

三、嘉義縣月眉國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐ (____年級和____年級) 否☒

年級	三年級	年級課程主題名稱	自主學習-動手玩數學	課程設計者	中年級學群	總節數/學期(上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	多元 創意 樂學 卓越 打造一所全人發展的優質學園		與學校願景呼應之說明 評估學生特質與學習程度，透過閱讀、解題策略、數學遊戲等多元的方式，規劃富有創意的課程，增進邏輯推演能力，啟發藝術創作才能，讓學生能樂於學習，發現探索數學的樂趣，並追求卓越的表現。				
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. 具備 基礎的數學、語文、藝術等符號知能，適切表達個人想法， 思考 解決問題的方法，並應用於日常生活中。 2. 透過 體驗 熟練各項解題策略，處理活動中的問題，啟發藝術創作才能，並豐富創作主題。 3 在課程活動中，能積極參與討論並與團隊 合作 ， 理解 他人的感受，懂得欣賞他人作品，促進 人際溝通 的能力。				

議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選) ((已於校訂第一類課程： 閱愛月眉 2.0-我的學校 融入：安全教育、戶外教育 議題))
融入議題實質內涵	無

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週	我的學習計畫	綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	學習策略	1. 選擇適當的學習策略，做出學習計畫	1.在團隊討論時能提出自己意見。 2.參考他人回饋提出一份一學期的學習計畫。	1.老師對這學期的數學遊戲的簡易說明(教師導學) 2.各組組內根據老師的簡易說明討論提出適合的數學遊戲學習策略。(組內共學) 3.各組分享該組討論後的結果，並聆聽他人的建議。(組間互學) 4.學生依據各組討論結果及他人的建議，擬定自己這一學期的學習計畫表(學生自學)(定標)(擇策)	1.數學遊戲的簡易說明 2.學期學習計畫表	1
第(2)週 - 第(5)週	數字變變變	數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。 數n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並	1. 四位數位值概念 2. 四位數大小比較 3. 四位數加減 4. 拍賣大富翁遊戲 5. 活動紀	1. 理解四位數位值概念，應用於進行四位數的大小比較。 2. 熟練四位數加減，並應用於拍賣大富翁遊戲中。 3. 小組討論合作設計「拍賣大富翁」遊戲題目。 4. 評估「拍賣大富翁」遊戲活動紀錄	1. 自行依四位數位值概念排出四位數並記錄， 2. 依四位數位值概念做比較四位數大小比較。 3. 分組完成第一次「拍賣大富翁」的製作和進階版「拍賣大富翁」的製作。	活動一：數字變變變(學生自學) 1. 學生製作四位數數值卡。 2. 自行抽取 0~9 的數字卡排出四位數後並記錄下來。 (組間互學)	1. 數值卡 2. 超商 DM 3. 活動紀錄表	4

		能應用於日常解題。 社3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	錄	後，嘗試進行創意改造。	4. 記錄「拍賣大富翁」活動心得給予別組回饋。	3. 分組出牌，進行四位數的大小比較。並進行紀錄。 (組內共學) 4. 四位數的大小比較遊戲結束後，分組根據紀錄進行四位數大小的討論。 (組間互學) 5 各組分享四位數大小的討論的結果。 (教師導學) 6. 依據各組分享結果，老師做四位數大小的歸納引導。 活動二：拍賣大富翁 (組內共學) 1. 小組合作利用超商 DM，製作「拍賣大富翁」 2. 老師提示製作「拍賣大富翁」的原則(題目要符合四位數加減)。 3. 完成「拍賣大富翁」後，自己組進行試玩。 (組間互學) 4. 各組交換「拍賣大富翁」，在進行遊戲，之後給遊戲建議。 5. 給予遊戲設計組別回饋，也接受其他組別給的建議。 活動三：拍賣日記 (組內共學)		
--	--	---	---	--------------------	--------------------------------	--	--	--

