

嘉義縣大有國小 109 學年度校訂課程教學內容規劃表-下學期

年級	三年級	課程設計者	陳炫仲	教學總節數 /學期(上/下)	20 節/下學期
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	與容量的約會	活動一:容量基本功 1. 引起動機 (1)教師拿出寶特瓶和飲料杯，請學生比較兩個不同容器的容量。 (2)複習什麼是容量？引導學生說出容量是“容器最多所能裝的液體” 2. 發展活動 (1)介紹量杯的種類，每個大小有其不同的功用。 (2)介紹量杯上的刻度「公升」(L)和「毫升」(ml)。 (3)介紹各種燒杯上的刻度，搭配	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。	1. 利用不同種類的容器理解容量的定義和單位	1. 從不同種類的容器理解容量的定義和單位	1. 能利用不同容器理解容量的單位與不同單位的換算	1. 不同容器數個	4
			綜合	2d-II-2分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。	2. 上台與同儕分享自己對於容量的觀察想法	2. 能觀察包裝袋上說明，利用是當水量沖泡下午茶	2. 測量記錄單		

flash 影片
教學。

(4)介紹公升和
毫升的關
係。

(5)佈題：一公
升的水和幾
毫升的水一
樣多？

3. 支援前線

(1)孩子用各組
自行準備的
容器盛裝出
教師所要求
的水量。

(2)完成任務的
小組，立即
舉手答覆：
支援前線我
最快！

(3)教師檢查結
果，看哪一
組的結果最
接近正確答
案，最接近
者可以獲得
一分。

活動二：溫馨下午茶

1. 分組操作：

(1)請使用量杯
量 10 毫升的水。

(2)請使用量杯

量 100 毫升的水。

(3)請使用量杯量 1000 毫升的水。

2.請每位學生使用量杯測量 150 毫升的水，倒入自己帶的茶杯中，和同組的同學比較茶杯中水位高低是否一樣。

3.請每位學生將自己帶來的茶包拿出，查看包裝袋上說明的沖泡水量，依照所需的水量及茶粉倒入自己杯中，沖泡出香醇可口的茶。

4.小組上台發表，測量時的心得，應注意的事項。

5.回家作業：利用家中的量杯，正確測量水量沖泡香醇可口的咖啡（奶茶），和父母分享。

第(5)週 - 第(8)週	面積魔術	活動一:五連塊大拼接 1. 認識並拼出 12 種形狀的五連塊 (1)進行分組,將學生以 4~6 人為 1 組。 (2)認識五連塊:五連塊就是由 5 個正方形以邊和邊相連方式組合而成的圖形。 (3)經由旋轉或翻轉後能重合的五連塊圖形都算是同一種圖形。 (4)找 12 種五連塊圖形:發給每組學生每人 10~15 張邊長 2 公分正方形板,請每組同學共同合作討論找出 5 個正方形所可以組合成的	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。	1. 利用五連塊板理解面積的單位與換算	1. 理解面積的單位與換算,經由翻轉後能理解是同一圖形 2. 認識五塊版的特性,展現人際溝通技巧參與遊戲	1. 能了解五塊版的特性與運用 2. 能利用五塊版遊戲發揮與人溝通的技巧	1. 五連塊板	4
			數學	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。				2. 遊戲盤	
			綜合	2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式,展現合宜的互動與溝通態度和技巧。				3. 計分表	

