

三、嘉義縣義興國小 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	數學小玩家(上)		課程 設計者	林淑琴	總節數/學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 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 ☐ 本土語文/臺灣手語/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							
學校 願景	喜閱・感恩・世界心		與學校願景呼應 之說明	1. 學生能藉由小組討論思考，從老師分享的數學小故事與具體的操作過程，享受數學的趣味與解題的樂趣，進而培養終身學習的能力來克服各種挑戰。 2. 經由老師帶領、討論等方式，讓學生能更進一步增強邏輯思考，再藉由深思度思考擴及到人生觀，學會感恩眾人，建立感恩懂回報的正確觀念。 3. 藉由實際操作與計算來拓展學生視野，使其能了解世界的廣闊，擁有關懷世界的用心。				
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-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 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 藉由探索問題及邏輯思考能力的訓練來加強學生思考能力，體驗生活情境，實踐解決日常生活問題。 2. 喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能擬定解題策略，將數學語言因應於日常生活中。 3.樂於理解他人感受，並分組合作解決問題，尊重不同的問題解決想法。				
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)							
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（評量內容）	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第（1） 週 第 （5） 週	我是大富翁	綜1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。 數學 n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 數學小玩家學習計畫 1.10000 以內的數 2. 錢幣和錢幣的應用 3. 千位和位值換算 4. 數線 5. 數的大小比較和應用。	1. 藉由教師引導回想過去的學習經驗，選擇合宜的學習方法並落實自己的「數學小玩家學習計畫」。 2. 熟練 10000 以內的數 3. 透過同儕合作體驗並理解錢幣的應用。 4. 認識並熟練千位和位值換算。 5. 理解數線意義。 6. 在生活上應用數的大小和比較。	1. 能規劃自己的「數學小玩家學習計畫」 2. 能理解 10000 以內的數。 3. 能理解錢幣的金額並解決錢幣的應用問題。 4. 能認識並解決千位和位值換算問題。 5. 能理解數線的意義並推論其數值。 6. 能解決數的大小比較和應用問題。	◎思考並建立個人學習目標： 1. 教師說明各單元主題，引導學生思考：「我對數學單元有什麼不清楚的地方？」 「我希望透過這個單元解決哪些問題？」 「我希望學會哪些技能或能力應用在生活中？」 2. 教師引導學生分享自己的數學學習目標，歸納班級學生的想法、可能遇到的困難點與預計達成的學習目標。 3. 規劃一份適合自己的「數學小玩家學習計畫」 <u>定標</u> ，思考「我能運用哪些資源或透過哪些方式來預習或複習？」讓學生記錄預期的學習難點、個人目標、預計採用的方法和時間，做為學習的策略。 <u>擇策</u> ◎課前自學：透過「因材網」自學，認識 10000 以內的數，並提問不清楚的地方。 ◎組內共學： 活動一、發薪水 1. 給每組 1000 元紙鈔 10 張，500 元紙鈔 10 張，100 元紙鈔 10 張。 2. 請學生扮演職員或老闆，設計一份薪資單，並核對答案相對	1. 數學小玩家學習計畫單 2. 萬用揭示板 3. 玩具紙鈔 4. 信封 5. 玩具模型	4

