

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-上學期

年級	三年級	課程設計者	陳炫仲	教學總節數 / 學期(上/下)	40 節 / 上學期
年級課程主題名稱	數學尋寶記	符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類		
學校願景	勵學上進 敦品感恩 健康樂活 卓越創新	與學校願景呼應之說明	1. 透過主題式的數學課程設計，讓學生感知數學與生活的連結性，並喜歡接觸數學。 2. 從創新的課程內容，啟發學生的思考，使學生願意主動探索並解決生活中的數學問題。		
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. 具備探索數學的思考能力，並透過實際操作處理生活中的數學問題。 2. 具備擬定計畫解決數學問題的能力，並以創新的思考，面對解決日常生活中的數學情境。 3. 透過分組解題的模式，能提出自己的看法，且樂於與他人互動，培養共同合作解決問題的素養。		

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	數字王	活動一：數字變變變 1. 四個人為一組，每一個人的牌(0~9)都交出來，統一洗牌後置於中間，並輪流抽牌，每抽一張牌，就要在八格本的第一格紀錄下來，抽完四張後，排出手中最大的四位數，最大者就是這回合的冠軍 (1)每一回合大家攤牌出來後，可以練習說說看大家的排序，由大到小 (2)一定要記錄，才能看到學習歷程 (3)八個回合結束後，贏最多次的人就是這個遊戲冠軍 2. 教師最後提問： (1)這個遊戲可能遇到最大的四位數？(9999) (2)這個遊戲可能遇到最小的四位數？(1000) (3)抽到哪張牌最有利？(9，只要擺在千位數，贏的機會就很高) 活動二：誰比較大	數學	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。	1. 撲克牌數字排列	1. 運用撲克牌任意抽取的排卡排出最大和最小的數字	1. 能利用紙牌找出最大和最小的數字	1. 撲克牌	4
			綜合	1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	2. 數字卡排列	2. 利用策略排出最大數字	2. 能與同儕討論策略找出最大四位數	2. 數字卡	

		<ol style="list-style-type: none"> 1. 老師要準備兩組 0~9 的數字卡。 2. 由各小組和老師一起來比賽誰的四位數最大。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 可以選擇要或不要換掉四位數中的最小數字，來重新抽一個數字。 (2) 換完數字後，一定要將最左邊的位數(千位)移動至最右邊為位數(個位)旁邊至少一次，最多 2 次。 (3) 老師先依序從一組數字卡中，抽出千、百、十、個位的數字，組成一個四位數，貼在黑板上，孩子們也派代表來從另一組數字卡中，抽出一組他們的四位數，貼在黑板上。 							
第(5)週 - 第(8)週	乘法我最棒	活動一:九九乘法拳 <ol style="list-style-type: none"> 1. 兩個小朋友一組。 2. 由猜拳贏的小朋友先 	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	1. 九九乘法表	1. 熟練九九乘法之計算	1. 能利用遊戲熟背九九乘法	1. 卡紙。	4

		<p>出題，另一位小朋友負責會回答答案後，緊接著出另一道題目。</p> <p>3. 若答錯乘積則挑戰失敗，最後統計得勝次數最多的小朋友為班級乘法王。</p> <p>活動二:乘法對對碰</p> <p>1. 用卡紙做出兩個正六面體展開圖，分別用紅筆和藍筆寫上3、4、6、7、8、9，然後用膠帶黏合成正六面體，當作骰子。</p> <p>2. 每兩個小朋友一組，同時丟出2個骰子，將出現的數字相乘，大聲說出答案。</p> <p>3. 搶先的小朋友記點。</p> <p>4. 最後計點數最多的小朋友贏得勝利。</p> <p>活動三:乘法賓果</p> <p>1. 黑板上畫上橫軸為11至19的格子。</p> <p>2. 兩組各派一名選手出來猜拳，贏的至老師處抽一張數字，與橫式的數字香橙將算是列在格子內。</p>	<p>綜合</p>	<p>常解題。</p> <p>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。</p>	<p>2. 熟練二位數直式乘法算式</p>	<p>2. 參與乘法遊戲分組，能遵守活動規則</p>	<p>2. 能遵守遊戲規則利用活動進行更加熟練二位數乘法計算。</p>	<p>2. 九九乘法表。</p> <p>3. 數字骰</p>	
--	--	--	-----------	---	-----------------------	----------------------------	-------------------------------------	--------------------------------	--

		3. 只要四格直線, 橫線或斜線就是賓果得一分。							
第(9)週 - 第(12)週	趣味圖形	活動一: 森林大冒險 1. 在黑板上畫出約20*15的格子板。 2. 於不固定位置上設計3~6種不同動物占領土地。 3. 將全班小朋友分成兩組。 4. 每次各次分別派一位小朋友上來畫出正方形或長方形圖形占領土地, 但要留意不能干擾到動物的生活領域。 5. 最後無法以正方形或長方形畫出領土的小組表示任務失敗。 活動二: 七巧板變變變 1. 發下七巧板, 分別引導孩子觀察面積大小形狀的關係。 2. 分別在每塊七巧板上給予1~7的編號。 3. 請3~4位小朋友一組, 討論哪幾個七巧板編號的組合可以排成正方形和長方形。	數學	s-II-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。	1. 認識正方形與長方形面積 2. 七巧板的使用	1. 利用長方形與正方形的特徵與策略參與活動 2. 體會合作的重要, 小組討論如何利用七巧板拼出正方形和長方形	1. 能善用長方形與正方形特徵占領土地 2. 能運用策略與組員用七巧板討論如何拼出正方形和長方形	1. 七巧板	
			綜合	2b-II-1 體會團隊合作的意義, 並能關懷團隊的成員。					

