

三、嘉義縣月眉國小 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	數感桌遊	課程設計者	三年級教師群	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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用,並非一定要融入) <b>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。</b> <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	感恩、惜福、關懷心; 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	評估學生特質與學習程度,透過多元的學習課程和閱讀,發現數學之美,啟發藝術創作才能,增強專注力、邏輯推演能力。				
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-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. 具備基礎的數學、語文、藝術等符號知能,在引導下能運用所學 2. 透過體驗熟練各項解題策略,處理活動中的問題,啟發藝術創作才能並實踐在日常生活中。 3. 在課程活動中,能積極參與、團隊合作,同理他人的感受,懂得欣賞他人作品,促進人際溝通的能力。				
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(4)週	數字變變變	數n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算,並能應用於日常解題。 數n-II-1理解一億以內數的位值結構,並據以作為各種運算與估算之基礎。  社3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。  社3d-II-2 評估與選擇可能的做法,嘗試解決問題。	1. 四位數大小 2. 四位數加減 3. 拍賣大富翁 4. 活動紀錄	1. 理解四位數位值概念,並能進行四位數的大小比較。 2. 能熟練四位數加減,並應用於拍賣大富翁遊戲 3. 小組討論合作設計「拍賣大富翁」 4. 評估活動紀錄嘗試進行創意改造	1. 能排出四位數 2. 能比較四位數大小。 3. 能分組完成「拍賣大富翁」的製作。 4. 能用加減法直式計算正確答案 5. 能記錄活動心得。 6. 能認真參與活動。	活動一：數字卡製作(學生自學) 1. 學生製作四位數數值卡 2. 利用 0-9 的數字卡排出四位數 活動二：數字變變變(教師導學) 1. 教師說明遊戲規則並進行示範 2. 分組出牌,進行四位數的大小比較。 活動三：拍賣高手(組內共學) 1. 小組合作利用超商 DM,製作「拍賣大富翁」 2. 老師提示製作「拍賣大富翁」的原則(題目要符合四位數加減) 3. 完成「拍賣大富翁」後,自己組進行試玩 4. 各組交換「拍賣大富翁」,在進行遊戲 活動四：拍賣日記(組間互學)	1. 數值卡 2. 超商 DM 3. 活動紀錄表	8

						1. 記錄「拍賣大富翁」活動心得，並和他人分享。 2. 小組討論遊戲需調整的面向，從新設計進階版「大富翁」。		
第 (5) 週 - 第 (8) 週	螞 蟻 搬 豆	數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 6-I-2 透過閱讀及觀察， <b>積累</b> 寫作材料。 藝 1-II-6 能 <b>使用</b> 視覺元素與想像力， <b>豐富</b> 創作主題。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 自 ti-II-1 能在指導下 <b>觀察</b> 日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。	1. 繪本螞蟻搬豆 2. 等差、等比初步概念 3. 海報設計 4. 小書製作 5. 小組合作	1. <b>讀懂</b> 繪本螞蟻搬豆 <b>認識</b> 等差、等比初步概念 2. <b>觀察</b> 日常生活螞蟻活動 <b>透過</b> 小組合作 <b>創作</b> 螞蟻的家主題 3. <b>透過</b> 觀察活動 <b>積累</b> 心得 <b>創作</b> 小書製作	1. 能閱讀完「螞蟻搬東西」書籍完成學習單。 2. 能合作 <b>創作</b> 「螞蟻的窩」海報內容。 4. 能分組上台報告「螞蟻的窩」創作內容。 5. 能完成「螞蟻搬東西」小書 <b>創作</b>  6. 能欣賞他人作品。	活動一：螞蟻搬豆(教師導學) 1. 魔數小子《螞蟻搬東西》繪本導讀 2. 探討螞蟻搬東西，數量的變化規律 3. 透過學習單活動，引導學生透過等差(+)、等比(x2)體驗大數 活動二：螞蟻的窩-1(組內共學) 1. 以螞蟻為主題，小組合作繪製螞蟻的家(海報設計) 2. 將螞蟻的家海報搭配數字卡，發揮創意設計遊戲。 3. 小組依遊戲規則進行比賽 活動三：螞蟻的窩-2(組間互學) 1. 小組上台報告海報和遊戲內容 2. 聆聽各組報告並發表意見和想法 活動四：小書製作(學生自學) 1. 製作「螞蟻搬東西」小書 2. 寫下活動心得，並和同學分享	1. PPT《螞蟻搬東西》 2. 海報	8
