

嘉義縣和順國小 108 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表




| 年級 | 三年級 | | | 課程設計者 | 魏曉平 | 教學總節數 | 20 節 | | |
|------|--|-------------------------------------|---------|-------------------|---|-------------------|----------------|---|----|
| 年級 | 天才馮紐曼 | | | 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 | 以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚 | | | 與學校願景呼應之說明 | 透過數學補救的課程，培育學生把事做對做好的思維及行動力，提升學生認真負責的品格力 | | | | |
| 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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 | | | 課程目標 | 1. 透過活動體驗，了解數學的基礎概念體驗，思考日常數學問題，並學習處理解決問題。 2. 以聽、說、讀的基本語文素養，培養陳述生活所需的基礎數理的能力，並應用在日常生活。 3. 能運用網路學習資源「因材網」，理解數學概念，並培養自我學習的能力。 4. 從數學操作中，探索數字間的規律，培養思考數學問題的能力，並透過發現規律解學生活中的數學問題。 | | | | |
| 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 |
| | | 活動一：(1 節) 「神秘的黑洞數」 1. 請每位小朋友從 | 數學領域 | n-II-2 熟練較大位數之 | 1. 排出最大數和 | 1. 能從數學遊戲中發現遊戲裡數字 | 1. 正確排出最大數和最小數 | 數學黑洞魔術 https://blog.xuite.net | |

| | | | | | | | | |
|--|---|---|--|------------------------------------|--|---|---|--------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (3) 週</p> | <p style="text-align: center;">四位 數的 加減</p> | <p>0~9，任選四個數字</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 接著利用這四個數字排出「最大數」和「最小數」(0可排在前面) 3. 將「最大數」和「最小數」相減 4. 重複這樣的步驟進行【實作】 5. 七次以內一定會掉進6174這個數學黑洞(進去就出不來了)因為當掉進 6174 (7641-1467=6174)無限循環【學習策略 6. 小組討論並上台發表從數學遊戲中的發現。 7. 小組討論為什麼會這樣。 <p>活動二：(1節) 「數字抽抽樂」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師將紅色 0~9 數字卡洗牌，由猜拳勝利的同學抽出 4 張卡並依序從個位開始排列成一個四位數，即為「目標數」。 2. 將藍色 0~9 數字卡三組放進小型紙箱裡，學生輪流抽取 4 張卡片後，自行決定卡片要放在定位版上的位置。【實作】 | <p>加、減、乘計算或估算計算或估算，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> | <p>最小數。</p> <p>2. 練習四位數的加法和減法。</p> | <p>相減的規律性。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 能從遊戲中熟練 10000 以內的數位數之加、減法計算或估算。 3. 學生能小組合作討論數學遊戲中的發現。 4. 學生能上台發表對問題的思考。 5. 學生能思考數字與位值的關係，排列出最接近目標數的數字。 6. 學生能從遊戲中熟悉定位板所代表的位值。 7. 學生能熟悉四位數的加減。 | <p>2. 直式計算的算式正確</p> <p>3. 最慢掉進數學黑洞的人勝利</p> <p>4. 排出的四位數最接近目標數，就是贏家</p> <p style="text-align: center;">【知識應用】</p> <p>5. 學生上網完成任務</p> | <p>t/davishung7/davis7/395218250-%5B%E6%95%B8%E5%AD%B8%E9%AD%94%E8%A1%93%5D%E6%95%B8%E5%AD%B8%E9%BB%91%E6%B4%9E%E9%AD%94%E8%A1%93</p> <p>計算紙</p> <p>紅、藍色數字卡</p> <p>定位版</p> <p>資訊教室電腦(因材網)</p> | <p style="text-align: center;">3</p> |
|--|---|---|--|------------------------------------|--|---|---|--------------------------------------|

