

學習主題名稱 (中系統)	麵麵俱到	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(10)節	
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	關係與表現：體察人和土地的關係，透過做月餅、種麥整合此關係。					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。					
課程目標	透過觀看種麥影片與製作月餅，了解月餅原料及製作流程，具備珍惜食物、愛護土地的情懷。					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	麵麵俱到： 1. 完成觀看小麥成長影片的摘要紀錄。 2. 做出月餅。 3. 舉辦成果發表會。					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> 小農夫體驗課程(4) 觀看與了解小麥的成長過程。 </div>		➡	<div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> 製作月餅(3) 了解製作月餅的材料及過程 </div>		➡	<div style="background-color: #663399; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; display: inline-block;"> 收穫的喜悅(3) 能分享觀看小麥成長影片的心得 </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教 材 或學習單
第 1-4 週	4	小農夫體驗課程	自 tr-II-1 能知道觀察、記錄所得自然現象的結果是有其原因的，並依據習得的知識，說明自己的想法。	小麥成長過程影片	1. 觀看與了解小麥的成長過程。 2. 能完成摘要紀錄與心得分享。	傾聽：影片講解 提問：Q&A 整理：摘要紀錄	完成摘要紀錄的填寫	小麥摘要紀錄單
第 5 週	3	製作月餅	自 ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。	做月餅的流程	1. 了解月餅的由來。 2. 了解製作月餅的材料及過程。 3. 能做出月餅。	設計：利用模具做出外形 規劃：將紅豆餡包在酥皮裡	完成不露餡的月餅	無
第 6-7 週	3	收穫的喜悅	國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。	發表會的分享流程	1. 能分享觀看小麥成長影片的心得。 2. 能分享自己做月餅的收穫。	發表：摘要紀錄與製作月餅的心得。	上台分享或發表	無

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

--	--	--	--	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	麵包包裝師	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	關係:體會認識資訊軟體的運用與生活的關係					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。					
課程目標	能應用科技媒體，設計製作平面麵包公仔，培養生活環境中的美感體驗。					
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	天才藝術家--運用小畫家畫出麵包公仔並說明設計理念 引導基準：1. 具備基礎操控電腦的能力 2. 能使用英文輸入法 3. 能操作小畫家軟體 4. 完整明確說明理念					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 電腦初體驗 (3) 學會視窗基本操作及使用電 腦周邊硬體設備 </div>		➔	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 十指神功 (7) 能運用記事本仿打英文課 本課文 </div>		➔	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 天才藝術家 (11) 能應用小畫家設計並繪製麵 包公仔 </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教 材 或學習單
第一週~ 第三週	3	電腦初體驗	科 E1 了解平 日常見科技產 品的用途與運 作方式。	1. 電腦周邊 硬體設備。 2. 視窗基本 操作步驟	1. 認識並正 確使用電腦 周邊硬體設 備。 2. 學會視窗 基本操作	1. 聆聽與問答：教師講解說明操 作步驟 2. 實作：電腦實際操作	能完成電腦 基本操作	網路資源
第四週~ 第十週	7	十指神功	科 E1 了解平 日常見科技產 品的用途與運 作方式。	鍵盤指法、 輸入法	能運用記事 本仿打英文 課本課文。	1. 聆聽：教師講解 2. 實作：實際打字操作	20 分鐘完 成仿打指定 課文	網路資源
第十一週~ 第二十一 週	11	天才藝術家	藝 1-II-6 能使 用視覺元素與 想像力，豐富 創作主題。 國 2-II-2 運 用適當詞語、 正確語法表達 想法。 科 E1 了解平 日常見科技產 品的用途與運 作方式。	小畫家軟體	能應用小畫 家設計並繪 製麵包公仔。 仔。	1. 聆聽：教師講解 2. 實作：實際應用小畫家軟體 設計並繪製麵包公仔並上傳 發表分享	1. 完成作 品電子 檔並上 傳成功 發表分享設 計理念	網路資源

