 教師依學生的程度分三組比賽。 2. 頒獎。		
第(11)週 - 第(12)週	誰來挑戰?	數學 r-II-2 認識一維與二維之數量模式，並能說明與簡單推理。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 邏輯推理能力 2. 溝通態度	3. 透過數獨的練習，說出自己的邏輯推理，能增進學生的邏輯推理能力。 1. 透過活動，覺察並展現合宜的溝通態度，和組員共同完成任務。	1. 能在指定的時間內，在平板上完成數獨的基本題。 2. 能熟悉平板操作，和同學一起完成習題的練習。 3. 學生能專注參與活動。 4. 學生能樂於幫助同學。 5. 能在課程完畢後，將平板關機，完整歸還設備。	活動一：平板數獨 1. 教師先說明規則。 2. 每生領去一個平板電腦，教師帶領全班一起練習。 3. 個別練習。 4. 教師巡視行間，隨機指導。 活動二：個別練習 1. 學生依照自己的進度練習，熟悉平板的數獨操作。 2. 如有問題，教師或同儕予以協助。 活動三：比賽 1. 教師依學生的程度分三組，運用平板操作數獨，進行比賽。 2. 頒獎。	平板電腦 數獨題目 遊戲玩法簡報 禮物	4
第(13)週 - 第(14)週	一筆畫	數學 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	2. 幾何概念 3. 人際溝通	4. 透過活動，認識幾何概念，如旋轉角、展開圖 5. 能覺察自己的人際溝通方式，和同學分工合作完成任務。	1. 能藉由大量練習，得知一筆畫圖形的規律。 2. 藉由和討論圖形的過程中，增進同學的溝通技巧。	活動一 1. 教師說明一筆畫遊戲玩法 2. 學生分組練習，教師隨機指導。 活動二 1. 重複上週活動，但教師將題目難度增加。 2. 學生分組練習，教師隨機指導。	一筆畫圖形 遊戲玩法簡報	4

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
第(15)週 - 第(18)週	魔術方塊	數學 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	邏輯思考能力	1. 透過魔方的操作， 認識 幾何概念，習得 邏輯推理的能力 。 2. 並能 選擇 合宜的方式，完成指定的學習任務。	1. 學生能操作基本的魔術方塊。 2. 學生能在時間內完成教師指定的任務。	活動一~四 1. 簡易魔術方塊介紹與練習。 2. 進階魔術方塊介紹與練習 3. 如有困難，教師隨機指導。 4. 比賽	各式魔術方塊 課程推薦網站 https://www.davidguo.idv.tw/Cube/ 小獎品	8
第(19)週 - 第(20)週	成果發表	數學 S-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖和空間形體。 綜合 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。	1. 空間、幾何概念 2. 邏輯思考 3. 人際溝通	1. 透過成果發表， 認識與理解空間概念和幾何概念和邏輯思考能力 。 2. 能 覺察 自己的人際溝通方式，和同學和諧相處。	1. 能熟練地使用七巧板排出圖形。 2. 能完成9x9的數獨 3. 能一筆畫的畫出各種圖形。 4. 能心平氣和地和同學相處，不爭吵。	活動一~二 1. 教師請學生自己準備一些數學遊戲或練習本學習所習得的數學遊戲。 2. 學生分組活動，教師予以指導。	數獨題目 七巧板 一筆畫圖形	4
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 type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙(2)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- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 多安排學生練習表現的機會，提供適度的讚美、足夠的包容。							

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>2. 將教學活動分段進行，以分組方式互相合作，增進學習動機。</p> <p>3. 座位安排：安排靠近教師處，以利教師提醒叫喚，提昇專注度。</p> <p style="text-align: center;">特教老師姓名：莊居鉛</p> <p style="text-align: center;">普教老師簽名：邱惠蘭</p>						