

嘉義縣好美國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

年級	三年級	年級課程 主題名稱	創意數學	課程 設計者	張銘麟	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	好學富禮 內外皆美		與學校願景呼 應之說明	1. 藉由數學活動，學習與人互動的禮貌和加強好學的態度。 2. 透過數學活動培養同理心和挫折容忍度，並實踐於日常生活中。			
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. 具備探索周長及時間問題的思考能力，並透過體驗數學遊戲，學 會處理日常生活的問題。 2. 透過春花剪一剪和森林大冒險活動，培養「聽、說、讀、寫、作 」的基本語文素養，並學習生活所需的基礎數理、肢體及藝術等 符號知能，並運用此知能於生活中。 3. 能於分數撿紅點數學遊戲中，分組完成分數牌卡製作並理解他人 的作法，並能與隊員合作互動。			

教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學活動(學習活動)	教學資源	節數
第(1)週-第(3)週	一分鐘量感	數學 n-II-10 理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。 社會 3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	1. 「等我一分鐘」 2. 「1分鐘量感大考驗」學習單	1. 能理解「等我一分鐘」繪本內容關於時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。 2. 能完成1分鐘量感大考驗遊戲體驗，並聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3. 能完成1分鐘量感大考驗遊戲學習單。	1. 能說出「等我一分鐘」繪本內容並發表分享。 2. 能完成1分鐘量感大考驗遊戲體驗，並聆聽他人的意見，並表達自己的看法。 3. 能完成1分鐘量感大考驗遊戲學習單。	活動一:數學繪本導讀 1. 教師利用「等我一分鐘」繪本ppt進行導讀。 2. 教師導讀之後，請學生發表看到了什麼？ 3. 教師請學生發表自己對時間的概念。 活動二:1分鐘量感大考驗 1. 教師引導學生進行1分鐘量感體驗活動:1分鐘有多長。 2. 教師引導學生進行1分鐘量感體驗活動:默數1分鐘。 3. 教師引導學生進行1分鐘量感體驗活動:1分鐘星星。 4. 教師引導學生完成「1分鐘量感大考驗」學習單。 5. 教師請學生上台分享學習單填寫心得。	1. 「等我一分鐘」繪本ppt 2. 「1分鐘量感大考驗」學習單	3
第(4)週-第(6)週	周界紅綠燈	數學 s-II-1 理解正方形和長方形與周長公式與應用。 健康與體育 2c-II-1 遵守上課規範與運動比賽規則。	1. 周界 2. 布尺	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. 能遵守周界紅綠燈的遊戲規則並能進行遊戲。	1. 能說出周界圖形與非周界圖形的區別。 2. 能使用布尺圍出至少2個周界圖形。 3. 能和同伴一起進行周界紅綠燈的遊戲並遵守遊戲規則。	活動一:周界再介紹 1. 教師利用ppt圖形解說周界圖形與非周界圖形的差異。 2. 教師請學生發表周界圖形與非周界圖形差異的理解心得。 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. 教師引導學生實作活動。 活動三:周界紅綠燈 1. 教師解說周界紅綠燈的遊戲規則。 2. 教師引導學生思考運用周界概	1. ppt圖形 2. 布尺	3

						念提出各種周界紅綠燈玩法並進行遊戲。		
第(7)週 - 第(9)週	估一估·跳跳跳	<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，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。</p> <p>健康與體育 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>1. 布尺</p> <p>2. 「立定跳」學習單紀錄表</p>	<p>1. 能理解長度單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。</p> <p>2. 能透過身體活動，表現正確的立定跳活動。</p> <p>3. 能完成「立定跳」學習單紀錄表。</p>	<p>1. 能理解長度單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用解題。</p> <p>2. 能做出正確的立定跳活動。</p> <p>3. 能完成「立定跳」學習單紀錄表。</p>	<p>活動一：大家一起跳</p> <p>1. 教師帶領學生至戶外空間請學生站在固定位置上隨意往前跳。</p> <p>2. 請學生預估自己所跳的長度有多長。</p> <p>3. 學生實際測量自己所跳的長度。</p> <p>活動二：立定跳有多遠</p> <p>1. 教師先解說立定跳的姿勢，並說明測量的方法。</p> <p>2. 教師請學生預估自己所跳的長度有多長。</p> <p>3. 教師請學生實際測量自己所跳的長度並登記於學習單紀錄表。</p>	<p>1. 布尺</p> <p>2. 學習單</p>	3
第(10)週 - 第(13)週	春花剪一剪	<p>數學 s-II-2 認識平等圖形全等的意義。</p> <p>藝術與人文 1-II-6 使用視覺元素與想像力豐富創作主題</p>	<p>1. 全等圖形</p> <p>2. 春花設計</p>	<p>1. 能認識全等圖形。</p> <p>2. 能製作全等圖形。</p> <p>3. 能運用全等圖形的規則並使用視覺元素與想像力進行春花設計。</p> <p>4. 能運用全等圖形的規則並使用視覺元素與想像力完成春花設計。</p>	<p>1. 能說出何謂全等圖形。</p> <p>2. 能製作至少 2 個全等圖形。</p> <p>3. 能運用全等圖形的規則並使用視覺元素與想像力進行春花設計。</p> <p>4. 能運用全等圖形的規則並使用視覺元素與想像力完成春花設計。</p>	<p>活動一：全等圖形我來做</p> <p>1. 教師利用 ppt 解說全等圖形的規則。</p> <p>2. 教師請學生製作出全等圖形。</p> <p>活動二：春花剪一剪</p> <p>1. 教師讓學生運用全等圖形的規則來設計春花。</p> <p>2. 教師請學生上台分享設計的春花與剪紙心得。</p>	<p>1. 教學簡報</p> <p>2. 色紙</p>	4