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	麵包包裝師II	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程 四類規範	1. ■統整性探究課程 (■主題□專題□議題)					
設計理念	關係:體會認識資訊軟體的運用與生活的關係					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養， 促進多元感官的發展 培養生活環境中的美感體驗。					
課程目標	能結合藝術與科技媒體，設計製作平面麵包 DM					
配合融入之領域 或議題 <small>有勾選的務必出現在 學習表現</small>	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 <small>須說明引導基準：學 生要完成的細節說明</small>	天才藝術家:運用非常好色設計麵包 DM 及畢業祝福卡並說明設計理念 引導基準:1. 能具備操控電腦的能力 2. 能設計出麵包 DM 並分享 3. 能使用中、英文輸入法 4. 完整明確說明理念					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #c00000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 中打高手 (6) 能運用記事本仿打國語課本 課文。 </div>		➔	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 天才藝術家 (10) 能運用記事本仿打英文課 本課文 </div>		➔	<div style="background-color: #4b0082; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px; width: 150px; margin: 0 auto;"> 畢業祝福卡片 (5) 能應用小畫家設計並繪製麵 包公仔 </div>

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

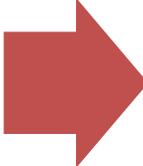
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教材 或學習單
第一週~ 第六週	6	中打高手	國 4-II-1 認識常用國字至少 1,800 字，使用 1,200 字。	鍵盤指法、輸入法	能運用記事本仿打國語課本課文。	1. 聆聽:教師講解 2. 實作:實際操作	20 分鐘完成指定課文	網路資源
第七週~ 第十六週	10	天才藝術家	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 國 2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。 科 E4 體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。	非常好色軟體	能應用非常好色設計並繪製麵包 DM。	3. 聆聽:教師講解 4. 實作:實際練習 5. 實作:完成麵包 DM 設計並上傳 發表:發表分享設計理念	2. 完成電子檔並上傳成功 發表分享	網路資源
第十七週~ 第二十一週	5	畢業祝福卡片	藝 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。 國 6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作	非常好色軟體	能應用非常好色設計畢業祝福卡片。	1. 聆聽:教師講解 2. 實作:實際練習 3. 實作:完成卡片設計並上傳 發表:輸出卡片，展示於畢業專區	完成電子檔並上傳成功	網路資源

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			品。					
--	--	--	----	--	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	悅讀有品味	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(10)節	
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)					
設計理念	關係：體察圖書館與學習生活的關係 利用圖書館促進學習成效					
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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。					
課程目標	透過圖書館探索活動，理解並遵守圖書館規範，具備良好的使用圖書館習慣，促進學習成效。					
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育			
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	閱讀探險趣： 1. 能找出一本指定類別的書 2. 能完成圖書十大分類配對學習單 讀完一本科普書後，簡要的書寫這本書的內容與心中的想法					
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)						
<div style="background-color: #800000; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 圖書尋寶記 (6) 能運用分類號與線上檢索在圖書館尋找特定類別書籍 </div>				<div style="background-color: #6aa84f; color: white; padding: 10px; border-radius: 10px;"> 閱讀小偵探 (6) 能閱讀科普類圖書並參與閱讀討論 </div>		

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教 材 或學習單
第 1~6 週	6	圖書尋寶記	社 3b-Ⅱ-1 透過適當的管道蒐集與學習主題相關的資料， 並判讀其正確性。 社 3c-Ⅱ-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。 閱 E5 發展檢索資訊、獲得資訊、整合資訊的數位閱讀能力。	圖書分類號與線上檢索	能運用分類號與線上檢索在圖書館尋找特定類別書籍	1. 認識聞學苑環境與館藏。 2. 認識圖書十大分類。 3. 認識線上檢索。 運用分類號與線上檢索在圖書館尋找特定類別書籍。	1. 能找出一本指定類別的書 能完成圖書十大分類配對學習單	1. 教育部圖書館資訊利用教案《認識十大分類號》 2. 學習單
第 4~10 週	4	閱讀小偵探	國 5-Ⅱ-11 閱讀多元文本，以認識議題。 閱 E13 願意廣泛接觸不同類型及不同學科主題的文本。 閱 E14 喜歡與他人討論、分享自己閱讀的文本。	不同類型科普書	能閱讀科普類圖書並參與閱讀討論	在圖書館尋找科普類書籍並記錄重點與讀後感想。	讀完一本科普書後，簡要的書寫這本書的內容與心中的想法	教育部圖書館資訊利用教案

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	數學好好玩：數學遊 樂園	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(25)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	系統與模型：一系列數字與符號的元件，透過遊戲操作，整合出正確的概念。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。				
課程目標	透過寶可夢 G O、股票大亨和分數撲克牌等桌遊及扣條教具和線條設計課程，具備計算與圓規操作的能力。				
配合融入之領域 或議題 有勾選的務必出現在 學習表現	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
表現任務 須說明引導基準：學 生要完成的細節說明	數學遊樂園： 1. 利用數線桌遊，在數線上做大小比較與加減。 2. 利用桌遊，熟練九九乘法，熟練加、減和乘的運算。 3. 透過操作扣條，認識周長，並能正確的排出周長與了解周長的變化與面積的關連。 4. 透過分數撲克牌，熟練單位分數的累加或遞減。 5. 利用圓規完成線條作品。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