12 種五連塊
圖形。

活動二:塊塊相連

1. 每位玩家 12 個
五連塊板

2. 每組一張 12*12
格遊戲盤、每組
1 張計分表

(1)隨機約定 1 個玩
家為起始玩家，
從起始玩家開
始，輪到的人必
須在遊戲版放上
一片五連塊。

(2)一開始每位玩家
放置的那片五連
塊，必須放在遊
戲版上最靠近自
己的角落，但不
可以用五連塊在
遊戲版的邊上圍
出封閉的區域。

(3)從第 2 輪開始，
輪到的玩家所放
上的五連塊，至
少 1 邊必須和遊
戲版上的五連塊
相連，而且不可
以在遊戲版圍出
封閉的區域(但

五連塊放上後縱軸或橫軸就能連成 1 線 BINGO 得分者除外)。

(4)如果玩家已經無法在遊戲版上空格的位置放上五連塊,該玩家則自動 Pass,換下一個玩家。

(5)玩家將五連塊放上後遊戲版後,其中 1 條縱軸或橫軸就能拚滿完成 BINGO 連線時,五連塊拼成 1 條連線得 3 分;如果連線上都是同一種顏色的五連塊,則該條連線得 5 分。

(6)當所有玩家都無法放上五連塊時遊戲結束,放上最後五連塊的玩家可以再得 5 分。

(7)計算每位玩家的

		總得分, 遊戲由分數最高的玩家獲勝。							
第(9)週 - 第(12)週	除法的神機妙算	<p>活動一：估估大作戰</p> <ol style="list-style-type: none"> 準備抽籤桶，一個為「甲籤桶」內放入10~99的數字卡，另一個為「乙籤桶」內放入30張數字卡，每張上面一個0至9的數字。再準備0~9十張數字卡貼在黑板上 將全班分組 教師先由「甲籤桶」內抽出一個兩位數（代表除數），然後再從「乙籤桶」內依序抽出2或3張數字卡。 「甲籤桶」內抽出的數字的幾倍最接近「乙籤桶」內的數字，但不可大於乙籤桶內的數，由各組去估算，算出 	<p>數學</p> <p>綜合</p>	<p>n-II-3 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於日常解題。</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>1. 利用籤桶遊戲理解二位數除法的意義與運用</p>	<p>1. 理解二位數除法的意義與運用</p> <p>2. 在活動中展現小組紀律，並能依據題目解決問題</p>	<p>1. 能於活動中熟悉除法的計算與運用</p> <p>2. 能踴躍參與團體活動，依據提示解決除法問題</p>	<p>1. 籤桶</p> <p>2. 數字卡</p> <p>3. 數字分卡</p>	4

後到黑板上拿下
代表幾倍的數字
卡，最快速度拿
對者獲得一分。
(全班再算出剩
下的餘數)

5. 剩下的餘數再由
「乙籤桶」內抽
出一張數字卡
(如餘數為 12
再抽出 3 則代表
123) 繼續由各
組去估算，算出
後到黑板上拿下
代表幾倍的數字
卡，最快速度拿
對者獲得一分。
6. 如果沒有餘數
(則再從「乙籤
桶」抽出新的)
7. 幾次後，教師再
從「甲籤桶」內
抽出新的數字重
複前面作法
8. 最後分數高者獲
勝。
9. 抽籤也可讓各組
小朋友自己抽，
或兩組打擂台。

活動二：數字對對碰

1. 材料與佈置

(1) 教師製作數字分分卡 (例如 56 與 8、117 與 9、345 與 15 等, 每組約 20 張), 關係卡 (例如糖果與人、蘋果與樹、小狗與籠子等, 每組約二十張)。兩種卡正面向下, 各自一疊