						應的金額是否正確。 ◎組間互學： 活動二、消費樂 1. 請學生帶相關的商品模型，並標示價格，舉辦拍賣會。 2. 分組活動，分別擔任賣家與買家，利用紙鈔比較區分不同的付費方式進行消費活動。 ◎教師導學： 1. 設計10000以內的題目供學生練習。 2. 指導如何以數線表現 1000 以內的數字。 3. 利用撲克牌讓學生學習數字大小的比較。		
第 (6) 週 — 第 (9) 週	事 事 如 意	數學 n-II-2 熟練 較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行 體驗 、探究與 實作 。	1. 四位數的加法。 2. 四位數的減法。 3. 四位數的加減運用 4. 四位數的綜合運用	1. 熟練 四位數的加法。 2. 體驗 並 實作 四位數的減法。 3. 熟練 四位數的加減運用 4. 解決 四位數的綜合運用。	1. 能熟練四位數的加法問題。 2. 能熟練四位數的減法問題。 3. 能熟練四位數的加減運用問題。 4. 能解決四位數的綜合運用問題。	◎ 課前自學： 1. 透過「因材網」自學，認識四位數的加法問題，並提問不清楚的地方。 ◎ 組內共學： 活動一、抽抽樂 1. 取走撲克牌中大於 10 的卡牌，留下 1~9 的數字排，讓學生隨機操作 合作解難 ，將紙牌隨機抽取千、百、時與個位，並加以計算。 ◎ 組間互學： 活動二、購物狂 1. 分組扮演店家與顧客，由一個組員隨機發給4位數的零用錢，帶至商店消費，練習四位數的減法計算。 2. 分組就四位數的減法，歸納出不同的計算方式來呈現問題，彼此分享並 改正修訂 。 ◎ 教師導學： 1. 老師補充四位數的綜和運用問題 2. 老師補充說明借位的方法、數字的排列整齊性與其他應留意的地方。	1. 撲克牌 2. 玩具模型 3. 玩具紙鈔	4
第 (10) 週 — 第 (13) 週	乘 法 與 倍 數	數學 n-II-2 熟練 較大位數之加、減、乘計算或估算，並能應用於日常解題。 社會 3c-II-2 透過同儕合作進行 體驗 、探究與實作。	1. 幾十乘以一位數 2. 二位數乘以一位數 3. 幾百乘以一位數 4. 三位數乘以一位數	1. 體驗 並 熟練 幾十乘以一位數 2. 體驗 並 熟練 二位數乘以一位數 3. 體驗 並 熟練 幾百乘以一位數 4. 體驗 並 熟練 三位數乘以一位數	1. 能熟練幾十乘以一位數問題 2. 能熟練二位數乘以一位數問題 3. 能熟練幾百乘以一位數問題 4. 熟練三位數乘以一位數問題	◎ 課前自學： 學生透過「因材網」自學，認識幾十乘以一位數問題，並提問不清楚的地方。 ◎ 組內共學： 活動一、兩軍對戰 1. 請學生分別設計一位、兩位與三位的紙卡數張。 2. 分別扮演兩方敵對勢力，隨機抽取一位數紙卡一張，二位數紙卡一張，比較乘積，數字大者獲勝。 3. 分別 展示匯報 扮演兩方敵對勢力，隨機抽取一位數紙卡一張，三位數紙卡一張，比較乘積，數字大者獲勝。 ◎ 組間互學： 活動二、你來我往 1. 各組分別設計三位數乘以一位數的問題，相互解題， 比較區分 並彼此回饋。 ◎ 教師導學： 1. 導師提醒此單元較常出現的計算錯誤之處給予回饋。	1. 紙卡 2. 麥克筆	4
第 (14) 週 — 第 (17) 週	直 來 直 往	自然 tr-II-1 能知道 觀察 、記錄所得自然現象的的結果 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。 社會 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. 角 2. 角的大小 3. 直角 4. 正方形和長方形	1. 觀察 並 理解 角的定義 2. 觀察 並 估測 角的大小 3. 觀察 並 分享 直角的例子 4. 理解 正方形和長方形的意義	1. 能理解角的定義 2. 能估測角的大小 3. 能理解直角的定義 4. 能理解正方形和長方形的意義	◎ 課前自學： 1. 請學生收集一些有角度的物品來學校。 ◎ 組內共學： 活動一、彼此「角」勁 1. 各組比較自己所帶來的物品，角度的大小為何。 2. 各組 補充資料 討論角的定義，與其大小如何判斷。 ◎ 組間互學： 活動二、尋找直角 1. 介紹直角的定義 2. 請學生用三角板，尋找教室內有直角的地方。 3. 各組將找到直角的地方，拍照下來，以照片呈現 比較區分 ，彼此回饋。 ◎ 教師導學： 1. 介紹正方形和長方形的意義 2. 導師就此單元進行迷思概念釐清，例如角的大小與邊的長短	1. 有角實物 2. 三角板	4