第 (9) 週 - 第 (12) 週	夢 想 家 的 披 風	數s-II-3 <b>透過</b> 平面圖形的構成要素， <b>認識</b> 常見三角形、常見四邊形與圓。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國6-I-2 透過閱讀及觀察， <b>積累</b> 寫作材料 藝1-II-6 能 <b>使用</b> 視覺元素與想像力， <b>豐富</b> 創作主題。 資議 t-II-2 <b>體會</b> 資訊科技解決問題的過程。 社 3b-II-3 <b>整理</b> 資料， <b>製作</b> 成簡易的圖表，並加以說明。 綜 3b-II-1 參與學校或社區服務學習，並 <b>分享</b> 心得。	1. 繪本-夢想家的披風 2. 平面圖形構成要素 3. 三角形與四邊形 4. 披風設計造型 4. 網路搜尋 5 九宮格	1. <b>讀懂</b> 繪本-夢想家的披風 <b>認識</b> 平面圖形構成要素 2. <b>讀懂</b> 繪本-夢想家的披風 <b>認識</b> 基本的三角形與四邊形 3. <b>使用</b> 平面圖形作 <b>豐富</b> 「幾何圖形」為主題的披風設計造型。 4. <b>體會</b> 利用網路搜尋幾何元素創意作品 5. <b>整理</b> 活動內容和心得 <b>製作</b> 九宮格並加以 <b>分享</b> 說明	1. 能閱讀完《夢想家的披風》書籍內容。 2 能說出平面圖形的構成要素 3. 能用幾何圖形設計披風 4. 能發表作品創作理念 5. 能用網路搜尋幾何元素創意作品 6. 能欣賞他人作品	活動一：夢想家的披風(教師導學) 1. 魔數小子《夢想家的披風》繪本導讀 2. 提問學生《夢想家的披風》內的數學元素 活動二：小小設計師(組內共學) 1. 探討裁縫師兒子設計披風的樣式 2. 小組利用色紙剪下幾何圖形紙卡，依形狀進行分類，並替披風設計造型。 活動三：最佳小小設計師(組間互學) 1. 小組上台報告設計內容 2. 同學評選出最佳「小小設計師」 活動四：幾何圖形妙用多(學生自學) 1. 搜尋含有「幾何圖形」元素的創意作品 2. 記錄活動心得，並和同學分享	11. PPT《夢想家的披風》 2. 幾何圖形 3. 網路資源.	8

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>容 量 知 多 少</p>	<p>數n-II-9 理解長度、角度、面積、容 量、重量的常用單位與換算， 培養量感與估測能力，並能做 計算和應用解題。</p> <p>社3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究 與實作。</p>	<p>1. 容量知多 少 2. 報讀單位 3. 超級挑戰 4. 容量小關 主</p>	<p>1. 能利用間接比較或以個別單位實測的方法比較不同 容器的容量，培養學生容量的概念與量感。 2. 能認識理解公升和毫公升的關係，並處理相關計算問 題。 3. 小組能合作設計容量相關的情境關卡</p>	<p>1. 能了解題意，並說出自己的想法 2. 能正確報讀正確的量杯刻度。 3. 能正確裝出所要求容量的水。 4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法 5. 能發表設計的情境關卡</p>	<p>活動一：誰裝的水比較多(教師導學)</p> <p>1. 教師拿兩個一公升裝滿水的量杯，分別倒 入不同的容器當中，詢問學生誰裝的水比較 多。讓學生建立守恆的概念。 2. 利用各式容器裝水後，倒入量杯中讀出量 杯刻度，請學生報讀容量單位。</p> <p>活動二：超級挑戰(學生自學)</p> <p>1. 在無刻度量杯中倒入一些飲料 2. 學生自行估測有多少毫升，答對者可以享 用。 3. 完成容量學習單，並針對疑問提出問題。</p> <p>活動三：容量知多少(組內共學)</p> <p>1. 教師設計情境關卡 容器:寶特瓶 600ml、汽水罐 350 ml、水盆 1 公升 2. 小組討論、發表 (1)一個寶特瓶和一個汽水罐的水，可倒滿水 盆嗎? (2)請用一個寶特瓶和一個汽水罐，在空水盆 內裝入 850ml 的水</p> <p>活動四：容量小關主(組間互學)</p> <p>1. 以容量為主題，小組合作設計情境關卡 2. 小組發表設計的情境關卡，同學發表意見 和想法。</p>	<p>1. 量杯 2. 情境關卡</p>	<p>8</p>
