

嘉義縣月眉國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	三年級	課程設計者	三年級教師群	教學總節數 /學期(上/下)	42 節/ 上學期
年級 課程主題名稱	數感桌遊		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
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，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-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，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。 2. 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	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	數字變變變	<p>活動一：數字變變變</p> <ol style="list-style-type: none"> 製作四位數數值卡 利用 0~9 的數字卡排出四位數 分組出牌，進行四位數的大小比較。 <p>活動二：拍賣高手</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組合作利用超商 DM，製作「拍賣大富翁」 透過遊戲，熟悉四位數的加減 <p>活動三：拍賣日記</p> <ol style="list-style-type: none"> 記錄「拍賣大富翁」活動心得，並和他人分享 小組討論遊戲需調整的面向，從新設計進階版「大富翁」 	<p>數學</p> <p>社會</p>	<p>n-II-2</p> <p>熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。</p> <p>3c-II-2</p> <p>透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 數值卡。 拍賣大富翁 拍賣日記 活動紀錄 	<ol style="list-style-type: none"> 建立理解位值概念，並能進行四位數的大小比較。 能熟練加減直式計算 合作設計「拍賣大富翁」 透過活動紀錄進行創意改造 	<ol style="list-style-type: none"> 能比較四位數大小。 能分組完成「拍賣大富翁」的製作。 能用加減法直式計算正確答案 能記錄活動心得。 能認真參與活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 數值卡 超商 DM 活動紀錄表 	8

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>螞 蟻 搬 豆</p>	<p>活動一：螞蟻搬豆 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(+2)、等比($\times 2$)體驗大數</p> <p>活動二：螞蟻的窩 1. 以螞蟻為主題，小組合作畫出螞蟻的家(大型海報設計) 2. 小組上台報告設計內容</p> <p>活動三：小書製作 1. 製作「螞蟻搬東西」小書 2. 寫下活動心得，並和同學分享</p>	<p>數學</p> <p>藝文</p>	<p>n-II-2 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。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<p>1. 螞蟻搬豆 2. 等差、等比規律 3. 海報設計 4. 小書製作 5. 分組報告</p>	<p>1. 能透過螞蟻等比增加體驗大數 2. 有等差(+2)與等比($\times 2$)的初步概念 3 能合作創作設計「螞蟻的家」海報 4. 能運用等比或等差概念，創作「螞蟻搬東西」創意數學小書</p>	<p>1. 能閱讀完「螞蟻搬東西」書籍內容。 2. 能完成學習單的內容。 3. 能合作創作「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」小書創作 6. 能欣賞他人作品</p>	<p>1. PPT《螞蟻搬東西》 2. 海報</p>	<p>8</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>夢 想 家 的 披 風</p>	<p>活動一：夢想家的披風 1. 魔數小子《夢想家的披風》繪本導讀 活動二：小小設計師 1. 探討裁縫師兒子設計披風的樣式 2. 用幾何圖形替披風設計造型</p>	<p>數學</p>	<p>s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p>	<p>1. 夢想家的披風 2. 幾何圖形 3. 小小設計師</p>	<p>1. 能認識平面圖形的內部、外部與週界 2. 透過縫線操作認識基本的三角形與四邊形</p>	<p>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</p>	<p>1. PPT《夢想家的披風》 2. 幾何圖形 3. 網路資源</p>	<p>8</p>

		<p>3. 同學互評選出「小小設計師」</p> <p>活動三：幾何圖形妙用多</p> <p>1. 利用網路搜尋含有「幾何圖形」元素的創意作品</p> <p>2. 記錄活動心得，並和同學分享</p>	藝文	<p>1-II-6</p> <p>能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	4. 網路搜尋	<p>3. 能運用「角」、「邊」構成要素，辨認簡單平面圖形</p> <p>4. 能發揮想像力創作「幾何圖形」為主題的披風造型</p> <p>5. 能發表作品創作理念</p> <p>6. 能利用網路搜尋幾何元素創意作品</p>	<p>4. 能發表作品創作理念</p> <p>5. 能用網路搜尋幾何元素創意作品</p> <p>6. 能欣賞他人作品</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>容量知多少</p>	<p>活動一：誰裝的水比較多</p> <p>1. 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。</p> <p>2. 報讀容量單位</p> <p>利用各式容器裝水後，倒入量杯中讀出量杯刻度</p> <p>活動二：超級挑戰</p> <p>1. 在無刻度量杯中倒入一些飲料</p> <p>2. 每組一次一人上台估測有多少毫升，答對者可以享用</p> <p>活動三：容量知多少</p>	<p>數學</p> <p>n-II-9</p> <p>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>社會</p> <p>3c-II-2</p> <p>透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 容量知多少</p> <p>2. 報讀單位</p> <p>3. 超級挑戰</p> <p>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</p> <p>2. 能認識理解公升和毫公升的關係，並處理相關計算問題</p> <p>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</p> <p>2. 能正確報讀正確的量杯刻度。</p> <p>3. 能正確裝出所要求容量的水。</p> <p>4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法</p> <p>5. 能發表設計的情境關卡</p>	<p>1. 量杯</p> <p>2. 情境關卡</p>		8

