附件十一

嘉義縣柳林國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三　年級	課程 設計者	林玉彬、陳秀玉	教學總節數 /學期(上/下)	20(上學期)
年級 課程主題名稱	數學好好玩		符合校訂 課程類型	□第一類　□第二類　□第三類　■第四類	
學校 願景	培養具有感恩心、健康力，能自發思考的創意行動家		與學校願景呼應之說明	一藉由理解實踐培養思考靈活性、流暢性與創新能力 二藉由學生熟悉的生活提出問題，激起學生學習數學的興趣，進一步體會到數學知識與現實生活緊密聯繫著，數學知識來源於生活，並在生活中得以應用。	
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。		課程 目標	一、培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。 二、培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度 三、提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度。	

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(3)週	數字填填看	活動一：猜數字 1. 教師在黑板上布置定位板的千位、百位、十位、個位。 2. 抽取字卡並蓋牌排列 3. 讓學生猜數字。 4. 直到正確猜出為止。 5. 猜出後可使用>、<、=符號。 活動二：如何排出最大的四位數一 1. 教師在黑板上布置定位板的千位、百位、十位、個位。 2. 學生抽取四張字卡並蓋牌排列。 3. 打開牌看誰排出的數最大。 4. 可使用>、<、=符號做記錄。 活動三：如何排出最大的四位數二 1. 教師在黑板上布置定位板的千位、百位、十位、個位。	數學	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。	1. 數字比大小	1. 能比較 10000 以內的數的大小關係。 2. 能用>、<、=符號表示 10000 以內的數的大小關係。	1. 正確計算出答案。	定位板、字卡	3 節

		2. 學生抽取四張字卡並蓋牌排列。 3. 打開牌看誰排出的數最大。 4. 算出兩數相差多少。							
第(4)週－第(6)週	生活中的角	活動一：大家來找角 1. 介紹角的構造 2. 學生觀察教室哪裡有角並將之記下。 3. 學生發表。 活動二：大家畫“劈腿” 1.學生練習畫各種卡通人物並為他畫出劈腿的姿勢。 2.讓學生比較哪一個人物才是劈腿冠軍。 3.學生報告結果，並了解不是看腿長，而是看腿打開程度。 4.應用在角的大小相比較。	數學	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。認識體積。	觀察物品的角	1.能了解角的構造。 2.能辨別角的大小。	1.能發表自己實作的過程。	1.實作 2.學習單 3.圖畫紙	5節

第(7)週－第(10)週	乘法變變變	活動一:神奇的魔杖 1. 在箱子中放進一個球，每用魔杖敲打一次箱子，球的數量就會變成２倍。用魔杖敲打箱子 20 次後，球正好裝滿這個箱子。 2. 如果一開始有 2 個球，要將球裝滿箱子，應該敲打幾次才行呢？ 2. 進行不同的佈題，如：3 顆球、4 顆球 活動二：乘法小天王 1. 全班分成 4 組，並準備撲克牌(1~10)。 2. 任意抽出 3 張，組合成一個二位數乘以一位數的直式，算出答案，最快完成五組算式及解答的獲勝。 3. 也可 2 人一組比賽。 4. 也可變更為三位數乘以一位數。	數學	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。	能快速心算乘法	1. 能用直式正確計算出三位數乘以一位數結果。	1.能發表自己的思考過程。 2.能實際計算	球、箱子、撲克牌	3 節
第(11)週	我是推理高手	活動一：一共要花多少錢 1. 能做出正確的數值	數學	n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算	能在生活中用概數計算。	1. 學生明白估算可更快運算答案。	1. 能正確估算 2. 思考快速計算的方	學習單	2 節

- 第 (12) 週		估計。 2. 將正確的答案計算出來。 活動二：數字填空 1. 練習將數字1~9填入九宮格中，並使每一直行、每一橫列的和都是15。 2. 完成 16 格或其他圖形或蜂巢數字填空。		或估算，並能應用於日常解題。			法		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	我是估算高手	活動一：誰估得準？一 1. 教師先用塑膠袋裝花片，做出1公斤、100 公克、500 公克等重量，並在外袋上標記重量。 2. 讓學生用手掂，感覺1 公斤、100 公克、500 公克重量，作為估測的量感參考。 3. 教師準備1公斤秤和若干物品，讓學生估測重量。 4. 學生實測並報讀重量，看估測是否準確。 活動二：誰估得準？二 1. 教師準備 1 個 1 公	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。 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。認識體積。	物品的重量的估算 公斤公克的換算	1. 學生能理解重量的單位換算，並能正確報讀重量。 2. 能將公斤與公克進行換算	能運用感官估計物品重量。	塑膠花片依重量分裝數袋	4 節