<p>第 (17) 週 - 第 (19) 週</p>	<p>時 分 有 趣</p>	<p>數n-II-10 理解時間的加減運算，並應用 於日常的時間加減問題。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐 富創作主題。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動， 遵守紀律、重視榮譽感，並 展現負責的態度。</p>	<p>1. 時制換算 2. 四格漫畫 3. 故事展演</p>	<p>1. 能熟悉 12 時制和 24 時制換算後，理解時間的加減 運算 2. 能以時間為主題，使用視覺元素發揮想像力，創作 四格漫畫 3. 參加小組合作展演故事內容，重視榮譽感，並展現 負責的態度。</p>	<p>1. 能正確換算 12 時制和 24 時制 2. 能正確計算同單位時間加減合 3. 能完成以時間為主題的四個漫畫 4. 能展演故事內容 5. 能欣賞他人作品 6. 完成寒假計畫表</p>	<p>活動一：幾時幾分(學生自學)</p> <p>1. 完成課前學習單-認識鐘面上的時刻是幾 時幾分 2. 針對疑問提出問題</p> <p>活動二：時分困擾(教師導學)</p> <p>1. 教師利用教具鐘並將鐘面轉換成時間數 線，進行 12 時制和 24 時制的換算。 2. 由教師抽出時間卡，學生進行換算後，再利 用教具鐘轉動至正確的時刻。</p> <p>3. 活動三：時分有趣(組內共學)</p> <p>1. 製作時間故事的四格漫畫 2. 你來畫，我來演，小組合作創作並演出故事 內容。</p> <p>活動四：誰是說故事大王(組間互學)</p> <p>1. 小組上台表演 2. 小組互評選出說故事大王</p>	<p></p>	<p>6</p>

<p>第 (20) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>寒 假 計 畫</p>	<p>數n-II-10 理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。 社1c-II-1 判斷個人生活或民主社會中各項選擇的合宜性。 綜2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度 社3b-II-3 整理資料，製作成簡易的圖表，並加以說明。</p>	<p>1. 時間的加減運算 2. 寒假計畫表</p>	<p>1. 理解時間的加減運算應用計算出寒假天數 2. 判斷個人生活各項選擇，製作自己寒假計畫表並展現負責的態度實際完成</p>	<p>1. 能應用時間的加減運算求出寒假天數 2. 判斷個人在寒假生活中選擇的合宜活動與時間，訂定自己的寒假計畫表</p>	<p>活動一：寒假放幾天？(組內共學) 即將放寒假，請小組討論並計算出寒假天數 活動二：寒假計畫表(教師導學) 老師說明寒假計畫表的製作要求 活動三：我的寒假計畫(學生自學) 1. 學生依老師的要求，訂定自己的寒假計畫表 2. 學生寒假期間自行檢核自己的寒假計畫 活動四：發表寒假計畫(組間互學) 1. 各組推選代表發表寒假計畫，並分享心得 2. 同學發表意見和想法，並評選最有創意的寒假計畫</p>	<p>日曆 寒假計畫表</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>							
<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 <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、( /人數) ※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)： 本年級無特教生，無須調整。  特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：魏嘉利、張玲萍</p>							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。

