

嘉義縣興中國小 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	陳美惠、陳澄如、侯雪卿	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/上學期
年級 課程主題名稱	數學真好玩系列 3 - 數與幾何篇		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	博學、審美、健康、好品格		與學校願 景呼應之 說明	(一) 透過多元文本的引導，引發對相關數學單元的學習興趣並增廣見聞。 (二) 經由對數字詩的閱讀與創作，賞析數字在語文中所產生的美感。 (三) 藉由數學奠基模組之操作，學習與人合作及尊重包容他人不同想法的好品格。	
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-B2 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	(一) 經由數學奠基模組的具體操作，具備 探索 問題的思考能力， 體驗與實踐 如何利用方法解決生活上的數學問題。 (二) 具備語文基本素養 ，並與團隊成員 合作 進行語文或藝術創作活動。 (三) 與人分工 合作 ， 理解 他人想法感受，樂於與人和諧 互動 完成任務。	

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(5)週	猜 猜 我 是 誰	活動一：繪本導讀(1節) 教師講述「猜一猜我是誰」繪本故事並請學生分享聆聽心得。	語文	1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1. 「猜一猜我是誰」繪本故事。	1. 能專心聆聽「猜一猜我是誰」繪本故事並分享聆聽心得。	1. 專心聆聽繪本故事並發表聽完故事的感想。	1. 「猜一猜我是誰」故事繪本影片或 ppt	5
		活動二：數字魔法師(2節) 1. 學生分組進行猜牌遊戲，一組4個人，一人擔任莊家，其他3人是玩家。 2. 玩家猜對數字時如說明理由，可加倍獲得籌碼。 3. 猜牌遊戲過程中，玩家可質疑莊家數字卡的放置方式。 4. 完成紀錄單並進行討論，並分享猜牌策略。	數學	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。	2. 「數字魔法師」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作，理解一億以內數的位值結構及進行估算。	2. 分組進行「數字魔法師」數學奠基模組遊戲完成數字推理活動。 3. 發表遊戲致勝策略與發現。 4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	2. 「數字魔法師」數學奠基模組 3. 教具： (1)數字卡 30 張 (2)籌碼 120 個 (3)翻牌卡 25 張 (4)橡皮筋 6 條 (5)提示卡 25 張 (6)L形壓克力展示架 3 個 4. 魔法密技紙紀錄單	
		活動三：創作短文(2節) 1. 以動物或自己為主題，創作猜猜我是誰短文 2. 進行口頭分享報告。	語文	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	3. 「猜猜我是誰」短文。	3. 能樂於參加討論，提供意見，創作「猜猜我是誰」短文。	5. 分組創作「猜猜我是誰」短文並進行分享。		
		活動一：數字詩(1節) 1. 教師導讀數字詩，讓學生賞析數字在語文中所產生的美感。	語文	1-II-3 聽懂適合程度的詩歌、戲劇，並說出聆聽內容的要點。	1. 數字詩。	1. 能聽懂數字詩，並說出聆聽的內容要點。	1. 發表賞析數字詩後對數字與詩詞巧妙接合的心得感想。	1. 數字詩範文 2. 「紅綠燈」數學奠基模組 3. 教具： (1)每組一套 0-9 牌卡及二張	

第(6)週 - 第(10)週	詩 數 列 車	<p>活動二：數字推理遊戲(2節)</p> <p>1. 學生進行「紅綠燈」數學奠基模組數字推理。教師先說明遊戲規則(紅燈：數字、位子都錯；黃燈：數字對、位子錯；綠燈：數字、位子皆對)，請學生分組進行數字推理。</p> <p>2. 先進行三位數推理暖身，再過渡進行四位數推理。</p> <p>3. 學生需將推理的數字正確報讀出來，由莊家提供大小及紅、黃、綠燈的提示。</p> <p>4. 當組別在發表時，其他組別要仔細聽牌，把紅燈數字牌蓋掉，黃燈數字牌保留。</p> <p>5. 完成紀錄單並分享遊戲心得及反思。</p> <p>活動三：創作數字詩(2節)</p> <p>1. 分組創作數字聯想小詩。進行作品發表分享，票選最佳組別並說明理由。</p>	數學	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。	2. 「紅綠燈」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作， 理解 一億以內數的位值結構及進行 估算 。	2. 分組進行「紅綠燈」數學奠基模組遊戲，完成數字推理活動。 3. 發表遊戲致勝策略與發現。 4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	空白卡數字牌 (2)定位板 4. 「紅綠燈」活動紀錄單	5
		語文	2-II-4 樂於 參加討論 ， 提供 個人的觀點和意見。	3. 數字聯想小詩。	3. 能樂於 參加討論 ， 提供 意見，共同創作數字聯想小詩。	5. 分組創作數字聯想小詩並進行分享發表。			
		<p>活動一：亡羊補牢(1節)</p> <p>1. 教師講述《亡羊補牢》故事，增強學生對於圖形內部、外部與周界的理解。</p>	語文	1-II-2具備 聆聽 不同媒材的基本能力。	1. 《亡羊補牢》成語故事。	1. 能專心 聆聽 《亡羊補牢》成語故事並能區分圖形的內部與外部與周界。	1. 專心聆聽《亡羊補牢》成語故事並區分圖形的內部、外部與周界。	1. 《亡羊補牢》故事 2. 「圖形的周長」數學奠基模	