(2) 教師準備一個籤桶內有 1~20 的數字卡

2. 遊戲規則說明與進行

(1) 請每組派一人出來抽籤, 依照抽籤的數字, 拿取第幾張的數字分分卡和關係卡, 學生依卡上的數字和關係擬題。

(2) 先全部抽完籤, 各組拿到

		<p>自己的數字和關係卡後，大家一起擬題。</p> <p>(3)將擬完的題目寫在各組的白版上，並且計算之後到黑板展示。</p> <p>(4)答對一題，得一分最後分數多的一組獲勝</p> <p>(5)也可請各組派出代表相互抽題比賽。</p>							
第(13)週 - 第(16)週	表格變形金剛	<p>活動一：飛鏢神射手</p> <p>1. 教師展現一張兒童盃射飛鏢比賽得分的長條圖。</p> <p>2. 先讓學生觀察、討論，教師再提示報告圖表上各項名稱及意義。</p> <p>3. 進行飛鏢遊戲比賽，各組派學生輪流進行飛鏢投擲活動，其餘同學代表負責記錄</p>	<p>數學</p> <p>自然</p>	<p>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>pa-II-1 能運用簡單分類、製作圖表等方法，整理已有的資訊或數據。</p>	<p>1. 利用長條圖做出圖表的推論</p> <p>2. 利用現有的數據，整理成表格</p>	<p>1. 報讀生活中的一維與二維表格，並做出圖表的推論</p> <p>2. 運用現有的數據，整理成表格</p>	<p>1. 能將遊戲結果統計分數，做成長條圖並解釋意義</p> <p>2. 能記錄選票結果，並製作成統計圖表</p>	<p>1. 長條圖</p> <p>2. 飛鏢</p> <p>3. 統計表</p>	4

計算得分，並完成學習單上的長條圖。

4. 講解比賽規則

- (1) 每一組輪流派一名學生射擊飛鏢，每人只有一次機會。
- (2) 射中內圈皆以10分計算，射中鏢靶外則以0分計算。
- (3) 若飛鏢恰巧射在兩區域的圈線上，以分數較高的區域來計算。
- (4) 各組要將每個人的得分記錄下來，再進行加總（填在學習單上），最後總分最高的那組即為優勝。

活動二：激烈的選戰

1. 教師問全班學生：你們最愛吃的餅乾口味有哪些呢？可透過網路尋找。

		<p>2. 教師發下選票，對學生說：「拿到選票，請在你最喜歡吃的餅乾口味的地方打○，然後把選票投入前面盒子裡。」運用電腦製作選票</p> <p>3. 請一位小朋友來唱票，另一位小朋友整理選票。你們會用畫“正”字方式或其它方法來記錄投票結果嗎？</p> <p>4. 現在我們來核對選票。</p> <p>5. 試試看，用“統計表”將結果呈現出來。</p> <p>6. 將本班最喜愛的餅乾上網放置班級網頁</p>							
第(17)週 - 第(20)週	小數探險 趣	活動一：小數忍者出任務	數學	n-II-7 理解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。	1. 運用撲克牌遊戲，理解小數的意義	1. 理解小數的意義並作運用	1. 能依據提示完成小數任務卡	1. 撲克牌	4

	<ol style="list-style-type: none"> 1. 每人拿不同花色的撲克牌 1~9。 2. 每人發給兩張小數點卡及四張零卡。 3. 任務卡洗牌後，抽一張亮牌，為這次主要的計算任務。 4. 老師統一指定五個數字，揭示於黑板，全班接只能使用這個數字的小數點卡。並且必需將撲克牌、零卡、小數點卡組合成小數相加最接近任務卡。 5. 一定要組合成兩個小數，五張數字也一定要用到，但是零卡則可以彈性自由使用。 6. 兩個小數透過加或減最接近任務卡數字獲勝，可以取得該任務卡。 <p>活動二：小數迷宮</p>	綜合	2c-II-1 蒐集與整理各類資源，處理個人日常生活問題。	2. 利用相關小數線索解決問題	2. 蒐集相關小數線索解決問題	2. 能依據提示完成小數迷宮任務	2. 小數迷宮學習單	
--	--	----	-------------------------------	-----------------	-----------------	------------------	------------	--

		<p>1. 教師可口述或直接將線索列於小數表旁，孩子依著線索找出答案並將答案塗上顏色。</p> <p>2. 為避免孩子採紙筆計算，教師可縮短作答時間。</p> <p>3. 線索可依學生程度加以修改。亦可讓學生設計線索。</p> <p>4. 可將表中一位小數改為二位、三位小數。</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>								