三、嘉義縣月眉國小 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	數感桌遊		課程設計者	三年級教師群		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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用,並非一定要融入) <b>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。</b> <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	感恩、惜福、關懷心； 創新、多元、書香情。		與學校願景呼應之說明	評估學生特質與學習程度,透過多元的學習課程和閱讀,發現數學之美,啟發藝術創作才能,增強專注力、邏輯推演能力。							
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-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. 具備基礎的數學、語文、藝術等符號知能,在引導下能運用所學 2. 透過體驗熟練各項解題策略,處理活動中的問題,啟發藝術創作才能並實踐在日常生活中。 3. 在課程活動中,能積極參與、團隊合作,同理他人的感受,懂得欣賞他人作品,促進人際溝通的能力。							
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(4)週	魔數小偵探	數n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算,並能應用於日常解題。  綜 2b-II-2 參加團體活動,遵守紀律、重視榮譽感,並展現負責的態度。  綜2b-II-1 體會團隊合作的意義,並能關懷團隊的成員。 社 3d-II-1 探究問題發生的原	1. 乘法立方體 2. 九九乘法 3. 魔投九宮格 4. 二位數和三位數乘一位數的乘法 5. 魔數小偵探 6. 分組討論	1. 熟練九九乘法應用於數學活動 2. 參加數學活動,能和組員合作推演出「乘法立方體」的相關問題 3. 參加魔投九宮格數學活動,熟練二位數和三位數乘一位數的乘法。 4. 參加分組討論尋求解決魔數小偵探的問題	1. 能排出正確答案 2. 能參與討論 3. 能完成正確的得分記錄 4. 能了解題意及解題策略	活動一：乘法立方體(教師導學) 1. 準備 9 個正方體,每個正方體寫上 4 個數字。 2. 由老師或同學出題,排出數字(1-9)的乘法表。 3. 最先完成高舉雙手歡呼 活動二：乘法表(組內共學) 1. 乘法表中,扣除重複數字還剩幾個。 2. 乘法表中出現最多次的數字是哪一個 3. 數字要怎樣分配遊戲才能順利進行 活動三：魔投九宮格(學生自學) 1. 將九宮格填入數字(二位數或三位數)	1. 乘法立方體 2. 乘法表 3. 九宮格	8			

		因與影響，並尋求解決問題的可能做法。				<p>2. 每人投 10 次，將得分記錄於紀錄紙上，利用乘法計算得分</p> <p>3. 選出最高分的為盟主</p> <p>活動四：魔數小偵探(組間互學)</p> <p>1. 教師布題引導 12 星座馬克杯，每個馬克杯印有 1 個星座圖案，並搭配 7 種底色，算算看共有幾種星座馬克杯可以選擇？</p> <p>2. 小組討論</p> <p>3. 小組報告和發表</p>		
第(5)週-第(8)週	時間的故事	<p>數n-II-9理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題</p> <p>國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p>	<p>1. 時間量感</p> <p>2. 繪本-「嗯，等我一分鐘」</p> <p>3 時間、時刻</p> <p>4. 故事創作</p> <p>5 小組合作討論</p>	<p>1. 讀懂繪本-「嗯，等我一分鐘」，摘取繪本-「嗯，等我一分鐘」的重點。</p> <p>2. 參加數學活動，培養時間量感</p> <p>3. 使用想像力書寫時間、時刻故事創作</p> <p>4. 參加小組合作討論重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1. 能閱讀完「嗯，等我一分鐘」書籍內容。</p> <p>2. 能回答「嗯，等我一分鐘」書籍的問題</p> <p>3. 參加數學活動練習時間的量感</p> <p>4. 分組完成一個時間的故事</p> <p>5. 分組報告「時間的故事」</p>	<p>活動一：一分鐘量感(教師導學)</p> <p>1. 魔術小子「嗯，等我一分鐘」繪本導讀。</p> <p>2. 探討繪本出現的數學元素</p> <p>活動二：量感大考驗(學生自學)</p> <p>1. 一分鐘有多長：閉眼默數一分鐘、一分鐘畫星星……。</p> <p>2. 進行 15 秒、30 秒、1 分鐘的量感大考驗</p> <p>活動三：用時間說故事(組內共學)</p> <p>1. 分給小組 6 張名片卡(3 張時間、3 張時刻)，小組以時刻卡自由搭配時間卡，算出新時刻。</p> <p>2. 利用新的時刻編一個故事</p> <p>活動四：說故事比賽(組間互學)</p> <p>1. 小組報告故事內容，報告到時刻需亮出對應原來的時刻卡和時間卡。</p> <p>2. 同學評選最有創意的故事。</p>	<p>1. PPT《嗯，等我一分鐘》</p> <p>2. 名片卡</p>	8
