

三、嘉義縣貴林國小 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	打造數理腦	課程 設計者	鄭念展	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 跨領域統整性探究課程 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	打造一所充滿活力朝氣、 人文薈萃的田園小學	與學校願 景呼應之 說明	從桌遊出發，激發學生對數理的興趣，充滿活力的參與遊戲，並從活動中內化所學到的科學語言，與日常生活做結合。				
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-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力， 理解 並 遵守 社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。	課程 目標	1. 從玩中學到數理思維習慣，讓學生具備 探索 問題的能力，並透過 體驗 與 實踐 解決遊戲中的任務挑戰。 2. 經由遊戲的參與，學生能 理解 並 遵守 相關遊戲規則。 3. 透過活動的參與，學生能 理解 他人感受，樂於與他人 互動 ，並能與他人 合作 一起完成挑戰。				

	E-C2 具備理解他人感受， 樂於與人互動並與團隊合作 之素養。							
議題 融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____ (非必選)							
融入 議題 實質 內涵								
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

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第(5) 週</p>	<p style="text-align: center;">魔法 數字 大變身</p>	<p>數 s-II-4 在活動中， 認識幾何概念的應用，如旋轉角、展開圖與空間形體。</p> <p>自 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽，並展現</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 數字魔法卡翻摺 2. 桌遊「德國心臟病」 3. 桌遊「七吃九(數字急轉彎)」 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識數字魔術卡的翻摺圖形及完成數字魔術卡拼排。 2. 觀察牌卡，將手中的牌順利打出。 3. 能踴躍參加活動並遵守遊戲規則。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能動手拼排數字魔術卡，並完成指定任務。 2. 能觀察牌卡，發現手中對應牌卡，將手中的牌打出。 3. 能熱衷參與桌遊分組遊戲並遵守遊戲規則。 4. 能在遊戲中發現規律並與同學分享解題過程及啟發之想法。 	<p>活動一：數字魔法卡</p> <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明及製作數字魔卡：用一正方形紙張，先摺成 16 格，並於正反面依序填入固定的數字，並將畫粗線的地方剪開，即完成數字魔術卡。 2. 教師說明及製作成語魔術卡、英語魔術卡及創意圖形魔術卡。製作方式是將 4 個相同數字的位置改為成語（一元復始）、英語(love)或畫上各種創意圖形等。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 製作數字魔卡成語魔術卡、英語魔術卡及創意圖形魔術卡 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 進階挑戰：分組合作挑戰數字和為 4、5、6、…、32 的數字魔術卡拼排。 5. 組間討論如何正確完成任務及規律性。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. 各組發表遊戲策略與心得。 7. 思考自己的策略是否正確並作調整。 <p>活動二：桌遊-德國心臟病</p> <p>透過桌遊「德國心臟病」，讓學生練習 10 以內的數字組合練習。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 數字魔法卡教案-洪雪芬 李書欣 余淑娟 http://163.32.118.209/evaluation/re-source/files/20130129120522.pdf 2. 桌遊「德國心臟病」遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?v=e3R18Aawrdk 3. 桌遊七吃九(數字急轉彎) 遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?v=XBgfGIyLTKo 	<p style="text-align: center;">5</p>
---	--	---	---	---	---	--	--	--------------------------------------

	<p>負責的態度。</p> <p>自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。</p>	<p>4. 利用口語發表與分享，表達在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明遊戲目的、規則及注意事項。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 學生上網觀看影片。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 分組進行遊戲。 4. 組內討論如何獲得勝利。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 運用討論出來的策略與他組比賽。 6. 各組分享策略及遊戲心得。 7. 調整原本的方法及策略。 <p>活動三：桌遊-七吃九(數字急轉彎)</p> <p>透過桌遊「七吃九」，讓學生練習數字加減運算能力及反應。</p> <p>【教師導學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明遊戲目的、規則及注意事項。 <p>【學生自學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 學生上網觀看影片。 3. 了解如何正確的進行遊戲。 <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 分組進行遊戲。 5. 組間討論遊戲策略。 <p>【組間互學】</p>		
--	--	---------------------------------------	---	--	--