<p>第 (14) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>分 數 檢 紅 點</p>	<p>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。</p> <p>綜合活動 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>1. 分數遊戲牌卡 2. 分數檢紅點遊戲</p>	<p>1. 能理解同分母分數的加、減的意義、計算與應用。並完成分數遊戲牌卡 1-26 張的製作。 2. 能理解同分母分數的加、減的意義、計算與應用。並完成分數遊戲牌卡 27-52 張的製作。 3. 能參加第一輪分數檢紅點團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。 4. 能參加第二、三輪分數檢紅點團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p>	<p>1. 能完成分數遊戲牌卡 1-26 張的製作。 2. 能完成分數遊戲牌卡 27-52 張的製作。 3. 能參加第一輪分數檢紅點團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。 4. 能參加第二、三輪分數檢紅點團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p>	<p>活動一：分數遊戲牌卡 DIY 1. 教師將學生分組，以 3-4 人為 1 組。 2. 教師針對同分母分數加減的解說並帶領學生製作同分母分數遊戲牌卡共 52 張。</p> <p>活動二：分數檢紅點 1. 教師先解說遊戲規則，為類似撲克牌「檢紅點」遊戲，以 2 張合起來是 1 為吃牌規定。 2. 教師請學生依先前 3-4 人分組進行第一輪遊戲。 3. 學生發完牌後，輪流執行出牌、翻牌和吃牌的動作。 4. 當全部玩家手中牌都放完中間牌也翻完時，遊戲結束統計得分。收到的分數牌和為 1 計得到 1 分。 5. 第一輪結束後，贏家可繼續參加競賽，輸家則加入贏家團隊觀賽。 6. 經多輪競賽後，選出最後的大贏家。</p>	<p>1. 分數遊戲牌卡</p>	<p>4</p>
<p>第 (18) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>森 林 大 冒 險</p>	<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> <p>綜合活動 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重</p>	<p>1. 森林地圖 2. 森林大冒險遊戲</p>	<p>1. 能理解正方形和長方形的面積與周長在遊戲中的應用並完成方格版之森林地圖製作。 2. 能參加第一輪森林大冒險團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p>	<p>1. 能完成方格版之森林地圖製作。 2. 能參加第一輪森林大冒險團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p>	<p>活動一：森林地圖 1. 教師解說正方形和長方形的面積與周長在遊戲中的應用並帶領學生利用圖畫紙製作方格版之森林地圖。 2. 請學生利用鉛筆、彩色筆及直尺進行繪圖。 3. 學生完成製作後，教師請學生分享地圖製作心得。</p>	<p>1. 圖畫紙 2. 鉛筆、彩色筆及直尺</p>	<p>3</p>

週		視榮譽感，並展現負責的態度。		3. 能參加第二、三輪森林大冒險團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。	3. 能參加第二、三輪森林大冒險團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。	活動二：森林大冒險 1. 教師先解說「森林大冒險」遊戲規則一兩個人猜拳決定先後，就開始在紙上畫出長方形、正方形來佔領土地，並且不能干擾到動物的生活領域。兩人依序畫出長方形與正方形，而最後一個畫的人就輸了。 2. 教師將學生以 2 人一組分組競賽，第一輪競賽獲勝學生可晉級第二輪競賽。 3. 教師請學生多輪競賽後，選出森林大冒險冠軍，並請冠軍學生分享獲勝心得。		
---	--	----------------	--	------------------------------------	------------------------------------	--	--	--

教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙(2)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> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用圖卡、字卡、影片、光碟、教具與實物等視覺提示、聽覺和觸覺刺激來引起學生的學習動機。 2. 利用工作分析法，將學習目標拆分成數個小步驟學習，並適度給予前置提示和反應提示，如手勢、口頭說明、示範、身體協助等 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳世鴻 普教老師簽名：張銘麟</p>

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。