| | | | | | | | | | |
|---|----------|--|-------------|------------------------------------|---|---|--|---|----------|
| | | <p>活動三：(1 節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四位數的加減」相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p> | | | | | | | |
| <p>第(4) 週 - 第 (6) 週</p> | <p>角</p> | <p>活動一：(1 節) 「角度比一比」</p> <p>1. 學生各自拿出兩支同顏色扣條，組合後任意打開一個角度。【實作】</p> <p>2. 由教師抽出要比「大」或比「小」的牌卡，決定哪一方勝利。</p> <p>活動二：(1 節) 「益智七巧板」</p> <p>1. 依教師指令找出具具有直角的圖形。</p> <p>2. 將七巧板組合成一個正方形收納回塑膠盒。【實作】</p> <p>活動三：(1 節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「角」的相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生</p> | <p>數學領域</p> | <p>n-II-9 在活動中理解角度，培養估測能力。</p> | <p>1. 認識邊、角和頂點關係。</p> <p>2. 操作扣條形成不同的角度。</p> <p>3. 直角的定義</p> <p>4. 拼圖</p> | <p>1. 學生能比較出角度的大小。</p> <p>2. 學生能分辨出圖形中直角的位置與個數。</p> <p>3. 學生能估測並回復七巧板原先的位置。</p> <p>4. 學生能完成因材網檢測「角」的學習任務。</p> | <p>1. 認真參與活動。</p> <p>2. 依照抽出的牌卡判斷出贏家。</p> <p>3. 正確指出直角的位置</p> <p>4. 完成七巧板固定的擺放位置 【反思活動】</p> <p>5. 學生上網完成任務</p> | <p>幾何扣條(六種不同尺寸，顏色為橙、紫、綠、黃、藍、紅)。</p> <p>七巧板教具</p> <p>資訊教室電腦(因材網)</p> | <p>3</p> |

| | | | | | | | | | |
|---------------|-------|---|------|------------------------------|--|--|--|---|---|
| | | 完成度，並檢視學生的學習成果。 | | | | | | | |
| 第(7)週 - 第(9)週 | 周界與周長 | <p>活動一：(1節) 「我是神射手」</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生輪流擲9個飛鏢 分別算出靶內和靶外的飛鏢各有幾個? <p>【實作】</p> <p>活動二：(1節) 「我是測量大師」</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生利用不同長度的扣條做出2個長方形和2個正方形的圖形。 互相交換，用尺量出邊長後，記錄在學習單上再計算出周長。 <p>【實作】</p> <p>活動三：(1節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師課前於因材網指派「周界與周長」的相關任務。 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。 | 數學領域 | s-II-1 理解周界、正方形和長方形的周長定義。 | <ol style="list-style-type: none"> 射飛鏢遊戲 邊長的實測與計算 周長的計算 | <ol style="list-style-type: none"> 學生能應用周界內外部的定義，用來計算靶內和靶外的飛鏢個數。 學生能用尺量出邊長後，記錄在學習單。 學生能計算周界長度。 學生能完成因材網，檢測「周界與周長」的學習結果及心得。 | <ol style="list-style-type: none"> 實作區分周界的內部和外部。 以直尺實測周界長度，並透過連加或乘法計算周長。 <p>【知識應用】</p> | <p>正方形飛鏢靶 塑膠玩具飛鏢</p> <p>幾何扣條(六種不同尺寸，顏色為橙、紫、綠、黃、藍、紅)。</p> <p>直尺</p> <p>學習單</p> <p>資訊教室電腦 (因材網)</p> | 3 |

| | | | | | | | | | |
|--|---------------------------------------|--|-------------|--|--|--|---|---|--------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">第 (10) 週 - 第 (13) 週</p> | <p style="text-align: center;">除法</p> | <p>活動一：(1 節) 「神殿的神祕數字」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 考古探險隊一行人來到了太陽神殿，神殿的石壁上出現了兩個神祕的數字「18、24」 2. 請學生分組討論利用探索隊手中的八張卡牌，放進式子中，回答正確，將可開啟石壁大門。【合作討論】 <p>活動二：(2 節) 教師布題(小婷去玩具行買了一些文具，中間那欄代表所購買的物品，但不小心被弄髒了，你可以判斷出所購買的是哪個物品嗎?)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生說出題意【和學生生活脈絡連結】 2. 學生分組討論解題策略【合作討論】 3. 學生上台解題分享【有學習方法策略】 <p>活動三：(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師課前於因材網指 | <p>數學領域</p> | <p>n-II-3 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於日常解題。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習單 2. 除法列式與計算 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生透過遊戲及學習活動理解除法的各種計算規則。 2. 學生能小組合作討論解題方法。 3. 學生能理解題意，並說出題目意思。 4. 學生能參與小組討論，提出解題策略。 5. 學生能上台分享解題策略。 6. 學生完成因材網檢 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 完成【神殿的神祕數字】學習單【具體作品】【分組合作】 2. 完成「除法」學習單【具體作品】 3. 完成因材網「除法」相關任務 | <p>小益的布拉格廣場 [趣數]三年級除法遊戲 https://blog.xuite.net/davishung7/davis7/585843423-%5B%E8%B6%A3%E6%95%B8%5D%E4%B8%89%E5%B9%B4%E7%B4%9A%E9%99%A4%E6%B3%95%E9%81%8A%E6%88%B2</p> <p>數字牌卡</p> <p>「除法」學習單</p> <p>資訊教室電腦(因材網)</p> | <p style="text-align: center;">4</p> |
|--|---------------------------------------|--|-------------|--|--|--|---|---|--------------------------------------|

