

臺南市公(私)立安平區西門實驗小學 115 學年度三年級彈性學習優遊世界學課程計畫 第一學期

學習主題名稱 (中系統)	策略王國	實施年級 (班級組別)	三年級 全學年	教學節數	本學期共(20)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (■主題□專題□議題)				
設計理念	大概念：互動與關聯 (interrelationship) 探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性				
本教育階段 總綱核心素 養 或校訂素養	系統思考與解決問題 符號運用與溝通表達 人際關係與團隊合作				
課程目標	一、透過教具操作及數學桌遊讓學生喜歡數學 二、藉由課程引導及數學遊戲培養孩子主動思考及發現規則並樂於跟同儕分享 三、培養孩子遵守團體秩序，並學會遵守遊戲規則 四、培養孩子爭取團體的榮譽時應與隊友分工合作，藉以培養孩子領導力與溝通能力。				
配合融入之 領域或議題	■國語文 □英語文 □英語文融入參考指引 □本土語 ■數學 ■社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □健康與體育 □生活課程 □科技 □科技融入參考指引		□性別平等教育 ■人權教育 □環境教育 □海洋教育 ■品德教育 □生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 □安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □多元文化教育 □生涯規劃教育 □家庭教育 □原住民教育 □戶外教育 □國際教育		
總結性 表現任務	策略達人爭霸戰：學生以從乘法快手王、分數心臟病及數字密碼戰三組桌遊習得的數學概念進行班際競賽，並發表各項遊戲能獲勝的關鍵。				
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)					

一、乘法快手王(8)
認識、比較
操作、陳述
發現、說明



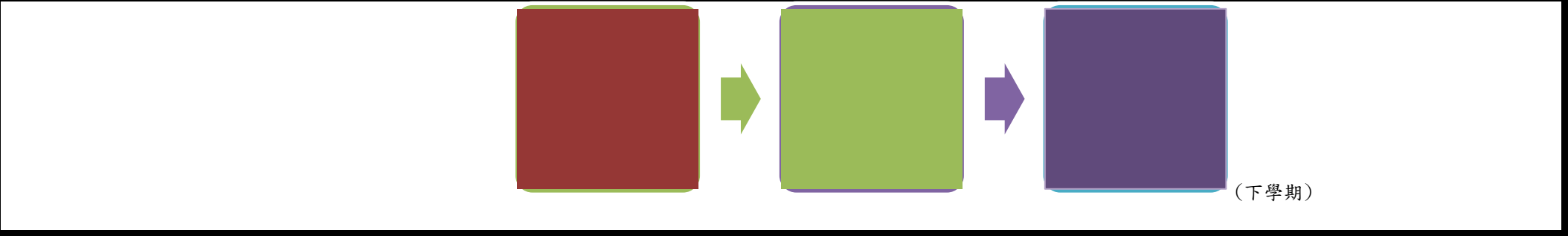
二、分數心臟病
(5)
認識
操作



三、數字密碼戰
(7)
認識、操作
比較、推斷
總結

(上學期)

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)



本表為第一單元教學流設計/(上學期)共三個單元					
單元名稱		單元一:乘法快手王	教學期程	第 1 週至第 8 週	教學節數
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	數 n-II-2 理解較大位數之加、減、乘、除計算或估算，並能應用於日常解題 數 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定 數 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 社 3C-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 社 3C-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 品 E3 溝通合作與和諧人際關係			
	學習內容(校訂)	乘法快手王			
學習目標		1.藉由遊戲出牌和吃牌的溝通語言，熟練倍的語言 2.透過吃牌的計分，熟練十十乘法 3.透過計分熟練乘和加的計算 4.發展乘法倍數與乘加多步驟的操作表徵心像			
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 學習資源