第(9)週-第(12)週	估重高手	<p>數n-II-9 理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。</p> <p>綜2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>綜1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>健3b-II-2 願意改善個人的健康習慣</p>	<p>1. 重量量感與估測</p> <p>2. 重量實測</p> <p>3. 書包減重</p> <p>4 整理書包</p>	<p>1. 參加數學遊戲培養重量量感與估測</p> <p>2. 參加數學遊戲，理解重量實測並能做計算</p> <p>3. 願意改善書包過重的習慣</p> <p>4. 選擇整理書包落實，書包減重</p>	<p>1. 能了解題意，並說出自己的想法。</p> <p>2. 能正確報讀磅秤的刻度。</p> <p>3. 能正確放置所要求重量。</p> <p>4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法。</p> <p>5. 能落實書包減重。</p>	<p>活動一：支援前線(教師導學)</p> <p>1. 每組一個 3 公斤以下的秤。</p> <p>2. 老師說出遊戲規則並公布「支援前線」的題目。</p> <p>3. 各組在磅秤上放入手邊的物品，最先放到老師所報的重量者得一分。</p> <p>活動二：估重高手(學生自學)</p> <p>1. 學生實際掂重，估測自己書包重量，並記錄下來。</p> <p>2. 學生實際稱一稱自己書包重量，並記錄下。</p> <p>3. 選出估算最準的前五名，給予獎勵。</p> <p>4. 最重的「書包王」，最輕的「省力王」，相差多重？</p> <p>活動三：通緝!超重書包(組內共學)</p>	<p>1. 3 公斤的秤</p>	8

						<p>1. 討論書包過重對身體健康的影響。</p> <p>2. 說明書包最大重量的計算方式為「體重」除以 8。</p> <p>3. 討論如何做好書包減重，以免影響成長發育。</p> <p><b>活動四：書包減重(組間互學)</b></p> <p>1. 小組報告和分享討論結果</p> <p>2. 同學發表意見和想法</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	怪物別跟我	<p>數 s-II-4 在活動中，<b>認識</b>幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p> <p>國 5-II-3 <b>讀懂</b>與學習階段相符的文本。</p> <p>藝 1-II-6 能<b>使用</b>視覺元素與想像力，豐富<b>創作</b>主題。</p> <p>國 2-II-4 <b>樂於參加</b>討論，<b>提供</b>個人的觀點和意見。</p> <p>自 ai-II-3 <b>透過動手</b>實作，<b>享受</b>以成品來表現自己構想的樂趣</p> <p>國 2-II-2 <b>運用</b>適當詞語、正確語法<b>表達</b>想法</p>	<p>1. 繪本-怪物別跟我</p> <p>2. 幾何圖形</p> <p>3. 七巧板運用</p> <p>4 色紙七巧板</p> <p>5. 分組合作</p> <p>6. 故事創作</p>	<p>1. <b>讀懂</b>繪本怪物別跟我<b>認識</b>「七巧板」中各種的圖形的構成要素</p> <p>2. <b>透過動手</b>實作色紙七巧板製作，<b>享受</b>七巧板運用的樂趣</p> <p>3. <b>使用</b>色紙七巧板，分組合作故事創作</p> <p>4. <b>樂於參加</b>分組合作，<b>提供</b>個人的色紙七巧板作品，<b>運用</b>適當詞語<b>表達</b>故事創作</p>	<p>1. 能閱讀完「怪物別跟我」書籍內容。</p> <p>2. 能說出「怪物別跟我」書籍中的數學元素</p> <p>3. 能用色紙裁出一組七巧板</p> <p>4. 利用色紙七巧板拼排出圖形並命名。</p> <p>5. 分組合作完成「七巧板怪物變身」海報並分享故事。</p>	<p><b>活動一：怪物別跟我(教師導學)</b></p> <p>1. 魔術小子「怪物別跟我」繪本導讀</p> <p>2. 