		<p>1. 老師設計情境關卡 容器:寶特瓶 600ml、汽水罐 350 ml、水盆 1 公升</p> <p>2. 小組討論、發表</p> <p>(1) 一個寶特瓶和一個汽水罐的水，可倒滿水盆嗎？</p> <p>(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</p> <p>1. 以容量為主題，小組合作設計情境關卡</p> <p>2. 小組報告</p>						
<p>第 (17) 週 - 第 (19) 週</p>	<p>時 分 有 趣</p>	<p>活動一：時分困擾</p> <p>2. 利用大教具鐘佈下 12 時制的時刻或 24 時制的時刻，做換算</p> <p>3. 小組輪流上臺解題</p> <p>活動二：時分有趣</p> <p>1. 製作時間故事的四格漫畫，並和同學分享</p> <p>2. 你來畫，我來演 小組合作演出故事內容</p> <p>3. 小組互評選出故事大王</p>	<p>數學</p> <p>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>藝文</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p> <p>綜合</p> <p>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</p> <p>2. 四格漫畫</p> <p>3. 故事展演</p> <p>4. 寒假計畫表</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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>2. 能正確計算同單位時間加減合</p> <p>3. 能完成以時間為主題的四個漫畫</p> <p>4. 能展演故事內容</p> <p>5. 能欣賞他人作品</p> <p>6. 完成寒假計畫表</p>		7

嘉義縣月眉國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	三年級	課程設計者	三年級教師群	教學總節數 /學期(上/下)	40 節/ 下學期
年級 課程主題名稱	數感桌遊		符合校訂 課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
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，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-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，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。 2. 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	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週-第(4)週	魔數小偵探	<p>活動一：乘法立方體</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備9個正方體，每個正方體寫上4個數字 由老師或同學出題，排出數字(1-9)的乘法表 最先完成高舉雙手歡呼 <p>分組討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 乘法表中，扣除重複數字還剩幾個 乘法表中出現最多次的數字是哪一個 數字要怎樣分配遊戲才能順利進行 <p>活動二：魔投九宮格</p> <ol style="list-style-type: none"> 將九宮格填入數字(二位數或三位數) 每人投10次，將得分記錄於紀錄紙上，利用乘法計算得分 選出最高分的為盟主 <p>活動三：魔數小偵探</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師布題引導 <p>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> <ol style="list-style-type: none"> 分組討論發表。 	<p>數學</p> <p>綜合</p>	<p>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。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 乘法立方體 乘法表 魔投九宮格 魔數小偵探 	<ol style="list-style-type: none"> 熟練九九乘法 能和組員合作推演出「乘法立方體」的相關問題 熟練二位數和三位數乘一位數的乘法。 能解決組合型乘法情境的問題 	<ol style="list-style-type: none"> 能排出正確答案。 能參與討論 能完成正確的得分記錄。 能了解題意及解題策略。 	<ol style="list-style-type: none"> 乘法立方體 乘法表 九宮格 	8