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	2	1.觀察看看手上的骰子與一般骰子有何差異？ 2.試著找出骰子上與乘法二相關的數字 3.將找出的數字依照大小由左往右排 4.試著找出骰子上與乘法五相關的數字 5.將找出的數字依照大小由左往右排 6.等一下請依老師的指示找出該數字的倍數，並按照數字大小由左往右排好，由先排好的組得分	比較： 學生比較一般骰子與老師提供的色子異同 操作： 1.學生進行異質分組，四人為一組 2.以骰子排出指定的乘法數列 3.學生進行同質分組，質優者自行於組間比賽，老師帶領需要幫助的學生	實作評量 以教具排出老師指定的乘法數列 小組討論 快速排出數列的方法 小組發表 快速排出數列的方法	乘法快手王 ppt 乘法快手王桌遊卡牌 乘法快手王計分表 乘法快手王學習回饋單
	1	1.大家都能熟記九九乘法表了嗎？ 2.乘法快手王的教學 ppt 說明遊戲規則 3.老師與學生依照規則試玩一輪 4.學會用數學語言說出自己當下吃到的牌	認識： 乘法快手王的遊戲規則 操作： 乘法快手王的遊戲 陳述： 用數學語言說出自己當下吃到的牌	實作評量 1.按照乘法快手王遊戲規則與同學進行遊戲 2.將遊戲過程的得分紀錄在計分表上 3.正確計算出自己在遊戲中的得分 4.完成乘法快手學習回饋單	
	5	1.你最喜歡吃那些牌？請說出原因 2.你最不喜歡吃那些牌？請說出原因 3.遊戲當中大家要怎麼獲得高分？ 4.數字幾的牌最容易吃到？ 5.數字幾的牌最難吃到？ 6.那些牌沒有繼續再等的價值？ 7.什麼情況，你會只出 1 張牌？ 8.什麼情況，你會出 2 張牌以上？ 9.哪個點數的牌，你最想吃？為什麼？ 10.哪個點數的牌，最容易吃牌？為什麼？ 11.哪個點數的牌，玩到最後，會有剩餘的牌？為什麼？	操作： 1.先進行四人一組的同質性分組 2.依乘法快手王桌遊規則進行遊戲 發現： 1.最容易吃的牌及最難吃到的牌 2.有些牌被吃幾輪後就湊不齊，會變成廢牌 3.自己得高分的訣竅 說明： 自己從遊戲中歸納到的結果	小組發表 乘法快手王得高分的方法	

本表為第二單元教學流設計/(上學期共三個單元)

本表為第二單元教學流設計/(上學期共三個單元)						
單元名稱		單元二：分數心臟病	教學期程	第 9 週至第 13 週	教學節數	5 節 200 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引或議題實質內涵	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。 數 n-II-8 能在數線表示整數、分數、小數並做比較與加減，理解整數、分數、小數都是數。 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 社 3C-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 社 3C-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 品 E3 溝通合作與和諧人際關係				
	學習內容(校訂)	分數心臟病				
學習目標		透過單位分量不斷累積念出分數的數詞序列 透過單位分量的累數，進而掌握假分數語帶分數互換的策略 發展分數序詞序列與假帶互換的操作具體心像表徵				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源		節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源
		1	1.將一張色紙平分給 4 個人，每個人可以分得幾張色紙？ 2.一張色紙可以分成幾個 1/4 張色紙？ 3.這一份(一個 1/4 張)是幾張色紙？ 4.這 2 份(2 個 1/4 張)是幾張色紙？ 5.多少個 1/4 張色紙可以合成 1 張色紙？ 6.將一張色紙平分給 8 個人，每個人可以分得幾張色紙？ 7.一張色紙可以分成幾個 1/8 張色紙？ 8.這一份(一個 1/8 張)是幾張色紙？ 9.這 2 份(2 個 1/8 張)是幾張色紙？ 10.多少個 1/8 張色紙可以合成 1 張色紙？	認識： 一被平分成 4 份，每份是 1/4 操作： 單位份量 1/4 的累數 認識： 一被平分成 8 份，每份是 1/8 操作：	實作評量 1.依分數心臟病桌遊與同學進行遊戲 2.將遊戲得分紀錄在計分表上 3.完成分數心臟病回饋單 小組發表 在分數心臟病得分的要領	分數心臟病 ppt 分數心臟病桌遊卡牌 分數心臟病計分表 分數心臟病學習回饋單

