

嘉義縣 瑞峰國小 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	張國良	教學總節數 / 學期(上/下)	總節數 80 節 下學期 40 節
年級 課程主題名稱	三年級/科技新世界		符合校訂 課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input type="checkbox"/> 第四類	
學校 願景	愛智、感恩、審美、健康		與學校願 景呼應之 說明	一、透過主題教學，將照片世界、蔬菜種植、簡報教學及程式設計等活動轉化為課程，融入資訊教育及 STREAM(科學、科技、閱讀、工程、藝術、數學)跨學科教學，體認各項活動意義，深化學習，啟發智慧，增進健康知能並能以行動表達感恩。 二、將藝術美學涵養與審美經驗蘊藏於日常生活，經體驗與實作產出，化為美學展現，開創學生的創造力。	
總綱 核心素養	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。 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。 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	一、具備規劃能力並執行「小小世界放大鏡」、「蔬菜成長日記」、「簡報設計」、「程式科學」「micro:bit 下的乘與除」等活動，以創新思考方式，建構學生跨學科知識聯結與整合的能力，並運用於生活上。 二、具備資訊素養能力，透過教學融入新興科技與優質資源，培養學生資訊基本能力、多元學習及學科橫向整合的能力。並藉由理論與實務操作體驗，理解媒體是可輔助解決問題的功能，藉以強化學生邏輯思維及手作能力、材料運用及機具使用知能。 三、具備藝術基本素養，並透過 STREAM 課程，培養更寬廣的藝術視野，增強五官發展，增進美學能力。 四、在融入 STREAM 的教學活動中，具備積極參與、勇於表達能力，且能與他人互動良好，齊力合作達成團體目標，並帶動學校動手做 STREAM 學習風氣，培養勇於嘗試實作、求知與科學探究態度，涵育科技人才素養。	

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	小小世界放大鏡	<p><b>活動一:鏡下世界(5)</b></p> <p>1. 教師提問:微小的物品可以用什麼工具清楚看見?</p> <p>2. 教師說明「行動顯微鏡」的原理及特色。</p> <p>3. 教師透過現成樣本,使用手機或平板來操作行動顯微鏡,一秒進入顯微世界。</p> <p>4. 讓學生實際操作另二項現成樣本,開始探索顯微鏡下的世界。</p> <p>5. 請學生找數種樣本(如生態池的水、種子、衣物纖維等),先由低倍鏡開始觀察物體全貌,然後再使用高倍鏡更進一步觀察細節。</p> <p>6. 學生報告。</p> <p>7. 教師說明:種植蔬菜時,可使用「行動顯微鏡」觀察蔬菜的葉子、花朵及果實。</p> <p><b>活動二:拍出自我(3)</b></p>	自然科學/資訊科技、環境教育	<p><b>自然科學</b></p> <p>pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源,並能觀察和記錄。</p> <p>ah-II-1 透過各種感官了解生活週遭事物的屬性。</p> <p>pc-II-1 能專注聆聽同學報告,提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果,進行檢討。</p> <p>po-II-1 能從日常經驗、學習活動、自然環境,進行觀察,進而能察覺問題。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資c-II-1 能認識常見的資訊科</p>	<p>1. 行動顯微鏡</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 現成樣本</p> <p>4. 顯微世界</p> <p>5. 校園樣本</p> <p>6.</p> <p>7. 圖片剪裁、旋轉</p> <p>8. 行動顯微鏡及平板使用規範</p>	<p>1. 能正確安全操作行動顯微鏡和平板,並將觀察現成樣本的內容記錄下來。</p> <p>2. 透過視覺和觸覺等感官進行觀察,了解顯微鏡下的世界。</p> <p>3. 利用行動顯微鏡觀察校園樣本,分享觀察心得,並專注聆聽同學的觀察報告,對報告內容可提出疑問或意見來進行討論。</p> <p>4. 能查覺到拍攝的校園植物照片的優劣,進而修正拍攝技巧,並使用圖片軟體進行圖片剪裁、旋轉。</p> <p>5. 遵循平板使用規範,讓學生養成健康的3C使用習慣。</p>	<p>1. 會正確操作行動顯微鏡和平板,知道行動顯微鏡是透過高倍放大原理看見顯微鏡下的樣本世界。</p> <p>2. 能在校園或從自己隨身物品找到觀察用的樣本,並說出自己在鏡下看到的畫面。</p> <p>3. 會操作平板,說出自己和他人的照片的優缺點,進而修正並進行清楚照片或影片的拍攝或錄影。</p> <p>4. 學會使用照片處理軟體,進行圖片的裁剪及旋轉。</p> <p>5. 清楚行動顯微鏡和平板的使用時機及項目,並遵守使用規範。</p>	Life 生活 <a href="https://www.lifechem.tw/uhandy.html">https://www.lifechem.tw/uhandy.html</a>	8

