

嘉義縣大南國小 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      | 曾慧敏   | 教學總節數<br>/學期(上/下) | 20 節/上學期 |
| 年級<br>課程主題名稱 | 中年級/數學小天地  | 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<br>願景     | 活力、勤學、人文、創新  | 與學校願景呼應之說明 | 一、藉由有趣又充滿活力的數學活動激盪腦力，創新學習方法，提升勤學的態度。<br>二、透過數學的邏輯思考培養科學的人文素養，並實際運用於生活中。   |                   |          |
| 總綱<br>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。<br>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。<br>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、培養和他人合作態度，促進解決問題的能力，並能尊重多元的問題思考解決能力，建立良好的互動。<br>二、能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。<br>三、具備生活上遇到數學問題解決基本能力，並樂於與他人互動。 |                   |          |

上學期

| 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 | 我是大富翁 | 1. 利用「大富翁遊戲」，讓學生主動解讀一億以內數的概念及運算。<br>2. 能利用直式算則解決日常生活問題。<br>3. 能利用十萬、百萬、千萬約估錢數。<br>4. 小組進行買賣遊 | 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。<br><br>r-II-5 理解以文字表示之數學公式。 | 1. 大富翁牌卡<br>2. 估估看大數學習單 | 1. 能理解大富翁牌卡上一億以上的大數並報讀<br>2. 估算學習單上一億以內的數字<br><br>3. 能夠列出加減法中和或差達到一億以上的算式 | 1. 能正確說出大富翁牌卡一億以上各位數數字的位值<br>2. 能完成「估估看大數任務單」<br><br>3. 能愉快參與小組金額約一億以上的買賣遊戲 | 【認識大富翁】：<br>遊戲規則篇<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-Zww-sG60Vs">https://www.youtube.com/watch?v=-Zww-sG60Vs</a><br>估估看大數任務單 | 4  |

|                                     |          |  |                     |  |  |   |  |  |   |
|-------------------------------------|----------|--|---------------------|--|--|---|--|--|---|
|                                     |          | 戲  |                     |  |  |   |  |  |   |
| 第<br>(5)<br>週<br>-<br>第<br>(8)<br>週 | 百變<br>金塔 | <p>1. 將百變金塔物件從小到大編上1-5號，探討任選2個物件有幾種堆疊方式，並記錄下來。</p> <p>2. 接上述活動，探討任選3個物件有幾種堆疊方式，並記錄下來。</p> <p>3. 小組合作進行堆疊活動，拼排完成各種造型操作。</p> | 健康與<br>體育<br><br>綜合 | <p>1d-II-1 認識動作技能概念與動作練習的策略。</p> <p>3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p> <p>1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> | <p>1. 百變金塔的基本操作法則</p> <p>2. 創意造型堆疊</p> | <p>1. 練習百變金塔任選2-3個物件的堆疊方式</p> <p>2. 在遊戲中合作拼排百變金塔，完成造型堆疊</p> <p>3. 選擇小組合作模式，觀摩並記錄百變金塔的造型樣式</p> | <p>1. 能理解百變金塔的基本操作法則並練習至熟練</p> <p>2. 能與組員合作堆疊出至少一種的創意造型</p> <p>3. 能在小組中觀摩並學習，完成百變金塔造型紀錄單</p> | <p>【藝數摺學】百變金塔-1</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=VeYfnP8q-bE&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC E4RMAs8V37BDwa6L&amp;index=70">https://www.youtube.com/watch?v=VeYfnP8q-bE&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC E4RMAs8V37BDwa6L&amp;index=70</a></p> <p>【藝數摺學】百變金塔-2</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=QN M1gUYEXJw&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC E4RMAs8V37BDwa6L&amp;index=69">https://www.youtube.com/watch?v=QN M1gUYEXJw&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC E4RMAs8V37BDwa6L&amp;index=69</a></p> <p>【藝數摺學】百變金塔-3</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ryY1wyagLr0&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC">https://www.youtube.com/watch?v=ryY1wyagLr0&amp;list=PLt0k-KmeWzUyM8KGC</a></p> | 4 |