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			單位份量 1/8 的累數		
	1	1.大家有用撲克牌玩過心臟病嗎？ 2.教師以分數心臟病 ppt 解說遊戲規則並進行遊戲	操作： 1.進行四人一組的同質分組 2.依分數心臟病桌遊規則進行遊戲		
	1	1.分數的量有可能超過 1 嗎？ 2.超過 1 的分數要如何表示？	認識：假帶互換的原則		
	2	1.牌卡上的藍色部分是幾個 1/8 呢？ 2.遇到超過 8/8 的數要拍哪張圖卡才算正確呢？ 3.教師以分數心臟病 ppt 解說進階玩法	操作： 1.進行四人一組的同質性分組 2.依分數心臟病桌遊進階玩法規則進行遊戲		

本表為第三單元教學流設計/(上學期共三個單元)

本表為第三單元教學流設計/(上學期共三個單元)					
單元名稱		單元三:數字密碼戰	教學期程	第 14 週至第 20 週	教學節數 7 節 280 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	數 n-II-1 理解一億以內的位值結構，並據以作為各種運算與估算之基礎。 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 社 3C-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法 社 3C-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 品 E3 溝通合作與和諧人際關係			
	學習內容(校訂)	數字密碼戰			

學習目標	透過數字推理，培養數感、數字比大小之概念				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式＋要看到什麼？	學習資源
	1	1.最接近一萬的整數是什麼呢？ 2.由四個不同數字所組成的數，最大是多少？ 3. 由四個不同數字所組成的數，最小是多少？ 4.請正確讀出老師排出來的四位數	操作： 1.以四個數字組合出老師指定的數並依位值正確讀出該數 2.依教師指示排出數字 比較： 三位數的大小	實作評量 1.在定位板上正確記錄三位或四位數字 2.在遊戲紀錄單上正確記錄老師提示的燈號並依燈號猜出正確底牌 3. 在遊戲紀錄單上正確記錄對手提示的燈號並依燈號猜出正確底牌 4.正確統計自己在遊戲中的得分 5.填寫數字密碼戰遊戲回饋單 小組發表 猜出對手數字的秘訣	數字密碼戰 ppt 數字密碼戰遊戲定位板 數字密碼戰遊戲紀錄單 數字密碼戰遊戲分數統計表 數字密碼戰遊戲回饋單
	1	1.教師以遊戲密碼戰 ppt 解說遊戲規則 2.由大家來挑戰莊家，猜出老師預設的三位數	認識： 1.紅燈、綠燈、黃燈在遊戲中代表的意義 操作： 紀錄猜測的過程作為判斷的依據		
	2	1.分組猜出對手預設的三位數字 2.請贏家分享猜數字的技巧	操作： 1.依同質性分四人一組 2. 依數字密碼戰的遊戲規則進行三位數的推理 推斷： 以數字密碼戰的遊戲規則猜測出對手預先寫下的三位數字		

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

			概述： 猜出對方數字的訣竅		
	3	1.分組猜出對手預設的四位數字 2.請贏家分享猜數字的技巧	操作： 1.依同質性分四人一組 2.以數字密碼戰的遊戲規則猜測出對手預先寫下的四位數字 總結： 猜出對方數字的訣竅		