符合		☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題						
課程類型	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 (評量內容)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
		綜1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 數學小玩家學習計畫	1. 藉由教師引導回想過去的學習經驗，規劃自己的「數學小玩家學習計畫」。	1. 能規劃自己的「數學小玩家學習計畫」	◎思考並建立個人學習目標： 1. 教師說明各單元主題，引導學生思考：「我對數學單元有什麼不清楚的地方？」 「我希望透過這個單元解決哪些問題？」 「我希望學會哪些技能或能力應用在生活中？」	1. 數學小玩家學習計畫單。	
學校願景		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。	2. 1 公升。 3. 1 毫升。 4. 公升和毫升的關係和換算 5. 公升和毫升的計算	2. 操作並理解 1 公升的定義 3. 操作並理解 1 毫升的定義 4. 操作並理解 公升和毫升之關係並換算。 5. 能做公升和毫升的計算	2. 能說出 1 公升的定義並應用解題。 學生能藉由量杯輔助思考，再進一步理解公分和毫米之關係並換算解題。 3. 能理解公分和毫米之關係並換算解題。 4. 能理解公分和毫米之關係並換算解題。 5. 能完成公升和毫升的計算題型。 學生能更進一步增強邏輯思考，再藉生視野，使其能了解世界的廣闊，擁	2. 教師引導學生分享自己的數學學習目標，歸納班級學生的想法、可能遇到的困難點與預計達成的學習目標。 3. 規劃一份適合自己的「數學小玩家學習計畫」定標，思考「我能運用哪些資源或透過哪些方式來預習或複習？」讓學生記錄預期的學習難點、個人目標、預計採用的方法和時間，做為學習的策略。擇策	2. 家中容器 3. 懂回報的正確觀念。 4. 紅茶、冬瓜茶、鮮奶、冰塊	
第(4)總綱核心素養	E-A 與質 E-A 賣思 油 E-C 郎團	自然 pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技 設備及資源，並能觀察和記錄。			練來加強學生思考能力。 增加世界觀，進一步關心閱讀國際新積極主動的學習態度，並能將數學語言運能力。 不同的問題解決想法。	◎課前自學： 1. 請學生攜帶家裡具有標示公升、毫升的容器，並試著倒出 300、500、1000 和 1500 毫升的水量。 ◎組內共學： 活動一、「水」量知多少 1. 各組觀察自己帶來的容器，分別是什麼單位。 2. 每組給予相同的水桶，將水位裝到相同的高度，利用自己帶來的容器，展示匯報測量該水桶的容量是多少，並發表之。 ◎組間互學： 活動二、60嵐 1. 準備紅茶、冬瓜茶、鮮奶、冰塊等食材。 2. 訂定小杯 250 毫升，中杯 350 毫升，大杯 500 毫升。冰塊佔 50 毫升，其餘茶類與鮮奶比例，各為 1:1。 3. 分開至別組，點自己想喝的飲料，依據轉盤隨機挑選杯量，由對方協助調出要求的飲料，比較區分有什麼不同。	5. 飲料杯 6. 量杯	4
議題融入	*應				(非必選)			
融入議題實質內涵								