						1. 依其他組試玩自己組「拍賣大富翁」活動心得的記錄，進行遊戲需調整面向的討論。 2. 重新設計進階版「大富翁」。 (組間互學) 3. 分享各組進階版「大富翁」，並說明根據什麼樣的意見進行改造		
第 (6) 週 - 第 (9) 週	螞蟻搬豆	數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 國 6-I-2 透過閱讀及觀察，積累寫作材料。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 。 社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 自 ti-II-1 能在指導下觀察日常生活現象的規律性，並運用想像力與好奇心，了解及描述自然環境的現象。	1. 繪本螞蟻搬豆 2. 等差、等比初步概念 3. 海報設計 4. 四格漫畫製作 5. 小組合作	1. 讀懂繪本螞蟻搬豆認識等差、等比初步概念 2. 觀察日常生活螞蟻活動透過小組合作創作螞蟻的家主題海報設計 3. 透過觀察活動積累四格漫畫製作材料。 4. 使用觀察後蒐集的材料創作四格漫畫。	1. 能閱讀「噓 螞蟻搬東西」書籍並完成學習單。 2. 能合作創作一份「螞蟻的窩」海報內容。 4. 能分組上台報告「螞蟻的窩」創作內容。 5. 能完成一份「螞蟻搬東西」四格漫畫創作 6. 能欣賞他組「螞蟻的窩」海報作品，並給予回饋。	活動一：螞蟻搬豆 (教師導學) 1. 魔數小子《噓 螞蟻搬東西》繪本導讀。 2. 探討螞蟻搬東西，數量的變化規律。 3. 透過學習單活動，引導學生透過等差(+2)、等比(x2)體驗大數。 活動二：螞蟻的窩 (組內共學) 1. 以螞蟻為主題，小組合作進行海報設計，繪製主題為螞蟻的家海報。 2. 分組在螞蟻的家海報中搭配數字卡，發揮創意設計遊戲。 (組間互學) 3. 小組上台報告海報和遊戲內容。 4. 交換小組海報後，各組依遊戲規則進行比賽。 5. 聆聽各組報告並發表意見和想法。 活動三：四格漫畫製作	1. PPT 《噓 螞蟻搬東西》 2. 海報	4

						(學生自學) 1. 依據螞蟻的窩活動，製作一份「螞蟻搬東西」四格漫畫。 寫下自己參與活動的心得，並和同學分享。		
第 (10) 週 - 第 (13) 週	夢 想 家 的 披 風	國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 數 5-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 資 議 t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。 綜 3b-II-1 參與學校或社區服務學習，並分享心得	1. 繪本-夢想家的披風 2. 平面圖形構成要素 3. 三角形與四邊形 4. 披風設計造型 4. 網路搜尋 5. 九宮格	1. 讀懂繪本-夢想家的披風認識平面圖形構成要素 2. 讀懂繪本-夢想家的披風認識基本的三角形與四邊形 3. 使用平面圖形作豐富「幾何圖形」為主題的披風設計造型。 4. 體會利用網路搜尋幾何元素創意作品 5. 參與小小設計師活動和幾何圖形妙用活動並加以分享心得	1. 閱讀完《夢想家的披風》書籍內容。 2 能說出平面圖形的構成要素。 3. 分組用幾何圖形設計披風。 4. 分組發表幾何圖形設計披風作品創作理念。 5. 能用網路搜尋幾何元素創意作品。 6. 能欣賞他人作品。	活動一：夢想家的披風 (教師導學) 1. 魔數小子《夢想家的披風》繪本導讀。 2. 提問學生《夢想家的披風》內的數學元素。 活動二：小小設計師 (組內共學) 1. 小組先進行探討裁縫師兒子披風的樣式設計。 2. 小組分工合作利用色紙剪下幾何圖形紙卡，依形狀進行分類後，並替披風完成造型設計。 (組間互學) 3. 分組上台展示設計結果及報告設計內容。 4. 同學舉手給予優點轟炸後評選出最佳「小小設計師」。 活動三：幾何圖形妙用多 (學生自學) 1. 搜尋網路中含有「幾何圖形」元素的創意作品，截圖記錄。	1. Ppt 《 夢 想 家 的 披 風 》 2. 幾 何 圖 形 3. 網 路 資 源	4

						2. 與同學分享網路中含有「幾何圖形」元素的創意作品。		
第 (14) 週 - 第 (18) 週	容 量 知 多 少	社3d-II-2評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。 數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。 社3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 測量容量方法 2. 容量單位-公升、毫公升 3. 容量相關的情境關卡	1. 選擇間接比較或以個別單位這些測量容量方法比較不同容器的容量，培養學生容量的概念與量感。 2. 理解容量單位-公升和毫公升的關係，並處理相關計算問題。 3. 小組能合作設計容量相關的情境關卡	1. 能了解題意，並說出自己的想法 2. 能正確報讀正確的量杯刻度。 3. 能正確裝出所要求容量的水。 4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法 5. 能發表設計的情境關卡	2. 與同學分享網路中含有「幾何圖形」元素的創意作品。	1. 量杯 2. 情境關卡	5