					5. 組與組比賽，觀摩其他組的策略。 6. 各組發表遊戲策略與心得。 7. 教師回顧課程重點，引導學生提問及統整策略。		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>第(6)週 - 第(10)週</p>	<p>數字魔術師</p>	<p>數 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</p> <p>自 po- II -1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽，並展現</p>	<p>1. 數字推理 2. 比較型問題 3. 「線段圖」解題</p>	<p>1. 能記錄及報讀表格並計算正確答案。 2. 觀察牌卡排序，推理正確數字，解決問題。 3. 能踴躍參加活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>1. 能記錄得分表格並計算正確得分。 2. 觀察牌卡數字排序，說出正確數字。 3. 能熱衷參與桌遊分組遊戲並遵守遊戲規則。 4. 能在遊戲中發現規律並與同學分享解題過程及啟發之想法。</p>	<p>活動一：猜猜有多少</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 遊戲規則說明及示範練習。</p> <p>(1) 任務一：丙方說出：「甲方和乙方相差幾個」</p> <p>(2) 任務二：根據丙方說之差量，由甲和乙分別猜對方的花片數，並由丙作記錄。</p> <p>(3) 任務三：揭示雙方數量，並於計分表上共同記錄和檢驗得分。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 分組進行任務一、二、三</p> <p>3. 分組問題討論及分享</p> <p>(1) 如果我「先猜」的話，遇到什麼困難？</p> <p>(2) 如果我「後猜」的話，要贏得比賽，我的發現是……</p> <p>(3) 「甲方比乙多」時，畫出的甲線段（條）和乙線段（條）</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 組與組比賽，觀摩彼此的策略。</p> <p>5. 各組發表遊戲策略與心得。</p> <p>【學生自學】</p> <p>6. 教師回顧課程重點，引導學生完成學習單及策略統整。</p>	<p>1. 猜猜有多少教案-苗栗縣張煥泉老師 https://drive.google.com/file/d/1K9CtKb499BMsJh0xBi-jXWz3NJsUQ0HIs/view</p> <p>2. 數字魔法師教案-新北市張麗卿 https://drive.google.com/file/d/1387CFx2Xj_OSjPM1-MYTL1HOPwI4jqv/view</p>	<p>5</p>
-------------------------------	--------------	---	--	---	---	---	---	----------

	<p>負責的態度。</p> <p>自 pc-II-2 能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。</p>	<p>4. 利用口語發表與分享，表達在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>	<p>活動二：數字魔法師遊戲</p> <p>【教師導學】【學生自學】</p> <p>1. 遊戲規則說明與練習，找出自己的策略</p> <p>(1) 使用翻牌卡時，莊家必須將玩家抽的那張排放到適當位置後，由玩家指定一張牌翻開，莊家收回翻牌卡，玩家再進行猜牌。</p> <p>(2) 使用提示卡時，玩家先進行猜牌(如猜對數字，玩家可以保留提示卡)，莊家必須告知玩家比他猜的數字大或小，再給一次猜數字的機會，並由莊家收回提示卡。</p> <p>(3) 遊戲結束統計分數：1張翻牌卡或提示卡算2個籌碼，籌碼最高的為贏家。</p> <p>【組內共學】</p> <p>2. 組內進行〈數字魔法師初階版〉遊戲</p> <p>3. 組內進行〈數字魔法師進階版〉遊戲</p> <p>4. 組內討論遊戲策略與方法。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 小組間進行遊戲</p> <p>4. 各組口頭發表遊戲策略與心得。</p> <p>5. 教師總結引導學生統整遊戲的攻略與訣竅。</p>		
--	---	---	--	--	--

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>乘法 智多 星</p>	<p>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。 自 ah-II-1 透過各種感官了解生活週遭事物的屬性。 綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽，並展現負責的態度。 自 pc-II-2</p>	<p>1. 乘法運算 2. 桌遊「嗒寶」</p>	<p>1. 熟練乘法的計算，並算出正確答案。 2. 透過眼睛看到紙牌上相同的符號，說出該符號，並將紙牌出完。 3. 能踴躍參加活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>1. 能看到卡牌組合後，用乘法完成計算。 2. 能觀察紙牌後說出相同的符號。 3. 能熱衷參與桌遊分組遊戲並遵守遊戲規則。 4. 能在遊戲中發現規律並與同學分享解題過程及啟發之想法。</p>	<p>活動一：乘法配對 【教師導學】 1. 尋找雙胞胎： (1) 遊戲規則說明：遊戲者先自行抽取附件 1-1 的紙卡一張，並依據紙卡上的九九乘法算式(直式)，與附件 1-2 的九九乘法大表(橫式表示)做配對，配對成功即可得 2 分。 【學生自學】 (2) 擬定策略，進行直式紙卡與橫式紙卡的配對，並算出正確答案。 【教師導學】 2. 老闆!我要買這個: (1) 遊戲規則說明：關主當賣家，遊戲者當顧客，先請遊戲者分別在兩個盒子中，各抽取紙卡一張，一張為要購買的物品與其單價，一張為要購買的數量，依據兩張紙卡上要買的物品及數量進行列式與計算。 【組內共學】 (2) 進行遊戲:依序為二位數乘一位數不進位，二位數乘一位數可進位，二位數乘二位數</p>	<p>1. 尋尋覓覓教案-雲端數學部落團隊 https://drive.google.com/file/d/13Ew0IM7vWbfWzbkiIh-GiX7QkKJnZKiWI/view 2. 桌遊-嗒寶遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?v=AZWtajpyTMM</p>	<p>5</p>
--	------------------------	---	------------------------------	--	--	--	--	----------