						◎ 教師導學： 1. 導師針對毫升和公升的換算，提供更多的例子和題型讓學生精熟。		
第(5)週 第(9)週	光陰的故事	自然 pa-II-1 pa-II-2 能運用簡單分類、製作圖表等方法， 整理 已有的資訊或數據。 數學 n-II-10 理解 時間的加減 運算 ，並應用於日常的時間加減問題。	1. 一天行事活動 2. 24 時制。 3. 日、時、分、秒的關係。 4. 幾小時、幾分鐘之前或之後的時刻。 5. 經過多久的時間 6. 平年和閏年	1. 整理 並記錄自己一天大代的行事活動。 2. 理解 24 時制。 3. 理解 日、時、分、秒的關係。 4. 運算 幾小時、幾分鐘之前或之後的時刻。 5. 運算 經過多久的時間 6. 理解 平年和閏年	1 能理解 24 時制並運算其題型。 2. 能理解日、時、分、秒的關係並運算其題型。 3. 能運算幾小時、幾分鐘之前或之後的時刻之題型。 4. 能運算經過多久的時間之題型。 5. 能理解平年和閏年並運算其題型。	◎ 課前自學： 1. 學生事先整理並紀錄一天大概的行事活動，並計算所花的時間，於課堂分享。 ◎ 組內共學： 活動一、光陰荏苒 1. 閉上眼睛，分別用碼表感受 30 秒、一分鐘的時間概念。 2. 分組討論日常生活中，哪些事情所需要花的時間，單位分別為秒、分、時、日，並上台 展示匯報 。 ◎ 組間互學： 活動二、時光的變化 1. 準備秒、分、時、日與數字等紙卡，由一組隨機抽取，另一組加以換算。 2. 一樣準備秒、分、時、日與數字等紙卡，一組指定一個固定時間後，再隨機抽取紙卡，計算在此之前或之後的時間為何，並就其答案加以 提問質疑 。 ◎ 教師導學： 1. 導師補充介紹平年和閏年的影片，並介紹一些時間計算的題型，讓學生再做練習。	1. 碼表 2. 數字卡 3. 閏、平年影片	5
第(10)週 第(13)週	斤斤計較	自然pe-II-2能正確安全 操作 適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源，並能觀察和記錄。 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。	1. 公斤和公克。 2. 重量的實測和估測。 3. 公斤和公克的關係和換算 4. 重量的計算	1. 操作 並 理解 公斤和公克的定義 2. 重量的實測和 估測 3. 理解 公斤和公克之關係並換算。 4. 做 公斤和公克重量的 計算 。	1. 能理解公斤和公克的定義並計算其題型。 2. 能實測和估測重量 3. 能理解公斤和公克之關係並運算其換算題型。 4. 能做公斤和公克的計算題型。	◎ 課前自學： 1. 學生在家裡先找到三種物品，分別是小於一公斤、等於一公斤與大於一公斤的物品，並帶至學校分享。 2. 學生透過「因材網」自學，認識公克與公斤。 ◎ 組內共學： 活動一、「重」大事件 1. 分組討論如何測量重量，並分享測量重量常用的單位有哪些？ 2. 各組利用磅秤，秤量並記錄從家裡帶來的東西。 3. 透過物體的推疊，了解重量加總的計算並 核對答案 。 ◎ 組間互學： 活動二、一猜就「重」 1. 一組分別以撲克牌(數字 0~9)，隨機抽取三張或四張卡片排成三或四位數，由另一組利用周邊可拿到的物品，組合出相同數字的重量。之後換組以同樣方式進行， 比較區分 其差異。 ◎ 教師導學： 1. 導師介紹曹冲秤象的故事，並請同學發表感言，藉以引導重量加總與單位換算之概念。	1. 秤 2. 砝碼 3. 數字撲克牌 4. 曹冲秤象影片	4
第(14)週 第(18)週	分分合合	資議 t-II-2 體會 資訊科技解決問題的過程。 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。	1. 分數的大小比值。 2. 等值分數。 3. 分數的加法 4. 分數的減法 5. 分數的加減應用	1. 利用因材網 體會 並 理解 分數的大小。 2. 理解 等值分數。 3. 計算 分數的加法 4. 計算 分數的減法 5. 分數的加減 應用	1. 能理解並比較分數的大小。 2. 能理解等值分數計算其題型。 3. 能計算分數的加法。 4. 能計算分數的減法。 5. 能計算分數的加減應用題型。	◎ 課前自學： 1. 學生透過「因材網」平台 自學 ，認識分數大小的意義與相關題型。 ◎ 組內共學： 活動一、幾分天下 1. 每組發給幾張空白的 A4 紙張，請小朋友平分成幾等分 展示匯報 ，說明每份的意義。 2. 透過基本分數的加總，讓學生操作紙卡，了解等值分數的概念。 ◎ 組間互學： 活動二、分分合合 1. 分組出題，先抽分母的紙卡，再抽 2 張分子的紙卡，再抽出加或減的紙卡，讓對方利用紙片， 比較區分 實際排出欲計算的答案。 2. 分組出題，利用 2 顆骰子擲出分母，再利用一顆骰子擲出分子，運用電子白板計算分數的加減。 ◎ 教師導學：	1. 空白 A4 影印紙數張 2. 剪刀 3. 骰子 4. 飲料 5. 塑膠杯	4

[illegible]

	9.多元評量方式：可透過口語表達、實作活動、圖片選擇等方式替代紙筆評量。 10.提供教學輔具：可搭配定位版及計算機等工具輔助使用，提升計算正確率。 特教老師姓名：王品鈞 普教老師姓名：林淑琴
--	---

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。
- 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。