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----|---|------|--|--|--|---|-----|---|
| | | 派「除法」的相關任務。 2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。 | | | | 測「除法」的學習結果及心得。 | | | |
| 第 (14) 週 - 第 (16) 週 | 重量 | <p>活動一：(1 節) 「有多重？」</p> <p>1. <u>詩祈</u>參加電視節目「百萬富翁」，只要連續答對 50 題，就可以獲得 100 萬獎金，下面是最後一題必須解出杯子重量，請學生分組討論，回答下面的問題，讓她順利拿到獎金吧！【合作討論】</p> <p>活動二：(2 節) 教師布題(箱子裡有 4 個積木，分別重 8 公克、12 公克、16 公克、20 公克，<u>小柔</u>想用天平和 3 個砝碼   ，調查出 4 個積木分別有多重？)</p> <p>1. 學生能說出題意。 【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 學生分組討論解題策略 【合作討論】</p> | 數學領域 | n-II-9 理解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。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識 1 公斤和 3 公斤秤 2. 重量的實測與估測 3. 公斤公克的換算 4. 重量的加減計算 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能透過遊戲及學習活動理解重量的常用單位與換算。 2. 學生能參與合作討論。 3. 學生能理解題意，並說出題目意思。 4. 學生能參與小組討論，提出解題策略。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 參與解題遊戲並想出解題方法 【表達分享】 【分組合作】 2. 完成「重量」學習單和隨堂測驗單 【具體作品】 3. 完成因材網「重量」相關任務 | 學習單 | 3 |

| | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|--|-------------------------|--|
| | <p>3. 學生上台解題分享 【有學習方法策略】</p> <p>活動三：(1 節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「重量」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> | | | | <p>5. 學生能上台分享解題策略。</p> <p>6. 學生能完成因材網，檢測「重量」的學習結果及心得。</p> | | <p>資訊教室電腦 (因材網)</p> | |
|--|---|--|--|--|---|--|-------------------------|--|

| | | | | | | | | | |
|--|-----------|---|-------------|-------------------------------------|---|---|---|---|----------|
| <p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p> | <p>分數</p> | <p>活動一：(1 節) 「走迷宮」</p> <ol style="list-style-type: none"> 兩個機器人，一個要吃塗色占全部 $\frac{1}{2}$ 的圖形，另一個要吃塗色占全部 $\frac{1}{4}$ 的圖形，才有辦法動喔！【實作】 請學生分組討論幫機器人找到它們的食物，沿著路線找一找，走走看。【合作討論】 <p>活動二：(2 節)</p> <p>教師布題(小玉的慶生會來了好多人，她準備了 3 個不同的蛋糕，請幫她分給來參加的小朋友)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明題意 【和學生生活脈絡連結】 學生分組討論解題策略 【合作討論】 學生上台解題分享 【有學習方法策略】 <p>活動三：(1 節)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師課前於因材網指派「分數」相關任務 學生上因材網完成任務 於課後追蹤學生完成度，檢視學生的學習成果 | <p>數學領域</p> | <p>n-II-6 理解同分母分數的加、減計算與應用。</p> | <ol style="list-style-type: none"> 等分單一物體，認識平分的意義。 在連續量的情境中，將物件平分，進行單位分數命名。 分數的比較和加減計算。 分數的和等於 1 的概念。 | <ol style="list-style-type: none"> 學生能透過遊戲及學習活動理解同分母分數的加減。 學生能參與小組合作，討論解題方法。 學生能理解題意，並說出題目意思。 學生能參與小組討論，提出解題策略。 學生能上台分享解題策略。 學生能完成因材網，檢測「分數」的學習結果及心得。 | <ol style="list-style-type: none"> 參與解題遊戲並想出對策 【分組合作】 完成「分數」學習單 【具體作品】 完成因材網「分數」相關任務 | <p>學習單</p> <p>]</p> <p>資訊教室電腦 (因材網)</p> | <p>4</p> |
|--|-----------|---|-------------|-------------------------------------|---|---|---|---|----------|

