

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-數與除法篇		課程設計者	陳美漣、陳澄如、侯雪卿	總節數/學期(上/下)	20/下學期
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)透過共讀文本增強學習動機，建構主動探索求知的技能。 (二)具備藝術創作與欣賞的基本素養，培養學生審美的能力。 (三)學習團隊合作、樂於分享的素養，養成與人和諧互動的好品格。				
總綱核心素養	E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-B2 具備藝術創作與欣賞的基本素養， <b>促進</b> 多元感官的發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。 E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人 <b>互動</b> ，並與團隊成員 <b>合作</b> 之素養。		課程目標	(一)透過多元文本 <b>探索</b> 數字與生活的關聯， <b>體驗與實踐</b> 如何利用方法解決生活上所遇到的數學問題。 (二)具備藝術創作與欣賞的基本素養 <b>促進</b> 感官發展， <b>培養</b> 生活環境中的美感體驗。 (三)與人分工合作， <b>理解</b> 他人想法，樂於團體 <b>互動</b> 共同 <b>合作</b> 完成並欣賞任務作品。				
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	佔地為營	語文/1-II-2 具備 <b>聆聽</b> 不同媒材的基本能力	1. 「以沙充糧」故事。	1. 能專心 <b>聆聽</b> 文章並思考如何以除法快速協助將軍分糧。	1. 發表以除法解決快速分糧的方法。	活動一：以沙充糧(1節) 學生專心聆聽教師講述「以沙充糧」故事。並由故事情節推演如何以除法幫助將軍快速分糧。 活動二：佔地為營(3節) 1. 以大富翁為基底分組進行「佔地為營」數學奠基模組除法遊戲。 2. 遊戲口訣：將軍分軍糧，士兵得多少。(學生進行軍糧、士兵抽牌時，全組齊念口訣)丟骰十、一糧，答對我為營。 3. 丟骰子決定要加或減多少的最小數值才能使軍糧牌可以讓士兵牌整除。 4. 依序完成進行抽牌遊戲並記錄除法運算過程與佔地，在時間內所佔領的營地最多為贏家。 5. 記錄學習單並討論如何較容易解決問題成為贏家。 活動三：設計除法題目(1節) 分組設計一道生活中常見的除法數學問題。分組報告並進行解題分享。	1. 「以沙充糧」歷史故事 2. 「佔地為營」數學奠基模組教。 3. 「佔地為營」活動紀錄單 4. 設計數學題目之海報紙	5
		數學/ n-II-3 <b>理解</b> 除法的意義，能做計算與估算，並能 <b>應用</b> 於日常解題。	2. 「佔地為營」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作， <b>理解</b> 除法的意義及除數和餘數的關係。	2. 分組進行大富翁的除法遊戲並發表遊戲致勝策略與發現。 3. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。			
		語文/2-II-4 樂於參加 <b>討論</b> ，提供個人的觀點和意見。	3. 生活中常見的除法問題。	3. 能參加 <b>討論</b> ，應用除法概念 <b>設計</b> 一道生活中的數學問題。	4. 運用除法概念，分組設計一道生活中常見的除法數學問題並進行分享。			

