

四、嘉義縣興中國小 111 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	數學真好玩系列3-數與幾何篇		課程設計者	陳美漣、陳澄如、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 (需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。) <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
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 , 並與 團隊成員合作 之素養。		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。				
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)	學習活動(教學活動)	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 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。 語文 2-II-4 樂於 參加討論 , 提供個人的觀點和意見。	1. 「猜一猜我是誰」繪本故事。 2. 「數字魔法師」數學奠基模組。 3. 「猜猜我是誰」短文。	1. 能專心 聆聽 「猜一猜我是誰」繪本故事並分享聆聽心得。 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 。 3. 能樂於 參加討論 , 提供 意見, 創作「猜猜我是誰」短文。	1. 專心聆聽繪本故事並發表聽完故事的感想。 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。 5. 分組創作「猜猜我是誰」短文並進行分享。	活動一: 繪本專讀 教師講述「猜一猜我是誰」繪本故事並請學生分享聆聽心得。 活動二: 數字魔法師 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。 活動三: 創作短文 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。	1. 「猜一猜我是誰」故事繪本影片或ppt 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	5
第 (6) 週 — 第 (10) 週	詩 數 列 車	語文 1-II-3 聽懂 適合程度的成語, 並 說出 聆聽內容的要點。 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。 語文/2-II-4 樂於 參加討論 , 提供個人的觀點和意見。	1. 數字成語 2. 「紅綠燈」數學奠基模組。 3. 數字聯想與成語。	1. 能 聽懂 數字成語, 並 說出 聆聽的內容要點。 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 。 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。	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。 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。 5. 分組創作數字聯想成語和作畫並進行分享發表。	活動一: 數字成語 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。 活動二: 數字推理遊戲 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 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. 數字成語範文 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 4. 「紅綠燈」活動紀錄單	5

第(11)週 第(14)週	「圍」我獨尊	<p>語文/1-II-2 具備聆聽不同媒材的基本能力。</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。認識體積。</p> <p>健康與體育/2c-II-2 表現增進團隊合作、友善的互動行為。</p>	<p>1. 《亡羊補牢》成語故事。</p> <p>2. 「圖形的周長」數學基礎模。</p> <p>3. 「貓捉老鼠」遊戲。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p> <p>2. 分組進行「圖形的周長」數學基礎模組遊戲。</p> <p>3. 使用不同方法實測周長。並說出周長的實測和計算方式。</p> <p>4. 完成學習單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。</p> <p>5. 進行「貓捉老鼠」團體遊戲，實地領會周界的意義。</p>	<p>活動一：亡羊補牢 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。</p> <p>活動二：測量圖形周長 1. 複製周長： 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，可以簡化周長的測量方式並分享報告。</p> <p>活動三：貓捉老鼠 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。</p> <p>活動四：活動總結與分享</p>	<p>1. 《亡羊補牢》故事</p> <p>2. 「圖形的周長」數學基礎模組</p> <p>3. 教具： (1)圖形卡每組2張 (2)線或細繩 (3)直尺</p> <p>4. 「圖形的周長」學習單</p>	4
第(15)週 第(20)週	圍城掠地	<p>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-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>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。</p>	<p>1. 「牛皮圈地」歷史故事。</p> <p>2. 「佔地圍王」數學基礎模組。</p> <p>3. 繪本故事中的宴會座位。</p>	<p>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。</p> <p>2. 能透過數學基礎模組之操作，理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1. 分組討論說出解決牛皮圈地難題的方法。</p> <p>2. 分組合作，進行「佔地圍王」數學基礎模組遊戲。</p> <p>3. 發表遊戲致勝策略與發現。</p> <p>4. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。</p> <p>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。</p>	<p>活動一： 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。 4. 討論與分享用相等周長圍出最大面積的的策略並完成得分紀錄單。</p> <p>活動二：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。 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。</p>	<p>1. 「牛皮圈地」歷史故事</p> <p>2. 「佔地圍王」數學基礎模組</p> <p>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</p> <p>4. 「佔地圍王」得分紀錄單</p> <p>5. 「義大利麵與肉丸子」數學繪本故事 ppt</p> <p>6. 座位安排用紙</p>	6
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(9)人、情緒行為障礙(2)人、自閉症(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)： ◎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，輔以閱讀理解策略、圖片、影片進行說明以增進其理解，或搭配記憶法促進期將短期記憶轉化為長期記憶。 ◎自閉症與情緒障礙學生有社交互動困難，進行遊戲時可能無法融入活動，盡量在上課前預告活動流程，並給予視覺化、結構化的教學步驟及指令，輔以閱讀理解策略、圖片、影片進行說明以增進其理解，並安排同儕或請助理老師予以協助。 ◎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，並給予由少量至多量的提示策略。 ◎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。 ◎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。 ◎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。 ◎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。 ◎評量時請以多元評量(指認、操作)方式替代口語回答，並適度調整評量比例，以活動參與度為主。</p> <p>特教老師姓名：劉建宏、李乙蘭、呂孟芳 普教老師姓名：陳美漣</p>							