		斤秤。 2. 全班分成 6 組進行比賽。 3. 教師先說出一個 1 公斤以內重量，例如：400 公克，各組必須從身邊的物品中，找出重量最接近 400 公克的東西，最接近題目的組別獲勝。 4. 學生可以拿單件，也可以是多件組合。 活動三：精打細算 1. 教師準備 1 個 3 公斤秤。 2. 全班分成 4 組進行比賽。 3. 每組自行在教室內尋找數個物品，先掂掂看其重量，透過小組討論、選出 6 項物件，使其總重量接近 3 公斤。總重量最接近 3 公斤但不超過者的一組獲勝。							

第(17)週－第(18)週	美麗的圓	活動一：美麗的陀螺 1. 畫一個美麗的圓形，並等分分割後，塗上不同的顏色。 2. 再把圓形剪下來，再用一小根竹筷子做成一個陀螺。 活動二：畫不完的圓-美麗的圓 1. 在整張圖畫紙上用直尺直尺畫上邊長為 6 公分的正方形格子。 2. 使用圓規，分別以方格的頂點為圓心，以 3 公分或 6 公分為半徑，畫出連續的圓。 3. 完成後，在設計的圖案上著色，即成一幅美麗的圖畫。	數學	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。	圓形的構成要素及找出圓心的方法。能將一個圓平均分成 2 個，4 個、8 個。	1. 能認識圓形的構成要素,使用圓規畫圓。 2. 能正確均分圓為 2 份、4 份、8 份。	畫出一個標準圓	圖畫紙，竹快子	
第(19)週－第(20)	大富翁高手	活動一：大富翁 1. 利用大富翁的玩具，並依大富翁的遊戲，塗上不規則進行。 2. 數數看，重慶北路	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，	大富翁遊戲規則。能報讀自己擁有幾分之幾的土地或房	理解大富翁遊戲規則,能說出自己擁有了幾分之幾的土地與他人土地做分數數量比較。	能在遊戲中學會正確報讀幾分之幾的數值。	大富翁遊戲	

週		共有幾段，你買了幾段，是擁有重慶北路的幾分之幾？ 3. 或是分成東西南北四個方位，各方位共有幾塊地？你買了幾塊？是這個方位的幾分之幾？ 4. 大富翁每塊地都畫成一樣大小，可作為分數教材。		並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。	子。				
教材來源	口選用教科書（　　）　　■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	■無 融入資訊科技教學內容 □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：□無 ■有-疑似智能障礙(1)人、疑似學習障礙(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、(/人數) ※資賦優異學生：■無 □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.建議活動分成小步驟分段讓特殊學生操作。 2.紙筆或活動操作時給予較多的時間或同儕小天使示範協助。 3.比賽性的活動建議適度提供特殊生協助，讓其也有答題成功經驗，避免因屢次挫折而失去參與意願。 4.此三名學生容易分心、注意力較短暫，建議教師可在課堂中穿插動、靜態活動，以維持專注。 5.多給予口頭或實質鼓勵，增加學習成就感以提高其學習興趣。 6.評量可斟酌降低標準或提供協助。								

	例如：依學生能力及目標困難程度可分 (1)完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。 (2)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低) 特教老師簽名：王莊民 李祥維 普教老師簽名：林玉彬　陳秀玉

附件十一

嘉義縣 柳林國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三　年級	課程 設計者	林玉彬、陳秀玉	教學總節數 /學期(上/下)	20(下學期)
年級 課程主題名稱	數學好好玩		符合校訂 課程類型	□第一類　□第二類　□第三類　■第四類	
學校 願景	培養具有感恩心、健康力，能自發思考的創意行動家		與學校願景呼應之說明	一藉由理解實踐培養思考靈活性、流暢性與創新能力 二藉由學生熟悉的生活提出問題，激起學生學習數學的興趣，進一步體會到數學知識與現實生活緊密聯繫著，數學知識來源於生活，並在生活中得以應用。	
總綱 核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 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。		課程 目標	一、培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。 二、提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度。 三、培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度	