教學期程	節數	單元與活動 名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動 請依據其「學習表現」之動詞具體規 畫設計相關學習活動之內容與教學流 程	學習評量	自編自選教 材 或學習單
第 2-4 週	5	寶可夢, GO! (數線)	數 n-II-8 能在 數線標示整 數、 分數 、 小 數 並做比較與 加減, 理解整 數、 分數 、 小 數 都是數。	數線桌遊	能在數線上 做大小比較 與加減	1.每組 2 個骰子, 一個是左右骰, 一個數字骰。 2.全部從 0 開始, 第一個玩家同 時擲出二顆骰子, 面朝上者即為 指定方向和要走的步數。 3.若擲出的方向無法走, 則玩家 暫停一次, 由下一個玩家繼續擲 骰子玩。	最先走到終 點或抓到最 多寶者, 即 為贏家。	大成國小自 製寶可夢桌 遊組
第 5-8 週	5	股票大亨 (乘法)	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。	乘法桌遊	熟練九九乘 法, 為除法奠 基熟練加、減 和乘的運算	1.4 人一組 2.用加法和減法買單張股票, 用 乘法賣同色股票。	遊戲結束 時, 誰的錢 多, 誰就是 股票大亨。	股票大亨桌 遊
第 9-12 週	5	佔地圍王 (周界與周長)	數 n-II-9 理解 長度、角度 面積 、 容量 重量的常用單	周長奠基課 程	熟練周長, 並能排出指 定圖形	運用扣條, 在圖卡上練習圍周 長。發現周長不同, 圖形大小亦 會有所不同, 為三下面積奠基。	認識周界是 封閉圖形, 並能正確的 排出周長,	佔地圍王模 組教具

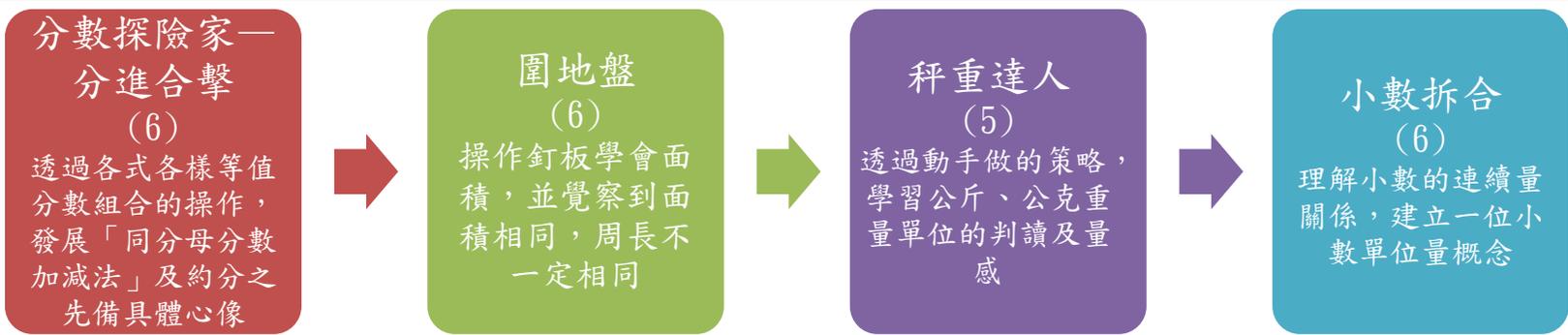
C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			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。				會觀察且能發表自己的發現。	
第 14-16	5	分數心臟病(分數)	數 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。	分數桌遊	熟練單位分數的累積	利用分數撲克牌玩分數心臟病，熟悉單位分數的累加或遞減。	最先出清手中的撲克牌者或牌堆中最少張牌者，獲勝。	分數撲克牌
第 17-20 週	5	線條變變變(圓與角)	藝 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。 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。	圓規可創作之圖形	能運用圓規進行各式圖案創作	利用圓規畫出創作圖形。	完成各式圓的圖案創作。	線條變變變學習單