						3.達成共識並記錄。 <u>(組間互學)</u> 4.分組進行討論問題的分享。 <u>(教師導學)</u> 5.依據各組分享結果，老師做數學問題的歸納引導。 活動四：容量小關主 <u>(組內共學)</u> 1.小組依參與活動三的經驗，進行以容量為主題的情境關卡設計討論。 2.將討論結果紀錄後進行分享。 <u>(組間互學)</u> 3.各組分享以容量為主題的情境關卡設計。 4.同學給予優點轟炸及建議。		
第(19)週-第(20)週	反思時間	綜合3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	1.策略檢核結果	1.檢視一學期的學習計畫， 分享 策略檢核結果。	1.檢視一學期的學期計畫，對自己學習行為做出自評。 2.口頭分享自己的自評結果，並聆聽建議。	1.學生拿出這學期的學習計畫表，對自己學期初擬定的學習策略進行自評。 <u>(學生自學)</u> (監評) 2.各組組內分享自己的自評結果，並聆聽他人的意見。 <u>(組內共學)</u> (調節) 3.各組討論這一學期以來遇到印象最為深刻的畫面後，進行組間的分享 <u>(組間互學)</u> 4.老師根據各組的分享，歸納這一學期的成果。 <u>(教師導學)</u>	1 學習計畫表.	2
教材來源		☐ 選用教材（ ） ☒ 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	☒無 融入資訊科技教學內容 ☐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(1)人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒無 ☐有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.建議當課程較為困難時，可調整為可執行的活動，達到部分參與的目的。 2.安排適當座位，以利教師就近協助，並安排小天使協助指導提供學習支持。 3.針對智能障礙個案，涉及紙筆的部份，建議可以改採口頭或指認的方式取代。 特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：魏嘉利

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

三、嘉義縣月眉國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 ☐ (____ 年級和 ____ 年級) 否 ☒

年級	三年級	年級課程主題名稱	自主學習-動手玩數學	課程設計者	中年級學群	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
學校願景	多元 創意 樂學 卓越 打造一所全人發展的優質學園		與學校願景呼應之說明	評估學生特質與學習程度，透過閱讀、解題策略、數學遊戲等多元的方式，規劃富有創意的課程，增進邏輯推演能力，啟發藝術創作才能，讓學生能樂於學習，發現探索數學的樂趣，並追求卓越的表現。			
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. 具備基礎的數學、語文、藝術等符號知能，適切表達個人想法，思考解決問題的方法，並應用於日常生活中。 2. 透過體驗熟練各項解題策略，處理活動中的問題，啟發藝術創作才能，並豐富創作主題。 3 在課程活動中，能積極參與討論並與團隊合作，理解他人的感受，懂得欣賞他人作品，促進人際溝通的能力。			

議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選) ((已於校訂第一類課程： 閱愛月眉 2.0-家鄉風情畫 融入：安全教育、戶外教育 議題))
融入議題實質內涵	無

教學進度	單元名稱	領域學習表現 議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週	我的學習計畫	綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動	學習策略	1. 選擇適當的學習策略，做出學習計畫	1.在團隊討論時能提出自己意見。 2.參考他人回饋提出一份一學期的學習計畫。	1.老師對這學期的數學遊戲的簡易說明，並提醒學生檢視上學期末的學習計畫自評。(教師導學) 2.各組組內根據老師的簡易說明討論提出適合的數學遊戲學習策略。(組內共學) 3.各組分享該組討論後的結果，並聆聽他人的建議。(組間互學) 4.學生依據各組討論結果及他人的建議，擬定自己這一學期的學習計畫表(學生自學)(定標)(擇策)	1.數學遊戲的簡易說明 2.學期學習計畫表	1
第(2)週 - 第(5)週	魔數小偵探	數n-II-2熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，	1. 九九乘法 2. 乘法立方體數學活動 3. 魔投九宮格數學活動 4. 二位數和三位數乘一位數	1. 熟練九九乘法應用於乘法立方體數學活動和魔投九宮格數學活動中 2. 參加乘法立方體數學活動，能和組員合作推演出「乘法立方體」的相關問題 3. 參加魔投九宮格數學活動，熟練二位數和三位數乘一位數的乘法。	1. 能排出乘法立方體中指定乘法表。 2. 能參與討論乘法立方體數學活動和魔投九宮格數學活動，並參與討論分享自己的成果。	1. 活動一：乘法立方體(教師導學) 1. 老師說明乘法立方體遊戲規則：由老師或同學出題，看要排出那一個數字的乘法表(1~9)。假設題目是5的乘法表，玩家就要快速找出九個骰子上的數字排出(5、10、15、20、25、	1. 乘法立方體表 2. 乘法表 3. 九宮格	4