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後

學習主題名稱 (中系統)	策略王國	實施年級 (班級組別)	三年級全學年	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程	統整性探究課程 (☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)				
設計理念	大概念：互動與關聯 (interrelationship) 探究人事物與環境間的「互動」情形及其「關聯」性				
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 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。 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	能透過教師的示範與解說，實際在操作教具中，遵守活動規則，並歸納推論有效的策略，培養符號運用與解決問題的能力，培養空間概念與圖形推理能力，並在生活中學會欣賞幾合之美。				
配合融入之 領域或議題	■國語文 ☐英語文 ☒英語文融入參考指引 ☐本土語 ■數學 ☐社會 ☐自然科學 ☐藝術 ■綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☐科技 ☒科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ■人權教育 ☐環境教育 ☐海洋教育 ■品德教育 ☐生命教育 ☐法治教育 ☐科技教育 ☐資訊教育 ☐能源教育 ☐安全教育 ☐防災教育 ☐閱讀素養 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				
總結性 表現任務	數學生活家同樂會 1、圖形設計師 由學生自行利用七巧板進行創作，並用記錄紙寫下自己的創作造型主題名稱和使用的圖形名稱與數量。安排小組口頭分享，並張貼圖形創作讓全班欣賞，和同學討論評選的獎項內容，例如：「最具創意」、「最不可思議」、「最可愛」。 2、地盤守護者挑戰賽 小組擔任出題人，每組設一個關卡讓大家來關關，例如：釘板上做出一個面積為 10 格的圖形，並計算出它的周長、排出相同周長不同面積的圖形。				
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)					

一、乘法快手王(8)
認識、比較
操作、陳述



二、分數心臟病
(5)
認識
操作



三、數字密碼戰
(7)
認識、操作
比較、推斷
總結

(上學期)

一、圍地盤(7)
識別、轉換、
計算、解決



二、佔地為營
(7)
推斷、使用、
推論



三、奇妙七巧
板(7)
辨別、執行、
評價

(下學期)

本表為第一單元教學流設計/(下學期)共三個單元

單元名稱		單元一：圍地盤	教學 期 程	第 1 週至第 7 週	教學節 數	7 節 280 分鐘
學習 重 點	學習表現 校訂或相 關領域與 參考指引 或 議題實質	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。 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 綜 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。 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則				

	內涵	品 E3 溝通合作與和諧人際關係				
	學習內容 (校訂)	認識基本平面圖形 (如正方形、長方形、三角形等) 的構成與特徵，以單位方格估算或計算圖形的面積，並比較不同圖形的周長與面積。				
學習目標		1、能操作釘板與方格紙，辨識平面圖形的邊與頂點。 2、能估算與比較圖形的面積，理解相同面積圖形周長可能不同的現象。 3、能運用圖像與數學語言，表達圖形特徵並清楚說明推理過程。 4、能參與圖形策略遊戲，透過比較與討論提出最佳「守地盤」方案。				
教師提問/學習 活動 學習評量/學習 資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼 工具或形式+要看到什麼？	學習資源	
	1	* 認識釘板與橡皮筋操作 －學生觀察釘板排列與橡皮筋的固定方式 －練習圍出簡單圖形，認識頂點與邊 －排出基本平面圖形(正方形、長方形、三 角形)，並能辨識其邊、角、頂點。 *命名與描述圖形特徵 －學生為自己圍出的圖形命名	識別 學生能識別並描 述基本平面圖形 的構成要素，包 括邊、角與頂點 的特徵。	能依據指定面積畫出圖形 能正確估算並比較圖形的周 長 能在小組中清楚說明圖形選 擇的原因與策略	1、教學簡報 2、學習單 3、教具 (1)釘板（圖形操作板） (2)橡皮筋（不同顏色） (3)方格紙（轉繪圖形用） (4)圖形任務卡 (5)圍地盤遊戲板（競賽計分 表）	
	2	*圖形轉繪到方格紙 －學生將釘板上的圖形畫到方格紙上 －練習標示頂點並連線描繪 *估算與比較圖形面積 －利用方格紙計算圖形所佔格數（含半 格） －引導討論不同形狀，面積是否相同	轉換 學生能將操作後 的圖形轉換至方 格紙，標明頂點 位置，並估算與 比較不同圖形的 面積差異。	能完成學習單內容並反思學 習歷程		

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

	2	*計算與比較圖形周長 - 使用方格邊長單位推估圖形周長 - 學生比較不同圖形在相同面積下的周長差異 *圍地盤對戰遊戲 - 兩人一組擲骰子圈地（畫出指定面積的圖形） - 比較圖形周長，長者加分 - 多輪記分，累積戰績	計算 學生能使用邊長單位推估周長。		
	1	*成果發表與學習單反思 - 學生完成學習單，回顧最喜歡的圖形與理由 - 分享誰的「守地盤圖形」最有效與為什麼	解決 透過策略達成高分目標。		

