**高雄市左營區屏山國民小學114學年度3年級第2學期校訂課程**

**主題：《藝想數界》**

**一、教學設計理念說明**

學生自二年級升上三年級後，九九乘法的熟練程度與除法的基本計算能力深切的影響學生在日後數學領域上的學習。為提升學生的學習興趣並可以在有趣的遊戲中熟練九九乘法與基本的除法概念，本課程結合藝術與人文及數學領域之各學習重點，引導學生自己發揮創意創作數字卡，並以自行製作的數字卡以桌遊的方式熟練九九乘法表，也引導學生欣賞桌遊印加寶藏遊戲卡的圖案並試著加上自己的想法重新設計屬於自己的一組圖卡**。**

 本課程統整藝術與人文及數學領域之學習重點，讓學生透過實作與遊戲，培養學生使用視覺元素與想像力，豐富創作主題，並透過遊戲熟練乘、除法計算。

**二、教學活動設計**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | 藝術與人文、數學領域 | **設計者** | 三年級教學團隊 |
| **實施年級** | 三年級 | **總節數** | 4節 |
| **單元名稱** | **探究寶藏\_印加寶藏** |
| **設計依據** |
| **核心素養** |
| **總綱核心素養** | **領綱核心素養** |
| * E-B1
 | * 藝-E-B1

數-E-B1  |
| **學習****重點** | **學習表現** | **數學**n-II-2 **藝術與人文**1-Ⅱ-2 、2-Ⅱ-7  | **學習內容** | 數N-3-3 視E-Ⅱ-3  |
| **學習目標** | 1. 能熟練基礎的乘除計算，並應用在處理日常生活問題。
2. 能發揮想像力創作自己的遊具。
3. 能運用視覺元素表現自己的觀察與感受與欣賞生活中的美的事物。
 |
| **表現任務** | 1. **能夠完成創作遊戲卡。**2. **能夠熟練除法計算。** |
| **議題****融入** | **議題名稱** | 無 |
| **實質內涵** | 無 |
| **教材來源** | **自編**  |
| **教學資源** | 印加寶藏桌遊卡 |
| **教學活動設計** |
| **教學活動內容及實施方式** | **評量** | **時間** | **備註** |
| **活動一、桌遊卡欣賞會** **【導引問題】 小朋友，你平常是怎麼挑選玩具的呢？玩具的圖案好不好看是不是你選擇的理由之一？圖案跟遊戲好不好玩會有關係嗎？讓我們來看看這種桌遊的圖案，你有什麼感覺與想法？**1. 將桌遊卡分給小組，小組成員一同討論：桌遊卡給自己的感覺。
2. 小組成員一同上台報告討論的共識。

**活動二、前進挖寶趣** 1. 介紹桌遊配件與準備流程。
2. 介紹遊戲流程。
3. 一起挖寶去。
4. 結束算分。

**… 下學期結束 …** | ■實作評量■檔案評量 | 2節2節 |  **印加寶藏桌遊**  |

**國民小學及國民中學學生成績評量準則第 五 條**

國民中小學學生成績評量，應依第三條規定，並視學生身心發展、個別差異、文化差異及核心素養內涵，採取下列適當之多元評量方式：

一、紙筆測驗及表單：依重要知識與概念性目標，及學習興趣、動機與態度等情意目標，採用學習 單、習作作業、紙筆測驗、問卷、檢核表、評定量表或其他方式。

二、實作評量：依問題解決、技能、參與實踐及言行表現目標，採書面報告、口頭報告、聽力與口語溝通、實際操作、作品製作、展演、鑑賞、行為觀察或其他方式。

三、檔案評量：依學習目標，指導學生本於目的導向系統性彙整之表單、測驗、表現評量與其他資料及相關紀錄，製成檔案，展現其學習歷程及成果。

特殊教育學生之成績評量方式，由學校依特殊教育法及其相關規定，衡酌學生學習需求及優勢管道，彈性調整之。

**評量標準與評分指引(參考)**

**最終表現任務 :**

**分數轉換：可由授課教師達成共識轉化自訂分數(級距可調整)。**

|  |  |
| --- | --- |
| **學習目標** | **能運用視覺元素與想像力，表達對遊戲圖卡的感受，並透過遊戲熟練除法計算，及餘數的概念。** |
| **學習表現** | **能夠完成創作遊戲卡。** |
| **評量標準** |
| **主****題** | **表現描述** | **A****優秀** | **B****佳** | **C****基礎** | **D****不足** | **E****落後** |
| **探究寶藏\_印加寶藏** | 能清晰表達對圖卡的感受。 | 能表達對圖卡的感受。 | 未能表達對圖卡的感受。 | 未能表達對圖卡的感受。 | 未達D級 |
| **評****分****指****引** | 1. 清晰流暢完成報告。
 | 1. 能完成報告。
 | 1. 只能部分參與報告。
 | 1. 未能參與報告。
 | 未達D級 |
| **評****量****工****具** | 1. 報告
2. 實作
3. 同儕互評
 |
| **分數****轉換** | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 75-79 |

|  |  |
| --- | --- |
| **學習目標** | **能運用視覺元素與想像力，表達對遊戲圖卡的感受，並透過遊戲熟練除法計算，及餘數的概念。** |
| **學習表現** | **能夠熟練除法計算。** |
| **評量標準** |
| **主****題** | **表現描述** | **A****優秀** | **B****佳** | **C****基礎** | **D****不足** | **E****落後** |
| **探究寶藏\_印加寶藏** | 能精熟除法餘數概念。 | 能算出除法餘數概念。 | 部分未能算出除法餘數概念。 | 完全未能算出除法餘數概念達到基礎。 | 未達D級 |
| **評****分****指****引** | 遊戲時能獲得2次以上勝利。 | 遊戲時能獲得2次以上勝利。 | 遊戲時能獲得1次以上勝利。 | 遊戲時只能能獲得1次勝利。 | 未達D級 |
| **評****量****工****具** | 1. 報告
2. 實作
3. 同儕互評
 |
| **分數****轉換** | 95-100 | 90-94 | 85-89 | 80-84 | 75-79 |