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

學習主題名稱 (中系統)	數學好好玩：數學遊 樂園	實施年級 (班級組別)	三年級	教學節數	本學期共(23)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程) 3. <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 身障類： <input type="checkbox"/> 生活管理 <input type="checkbox"/> 社會技巧 <input type="checkbox"/> 學習策略 <input type="checkbox"/> 職業教育 <input type="checkbox"/> 溝通訓練 <input type="checkbox"/> 點字 <input type="checkbox"/> 定向行動 <input type="checkbox"/> 功能性動作訓練 <input type="checkbox"/> 輔助科技運用 資優類： <input type="checkbox"/> 創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 情意發展 <input type="checkbox"/> 獨立發展 其他類： <input type="checkbox"/> 藝術才能班及體育班專門課程 4. <input type="checkbox"/> 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學				
設計理念	系統與模型：一系列數字與符號的元件，透過遊戲操作，整合出正確的概念。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。				
課程目標	透過數學遊戲，訓練學生關於同分母分數的計算、一位小數、面積、與重量的數學能力，具備解決生活中的問題能應用於生活中。				
配合融入之 超學科領域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技			配合融入之 超學科領域或議題	
表現任務	一起玩數學： 1. 完成數學活動與遊戲。 2. 完成學習單或活動單記錄。 3. 能正確報讀秤，並學會估測。 4. 能圍出封閉圖形，並正確算出面積與周長。 5. 會分享或發表。				
課程架構脈絡圖(單元請依據學生應習得的素養或學習目標進行區分)(單元脈絡自行增刪)					



教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 <i>校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵</i>	學習內容 <i>(校訂)</i>	學習目標	學習活動 <i>請依據其「學習表現」之動詞具體規畫設計相關學習活動之內容與教學流程</i>	學習評量	自編自選教材或學習單
第 2-5 週	6	分數探險家—分進合擊 (分數)	綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。數 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	同分母分數的加減計算	透過各式各樣等值分數組合的操作，發展「同分母分數加減法」及約分之先備具體心像。	<ol style="list-style-type: none"> 將長條分數板按同分母排好。 老師出題，學生觀察，並回答。 $\frac{1}{2}$等於2個$\frac{1}{4}$，等於3個$\frac{1}{6}$。 練習念數分數。利用任務卡玩遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 完成遊戲 完成學習單記錄 口頭報告。 	長條分數板 改編自數學好玩奠基模組分進合擊任務卡 分數探險家學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			義。					
第 6-9 週	6	圍地盤 (面積)	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。 認識體 積。	面積	操作釘板學 會面積，並 覺察到面積 相同，周長 不一定相 同。	1. 用橡皮筋在釘板圍地盤。 2. 畫地盤，並計算面積。 3. 複習：周長。 二人一組，擲骰子畫地盤。	1. 會用橡 皮筋圍 出完整 圖形。 2. 能正確 算出面 積與周 長。 3. 完成遊 戲單的 記錄。 口頭報告。	釘板 改編自數學好 好玩奠基模組 圍地盤(一) 遊戲紀錄單
第 11-14 週	5	秤重達人 (公斤與公克)	綜-E-C2 理解他 人感受，樂於與 人互動，學習尊 重他人，增進人 際關係，與團隊 成員合作達成 團體目標。 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	重量-公斤 與公克	1. 透過動手 做的策 略，學習 公斤、公 克重量單 位的判讀 及量感， 並與生活 經驗結 合。 2. 能了解相 同物質間 體積大小	1. 動手秤重。 2. 過三關擂台賽：老師取物，讓 學生進行估測，並記錄。 (1)目測：看起來有多重？ (2)人體天平：拿起來有多重？ (3)誰最準。	1. 能正確 報讀秤 面。 2. 估測誤 差在 100 公 克內。 口頭報告。	改編自奠基進 教室模組—秤 重達人 誰最準學習單

C6-1 彈性學習課程計畫(第一類)

			能力，並能做計算和應用解題。 認識體積。		與重量關係。 3. 透過直接比較和間接比較，分辨輕重及重量的運算。 報讀 1 公斤、3 公斤秤面，並使用「公斤、公克」二階單位描述重量。			
第 15-18 週	6	小數折合(一位小數)	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。	小數	1. 理解小數的連續量關係，建立一位小數單位量概念。 2. 認識位值表徵，進行一位小數的加減運算、解題與比較。	1. 小數數數。 2. 小數鋪磚。(用 0.1 為計數單位，進行 0.1 累計的單位) 3. 小數搶灘。 4. 小數來排隊遊戲。	學習單 口頭報告 遊戲化評量 即時作評量	改編自數學奠基進模組—小數折合遊戲紀錄單 古氏積木