

年級	三年級	課程設計者	沈霽貞	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	<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	健康.快樂.創意.大鄉		與學校願 景呼應之 說明	一透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。	
總綱 核心素養	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		課程 目標	<p>1. 具備探索問題的思考能力，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。</p> <p>2. 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，並運用此知能設計合一的數學題目。</p> <p>3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。</p>	

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	超級大富翁	<p>活動一：機會命運有創意</p> <p>1. 教師解說學生製作機會命運題目的原則。</p> <p>2. 學生實作。</p> <p>活動二：富翁房子大家做</p> <p>1. 教師分解長方體和正方體，並引導學生做出兩種立體圖形。</p> <p>2. 彩繪裝飾圖形並標價。</p> <p>3. 摘取大意。</p> <p>活動三：超級大富翁遊戲</p> <p>1. 學生運用機會命運與房子進行超級大富翁遊戲。</p>	語文 藝術 數學	<p>6-II-4書寫記敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>。</p> <p>1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題</p> <p>n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常問題。</p>	機會命運題目 長方體和正方體 超級大富翁遊戲	<p>1. 能書寫記敘機會命運題目。</p> <p>。</p> <p>2. 能使用視覺元素與想像力，讓自己的房子更美麗。</p> <p>3. 能在大富翁遊戲中運用較大位數之加、減、乘計算。</p>	<p>1. 能做出機會和命運的題目。</p> <p>2. 能彩繪裝飾圖形並標價。</p> <p>3. 能在遊戲中運用較大位數之加、減、乘計算。</p>	<p>1. 紙卡</p> <p>2. 利用厚紙卡製作出長方體與正方體。</p> <p>3. 超級大富翁遊戲</p>	4
第(5)週 - 第(8)週	紙牌的秘密	<p>活動一：紙牌的製作</p> <p>1. 教師解說製作紙牌的注意事項。</p> <p>2. 學生實作。</p> <p>活動二：紙牌的秘密</p> <p>1. 請學生利用紙牌進行遊戲。</p> <p>2. 學生可以提出各種玩法並進行紙牌遊戲。</p>	藝術 數學	<p>1-II-能探究媒材特性與技法，進行創作。</p> <p>r-II-3理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p>	紙牌的製作 紙牌遊戲	<p>1. 能探究紙牌的特性與規則，進行四種排卡的創作。</p> <p>2. 能在紙牌遊戲理解四則混合計算之約定。</p>	<p>1. 能創作出自己的紙牌。</p> <p>2. 能在遊戲理解四則混合計算之約定。</p>	1. 紙卡	4
第(9)週		<p>活動一：大家一起跳</p> <p>1. 老師先請學生站在位置上隨意往前跳。</p>	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	直尺	1. 理解長度單位，並能評估與實際測量長度。	1. 成填寫估計值實測值紀錄表。	1. 直尺	4

<p>- 第 (12) 週</p>	<p>估 一 估 、 跳 跳 跳 跳</p>	<p>2. 請學生預估自己所跳的長度有多長。 3. 學生實際測量自己所跳的長度。 活動二大家一起立定跳 1. 教師再先解說立定跳的姿勢，並說明測量的方法。 2. 請學生預估自己所跳的長度有多長。 3. 學生實際測量自己所跳的長度。</p>	<p>健康</p>	<p>估測能力，並能做計算和應用解題。 3c-II-2 透過身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。</p>	<p>估計值 實測值 紀錄表</p>	<p>2. 透過身體活動，表現正確的立定跳活動。</p>	<p>2. 能正確的立定跳。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>周 界 紅 綠 燈</p>	<p>活動一：周界再介紹 1. 教師解說周界圖形與非周界圖形的差異。 2. 學生實際判斷周界圖形與非周界圖形的差異。 活動二：周界圍一圈 1. 教師解說利用布尺在地上圍出周界圖形與非周界圖形。 2. 學生實作。 活動三：周界紅綠燈 1. 教師解說周界紅綠燈的遊戲規則。 3. 學生運用周界概念提出各種周界紅綠燈玩法並進行遊戲。</p>	<p>數學 健康</p>	<p>s-II-1 理解正方形和長方形與周長公式與應用。 2c-II-1 遵守上課規範與運動比賽規則。</p>	<p>周界圖 形與非 周界圖 形 布尺</p>	<p>1. 能理解周界圖形與非周界圖形 2. 能使用布尺圍出周界圖形與非周界圖形。 3. 遵守周界紅綠燈的遊戲規則並能進行遊戲。</p>	<p>1. 理解並指出界圖形與非周界圖形。 2. 能使用布尺圍出至少兩個周界圖形。 3. 能遵守遵守周界紅綠燈的遊戲規則</p>	<p>1. 布尺</p>	<p>4</p>

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>春花 剪一 剪</p>	<p>活動一：全等圖形我來做 1. 教師先解說全等圖形的規則。 2. 請學生製作出全等圖形</p> <p>活動二：春花剪一剪 1. 教師讓學生運用全等圖形的規則來設計春花。(非對稱軸概念) 2. 學生能剪出自己的春花遵守周界紅綠燈的遊戲規則。</p>	<p>數學 藝術</p>	<p>s-II-2 認識平等圖形全等的意義。</p> <p>1-II-6使使用視覺元素與想像力豐富創作主題。</p>	<p>全等圖形 春花</p>	<p>1. 認識全等圖形並能製作全等圖形。。 2. 使用視覺元素與想像力進行春花設計。</p>	<p>1. 能至少做出兩個全等圖形。 2. 能至少剪出兩張春花。</p>	<p>1. 圖畫紙 2. 剪刀</p>	<p>4</p>
--	------------------------	---	-----------------------	--	-------------------------	--	---	-------------------------	----------