|                 |         |  |                   |   |   |  |  |   |   |
|-----------------|---------|--|-------------------|---|---|--|--|---|---|
|                 |         |  |                   |   |   |  |  | <a href="#">E4RMAs8V37BDwa6L&amp;index=68</a><br>百變金塔造型紀錄單  |   |
| 第(9)週 - 第(12)週  | 易位棋探索   | 1. 挑戰每邊兩顆棋子的易位棋活動，最少搬移次數為 8 次。<br>2. 挑戰每邊三顆、四顆棋子的易位棋活動，最少搬移次數分別為 15、24 次。<br>3. 根據個人進度，挑戰每邊五顆到九顆棋子的易位棋活動。                            | 數學<br><br>健康與體育   | r-II-5 理解以文字表示之數學公式。<br><br>3d-II-1 運用動作技能的練習策略。  | 易位棋的搬移概念<br><br>二至九顆的易位棋操作練習            | 1. 理解易位棋的搬移概念與數學公式的關係<br><br>2. 運用易位棋概念，操作 2-9 顆棋子的搬移策略。                                       | 1. 能理解易位棋的搬移概念與數學公式的關係<br><br>2. 能至少算出 2 和 3 顆棋子的易位棋活動，最少搬移次數分別為 8 和 15 次。                           | 易位棋<br><a href="http://oddest.nc.hcc.edu.tw/math271.htm">http://oddest.nc.hcc.edu.tw/math271.htm</a><br><br>易位棋之智巧<br><a href="http://oddest.nc.hcc.edu.tw/math272.htm">http://oddest.nc.hcc.edu.tw/math272.htm</a> | 4 |
| 第(13)週 - 第(16)週 | 鑲嵌圖形大考驗 | 1. 透過數學繪本導讀—夢想家的披風，認識各種幾何圖形。<br>2. 引導學生運用一種或兩種以上的三角形、正方形、梯形、平行四邊形、六邊形等幾何圖形板，嘗試拼排出可以緊密排列，又可以無限延伸鋪滿整個平面的圖形。<br>3. 介紹鑲嵌圖形，並引導學生運用一種或兩種以 | 語文<br>數學<br>健康與體育 | 5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。<br><br>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。<br><br>2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。 | 1. 數學繪本—夢想家的披風<br><br>2. 數位媒材上的鑲嵌圖形大考驗。 | 1. 理解數學繪本—「夢想家的披風」一書的內容並熟悉各種幾何圖形<br><br>2. 認識鑲嵌圖形的幾何圖案組成元件<br><br>3. 透過數位媒材，引導學生合作進行並完成鑲嵌圖形大考驗 | 1. 能運用一種或兩種以上的幾何圖形板拼排出可以緊密排列，又可以無限延伸鋪滿整個平面的圖形。<br><br>2. 能說出鑲嵌圖形的特色<br><br>3. 能在鑲嵌圖形大考驗時與同學互相合作、友善互動 | <a href="#">夢想家的披風.ppt</a>  | 4 |

|                                |   |  |                  |  |                                 |   |  |  |          |
|--------------------------------|---|--|------------------|--|---------------------------------|---|--|--|----------|
|                                |   | <p>上的正三角形、正方形、正六邊形，拼出正則和半正則鑲嵌圖形。</p> <p>4. 進行鑲嵌圖形闖關遊戲</p>  |                  |  |                                 |   |  |  |          |
| <p>第(17)週<br/>-<br/>第(20)週</p> | <p>有趣的數學漫畫</p>  | <p>1. 透過教學網站欣賞數則有趣的數學連環漫畫。</p> <p>2. 小組討論數學漫畫中印象最深刻的章節或疑問。</p> <p>3. 桌遊-土狼在笑你(加減法)</p> <p>*說明遊戲規則</p> <p>*分組遊戲</p> | <p>綜合<br/>數學</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>s-II-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> | <p>1. 數學連環漫畫</p> <p>2. 分組討論</p> | <p>1. 覺察連環漫畫中的數學概念</p> <p>2. 在分組討論或遊戲時展現合宜的互動與溝通態度和技巧</p> <p>3. 理解三角形、四邊形周長與面積的計算</p> | <p>1. 能至少說出一種漫畫中提到的數學概念</p> <p>2. 能與同學友善互動和討論</p> <p>3. 能列出三角形、四邊形周長與面積的公式</p> <p>4. 能共同參與小組桌遊活動</p> | <p>繪本：數學漫畫系列(2)圖形(認識三角形和四邊形到面積與體積的計算)</p> <p>桌遊-土狼在笑你(加減法)</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</p> <p><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<br/>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 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> |  |                  |  |                                 |   |  |  |          |

|  |    |                       |
|--|----|-----------------------|
|  | 2. | 特教老師簽名：<br>普教老師簽名：曾慧敏 |
|--|----|-----------------------|

|              |  |       |            |   |          |
|--------------|--|-------|------------|---|----------|
| 年級           | 三年級  | 課程設計者 | 曾慧敏        | 教學總節數<br>/學期(上/下)   | 20 節/下學期 |
| 年級<br>課程主題名稱 | 中年級/數學小天地  |       | 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         | 活力、勤學、人文、創新  |       | 與學校願景呼應之說明 | 一、藉由數學活動激盪腦力，創新學習方法，提升勤學的態度。<br>二、透過數學的邏輯思考培養科學的人文素養。   |          |
| 總綱<br>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。<br>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。<br>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、培養和他人合作態度，促進解決問題的能力，並能尊重多元的問題思考解決能力，建立良好的互動。<br>二、能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。<br>三、具備生活上遇到數學問題解決基本能力，並樂於與他人互動。 |          |