本表為第二單元教學流設計/(下學期共三個單元)					
單元名稱		教學期程	第 8 週至第 14 週	教學節數	7 節 280 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與參考指引 或 議題實質內涵	數 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。 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 綜 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。 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則			

		品 E3 溝通合作與和諧人際關係			
	學習內容 (校訂)	理解除法算式中被除數、除數、商與餘數的意義與關係，能進行含餘除法的操作，並能透過具體情境（如物品分配）解釋餘數的意義。			
學習目標		1、能正確操作除法算式，理解被除數、除數、商與餘數之間的關係。 2、能透過操作活動，分析餘數的意義並提出加法或減法的補給策略。 3、能應用除法知識進行分配與佔地遊戲，發展邏輯推理與資源配置能力。 4、能記錄除法過程與遊戲策略，並以口語或圖示清楚說明推理過程。 5、能在小組互動中合作完成任務，發展表達、傾聽與反思能力。			
教師提問/學習 活動 學習評量/學習 資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習 活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼 工具或形式＋要看到什麼？	學習資源
	1	*情境導入：以沙充糧故事 — 講述歷史故事引發動機，討論軍糧分配問題 — 問題導向提問：若糧食要平均分配，可以用什麼數學方法？ *操作除法卡片與紀錄算式 — 學生抽牌操作軍糧÷士兵卡 — 實作除法運算，記錄商與餘數	推斷 故事中引導 學生推論需要「平均分配」的方法	能正確操作除法並解釋餘數與整除的關係 應用能根據骰子結果決定補給方式並合理應用補給牌遊戲歷程觀察紀錄	1、教學簡報 2、學習單(活動記錄紙) 3、教具內容 (1) 軍糧牌（被除數卡） 數字範圍建議：12～30 每張代表「可分配的糧食數量」 (2) 士兵牌（除數卡） 數字範圍建議：2～6（適合中年段入門） 每張代表「士兵數量」 (3) 補給牌（加／減） 數字 1～5 的小補給卡 分為「+補給」與「-減少」兩種
	4	*操作除法卡片與紀錄算式 — 學生抽牌操作軍糧÷士兵卡 — 實作除法運算，記錄商與餘數 *骰子決定補給方向（加 or 減） — 丟骰子決定是加補或減少補給 — 學生計算補幾個單位可整除，並說出理由	使用(運用) 完成除法並紀錄商與餘數使用，並運用除法知識解題	能清楚說明遊戲策略，與組員有效合作小組分享、同儕互評 能在學習單中整理除法策略並進行反思任務反思學習單	

		*補給牌應用與策略選擇 — 使用補給牌合出正確數量進行佔地 — 若無法出牌則放棄該格，進行策略調整 *佔地遊戲進行與命運牌挑戰 — 進行大富翁式佔地遊戲，結合除法運算 — 抽命運牌產生事件（重抽、扣牌、前進等）			(4) 骰子（數值與指令骰） 數值骰：1~6 (5) 佔地圖卡（遊戲板） 每格代表一塊可佔領的土地 每格上標示：軍糧數／士兵數 學生成功除盡即可放置旗子標記領地
	2	*策略發表與同儕討論 — 小組回顧遊戲過程 — 分享補給策略與除法邏輯，進行同儕提問與回饋 *完成學習單並統整除式原理 — 填寫戰略紀錄表與學習反思單 — 教師統整：除式原理、整除條件與應用	推論 從遊戲過程中推導有效策略		

本表為第三單元教學流設計/(下學期共三個單元)

單元名稱		單元三：奇妙七巧板	教學期程	第 14 週至第 21 週	教學節數	7 節 280 分鐘
學習重點	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	數 s-II-2 認識平面圖形全等的意義。 國 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見 國 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的論點和意見 綜 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。 綜 2d-II-1 體察並感知 生活中美感 的普遍性與 多樣性。 人 E1 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則 品 E3 溝通合作與和諧人際關係				
	學習內容(校訂)	操作七巧板將圖形旋轉、翻轉，完成挑戰任務卡拼圖，可以創作並發表最喜歡的拼圖作品，解釋圖形與創意構圖。				

