

附件十

嘉義縣 大鄉 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數學好好玩	課程 設計者	蔡幸玲	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	健康.快樂.創意.大鄉		與學校願景呼 應之說明	1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。			
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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 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	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(4)週	超級大富翁	語文/6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。 。藝術/1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題 數學/n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常問題。	機會命運題目 長方體和正方體 超級大富翁遊戲	1. 能書寫敘機會命運題目。 2. 能使用視覺元素與想像力，讓自己的房子更美麗。 3. 能在大富翁遊戲中運用較大位數之加、減、乘計算。	1. 能做出機會和命運的題目。 2. 能彩繪裝飾圖形並標價。 3. 能在遊戲中運用較大位數之加、減、乘計算。	活動一：機會命運有創意 1. 教師解說學生製作機會命運目的原則。 2. 學生實作。 活動二：富翁房子大家做 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。 2. 彩繪裝飾圖形並標價。 3. 摘取大意。 活動三：超級大富翁遊戲 1. 學生運用機會命運與房子進行超級大富翁遊戲。	1. 紙卡 2. 利用厚紙卡製作出長方體與正方體。 3. 超級大富翁遊戲	4
第(5)週 - 第(8)週	紙牌的秘密	藝術/1-II-能探究媒材特性與技法，進行創作。 數學/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。	紙牌的製作 紙牌遊戲	1. 能探究紙牌的特性與規則，進行四種排卡的創作。 2. 能在紙牌遊戲理解四則混合計算之約定。	1. 能創作出自己的紙牌。 2. 能在遊戲理解四則混合計算之約定。	活動一：紙牌的製作 1. 教師解說製作紙牌的注意事項。 2. 學生實作。 活動二：紙牌的秘密 1. 請學生利用紙牌進行遊戲。 2. 學生可以提出各種玩法並進行紙牌遊戲。	1. 紙卡	4

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>估一估、跳跳跳</p>	<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/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>直尺</p> <p>估計值實測值紀錄表</p>	<p>1. 理解長度單位，並能評估與實際測量長度。</p> <p>2. 透過身體活動，表現正確的立定跳活動。</p>	<p>1. 成填寫估計值實測值紀錄表。</p> <p>2. 能正確的立定跳。</p>	<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> <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>活動二大家一起立定跳</p> <p>1. 教師再先解說立定跳的姿勢，並說明測量的方法。</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>1. 直尺</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>周界紅綠燈</p>	<p>數學/s-II-1 理解正方形和長方形與周長公式與應用。</p> <p>健康/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</p> <p>布尺</p>	<p>1. 能理解周界圖形與非周界圖形</p> <p>2. 能使用布尺圍出周界圖形與非周界圖形。</p> <p>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。</p> <p>2. 能使用布尺圍出至少兩個周界圖形。</p> <p>3. 能遵守遵守周界紅綠燈的遊戲規則</p>	<p>活動一：周界再介紹</p> <p>1. 教師解說周界圖形與非周界圖形的差異。</p> <p>2. 學生實際判斷周界圖形與非周界圖形的差異。</p> <p>活動二：周界圈一圈</p> <p>1. 教師解說利用布尺在地上圈出周界圖形與非周界圖形。</p> <p>2. 學生實作。</p> <p>活動三：周界紅綠燈</p> <p>1. 教師解說周界紅綠燈的遊戲規則。</p> <p>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>1. 布尺</p>	<p>4</p>

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>春花 剪一 剪</p>	<p>數學/s-II-2 認識平等圖形全等的意義。</p> <p>健康/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</p> <p>春花</p>	<p>1. 認識全等圖形並能製作全等圖形。。</p> <p>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。</p> <p>2. 能至少剪出兩張春花。</p>	<p>活動一：全等圖形我來做</p> <p>1. 教師先解說全等圖形的規則。</p> <p>2. 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。(非對稱軸概念)</p> <p>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>1. 圖畫紙</p> <p>2. 剪刀</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</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 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)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名：蔡幸玲</p>						

嘉義縣 大鄉國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數學好好玩	課程 設計者	蔡幸玲	總節數 /學期 (上/下)	20/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	健康.快樂.創意.大鄉	與學校願景呼 應之說明	1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。				
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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 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	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(4)週	我是時間小老師	國語2-II-2 運用適當語詞、正確語法表達想法。 數學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。	講解注意事項 命題注意事項 絕妙好題	1. 運用適當語詞講解题目的注意事項。 2. 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。 3. 應用於日常生活的時間加減問題，選出絕妙好題。	1. 能至少講解一題。 2. 能至少設計一題時間問題。 3. 能依據命題注意事項選出適合的題目。	活動一：時間小老師講解了 1. 教師先提醒學生小老師講解的注意事項。 2. 讓學生實際講解。 活動二：時間小老師來命題 1. 老師先講解命題的注意事項。 2. 學生真正命題。 活動三：絕妙好題大票選 1. 老師請學生依據命題注意事項選出絕妙好題。 2. 學生票選。	1. 海報紙	4
第(5)週 - 第(8)週	支援前線蛋糕來	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應用。 綜合 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。	蛋糕位值 支援前線蛋糕來遊戲	1. 能理解小數的位值結構並能正確的切出蛋糕。 2. 能參加支援前線蛋糕來遊戲，並展現負責的態度。	1. 能切出正確的位值 2. 能於支援前線蛋糕來的遊戲中至少提供三次支援。	活動一：蛋糕切一切 1. 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。 2. 學生用蛋糕設計的小數。 活動二：支援前線蛋糕來 1. 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。 2. 學生進行支援前線蛋糕來的遊戲。	1. 圖畫蛋糕	4

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>抽鬼牌</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 1b-II-1 選擇合宜學習方法，落實學習行動。</p>	<p>等值分數撲克牌</p> <p>抽鬼牌</p>	<p>1. 能認識等值分數的意義，並設計出等值分數撲克牌。</p> <p>2. 能運用抽鬼牌的方法，落實學習行動。</p>	<p>1. 能至少設計 10 組等值分數撲克牌。</p> <p>2. 能進行抽鬼牌遊戲。</p>	<p>活動一：設計等值分數撲克牌</p> <p>1. 教師講解等值分數的意義。</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>1. 紙卡</p> <p>2. 鬼牌</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>賓果連線了</p>	<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，並能做計算和影用解題能。</p> <p>綜合 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</p> <p>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>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>1. 單位歸納表</p>	<p>4</p>
<p>第(17)週 -</p>	<p>綜合大富翁</p>	<p>語文6-II-4 書寫敘、應用、說明事物的作品。</p>	<p>富翁題目</p>	<p>1. 能書寫敘出富翁題目。</p>	<p>1. 能至少寫出 5 個以上的富翁題目。</p>	<p>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>1. 紙卡</p>	<p>4</p>

第(20)週		綜合 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。	綜合大富翁	2. 能參加綜合大富翁遊戲，並展現負責的態度。	2. 能於綜合大富翁遊戲中至少完成兩個關卡。	2. 學生實際出題。 活動二：綜合大富翁 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。		
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 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：蔡幸玲</p>							