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	分分看	活動一：分數揹揹樂 6. 介紹分子與分母的定義與記法 7. 每個學生分別掛著一個號碼牌（1~20以內） 8. 當教師說出了一個分數如四分之一，掛4號牌的學生就要找到1號牌的學生，並把他揹起來。 活動二：分數對對碰 5. 準備分數撲克牌，每個學生平均分到數張牌。 6. 學生輪流開牌各出一張牌。 7. 如果打開的牌中有任兩張加起來等於1，發現的人可以收走牌。 8. 遊戲到最後，收走牌最多獲勝。 活動三：誰和誰一樣 1. 分數撲克牌，每個學生平均分到數張牌。	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，並應用於認識簡單異分母分數之比較與加減的意義。	經由遊戲學習分子小於或等於分母 。	1. 能了解真分數的寫法及意義。 2. 能正確做出真分數(同分母)的加法。 3. 能了解分子和分母相等時即等於1。 4. 能分辨相同的分數。 5. 能正確比較同分母分數的大小。 6. 當分子等於1時,能了解分母越大，該分數越小	1. 認真參與遊戲 2. 正確完成答案 3. 維護自己及同學的安全 4. 能正確快速計算 2 個真分數相加答案等於1	號碼牌及分數撲克牌	5節

		2. 學生輪流開牌各出一張牌。 3. 遇到一樣的牌可以收走。（如二分之一等於四分之二） 4. 誰收走最多牌即獲勝。 活動四：分數比一比 1. 分數撲克牌，先蓋牌放置於正中央。 2. 學生輪流開牌各一張牌。 3 遇到比自己小的牌可以收走。 4. 誰收走最多牌即獲勝。 活動五：金雞獨立 1. 每人分一張報紙和五張撲克牌。 2. 自由找同學挑戰猜拳，兩人各站在報紙上，猜輸的人要把報紙對摺再站在報紙上繼續猜拳，直至站不住另一隻腳落地即輸了。 3. 輸了後付一張撲克牌給對方。							

		4. 最後看誰手上的撲克牌最多即是冠軍。							
第(5)週－第(8)週	超級任務	活動一：大家一起來分錢 4. 學生拿出各種錢幣圖卡，100 元、50 元、10 元、5 元 5. 教師進行各種佈題。將整數的錢平均分給 4 個人，每個人可以分得多少錢，把可能的分法填入表格。 6. 學生完成表格。 活動二：市場大調查 1. 到超市調查各種大小包裝的零食—巧克力。 2. 讓學生計算買哪一種包裝較划算。 3. 學生報告調查結果。	數學	d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。	1. 可以將錢幣正確均分給數人。 2. 能用除法計算出每一份食物的單價，並做比較。	1. 能了解除法即是分東西。 2. 能應用除法於日常生活中。計算物品大小包裝是否划算。 3. 對除數是否能整除三位數能快速判斷並計算出答案。	1. 認真參與遊戲 2. 正確完成答案 3. 維護自己及同學的安全 4. 能正確紀錄調查的結果並製作成表格	錢幣圖卡	3 節

		活動三：除法對對碰 1. 老師顯示三位數，並發牌。 2. 當出現可以整除三位數的撲克牌。學生手快搶牌。 3. 最後結算，最多牌的獲勝。							
第(9)週－第(12)週	小數排排看	活動一：小數排隊 1. 準備 0.1、0.2、0.3、0.4…… 等小數字卡。 2. 學生各抽出一張， 3. 學生將抽出的字卡放在胸前，依小數的小到大，由左而右排一列。 4. 可更改順序由大到小再排列一次。 活動二：小數及分數排隊 1. 準備 0.1、0.2、0.3、0.4…… 等小數字卡，及分數字卡（分母為 10）。 2. 學生各抽出一張， 3. 學生將抽出的字卡	數學	n-II-8 能在數線標示整數、分數、小數並做比較與加減，理解整數、分數、小數都是數。	1 辨認小數的大小，並依大小順序排列。 2 能將一位小數與分數做大小比較。 3. 能做一位小數的加法，及心算。	1. 能比較一位小數的大小。 2. 能比較一位小數與分母為 10 的分數的大小。 3. 能計算一位小數的加減問題。	1. 認真參與遊戲 2. 遵守遊戲規則 3. 正確完成答案 4. 維護自己及同學的安全	**號碼牌及分數撲克牌**	3 節