第6週 (第10週)	分數賓果	語文/5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。	1. 「噢！披薩」數學繪本。	1. 能讀懂「噢！披薩」數學繪本故事並分享學到的分數概念。	1. 說出在繪本故事中所學到的分數概念。	活動一：共讀繪本(1節) 共讀「噢！披薩」數學繪本並發表從繪本故事中所學到的分數概念。	1. 「噢！披薩」數學繪本ppt	5
		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。	2. 分數賓果遊戲。	2. 能經由分數賓果遊戲理解同分母的分數概念。	2. 分組進行分數賓果遊戲並發表遊戲致勝策略與發現。 3. 完成紀錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。	活動二：分數賓果(2節) 1. 分組進行分數賓果遊戲。依序擲骰子，大的數當分母小的數當分子。 2. 每個人將擲出的分數表徵畫在賓果賽紙。 3. 比賽過程可互相檢查是否正確。 4. 完成賓果賽紙遊戲單，首先連成一條線即為贏家。 5. 討論分享遊戲心得並說明致勝的策略。	2. 分數賓果遊戲 ( <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/index.php?op=printView&amp;articleId=681116&amp;logId=32858">http://blog.ilc.edu.tw/blog/index.php?op=printView&amp;articleId=681116&amp;logId=32858</a> )	
		藝文/3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境。	3. 紙上披薩。	3. 能應用分數圓形色紙創作紙上披薩藝術創作，美化生活環境。	4. 分組運用分數(例如：將一個披薩平分成2份、4份或8份)創作紙上披薩，畫上喜歡的口味，並進行觀摩分享。	活動三：畫餅充飢(1節) 學生在圖畫紙上創作一個等分的披薩並在各分片畫上喜歡的口味。將完成的作品進行教室布置，並進行票選，看誰完成的紙上披薩最為美味可口。 活動四：作品發表(1節) 學生上台發表披薩創作理念，並說明其中所包含的分數概念。	3. 教具： (1)分數賓果賽紙 (2)骰子2個 (3)圖畫紙 (4)彩色筆或蠟筆 4. 「分數賓果遊戲」紀錄單 5. 圖畫紙	
第11週 (第15週)	分數對對碰	語文/5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。	1. 「白雪公主不回家」故事	1. 能讀懂「白雪公主不回家」數學童話故事。	1. 實作完成數學童話故事中有關分數的練習問題。	活動一：共讀故事(1節) 共讀「白雪公主不回家」數學童話故事並實作事中有關分數的練習問題。	1. 圖書館《數學抱抱》數學童話故事共讀書箱	5
		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。	2. 「分數心臟病」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作，理解單位分量如何不斷的累積，並正確唸出分數的數詞序列。	2. 分組進行「分數心臟病」奠基模組遊戲，正確唸出分數的數詞序列 3. 分享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：分數心臟病(2節) 1. 學生分組進行「分數心臟病」數學奠基模組遊戲。莊家平均發牌，拿到最後一張牌的先出。 2. 第一位出牌者從1/8數起，下家出牌者依序往上累數到8/8後，如果未拍牌，就再回到1/8重頭數起。 3. 邊出牌邊數分數詞序。當唸出來的分數和出牌的分數符合真分數部分一樣時，就拍牌。 4. 手牌最先出清的人就是贏家，依序玩到每個玩家牌都出清。 5. 請同學分享玩這個遊戲的策略，思考怎樣容易成為贏家並完成學習單。	2. 「分數心臟病」數學奠基模組教具。 3. 「分數心臟病」活動紀錄單 4. 製作聖誕樹的不同單位圓形色紙	
		藝文/3-II-4 能透過物件蒐集或藝術創作，美化生活環境	3. 聖誕樹	3. 能使用不同單位分數的圓形色紙，創作聖誕樹並進行教室布置美化生活環境。	5. 分組合作，使用不同單位分數的圓形色紙，創作聖誕樹並進行教室布置。	活動三：創作聖誕樹(2節) 1. 裁剪不同單位分數的圓形色紙，創作聖誕樹。 2. 將完成的作品進行教室布置觀摩分享。		

第(16)週—第(20)週	小數當家	語文/2-II-4 樂於參加 <b>討論</b> ，提供個人的觀點和意見。	1. 「小數點」文章故事。	1. 能透過 <b>討論</b> 「小數點的故事」認識小數的使用時機。	1. 說出生活中常見的小數使用時機。	活動一：共讀故事(1節) 1. 共讀「小數點」文章故事，並發表對故事中角色的看法。 2. 學生分享事先蒐集的生活上使用小數的時機，教師統整學生發表內容。 活動二：小數折合遊戲(2節) 1. 認識教具： 2. 以橘色積木為1條，10個白色積木排起來和1條橘色積木一樣長，白色積木是1/10條，用小數表示為0.1條。 3. 小數鋪磚： (1)兩人輪流擲骰子5次。 (2)依照抽出點數鋪小白在百格板上，能把格表鋪蓋的範圍越大的人獲勝。 4. 小數搶灘： (1)先把9條橘積木和10個白積木鋪在百格板上，兩人輪流各擲7次骰子。 (2)依照擲出點數可選擇白色積木或橘色積木的個數，愈接近0.1的為勝。 5. 完成學習單並請同學分享玩這個遊戲的策略，思考怎樣容易成為贏家。 6. 教師統整並歸納學生遊戲策略，以及小數的概念。 活動三：創作小數牆(2節) 1. 以百隔板為底，將上面塗滿不同小數的顏色塊。將完成的作品進行觀摩分享。 2. 學生擔任解說員，為同學說明作品的創作理念，並評論他人的作品。	1. 「小數點」的故事 2. 「小數折合遊戲」數學奠基模組 3. 教具： (1)白色立方公分積木 (2)橘色積木條 (3)骰子 (4)百格遊戲板 4. 「小數折合遊戲」活動紀錄單 5. 彩繪小數牆的畫紙	5
		數學/n-II-7 <b>理解</b> 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。	2. 「小數折合遊戲」數學奠基模組。	2. 能透過數學奠基模組之操作 <b>理解</b> 小數的意義與位值結構及如何累加和累減。	2. 分組操作「小數折合遊戲」奠基模組遊戲。 3. 分享遊戲致勝策略與發現。 4. 完成記錄單，記錄解題策略、自己的學習收穫和反思。			
		藝文/3-II-4 能透過物件蒐集或藝術 <b>創作</b> ， <b>美化</b> 生活環境。	3. 創作小數長條的百格板圖。	3. 能以不同單位的小數長條在百格紙上 <b>創作</b> 馬賽克彩繪牆並進行教室布置 <b>美化</b> 生活環境。	5. 以小數長條磚創作馬賽克彩繪牆並進行同儕觀摩。 6. 發表作品創作理念。			
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： <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 ※資賦優異學生： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有 ※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，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。  特教老師姓名：劉建宏、李乙蘭、呂孟芳 普教老師姓名：陳美惠							