

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 節/下學期
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. 具備探索小數及加減乘計算問題的思考能力，並透過體驗數學遊戲，學 會處理日常生活的問題。 2. 透過賓果連線了和超級大富翁活動，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. 能於抽鬼牌數學遊戲中，分組完成分數撲克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	支援前線蛋糕	數學 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運用。  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。	1. 蛋糕位值  2. 支援前線蛋糕遊戲	1. 能理解小數的位值結構並能正確的切出蛋糕。  2. 能完成空白圖卡切蛋糕方式設計小數圖卡並上色彩繪。  3. 能參加支援前線蛋糕遊戲，並展現負責的態度。	1. 能正確的切出小數蛋糕。  2. 能完成空白圖卡切蛋糕方式設計小數圖卡並上色彩繪。  3. 能參加支援前線蛋糕遊戲，並展現負責的態度。	活動一:蛋糕切一切 1. 教師先講解蛋糕切法，將蛋糕切成10等分，再講解每一份在小數的位值意義。 2. 教師發下空白圖卡引導用切蛋糕方式設計小數圖卡並上色彩繪。  活動二:支援前線蛋糕 1. 教師講解遊戲方法並將學生分組，請學生合作運用自己的蛋糕完成前線所需要的題目。 2. 教師引導學生進行支援前線蛋糕的遊戲。	1. 蛋糕位值表  2. 蛋糕設計小數圖	3
第(4)週 - 第(6)週	賓果連線了	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。  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。	1. 長度、角度、容量、重量的常用單位與換算  2. 賓果連線了遊戲	1. 能理解長度、角度、容量、重量的常用單位與換算。  2. 能參加第一輪賓果連線了遊戲，並遵守紀律、重視榮譽感。  3. 能參加第二、三輪賓果連線了遊戲，並遵守紀律、重視榮譽感。	1. 能說出長度、角度、容量、重量的常用單位與換算。  2. 能參加第一輪賓果連線了遊戲，並遵守紀律。  3. 能參加第二、三輪賓果連線了遊戲，並遵守紀律。	活動一:單位大變身 1. 教師利用長度、角度、容量、重量的常用單位與換算 ppt 解說不同單位的變化關係。 2. 學生歸納所學的單位變化。  活動二:賓果連線了 1. 教師發下遊戲紙卡並解說遊戲規則是哪個單位的預估，請學生設計九格單位。 2. 教師引導學生進行第一輪賓果連線了的遊戲。 3. 第一輪遊戲結束後，繼續進行第二、三輪賓果連線了的遊戲。 4. 遊戲結束後，教師請學生分享遊戲心得。	1. 長度、角度、容量、重量的常用單位與換算 ppt  2. 遊戲紙卡	3
第(7)週 - 第(9)週	名字多少錢	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。  綜合活動 2b-II-2	1. 「姓」值多少錢  2. 機會命運大挑戰	1. 能利用「姓名」值多少錢學習單熟練較大位數之加、減、乘計算，並能應用於日常解題。  2. 能參加第一輪機會命運大挑戰遊戲，並遵守紀律、重視榮譽感。	1. 能熟練較大位數之加、減、乘計算，並能應用於日常解題。  2. 能參加第一輪機會命運大挑戰遊戲，並遵守紀律。	活動一:「姓」值多少錢 1. 教師發下「姓名」值多少錢學習單引導學生根據密碼表計算自己的「姓」值多少錢。 2. 教師引導學生根據密碼表計算自己的「姓名」值多少錢。  活動二:機會命運大挑戰 1. 教師發下「機會命運大挑戰」學	1. 「姓」值多少錢學習單  2. 機會命運大挑戰學習單	3