| 下學期                                 |       |   |         |   |                                      |  |   |  |    |
|-------------------------------------|-------|---|---------|---|--------------------------------------|--|---|--|----|
| 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<br>(1)<br>週<br>-<br>第<br>(4)<br>週 | 名字多少錢 | 1. 根據密碼表，計算自己的「姓、名」值多少錢。<br>2. 透過數學遊戲，進行三位數乘以一位數或除以一位數之精熟學習。<br>3. 透過數學遊戲，進行整數加、減、乘、除之精熟學習。 | 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。<br>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。<br>n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。 | 1. 密碼表<br>2. 名字多少錢學習單<br>3. 整數加減乘除練習 | 1. 運用密碼表，算出自己的姓名值多少錢<br>2. 熟練計算三位數乘以一位<br>3. 熟練計算三位數除以一位數<br>4. 熟練整數加、減、乘、除的直式計算 | 1. 能算出自己的姓名值多少錢<br>2. 能完成「名字多少錢任務單」<br>3. 能正確計算三位數乘以一位數與三位數除以一位數的答案<br>4. 能正確進行整數加、減、乘、除的直式計算 | 自己的姓名值多少錢<br><a href="https://zh.anamestor.com/414">https://zh.anamestor.com/414</a><br><a href="https://fun8.us/post/2308.html">https://fun8.us/post/2308.html</a><br><u>名字多少錢任務單</u> | 4  |

|  |                                |   |                       |  |  |  |  |   |          |
|--|--------------------------------|---|-----------------------|--|--|--|--|---|----------|
| <p>第<br/>(5)<br/>週<br/>-<br/>第<br/>(8)<br/>週</p> | <p>數學放<br/>鬆</p>               | <p>引起動機：<br/>老師分享數個數學笑話。<br/>猜一猜數學燈謎。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 欣賞有趣的幾何藝術、空間魔術--視覺錯視影片。</li> <li>2. 密碼大師遊戲：猜出對手的四位數</li> <li>3. 結合桌遊的猜數遊戲活動，進行四位數大小比較</li> </ol>  | <p>藝術<br/><br/>數學</p> | <p>2-II-2 能發現生活中的視覺元素，並表達自己的情感。<br/><br/>1-II-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素和形式。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數學笑話、燈謎</li> <li>2. 視覺錯視影片</li> <li>3. 密碼大師遊戲</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發現燈謎、笑話中蘊含的數學概念</li> <li>2. 感知幾何與空間視覺影片的表演元素</li> <li>3. 透過密碼大師遊戲，理解「位值概念」。</li> <li>4. 在位值表排出最大四位數、最小四位數，透過猜數活動培養數感。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能至少理解一則笑話或猜出一則燈謎所蘊含的數學概念</li> <li>2. 能至少說出一項視覺錯視影片中運用的幾何元素</li> <li>3. 能與同學玩一玩密碼大師遊戲，成功猜出對方的四位數</li> </ol> | <p>遊戲學校<br/><a href="http://gameschool.cc/puzzle/">http://gameschool.cc/puzzle/</a><br/>【生活裡的科學】<br/>20150219 - 平面的3D錯覺<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=0suffPLrgFI">https://www.youtube.com/watch?v=0suffPLrgFI</a></p> | <p>4</p> |
| <p>第(9)<br/>週<br/>-<br/>第(12)<br/>週</p>          | <p>分數心臟病</p>                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過分數牌卡，當輪到者口中唸出來的分數和出牌的分數符合真分數部分一樣時，就拍牌。</li> <li>2. 在遊戲過程中，利用找口數、聽牌與拍牌等步驟，熟練假分數與帶分數的互換技巧。</li> <li>3. 同分母分數合1遊戲(遊戲牌卡取用3、4、5、6、7、8、9、10、20的分數牌，共52張。如玩家有5人，可於C牌組中取5/20及15/20，加入遊戲牌中，共54張。)</li> </ol> | <p>數學</p>             | <p>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。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 分數牌卡</li> <li>2. 分數心臟病成績紀錄單</li> </ol>                   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過遊戲，能理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、等值分數與異分母的關係，並能應用於遊戲中。</li> <li>2. 認識真分數、假分數與帶分數</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能熟悉簡單異分母之加減，並正確拍牌</li> <li>2. 能正確唸出等值分數詞的序列，並正確拍牌</li> <li>3. 能分辨並說出真分數、假分數與帶分數的不同</li> </ol>              | <p>分數心臟病<br/><a href="https://www.youtube.com/watch?v=g43xqA5GEqo">https://www.youtube.com/watch?v=g43xqA5GEqo</a><br/><br/>分數心臟病成績紀錄單</p>  | <p>4</p> |
| <p>第(13)<br/>週<br/>-</p>                         | <p>一分鐘有多久<br/>-<br/>一時間量感體</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數學繪本導讀—等我一分鐘。</li> <li>2. 體會一分鐘有多長：閉上眼睛一分鐘、單腳站立</li> </ol>  | <p>語文<br/><br/>數學</p> | <p>5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。<br/><br/>n-I-9 認識時刻與時間常用單位。</p>                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 數學繪本—等我一分鐘</li> </ol>                                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 閱讀數學繪本—「等我一分鐘」一書的內容並感受一分鐘的時間有多長</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能體會一分鐘的時間大概有多長</li> </ol>  | <p>嗯，等我一分鐘<br/><u>一分鐘有多久</u></p>  | <p>4</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</p> <p><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<br/>學生<br/>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、<u>(/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></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：<br/>普教老師簽名：曾慧敏</p> |