		<p>4. 將結果記錄在紙上。</p> <p>5. 各組上台分享討論結果。</p>							
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>分數大解謎</p>	<p>活動一:色紙與分數的距離</p> <p>1. 教師將色紙分給每個同學，讓每位小朋友製作 $\frac{1}{4}$ 張色紙</p> <p>2. 發展 $\frac{1}{4}$ 張色紙的單位分量</p> <p>3. 複習「部分/整體」與「單位分量」在分數數詞上的表徵意義</p> <p>4. 發展以 $\frac{1}{4}$ 為單位分量的分數數詞序列</p> <p>5. 發展假分數換成帶分數的概念</p> <p>6. 以 $\frac{1}{8}$ 張色紙複習上述概念</p> <p>活動二:分數心臟病</p> <p>1. 整理牌組與發牌</p> <p>2. 遊戲規則示範及說明：</p> <p>(1)玩遊戲時，玩家的手牌要蓋起來，可以擺在桌上或單手拿牌。</p> <p>(2)依照順時針方向出牌。</p>	<p>數學</p> <p>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>健體</p> <p>2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則。</p>	<p>1. 利用色紙講解分數概念</p> <p>2. 利用分數紙牌的遊戲，熟練分數的概念。</p>	<p>1. 理解分數的意義，利用色紙表徵其意義</p> <p>2. 遵守遊戲規則，利用分數紙牌更了解分數的意義</p>	<p>1. 能利用色紙的操作發展對分數的理解</p> <p>2. 能利用紙牌遊戲加深對於分數的認識</p>	<p>1. 色紙</p> <p>2. 分數紙牌</p>	<p>4</p>

(3)出牌時，要將手牌攤開擺在正中間的牌堆中。

(4)出牌時，每位玩家都須同時喊出分數數詞序列，此部分請參考數牌規則。

(5)當聽到口中唸出的分數和出牌的分數一樣時，就得伸手到正中間的牌堆處拍牌。

(6)出手最慢(拍手的手在所有玩家的最上方者)的人，要將正中間牌堆的牌全數收回到自己的手牌中。

(7)下一輪，由剛才的輸家當第一個出牌的玩家，依序進行數牌、攤牌，並拍牌。

3. 計分：

(1)最快將手上牌出清的人獲勝。

(2)其他人員可以繼續玩，直到第 2

		<p>名、第 3 名…產生。</p> <p>(3)只剩下一個人手上有牌，其他人的牌都出清了，遊戲就結束。</p>							
<p>第(17)週 - 第(20)週</p>	<p>加減大變身</p>	<p>活動一：心機妙算</p> <p>1. 將全班每四人分為一組</p> <p>2. 說明遊戲規則：</p> <p>(1)所有牌卡+鬼牌，每人發給十張。</p> <p>(2)同樣顏色才能排列才能一起組合。(黑色、紅色各自獨立計算)</p> <p>(3)排列數字和為 15 或 20。</p> <p>(4)除了該顏色為第一次出牌可以任意出牌(仍須符合規則 3)外，接下來出牌都必須使用到該花顏牌組<u>一張以上</u>。</p> <p>(5)每次<u>最多出牌三張</u>累加。</p>	<p>數學</p> <p>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。</p>	<p>1. 利用牌卡練習大位數之加、減之計算</p>	<p>2. 利用牌卡熟練較大位數之加、減之計算</p>	<p>1. 能在牌卡的操作過程達到加減的熟練度</p>	<p>1. 牌卡</p>	<p>4</p>	
			<p>健體</p> <p>2c-II-3 表現主動參與、樂於嘗試的學習態度。</p>	<p>3. 於活動中表現主動參與的學習態度</p>	<p>2. 能於活動中展現參與踴躍學習態度</p>	<p>2. 撲克牌</p>			

(6)鬼牌為無敵牌可以指定為任意數，但是出牌後固定為該指定數。

活動二:撲克牌大戰

1. 將全班每四人分為一組

2. 說明遊戲規則：

(1)每人發 10 張

撲克牌 (手中保持 10 張)，再掀開 4 張放桌面，其餘的放中間

(2)掀開 4 張算式

牌放在中間，其餘的由莊家保管，保持檯面上有 4 張算式牌。

(3)活動由莊家先

開始，依據算式牌輪流出牌吃牌。

(4)手中撲克→湊出

算式牌→取走→補牌(補 2 種)

(5)手中撲克+桌面

牌→湊出算式牌→取走→補牌

(6)沒撲克牌組可出

	<p>→放1張撲克→再取回1張</p> <p>(7)撲克抽完時，繼續玩，不補撲克。</p> <p>(8)沒撲克牌組可湊→放1張撲克→掀開1張<u>算式牌</u></p> <p>(9)全部無法再進行組合時，活動即結束。</p> <p>(10)得到的撲克牌數最多者獲勝。</p> <p>3. 分享活動心得</p>							
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<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 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、(/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> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：陳炫仲</p>							