學習目標	1、能辨識七巧板中各種基本圖形（如三角形、正方形、平行四邊形），並說出其邊與角的特徵。 2、能透過操作七巧板進行平移、旋轉與翻轉等空間操作，完成指定圖形的拼組任務。 3、能以圖示與口語方式，清楚說明圖形的組合方法、底與高的關係與拼圖策略。 4、能記錄圖形組合方式並觀察圖形之間的變化，進一步發展空間結構與邏輯推理能力。 5、能在合作與挑戰活動中完成創意圖形拼組，發表成果並參與互評與反思。				
教師提問/學習活動 學習評量/學習資源	節數 規劃	教師的提問或引導	學生的學習活動 學生要做甚麼	學習評量 掌握關鍵檢核點，透過什麼工具或形式+要看到什麼？	學習資源
	1	*認識七巧板與基本操作 —學生實際操作七巧板，體驗平移、旋轉與翻轉 —討論七塊圖形的基本名稱與形狀特徵 *分類與辨認圖形 —小組討論：哪些是三角形？哪些是四邊形？ —使用色筆或卡片分類不同圖形的屬性與特徵	辨別 分辨出不同圖形的形狀、名稱與特徵	能操作七巧板進行圖形平移、旋轉與翻轉。 能依任務卡要求組合圖形，完成指定的拼圖目標。 能在小組內清楚說明圖形拼排策略與選擇原因。 能在同儕互評中給予具體回饋，並回應他人提問。	1、教學簡報 2、學習單 3、教具 (1)教學用大七巧板 (2)學生字小七巧板，每人一組 (3)拼圖紀錄單 (4)過關任務卡
	2	*拼組任務一：基本圖形挑戰 —引導學生用2~3片七巧板拼出正方形、長方形或三角形 —引導觀察哪一塊最大／最小，是否有相同大小的三角形？ *任務卡挑戰一：指定圖形組合 —抽任務卡（例如：三片拼出正方形），學生依圖形編號完成拼圖 —互相檢核是否正確，並簡述組合過程 *任務卡挑戰二：變化與創意拼圖	執行（應用）完成任務卡指定的拼圖挑戰	能創作出個人風格的拼圖圖形，並說明設計理念與想法。	

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

		－抽更複雜任務（如四片拼出梯形），挑戰創意排列 －記錄圖形編號與底高方向，練習幾何描述			
	2	*挑戰七巧板可拼出的圖形系列（依主題分類）英文字母、數字、動物造型、人的動作 *成果分享與圖形說明 －小組輪流發表拼圖成果與思考過程 －其他學生提問並互評，協助修正理解 *學習回饋與創作挑戰 －完成學習單：我最喜歡的組合是？為什麼？ －鼓勵學生自由創作一個新圖形並命名，發表設計理念	評價 向全班清楚介紹圖形創作內容		
	2	數學生活家同樂會 1、圖形設計師 －由學生自行利用七巧板進行創作，並用記錄紙寫下自己的創作造型主題名稱和使用的圖形名稱與數量。 －安排小組口頭分享，並張貼圖形創作讓全班欣賞 －和同學討論評選的獎項內容，例如：「最具創意」、「最不可思	創造 自由設計七巧板圖形、創造拼法與設計活動內容		

C6-1 彈性學習課程計畫(統整性主題/專題/議題探究課程-單元活動設計)

		議」、「最可愛」。			
		2、地盤守護者挑戰賽 －小組擔任出題人，每組設一個關卡 讓大家來關關 －全班分組完成班級闖關卡活動			

◎教學期程請敘明週次起訖，各個單元以教學期程順序依序撰寫，每個單元需有一個單元學習活動設計表，表太多或不足，請自行增刪。

◎參考說明檢附如後