第(11)週 - 第(14)週	「圍」 我獨尊	<p>活動二：測量圖形周長(2節)</p> <p>1. 複製周長：(2節)</p> <p>兩人一組，每組兩張圖卡合作先用線沿著圖卡周圍，圍出圖形，再把線拉直，用尺量量看有多長，記錄在學習單(1)</p> <p>2. 再發下2張圖卡，學生兩兩討論：如果只有尺，要如何測量？將結果寫在學習單(2)，並說明。學生自行完成學習單(3)、(4)。</p> <p>3. 討論怎樣的圖形，可以簡化周長的測量方式並分享報告。</p>	數學	n-I-7理解長度及其常用單位，並做實測、估測與計算。	2. 「圖形的周長」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作，理解周長的概念並知道如何實測圖形的周長。	2. 分組進行「圖形的周長」數學奠基模組遊戲。	3. 教具： (1)圖形卡每組2張 (2)線或細繩 (3)直尺	4
		<p>活動三：貓捉老鼠(1節)</p> <p>1. 應用內部、外部與周界的概念，進行貓捉老鼠競賽遊戲。</p> <p>2. 並請學生發表遊戲心得感想與反思。</p>	健康與體育	2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。	3. 「貓捉老鼠」遊戲。	3. 能表現團隊合作精神，與成員友善互動，進行「貓捉老鼠」遊戲。	3. 使用不同方法實測周長。並說出周長的實測和計算方式。	4. 完成學習單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	
		<p>活動一：閱讀文本(1節)</p> <p>1. 教師與學生共讀「牛皮圈地」歷史故事。思考如何幫奈絲女王解決用牛皮圈出最大土地的難題。</p> <p>活動二：佔地圍王(3節)</p>	語文	2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 「牛皮圈地」歷史故事。	1. 能分組討論，提供個人的觀點和意見，共同思考解決牛皮圈地問題的方法。	1. 分組討論說出解決牛皮圈地難題的方法。	1. 「牛皮圈地」歷史故事 2. 「佔地圍王」數學奠基模組 3. 教具： (1)5公分扣條	

第(15)週 - 第(20)週	圍城掠地	<p>1. 學生分組進行「佔地圍王」遊戲。每隊2~4人，每2隊為一組互相對抗。</p> <p>2. 使用扣條在方格紙上圍出連塊圖形，透過操作活動奠定面積與周長的概念。</p> <p>3. 將圍出的周長、面積記錄在學習單上，並觀察所記錄的結果，發表所發現的現象，並進行心得報告。</p> <p>4. 討論與分享用相等周長圍出最大面積的的策略並完成得分紀錄單。</p>	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。	<p>2. 「佔地圍王」數學基礎模組。</p>	<p>2. 能透過數學基礎模組之操作，理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>3. 能探究出在周長相同的情況下，越接近正方形的圖形面積越大。</p>	<p>2. 分組合作，進行「佔地圍王」基礎模組遊戲。</p> <p>3. 發表遊戲致勝策略與發現。</p> <p>4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。</p>	<p>(2)黑白圍棋</p> <p>(3)數字牌</p> <p>(4)地圖紙</p> <p>(5)命運牌</p> <p>(6)機會牌</p>	6	
		<p>活動三：安排宴會座位(2節)</p> <p>1. 教師導讀「義大利麵與肉丸子」數學繪本故事，讓學生分組運用面積與周長概念，設計出宴會的理想座位安排。</p> <p>2. 分組討論，分享自己安排座位的策略與想法並互相觀摩學習。</p>	藝文	3-II-3能為不同對象、空間或情境， 選擇 音樂、色彩、 布置 、場景等，以豐富美感經驗。	<p>3. 繪本故事中的宴會座位。</p>	<p>4. 能運用周長與面積的概念，選擇適當的座位布置安排並進行口頭分享報告、說明理由。</p>	<p>5. 分組合作，適當安排繪本故事情境題中的宴會座位並說明理由。</p>	<p>4. 「佔地圍王」得分紀錄單</p> <p>5. 「義大利麵與肉丸子」數學繪本故事 ppt</p> <p>6. 座位安排用紙</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)								

<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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)人、學習障礙(8)人、情緒障礙(1)人、自閉症(1)人、多障(1)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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 特殊需求學生對老師指令理解力較差，教師說明遊戲規則時需清楚明確並配合動作示範。 2. 小組討論與報告時，請盡量給予特殊需求學生參與與發表的機會。 3. 自閉症與情緒障礙學生有社交互動困難，進行活動時可能有融入的困難，請給予明確指令並安排同儕協助。 4. 進行遊戲時，需安排同儕協助，必要時可調整計分規則，如：若特殊生回答出正確答案，該題分數以兩倍計，以增進同組同儕協助的意願，給予特殊生成功學習的經驗。 5. 請適當降低評量難度，採多元評量方式為特殊需求學生進行評量，如：多重障礙學生無口語表達能力，需以多元評量(指認、操作)方式替代口語回答。 6 上課使用之繪本或數字詩若有「有聲書」，請提供電子檔讓閱讀困難的特殊生反覆聆聽，或事先請特教老師協助錄製音檔，助於特殊生理解繪本內容。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：劉建宏、李乙蘭 普教老師簽名：陳美濃、陳滢如、侯雪卿</p>