<p>第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>時間 的 故 事</p>	<p>活動一：一分鐘量感</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 魔術小子「嗯，等我一分鐘」繪本導讀。 2. 探討繪本出現的數學元素 3. 活動體驗：一分鐘有多長 閉眼默數一分鐘、一分鐘畫星星…… 4. 進行 15 秒、30 秒、1 分鐘的量感大考驗 <p>活動二：用時間說故事</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 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 4. 利用新的時刻編一個故事 3. 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>數學</p> <p>藝文</p>	<p>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>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一分鐘量感 2. 用時間說故事 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透體驗有一分鐘的量感 2. 能學會同單位時間加減計算 3. 能發揮想像力合作創作出「時間的故事」 4. 能報告故事內容 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能閱讀完「嗯，等我一分鐘」書籍內容。 2. 有一分鐘的量感 3. 能正確計算同單位時間加減合 4. 能完整報告「時間的故事」 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT《嗯，等我一分鐘》 2. 名片卡 	<p>8</p>
<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>估 重 高 手</p>	<p>活動一：支援前線</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 每組一個 3 公斤以下的秤 2. 老師說「支援前線」佈題 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>數學</p>	<p>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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 估重高手 2. 支援前線 3. 書包王 4. 通緝!起 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學生重量的概念與量感 2. 能利用間接比較或以個別單位實測的方法比較不同物體的重量 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能了解題意，並說出自己的想法 2. 能正確報讀磅秤的刻度 3. 能正確放置所要求重量 	<p>1. 3 公斤的秤</p>	<p>8</p>

		<p>活動二：書包王</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生實際掂重，估測自己書包重量，並記錄下來 2. 學生實際稱一稱自己書包重量，並記錄下 3. 選出估算最準的前五名，給予獎勵 4. 最重的「書包王」，最輕的「省力王」，相差多重？ <p>活動三：通緝! 超重書包</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論書包過重對身體健康的影響 2. 說明書包最大重量的計算方式為「體重」除以 8 3. 書包減重宣導: 書包減重以免影響成長發育 	健康	<p>3b-II-2 願意改善個人的健康習慣</p>	重書包	<ol style="list-style-type: none"> 3. 能認識公斤和公克的關係，並處理相關計算問題 4. 能了解書包過重對生長發育的影響 5. 願意改善健康習慣，落實書包減重 	<ol style="list-style-type: none"> 4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法 5. 能落實書包減重 		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	怪物別跟我	<p>活動一：怪物別跟我</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 魔術小子「怪物別跟我」繪本導讀 2. 探討繪本出現的數學元素 <p>活動二：七巧板大拼排</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用「七巧板」中各種的圖形的構成要素，拼出圖形。 2. 小組討論拼排的圖形，為拼排的圖形命名 3. 小組報告七巧板怪物變身內容 	<p>數學</p> <p>s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p> <p>藝文</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 怪物別跟我 2. 幾何圖形 3. 七巧板運用 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識「七巧板」中各種的圖形的構成要素及初探複合圖形。 2. 透過想像力，小組能創作「七巧板怪物變身」的故事 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能閱讀完「怪物別跟我」書籍內容。 2. 能用七巧板拼排不同的圖形。 3. 能上台報告「七巧板怪物變身」內容。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. PPT《怪物別跟我》 2. 七巧板 	8	

<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">幾 何 圖 形</p>	<p>活動一：誰圍的面積大？</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 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>活動二：拼圖大賽</p> <ol style="list-style-type: none"> 以故事情境導入，提供 2 組圖形卡，讓學生進行緊密無間隙拼圖活動 拼出正方形、長方形 比較面積大小 透過活動熟悉等積異形的數學概念 <p>活動三：拼圖 DIY</p> <p>學生製作自己的幾何圖形拼圖和同學交流分享</p>	<p>數學</p> <p>藝文</p>	<p>s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 面積和周長 等積異形 拼圖大賽 拼圖 DIY 	<ol style="list-style-type: none"> 透過操作理解「周長」和「面積」的概念 加強「拼排」和「重組」的具體操作經驗，以利「三角形、平行四邊形與梯形」面積公式的理解。 能運用圖形構成要素關係，作合理之拼排重組，並作簡單之推論 能發揮想像力，創作幾何圖形拼圖 	<ol style="list-style-type: none"> 能用線圍出指定圖形，並計算面積 能完成拼圖，理解等積異形的數學概念 能創作幾何圖形拼圖 能欣賞他人作品 	<ol style="list-style-type: none"> 方格紙 拼圖 	<p style="text-align: center;">8</p>

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(1)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)：</p> <p>1. 針對該位智能障礙輕度學生建議如下:1. 安排較有耐心的同學為同組組員。2. 作業量和評量標準調低 15%。3、安排小老師協助及提醒。</p> <p>.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：張宏竹 普教老師簽名：王朱玉、謝宜育</p>

*各校可視需求自行增減表格

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