

嘉義縣興中國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	三年級	年級課程 主題名稱	數學真好玩系列3 -數與幾何篇	課程 設計者	陳美瀨、陳滢 如、侯雪卿	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	博學、審美、健康、好品格	與學校願景 呼應之說明	(一)透過多元文本的引導，引發對相關數學單元的學習興趣並增廣見聞。 (二)經由對數字詩的閱讀與創作，賞析數字在語文中所產生的美感。 (三)藉由數學奠基模組之操作，學習與人合作及尊重包容他人不同想法的好品格。				
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-B2 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	課程目標	(一)經由數學奠基模組的具體操作，具備 探索 問題的思考能力， 體驗與實踐 如何利用方法解決生活上的數學問題。 (二) 具備語文基本素養 ，並與團隊成員 合作 進行語文或藝術創作活動。 (三)與人分工 合作 ， 理解 他人想法感受，樂於與人和諧 互動 完成任務。				

，並與團隊成員合作之素養。

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(5)週	猜猜我是誰	語文 1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力	1. 「猜一猜我是誰」繪本故事。	1. 能專心聆聽「猜一猜我是誰」繪本故事並分享聆聽心得。	1. 專心聆聽繪本故事並發表聽完故事的感想。	活動一：繪本導讀(1節) 教師講述「猜一猜我是誰」繪本故事並請學生分享聆聽心得。	1. 「猜一猜我是誰」故事繪本 影片或ppt	5
		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。	2. 「數字魔法師」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作，理解一億以內數的位值結構及進行估算。	2. 分組進行「數字魔法師」數學奠基模組遊戲完成數字推理活動。 3. 發表遊戲致勝策略與發現。 4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	活動二：數字魔法師(2節) 1. 學生分組進行猜牌遊戲，一組4個人，一人擔任莊家，其他3人是玩家。 2. 玩家猜對數字時如說明理由，可加倍獲得籌碼。 3. 猜牌遊戲過程中，玩家可質疑莊家數字卡的放置方式。 4. 完成紀錄單並進行討論，並分享猜牌策略。	2. 「數字魔法師」數學奠基模組 3. 教具： (1)數字卡 30 張 (2)籌碼 120 個 (3)翻牌	

		語文2-II-4 樂於 參加討論 ，提供個人的觀點和意見。	3. 「猜猜我是誰」短文。	3. 能樂於 參加討論 ， 提供意見 ，創作「猜猜我是誰」短文。	5. 分組創作「猜猜我是誰」短文並進行分享。	活動三：創作短文(2節) 1. 以動物或自己為主題，創作猜猜我是誰短文 2. 進行口頭分享報告。	卡 25 張 (4)橡皮筋 6 條 (5)提示卡 25 張 (6)L形壓克力展示架 3 個 4. 魔法密技紙紀錄單	
第(6)週	詩 數	語文/1-II-3 聽懂 適合程度的成語， 並說出 聆聽內容的要點。	1. 數字成語	1. 能 聽懂 數字成語， 並說出 聆聽的內容要點。	1. 發表賞析數字成語後對數字與成語巧妙接合的心得感想。	活動一：數字成語(2節) 1. 教師導讀數字聯想和數字成語，讓學生賞析數字在語文中所產生的美感。	1. 數字成語範文	5
		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。	2. 「紅綠燈」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作， 理解 一億以內數的位值結構及進行 估算 。	2. 分組進行「紅綠燈」數學奠基模組遊戲，完成數字推理活動。 3. 發表遊戲致勝策略與發現。 4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	活動二：數字推理遊戲(3節) 1. 學生進行「紅綠燈」數學奠基模組數字推理。教師先說明遊戲規則(紅燈：數字、位子都錯；黃燈：數字對、位子錯；綠燈：數字、位子皆對)，請學生分組進行數字推理。 2. 先進行三位數推理暖身，再過渡進行四位數推理。 3. 學生需將推理的數字正確報讀	2. 「紅綠燈」數學奠基模組 3. 教具： (1)每組一套 0-9 牌卡及二張空白卡數字牌 (2)定位板	