	<p>能利用簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。</p>	<p>4. 利用口語發表與分享，表達在遊戲中運用的策略和解題想法。</p>		<p>3. 大家來找碴：從二位數乘以二位數的計算過程中，找出錯誤的地方並進行修改。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 組間進行比賽，發表遊戲心得。</p> <p>5. 教師總結如何使計算更快速，引導學生統整。</p> <p>活動二：桌遊-塔寶</p> <p>透過尋找符號配對，練習觀察與反應。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明遊戲目的、規則及注意事項。</p> <p>【學生自學】</p> <p>2. 學生上網觀看影片。</p> <p>【組內共學】</p> <p>3. 分組進行遊戲。</p> <p>4. 組內進行策略討論。</p> <p>【組間互學】</p> <p>5. 組間進行比賽，並觀察遊戲策略。</p> <p>6. 各組發表遊戲策略與心得。</p>		
--	---	---	--	--	--	--

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>形形 色色 大門 智</p>	<p>數 s-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。</p> <p>自 po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境，進行觀察，進而能察覺問題。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽，並展現</p>	<p>1. 幾何圖形 2. 桌遊「塔寶數與形」</p>	<p>1. 認識常見的三角形及四邊形構成要素</p> <p>2. 能進行觀察並找出其他相對應牌卡</p> <p>3. 能踴躍參加活動並遵守遊戲規則。</p>	<p>1. 能用棉線創作出常見的三角形及四邊形</p> <p>2. 能觀察手中牌卡圖案，找出相對應牌卡</p> <p>3. 能熱衷參與桌遊分組遊戲並遵守遊戲規則。</p> <p>4. 能在遊戲中發現規律並與同學分享解題過程及啟發之想法。</p>	<p>活動一：縫線幾何造型</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明各種平面圖形的構成要素。</p> <p>【學生自學】</p> <p>2. 縫線操作做出三角形、正方形、長方形、平行四邊形等，認識簡單平面圖形。</p> <p>3. 操作過程中發現簡單圖形的特點及差異。</p> <p>【組內共學】</p> <p>4. 分組討論做出一些創意圖形，如：火車、小熊、城堡……。</p> <p>【組間互學】</p> <p>5. 分組發表創作心得。</p> <p>6. 教師引導學生整理及歸納出圖形的差異。</p> <p>活動二：桌遊-塔寶數與形</p> <p>通過尋找圖案，學會辨識幾何圖形和數字及顏色。</p> <p>【教師導學】</p> <p>1. 教師說明遊戲目的、規則及注意事項。</p> <p>【學生自學】</p> <p>2. 學生上網觀看影片。</p> <p>【組內共學】</p> <p>3. 小組內模擬遊戲流程，加深理解。</p> <p>【組間互學】</p> <p>4. 組間相互比賽，觀察其他組別的策略。</p>	<p>1. 縫線幾何造型教案-洪雪芬 李書欣 余淑娟 http://163.32.118.209/evaluation/re-source/files/20130129120522.pdf</p> <p>2. 桌遊「塔寶數與形」遊戲規則影片 https://www.youtube.com/watch?time_continue=19&v=fTQCirX03_4&feature=emb_logo</p>	<p>5</p>
--	-------------------------------	---	---------------------------------	---	--	--	--	----------

	負責的態度。 自 pc-II-2 能 利用 簡單形式的口語、文字或圖畫等，表達探究之過程、發現。	4. 利用 口語發表與分享， 表達 在遊戲中運用的策略和解題想法。	5. 各組發表遊戲策略與心得。 6. 教師提問，引導學生統整策略。		
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 checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙()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: <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 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): <div style="text-align: right;"> 特教老師姓名: 普教老師姓名: 鄭念展 </div>				

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。