

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 黃俊璋	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 <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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
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。	教師導學：機會命運有創意 1. 教師解說機會命運題目的原則，並請學生製作機會命運題目卡片。 學生自學：機會命運有創意 1. 學生實作--學生製作機會命運題目卡片。 組內共學：富翁房子大家做 1. 學生分解長方體和正方體，並引導學生做出兩種立體圖形。 組間互學：超級大富翁遊戲 1. 各組學生選出1位學生 2. 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。	教師導學：紙牌的製作 1. 教師解說製作紙牌的注意事項，並請學生製作紙牌。 學生自學：紙牌的製作 1. 學生實作--學生依原則製作紙牌。 組內共學：紙牌的秘密 1. 各組學生利用紙牌進行遊戲 2. 進行各種紙牌遊戲玩法。 組間互學：紙牌的秘密 1. 各組學生派出1人，進行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>教師導學：大家一起跳</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師先請學生站在位置上隨意往前跳，並講解立定跳的姿勢。 請學生實際立定跳，及預估自己跳多遠。 <p>學生自學：大家一起跳</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生在指定位置上立定跳。 預估自己所跳的距離有多遠。 <p>組內共學：大家一起跳</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生分組立定跳遠 互相協助實際測量所跳的距離。 預估自己所跳的距離及實際測量距離比較差異。 <p>組間互學：大家一起立定跳</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生互相觀察其他組立定跳姿勢的動作。 討論預估距離及實測距離比較差異大小。 	<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>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>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>教師導學：周界再介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師解說周界圖形與非周界圖形的差異。 請學生說出周界圖形與非周界圖形的差異。 <p>學生自學：周界再介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生實際判斷周界圖形與非周界圖形的差異。 	<p>1. 布尺</p>	<p>4</p>

		健康/2c-II-1 遵守 上課規範與運動比賽規則。		3. 遵守 周界紅綠燈的遊戲規則並能進行遊戲。	3. 能遵守遵守周界紅綠燈的遊戲規則	2. 請學生利用布尺在地上圈出周界圖形與非周界圖形。 組內共學：周界圈一圈 1. 學生分組在地上圈出周界圖形與非周界圖形各種圖形。 2. 學生討論周界紅綠燈的遊戲規則。 組間互學：周界紅綠燈 1. 各組間學生討論周界概念 2. 提出各種周界紅綠燈玩法並進行遊戲。		
第(17)週 - 第(20)週	春花剪一剪	數學/s-II-2 認識 平等圖形全等的意義。 健康/1-II-6 使用 視覺元素與想像力豐富創作主題。	全等圖形 春花	1. 認識 全等圖形並能製作全等圖形。 2. 使用 視覺元素與想像力進行春花設計。	1. 能至少做出兩個全等圖形。 2. 能至少剪出兩張春花。	教師導學：全等圖形我來做 1. 教師先解說全等圖形的規則 2. 請學生說出甚麼是全等圖形 3. 請學生剪出全等圖形。 學生自學：全等圖形我來做 1. 學生說出甚麼是全等圖形 2. 學生說出全等圖形的特性 組內共學：全等圖形我來做 1. 學生分組製作出全等圖形 2. 學生運用全等圖形的規則討論設計春花。(非對稱軸概念) 組間互學：春花剪一剪 1. 各組學生能剪出自己的春花 2. 組間分享春花及設計心得。	1. 圖畫紙 2. 剪刀	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)							