探討繪本出現的數學元素</p> <p><b>活動二：有趣的七巧板(學生自學)</b></p> <p>1. 學生利用教師發下的圖卡拼出圖形</p> <p>2. 發揮創意拼出圖形</p> <p><b>活動三：七巧板大拼排(組內共學)</b></p> <p>1. 利用「七巧板」中各種的圖形的構成要素，拼出圖形。</p> <p>2. 小組共同討論拼排的圖形，為拼排的圖形命名，並創作七巧板怪物變身的故事。</p> <p><b>活動四：七巧板創意王(組間互學)</b></p> <p>1. 小組報告七巧板怪物變身的故事內容</p> <p>2. 同學評選最有創意的作品</p>	<p>1. PPT《怪物別跟我》</p> <p>2. 七巧板</p>	8
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	幾何圖形	<p>數 s-II-4 在活動中，<b>認識</b>幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p> <p>數 s-II-1 <b>理解</b>正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>藝 1-II-6 能<b>使用</b>視覺元素與<b>想像力</b>，豐富<b>創作</b>主題。</p> <p>綜 1b-II-1 <b>選擇</b>合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>綜 2b-II-2 <b>參加</b>團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p> <p>國 2-II-2 <b>運用</b>適當詞語、正確語法<b>表達</b>想法。</p>	<p>1. 面積和周長</p> <p>2. 「拼排」和「重組」</p> <p>3. 等積異形</p> <p>4. 拼圖大賽</p> <p>5. 拼圖 DIY</p> <p>6. 心得分享</p>	<p>1 透過操作<b>理解</b>「周長」和「面積」的概念。</p> <p>2. <b>選擇</b>「拼排」和「重組」的具體操作經驗，以利<b>理解</b>等積異形。</p> <p>3. <b>參加</b>拼圖大賽遵守紀律。</p> <p>4. 能<b>使用</b>「拼排」和「重組」發揮想像力，<b>創作</b>幾何拼圖 DIY。</p> <p>5. <b>運用</b>正確語法<b>表達</b>心得分享</p>	<p>1. 能用線圍出指定圖形，並計算面積。</p> <p>2 能完成拼圖，理解等積異形的數學概念。</p> <p>3. 能創作幾何圖形拼圖。</p> <p>4 能欣賞他人作品。</p>	<p><b>活動一：誰圍的面積大?(教師導學)</b></p> <p>1. 學生 3-4 人一組，每人發 16 公分和 24 公分的線，在方格紙上圍出長方形或正方形，算出自己所圍的面積，面積最大的獲勝</p> <p>2. 體驗發現：周長一樣，面積不一定相同，圍成正方形面積最大。</p> <p><b>活動二：拼圖大賽(組內共學)</b></p> <p>1. 以故事情境導入，提供 2 組圖形卡，讓小組進行緊密無間隙拼圖活動。</p> <p>2. 拼出正方形、長方形</p> <p>3. 比較面積大小</p> <p>4. 透過活動熟悉等積異形的數學概念</p> <p><b>活動三：創意幾何圖形(組間互學)</b></p> <p>1. 小組發表並分享心得</p> <p>2. 同學發表意見和想法</p> <p><b>活動四：拼圖 DIY(學生自學)</b></p> <p>1. 學生製作自己的幾何圖形拼圖</p>	<p>1. 方格紙</p> <p>2. 拼圖</p>	8

						2. 同學交流分享。		
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 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、( /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):  本年級無特教生, 無須調整。</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 張宏竹  普教老師姓名: 魏嘉利、張玲萍</p>							

填表說明:

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期, 每個課程主題填寫一份, 例如: 一年級校訂課程每週 3 節, 共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程, 每種課程寫一份, 共須填寫 3 份。