	並展現負責的態度。 綜2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。 社 3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。	的乘法		3. 能魔投九宮格數學活動中用二位數和三位數乘一位數完成正確的得分記錄	30、35、40、45），最先完成的人高舉雙手歡呼。 (組內共學) 2. 分組進行乘法立方體遊戲， 3. 分組進行討論乘法立方體中的數學問題：乘法表中，扣除重複數字還剩幾個？乘法表中出現最多次的數字是哪一個？數字要怎樣分配遊戲才能順利進行？ (組間互學) 4. 各組進行乘法立方體遊戲記錄分享及討論結果。 活動二：魔投九宮格 (教師導學) 1. 老師說明魔投九宮格規則：將九宮格填入數字（二位數或三位數），每人投 10 次，將得分記錄於紀錄紙上，利用乘法計算得分，出最高分的為盟主。 (學生自學) 2. 每個學生分別進行魔投九宮格遊戲，並記錄下自己每次投擲結果。 3. 將自己投擲結果使用九九乘法表算出分數。 (組內共學) 4. 進行組內分享自己投擲結果與分數。並互相交換後，協助檢視計算分數是否正確。 (組間互學)		
--	---	-----	--	--	---	--	--

						5. 各組投擲分數最高者，進行分享自己的運算過程與祕訣。		
第 (6) 週 - 第 (9) 週	時 間 的 故 事	數 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。 國 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。 社 3b-II-2 摘取相關資料中的重點。 綜 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。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	1. 時間量感 2. 繪本-「嗯，等我一分鐘」 3. 時間、時刻 4. 故事創作 5. 小組合作討論	1. 讀懂繪本-「嗯，等我一分鐘」，摘取繪本-「嗯，等我一分鐘」的重點。 2. 參加數學活動，培養時間量感 3. 使用想像力書寫時間、時刻故事創作。 4. 參加小組合作討論重視榮譽感，並展現負責的態度。	1. 能閱讀完「嗯，等我一分鐘」書籍內容。 2. 能回答「嗯，等我一分鐘」書籍的問題。 3. 參加數學活動練習時間的量感。 4. 分組完成一個時間的故事。 5. 分組報告「時間的故事」。	活動一：一分鐘量感 (教師導學) 1. 魔術小子「嗯，等我一分鐘」繪本導讀。 2. 探討繪本出現的數學元素。 活動二：量感大考驗 (學生自學) 1. 一分鐘有多長：閉眼默數一分鐘、一分鐘畫星星……。 2. 進行 15 秒、30 秒、1 分鐘的量感大考驗。 活動三：用時間說故事 (組內共學) 1. 分給小組 6 張名片卡（3 張時間、3 張時刻），小組以時刻卡自由搭配時間卡，算出新時刻。 2. 利用新的時刻編一個故事。 活動四：說故事比賽 (組間互學) 1. 小組報告故事內容，報告到時刻需亮出對應原來的時刻卡和時間卡。 2. 同學評選最有創意的故事。	1. PPT《嗯，等我一分鐘》 2. 名片卡	4

第 (10) 週 - 第 (13) 週	估 重 高 手	數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。 綜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1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 健3b-II-2 願意改善個人的健康習慣	1. 重量量感與估測 2. 重量實測 3. 書包減重 4. 整理書包	1. 參加數學遊戲培養重量量感與估測。 2. 參加數學遊戲，理解重量實測並能做計算。 3. 願意改善書包過重的習慣。 4. 選擇整理書包落實書包減重。	1. 能了解題意，並說出自己的想法。 2. 能正確報讀磅秤的刻度。 3. 能正確放置所要求重量。 4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法。 5. 能落實書包減重。	活動一：支援前線 (組內共學) 1. 每組一個3公斤以下的秤。各組在磅秤上放入手邊的物品，最先放到老師所報的重量者得一分。 2. 遊戲前，分組先進行磅秤秤面的觀察與討論。 3. 分組進行支援前線磅秤遊戲。 (組間互學) 4. 分組分享參與遊戲結果與對讀磅秤的做法 (教師導學) 5. 依據各組分享結果，老師對讀磅秤的做法做歸納引導。 活動二：估重高手 (學生自學) 1. 學生實際掂重，估測自己書包重量，並記錄下來。 2. 學生實際稱一稱自己書包重量，並記錄下。 3. 選出估算最準的前五名，給予獎勵。 4. 最重的「書包王」，最輕的「省力王」，相差多重？ 活動三：通緝!超重書包 (組內共學) 1. 分組討論書包過重對身體健康的影響。 2. 討論如何做好書包減重，以免影響	1.3 公斤的秤	4
---------------------------------------	------------------	--	--	---	--	---	----------	---