<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 type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙(1)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. 學習內容不需調整。 2. 學生因記憶能力較弱，無法牢記九九乘法表，需提供九九乘法筆或計算機供其對照。 3. 學生在題意的理解上偏弱，在預估值上或四則運算時，需有人協助報讀或釐清題意，教學時採小組合作方式時，安排小老師(小天使)協助提醒。 4. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，可以多鼓勵障礙學生發表。 5. 因解題能力較弱，能在教師引導下，以實作口說為主要評量重點。 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：陳文苑(代) 普教老師簽名：蔡幸玲 黃俊璋</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 黃俊璋	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 <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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
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「 聽、說、讀、寫、作 」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。	教師導學：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. 老師請學生命題該注意事項 學生自學：時間小老師講解了 1. 讓學生實際講解注意事項。 2. 學生寫出命題的注意事項。 組內共學；絕妙好題大票選 1. 學生組內討論，依據命題注意事項出題 2. 選出組內絕妙好題。 組間互學；絕妙好題大票選 1. 各組同學學生票選，選出絕妙好題。	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。	教師導學：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. 請學生設計出小數 學生自學：蛋糕切一切 1. 學生依據原則設計出自己的小數。 組內共學：支援前線蛋糕來 1. 學生合作運用自己的蛋糕完成前線所需要的題目 2. 學生分組進行遊戲方法。 組間互學：支援前線蛋糕來	1. 圖畫蛋糕	4

						<ol style="list-style-type: none"> 1. 各組間學生提出各組的方式 2. 各組相互討論支援前線蛋糕=較佳方式及進行。 		
第(9)週 - 第(12)週	抽鬼牌	<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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識等值分數的意義，並設計出等值分數撲克牌。 2. 能運用抽鬼牌的方法，落實學習行動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能至少設計 10 組等值分數撲克牌。 2. 能進行抽鬼牌遊戲。 	<p>教師導學：設計等值分數撲克牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師講解等值分數的意義。 2. 請學生設計自己的分數撲克牌 <p>學生自學：設計等值分數撲克牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生設計自己的分數撲克牌。 <p>組內共學：抽鬼牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生先取出一張牌，再和組內同學互抽牌。 2. 抽到等值分數的撲克牌可以先收起來，最後沒辦法收的是鬼牌。 <p>組間互學：抽鬼牌</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組選出一位同學與他組進行遊戲，討論哪組設計的撲克牌更適用。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 紙卡 2. 鬼牌 	4
第(13)週 - 第(16)週	賓果連線了	<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>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 於賓果連線了遊戲整理資料，展現合宜的 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能完成單位歸納表。 2. 能進行賓果連線了遊戲。 	<p>教師導學：單位大變身</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先解說不同單位的變化關係。 2. 請學生整理歸納所學的單位 <p>學生自學：單位大變身</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生整理所學的單位 2. 歸納所學的單位變化。 <p>組內共學：賓果連線了</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 單位歸納表 	4

				互動與溝通態度和技巧。		1. 學生分組設計九格單位。 2. 學生分組進行遊戲。 組間互學：賓果連線了 1. 各組間學生進行賓果連線了的遊戲，看是哪組的互動與溝通態度配合較佳。		
第(17)週 - 第(20)週	綜合大富翁	語文6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 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。	富翁題目 綜合大富翁	1. 能書寫記敘出富翁題目。 2. 能參加綜合大富翁遊戲，並展現負責的態度。	1. 能至少寫出 5 個以上的富翁題目。 2. 能於綜合大富翁遊戲中至少完成兩個關卡。	教師導學：富翁題目大整理 1. 老師請學生將之前設計的多種題目做整合， 2. 請學生選出大富翁題目。 學生自學：富翁題目大整理 1. 學生先選出自己喜歡的題目。 組內共學：綜合大富翁 1. 各組學生依所選的題目進行組內遊戲。 2. 學生運用富翁題目進行超級大富翁遊戲。 組間互學：綜合大富翁 1. 各組選出一位同學進行組間互學，進行超級大富翁遊戲。	1. 紙卡	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

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※資賦優異學生：無 有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 學習內容不需調整。
2. 學生因記憶能力較弱，無法牢記九九乘法表，需提供九九乘法筆或計算機供其對照。
3. 學生在題意的理解上偏弱，進行時間運算、單位換算時、小數及分數等，需有人協助報讀或釐清題意，教學時採小組合作方式時，安排小老師(小天使)協助提醒。
4. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，可以多鼓勵障礙學生發表。
5. 因解題能力較弱，能在教師引導下，以實作口說為主要評量重點。

特教老師簽名：陳文苑(代)

普教老師簽名：蔡幸玲 黃俊璋