第(10)週	列車	語文/2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	3. 數字聯想與成語。	3. 能樂於參加討論，提供意見，共同創作數字聯想成語與作畫。	5. 分組創作數字聯想成語和作畫並進行分享發表。	出來，由莊家提供大小及紅、黃、綠燈的提示。 4. 當組別在發表時，其他組別要仔細聽牌，把紅燈數字牌蓋掉，黃燈數字牌保留。 5. 完成紀錄單並分享遊戲心得及反思。 活動三：創作數字成語(4節) 1. 分組完成數字聯想成語和作畫。進行作品發表分享，票選最佳組別並說明理由。 活動四：活動分享和討論(1節)	4. 「紅綠燈」活動紀錄單	
第(11)週 - 第(14)週	「圍」我獨尊	語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。	1. 《亡羊補牢》成語故事。	1. 能專心聆聽《亡羊補牢》成語故事並能區分圖形的內部與外部與周界。	1. 專心聆聽《亡羊補牢》成語故事並區分圖形的內部、外部與周界。	活動一：亡羊補牢(1節) 1. 教師講述《亡羊補牢》故事，增強學生對於圖形內部、外部與周界的理解。	1. 《亡羊補牢》故事	
		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。認識體積。	2. 「圖形的周長」數學基礎模。	1 能透過數學基礎模組之操作，理解周長的概念並知道如何實測圖形的周長。	2. 分組進行「圖形的周長」數學基礎模組遊戲。 3. 使用不同方法實測周長。並說出周長的實測和計算方式。 4. 完成學習單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	活動二：測量圖形周長(6節) 1. 複製周長：(3節) 兩人一組，每組兩張圖卡合作先用線沿著圖卡周圍，圍出圖形，再把線拉直，用尺量量看有多長，記錄在學習單(1) 2. 測量周長：(4節) 再發下2張圖卡，學生兩兩討論：如果只有尺，要如何測量？將結果寫在學習單(2)，並說明。學生自行完成學習單(3)、(4)。 3. 討論怎樣的圖形，可以簡化周	2. 「圖形的周長」數學基礎模組 3. 教具： (1) 圖形卡 每組2張 (2) 線或細繩 (3) 直尺 4. 「圖形的周長」學習	4

		健康與體育/2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。	3. 「貓捉老鼠」遊戲。	2. 能表現團隊合作精神，與成員友善互動，進行「貓捉老鼠」遊戲。	5. 進行「貓捉老鼠」團體遊戲，實地領會周界的意義。	長的測量方式並分享報告。 活動三：貓捉老鼠(2節) 1. 應用內部、外部與周界的概念，進行貓捉老鼠競賽遊戲。 2. 並請學生發表遊戲心得感想與反思。 活動四：活動總結與分享(1節)	單	
第(15)週 - 第(20)週	圍城掠地	語文 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 「牛皮圈地」歷史故事。	1. 能分組討論，提供個人的觀點和意見，共同思考解決牛皮圈地問題的方法。	1. 分組討論說出解決牛皮圈地難題的方法。	1. 學生分組進行「佔地圍王」遊戲。每隊2~4人，每2隊為一組互相對抗。 2. 使用扣條在方格紙上圍出連塊圖形，透過操作活動奠定面積與周長的概念。 3. 將圍出的周長、面積記錄在學習單上，並觀察所記錄的結果，發表所發現的現象，並進行心得報告。	1. 「牛皮圈地」歷史故事 2. 「佔地圍王」數學奠基模組 3. 教具： (1)5 公分扣條 (2)黑白圍棋 (3)數字牌 (4)地圖紙 (5)命運牌 (6)機會牌	6
		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。	2. 「佔地圍王」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作，理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。 3. 能探究出在周長相同的情況下，越接近正方形的圖形面積越大。	2. 分組合作，進行「佔地圍王」奠基模組遊戲。 3. 發表遊戲致勝策略與發現。 4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	4. 討論與分享用相等周長圍出最大面積的策略並完成得分紀錄單。 活動三：安排宴會座位(2節) 1. 教師導讀「義大利麵與肉丸子」數學繪本故事，讓學生分組運用面積與周長概念，設計出宴會的理想座位安排。		

	藝文3-II-3 能為不同對象、空間或情境， 選擇 音樂、色彩、 布置 、場景等，以豐富美感經驗。	3. 繪本故事中的宴會座位。	4. 能運用周長與面積的概念， 選擇 適當的座位 布置 安排並進行口頭分享報告、說明理由。	5. 分組合作，適當安排繪本故事情境題中的宴會座位並說明理由。	2. 分組討論，分享自己安排座位的策略與想法並互相觀摩學習。	4. 「佔地圍王」得分紀錄單 5. 「義大利麵與肉丸子」數學繪本故事 ppt 6. 座位安排用紙
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-學習障礙(5)人、語言障礙(1)人</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>◎智能障礙與學習障礙學生認知學習能力較差，活動講解時請配合操作示範，說明語應盡量條列式明確表達。數學計算、解題和寫作活動請提供適當簡化或替代性活動，並給予相關提示策略(位值板、九九乘法表…等)。</p> <p>◎特殊需求學生對老師指令理解力較差，教師說明時需清楚明確並配合動作示範。</p> <p>◎小組討論與報告時，請盡量給予特殊需求學生參與與發表的機會，必要時安排同儕指導。</p> <p>◎請適當降低評量難度，採多元評量方式為特殊需求學生進行評量。</p> <p>◎進行校外教學時，需留意特殊需求學生活動參與安全性，盡量安排問題處理能力較佳的同儕與特生同組。</p> <p>◎有學生助理人員之特殊需求學生學生，務必請助理員要特別留意其行動參與安全性。</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：劉建宏、李乙蘭、呂孟芳 普教老師簽名：龔珮楓</p>					