		放在胸前，依小到大，由左而右排一列。 4. 可更改順序由大到小再排列一次。 活動三：配對遊戲 1. 準備 0.1、0.2、0.3、0.4……等小數字卡，及分數字卡（分母為 10）。 2. 學生各抽出一張。 3. 尋找哪一個同學與自己的數字卡可以湊成一對。 4. 亦可改成合起來是 0.9 或 1。							
第(13)週－第(16)週	腦筋急轉彎	活動一：表格動動腦 以表格方式完成下列腦筋急轉彎。 。有 5 個好朋友： 張三、李四、王五、趙六、孫七， 他們職業如下 麵包店老闆、肉店老闆、煙酒商、理髮師、公司職員(非此順序) 由下列訊息，請問各人	數學	d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。	能運用表格列表方式解題。	1. 能做表格的應用。	1. 認真參與遊戲 2. 正確完成答案 3. 維護自己及同學的安全 4. 能正確將結果紀錄在表格中	設計過的表格學習單	2 節

		的職業為何？ 1.麵包店老闆不是王五、也不是趙六 2.煙酒商不是張三、也不是趙六 3.王五、孫七住同一棟公寓，隔壁是公司職員 4.王五娶了理髮師的女兒，李四是他們的媒人 5.張三和王五常和肉店老闆，麵包店老闆打麻將 6.每隔十天，趙六、孫七會去理髮師那裡整修面容 7.公司職員一向都是自己刮鬍子，從不去找理髮師 綜合以上敘述填入表格推理答案。							
第(17)週－第(20)週	乘法動動腦	活動一：圖案的計算 1. 全班分成 4 組進行活動。 2. 乘法計算式，但很多數字以圖案代替數字。	數學	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。	能背熟九九乘法，並做出正確計算。	1. 能用有( )的算式記錄被除數或除數未知的問題。 2. 能用有( )的算式記錄被乘數或乘數未知的問題。	1. 認真參與遊戲 2. 正確完成學習單 3. 學習運用乘法於遊戲中	1.九宮格填入1~9(不重複)使各行不論直或橫或斜的三個數字和都是15	**3 節**

		3. 說明規則同種圖案代表同一數字。 4. 不同圖案則代表不同數字。所有圖案代表的數字都小於5。 5. 小組經由討論找出各種圖案代表什麼字。 活動二：乘法九宮格 1. 全班分成 4 組進行活動。 2. 找出乘法九宮格其他空格的答案。 活動三：數字填空 1. 教師發下設計好的乘法算式讓學生討論答案，並完成填充。 2. 學生兩兩一組，互相設計出題互相進行遊戲。 3. 抽籤數字，再把抽到的數字加上加、減、乘、除的符號寫在同一個算式中。			能經由計算推理出正確答案。 能正確計算及逆推出答案。			5 2. 任意抽出幾個數字如：填入正確的+、-、×、÷成為一個合理算式如題： 3□5□6=2 3.算出 ◎=? ※=? 3 ◎ × ※ 2 8 8	

教材來源	□選用教科書（　　）　　■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	■無 融入資訊科技教學內容 □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：**□無　■有-疑似智能障礙(1)人、疑似學習障礙(1)人、學習障礙(1)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、(/人數) **※資賦優異學生：**■無　□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.建議活動分成小步驟分段讓特殊學生操作。 2.紙筆或活動操作時給予較多的時間或同儕小天使示範協助。 3.比賽性的活動建議適度提供特殊生協助，讓其也有答題成功經驗，避免因屢次挫折而失去參與意願。 4.此三名學生容易分心、注意力較短暫，建議教師可在課堂中穿插動、靜態活動，以維持專注。 5.多給予口頭或實質鼓勵，增加學習成就感以提高其學習興趣。 6.評量可斟酌降低標準或提供協助。 例如：依學生能力及目標困難程度可分 (3)完成方式：完全自行完成(難度高)→依老師提示分步驟完成(難度降低)→老師或同學協助完成(難度最低)。 (4)評量方式：問答題(開放式難度高)→選擇題(給予選擇，難度降低)→是非題(難度最低) 特教老師簽名：王莊民 李祥維 普教老師簽名：林玉彬 陳秀玉