						成長發育。 (組間互學) 3. 小組報告和分享討論結果 4. 各組給予優點轟炸及建議 (教師導學) 依據各組分享結果，老師對書包減重的做法做歸納引導。		
第 (14) 週 - 第 (18) 週	容 量 知 多 少	社3d-II-2評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。 數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。 社3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 測量容量方法 2. 容量單位-公升、毫公升 3. 容量相關的情境關卡	1. 選擇間接比較或以個別單位這些測量容量方法比較不同容器的容量，培養學生容量的概念與量感。 2. 理解容量單位-公升和毫公升的關係，並處理相關計算問題。 3. 小組能合作設計容量相關的情境關卡	1. 能了解題意，並說出自己的想法 2. 能正確報讀正確的量杯刻度。 3. 能正確裝出所要求容量的水。 4. 能釐清題意，並清楚說明正確的做法 5. 能發表設計的情境關卡	活動一：實測(教師導學) 1. 教師拿兩個一公升裝滿水的量杯，分別倒入不同的容器當中，詢問學生誰裝的水比較多。讓學生建立守恒的概念。 2. 利用各式容器裝水後，倒入量杯中讀出量杯刻度，請學生報讀容量單位。 活動二：超級挑戰 (學生自學) 1. 在無刻度量杯中倒入一些飲料。 2. 學生自行估測有多少毫升，答對者可以享用。 3. 完成容量學習單，並針對疑問提出問題。 活動三：容量知多少 (組內共學) 1 各組依情境關卡(容器:寶特瓶 600ml、汽水罐 350 ml、水盆 1 公升)，進行題目討論。	1. 量杯 2. 情境關卡	5

					2. 小組討論(1)一個寶特瓶和一個汽水罐的水，可倒滿水盆嗎？(2)請用一個寶特瓶和一個汽水罐，在空水盆內裝入 850ml 的水。 3. 達成共識並記錄。 (組間互學) 4. 分組進行討論問題的分享。 (教師導學) 5. 依據各組分享結果，老師做數學問題的歸納引導。 活動四：容量小關主 (組內共學) 1. 小組依參與活動三的經驗，進行以容量為主題的情境關卡設計討論。 2. 將討論結果紀錄後進行分享。 (組間互學) 3. 各組分享以容量為主題的情境關卡設計。 4. 同學給予優點轟炸及建議。		
--	--	--	--	--	---	--	--

第 (19) 週 - 第 (20) 週	反思時間	綜合 3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。	1.策略檢核結果	1.檢視一學期的學習計畫， 分享 策略檢核結果。	1.檢視一學期的學期計畫，對自己學習行為做出自評。 2.口頭分享自己的自評結果，並聆聽建議。	1.學生拿出這學期的學習計畫表，對自己學期初擬定的學習策略進行自評。 (學生自學) (監評) 2.各組組內分享自己的自評結果，並聆聽他人的意見。 (組內共學) (調節) 3.各組討論這一學期以來遇到印象最為深刻的畫面後，進行組間的分 享(組間互學) 4.老師根據各組的分享，歸納這一學期的成果。 (教師導學)	1 學習計畫表.	2
教材來源		☐ 選用教材 () ☒ 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		☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 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(1)人、學習障礙(2)人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(自行填入類型/人數)</u> ※資賦優異學生: ☒ 無 ☐ 有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u> ※課程調整建議(特教老師填寫): 1.建議當課程較為困難時，可調整為可執行的活動，達到部分參與的目的。 2.安排適當座位，以利教師就近協助，並安排小天使協助指導提供學習支持。 3.針對智能障礙個案，涉及紙筆的部份，建議可以改採口頭或指認的方式取代。 特教老師姓名：張宏竹 普教老師姓名：魏嘉利						

填表說明：

4. 第一類課程需跨領域，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
5. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。