週		參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。		3. 能參加第二、三輪機會命運大挑戰遊戲，並遵守紀律、重視榮譽感。	3. 能參加第二、三輪機會命運大挑戰遊戲，並遵守紀律。	習單引導學生分組並進行機會命運大挑戰。 2. 教師指導學生遊戲規則並進行第一輪競賽—先抽籤決定乘還是除。每人各自投骰子，算出自己的姓名價錢 x 骰子點數或除骰子點數。答案填入方格中，看看誰是贏家。 3. 第一輪競賽結束後，繼續進行第二輪競賽，所有學生遊戲結束，教師請學生分享遊戲心得。		
第(10)週 - 第(13)週	抽鬼牌	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。  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。	1. 等值分數撲克牌  2. 抽鬼牌遊戲	1. 能理解等值分數的意義。並完成分數遊戲牌卡 1-26 張的製作。  2. 能理解等值分數的意義。並完成分數遊戲牌卡 27-52 張的製作。  3. 能參加第一輪分數抽鬼牌團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。  4. 能參加第二、三輪分數抽鬼牌團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。	1. 能理解等值分數的意義。並完成分數遊戲牌卡 1-26 張的製作。  2. 能完成分數遊戲牌卡 27-52 張的製作。  3. 能參加第一輪分數抽鬼牌團體遊戲活動並遵守紀律。  4. 能參加第二、三輪分數抽鬼牌團體遊戲活動並遵守紀律。	活動一：等值分數撲克牌 diy 1. 教師解說等值分數的意義。 2. 教師請學生設計自己的分數撲克牌共 52 張。  活動二：抽鬼牌 1. 教師先解說遊戲規則，是類似撲克牌「抽鬼牌」遊戲。 2. 教師請學生依 3-4 人為一組並分組進行第一輪遊戲。 3. 學生發完牌後，輪流執行抽牌的動作，抽到等值分數則可收牌，最後拿到鬼牌無法收牌的人則為輸家。 4. 第一輪遊戲結束後，繼續進行第二、三輪等值分數抽鬼牌遊戲。	1. 等值分數設計空白圖卡	4
第(14)週 - 第(16)週	螞蟻搬東西	國語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。  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. 數學繪本  2. 「螞蟻搬東西」學習單挑戰	1. 能樂於參加數學繪本導讀討論，提供個人的觀點和意見。  2. 能樂於參加數學繪本導讀討論，說出螞蟻搬東西數量的規律變化。  3. 能藉由「螞蟻搬東西」學習單挑戰熟練較大位數之加、減、乘計算。	1. 能參加數學繪本導讀討論，提供個人的觀點和意見。  2. 能參加數學繪本導讀討論，說出螞蟻搬東西數量的規律變化。  3. 能熟練較大位數之加、減、乘計算。	活動一：數學繪本導讀 1. 教師利用「螞蟻搬東西」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. 教師引導學生探討螞蟻搬東西，數量的變化規律。  活動二：學習單挑戰 1. 教師發下「螞蟻搬東西」學習單，引導學生觀察等差(+2)活動。 2. 教師引導學生繼續觀察等比(x2)活動。 3. 學生完成學習單之後，教師請學	1. 「螞蟻搬東西」繪本 ppt  2. 「螞蟻搬東西」學習單	3

						生上台分享學習單填寫心得。		
第 (17) 週 - 第 (20) 週	超 級 大 富 翁	<p>國語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>數學 s-II-4 在活動中，認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</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. 機會命運題目</p> <p>2. 長方體和正方體立體圖形。</p> <p>3. 大富翁海報紙</p>	<p>1. 能樂於參加機會命運題目製作討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>2. 能在活動中，認識幾何概念的應用，如展開圖與空間形體，並完成長方體和正方體製作。</p> <p>3. 能參加第一階段超級大富翁遊戲團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p> <p>4. 能參加第二階段超級大富翁遊戲團體遊戲活動並遵守紀律、重視榮譽感。</p>	<p>1. 能完成機會命運題目製作。</p> <p>2. 能完成長方體和正方體製作。</p> <p>3. 能參加第一階段超級大富翁遊戲團體遊戲活動並遵守紀律。</p> <p>4. 能參加第二階段超級大富翁遊戲團體遊戲活動並遵守紀律。</p>	<p>活動一：機會命運有創意</p> <p>1. 教師將學生分組後，發下機會命運空白卡給學生並解說製作機會命運题目的原則。</p> <p>2. 教師引導學生分組進行實作。</p> <p>活動二：富翁房子大家做</p> <p>1. 教師先解說並分解長方體和正方體展開圖，並引導學生做出2種立體圖形。</p> <p>2. 教師請學生彩繪裝飾立體圖形並標價。</p> <p>活動三：超級大富翁遊戲</p> <p>1. 教師引導學生運用機會命運圖卡與房子進行超級大富翁遊戲。</p> <p>2. 遊戲結束，教師請學生上台發表遊戲心得。</p>	<p>1. 機會命運空白圖卡</p> <p>2. 長方體和正方體圖卡</p> <p>3. 超級大富翁海報紙</p>	4

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> <p>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。</p> <p>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> <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。