<p>教材來源</p>	<p><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>
-------------	--

<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)</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)： 1. 2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：沈霈貞</p>
---------------------------------------	--

*各校可視需求自行增減表格

嘉義縣 大鄉 國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上/下學期(各一張)

年級	三年級	課程設計者	沈霈貞	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	<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	健康.快樂.創意.大鄉		與學校願 景呼應之 說明	一透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。	
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-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. 具備探索問題的思考能力，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 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，並運用此知能設計合一的數學題目。 3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。	

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	我是時間小老師	<p>活動一：時間小老師講解了</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師先提醒學生小老師講解的注意事項。 讓學生實際講解。 <p>活動二：時間小老師來命題</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師先講解命題的注意事項。 學生真正命題。 <p>活動三：絕妙好題大票選</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師請學生依據命題注意事項選出絕妙好題。 學生票選。 	國語 數學	<p>2-II-2 運用適當語詞、正確語法表達想法。</p> <p>n-II-10 理解時間的加減運算，並應用於日常生活的時間加減問題。</p>	<p>講解注意事項</p> <p>命題注意事項</p> <p>絕妙好題</p>	<ol style="list-style-type: none"> 運用適當語詞講解題目的注意事項。 能理解命題注意事項，應用日常生活的時間加減問題設計題目。 應用於日常生活的時間加減問題，選出絕妙好題。 	<ol style="list-style-type: none"> 能至少講解一題。 能至少設計一題時間問題。 能依據命題注意事項選出適合的題目。 	1. 海報紙	4
第(5)週 - 第(8)週	支援前線蛋糕來	<p>活動一：蛋糕切一切</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師先將蛋糕切成十等分，再講解每一份在小數的位值意義。 學生用蛋糕設計的小數。 <p>活動二：支援前線蛋糕來</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師講解遊戲方法將學生分組，請學生合作運用自己的蛋糕完成前線所需要的題目。 學生進行支援前線蛋糕來的遊戲。 	數學 綜合	<p>n-II-7 理解小數的意義與位值結構，並能做加、減、整數倍的直式計算與應用。</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>蛋糕位值</p> <p>支援前線蛋糕來遊戲</p>	<ol style="list-style-type: none"> 能理解小數的位值結構並能正確的切出蛋糕。 能參加支援前線蛋糕來遊戲，並展現負責的態度。 	<ol style="list-style-type: none"> 能切出正確的位值 能於支援前線蛋糕來的遊戲中至少提供三次支援。 	1. 圖畫蛋糕	4
第(9)週 -		<p>活動一：設計等值分數撲克牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師講解等值分數的意義。 	數學	n-II-6 理解同母分數的加、減、整數倍的意義，計算與應	等值分數撲克牌	<ol style="list-style-type: none"> 能認識等值分數的意義，並設計出等值分數撲克牌。 	<ol style="list-style-type: none"> 能至少設計 10 組等值分數撲克牌。 	<ol style="list-style-type: none"> 紙卡 鬼牌 	4

<p>第 (12) 週</p>	<p>抽鬼牌</p>	<p>2. 學生設計自己的分數撲克牌。</p> <p>活動二：抽鬼牌</p> <p>1. 學生先取出一張牌，再和同學分組抽鬼牌。</p> <p>2. 抽到等值分數的撲克牌可以先收起來，最後沒辦法收的就是鬼牌。</p>	<p>綜合</p>	<p>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</p> <p>較與加減的意義。</p> <p>1b-II-1 選擇合宜學習方法，落實學習行動。</p>	<p>抽鬼牌</p>	<p>2. 能運用抽鬼牌的分法，落實學習行動。</p>	<p>2. 能進行抽鬼牌遊戲。</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>賓果連線了</p>	<p>活動一：單位大變身</p> <p>1. 教師先解說不同單位的變化關係。</p> <p>2. 學生歸納所學的單位變化。</p> <p>活動二：賓果連線了</p> <p>1. 教師先說明遊戲規則是哪個單位的預估，學生設計九格單位。</p> <p>2. 學生進行賓果連線了的遊戲。</p>	<p>數學 綜合</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，並能做計算和影用解題能。</p> <p>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。</p>	<p>單位歸納表 賓果連線了遊戲</p>	<p>1. 能理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與，並能完成單位歸納表。</p> <p>2. 於賓果連線了遊戲整理資料，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p>	<p>1. 能完成單位歸納表。</p> <p>2. 能進行賓果連線了遊戲。</p>	<p>1. 單位歸納表</p>	<p>4</p>
<p>第 (17) 週 -</p>	<p>綜合大富翁</p>	<p>活動一：富翁題目大整理</p> <p>1. 老師請學生將之前設計的多種題目做整合，重新設計大富翁題目。</p> <p>2. 學生實際出題。</p> <p>活動二：綜合大富翁</p>	<p>語文 綜合</p>	<p>6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。</p> <p>2b-II-2 參加團體活</p>	<p>富翁題目 綜合大富翁</p>	<p>1. 能書寫敘敘出富翁題目。</p>	<p>1. 能至少寫出 5 個以上的富翁題目。</p> <p>2. 能於綜合大富翁遊戲中至少完成兩個關卡。</p>	<p>1. 紙卡</p>	<p>4</p>

第 (20) 週	1. 教師解說綜合大富翁的遊戲規則。 3. 學生運用富翁題目進行超級大富翁遊戲。	動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	2. 能參加綜合大富翁遊戲，並展現負責的態度。			
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 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)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：沈霈貞</p>					

*各校可視需求自行增減表格