		<p>1. 教師教導學生如何使用平板拍攝出清楚的照片或影片(影片拍攝可加入自己的對白)。</p> <p>2. 學生到校園實際拍攝。</p> <p>3. 討論每位學生拍攝的優缺點。</p> <p>4. 指導學生如何進行圖片的裁剪、旋轉。</p> <p>5. 學生實際操作。</p>		<p>技共創工具的使用方法。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 a-II-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。</p>					
<p>第 (5) 週   第 (8) 週</p>	<p>蔬菜 成長 日記</p>	<p><b>活動一:種菜初體驗(4)</b></p> <p>1. 師生共同準備種菜前須準備的工具或材料。</p> <p>2. 將種子利用點播或撒播的方式種植。</p> <p>3. 師生討論:蔬菜從種植後要開始記錄,可用那些方式記錄蔬菜的成長過程?</p> <p>4. 討論結果:可用文字記錄、照片記錄、錄影記錄、繪圖記錄。</p> <p>5. 師生討論蔬菜成長應該要記錄哪些項目?利用 word 軟體,共同設計蔬菜成長記錄單(包含菜名、播種日期、觀察日</p>	<p>自然科學、藝文/資訊科技、環境教育</p>	<p><b>自然科學</b></p> <p>ai-II-3 透過動手實作,享受以成品來表現自己構想的樂趣。</p> <p>pc-II-1 能專注聆聽同學報告,提出疑問或意見。並能對探究方法、過程或結果,進行檢討。</p> <p>pe-II-2 能正確安全操作適合學習階段的物品、器材儀器、科技設備及資源,並能觀察和記錄。</p>	<p>1. 蔬菜</p> <p>2. 蔬菜記錄</p> <p>3. 蔬菜成長記錄單</p> <p>4. 平板</p> <p>5. 行動顯微鏡</p> <p>6. word 軟體</p> <p>7. com-phone 影片製作 app</p>	<p>1. 透過親手種植蔬菜,享受蔬菜慢慢成長的喜悅及樂趣。</p> <p>2. 能專注聆聽教師及同學的報告,提出蔬菜記錄方式及記錄項目,並從拍攝出的照片或影片,找出生動的呈現方式。</p> <p>3. 會使用行動顯微鏡和平板記錄蔬菜成長,並用 word 軟體設計蔬菜成長紀錄單,整理已有的資料。</p> <p>4. 能了解 com-phone 影片製作 app 的特效,並透過與他人的</p>	<p>1. 能和教師分工,共同準備種菜工具及材料,會依照種子的大小來做點播或撒播的栽種方式種植蔬菜。</p> <p>2. 會提出記錄蔬菜成長的方式,並舉出蔬菜記錄單可以設計的項目。</p> <p>3. 知道可以加入聲音和文字,讓照片更生動呈現。</p> <p>4. 會使用行動顯微鏡和平板記錄蔬菜的成長,並使用 word 軟體設計蔬菜成長記錄單。</p>	<p>教育大市集</p> <p><a href="https://market.cloud.edu.tw/resources/app/1743208">https://market.cloud.edu.tw/resources/app/1743208</a></p>	<p>8</p>

	<p>期、天氣狀況、生長變化、發現的問題、解決問題的方式、觀察心得等)。</p> <p>6. 教師說明:所有記錄的資料,都要彙整並報告,所以要詳實記錄。</p> <p>7. 學生開始利用各種方式記錄(拍照、攝影、行動顯微),每個禮拜完成一張蔬菜成長記錄單。</p> <p>8. 學生分享蔬菜成長記錄單。</p> <p><b>活動二: 影片製作真 Easy(4)</b></p> <p>1. 教師詢問學生,如果將拍照的照片,加入語音及文字說明,用影片的方式來呈現,是不是更生動有趣?</p> <p>2. 教師介紹 com-phone 這款製作影片的 app(照片匯入→錄音→文字說明→輸出成影片)。</p> <p>3. 請學生從自行拍攝的蔬菜照片中找出三張,依照老師的解說使用 com-phone 將照片轉化成影片。</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><b>藝術</b></p> <p>1-II-3 能試探媒材特性與技法,進行創作。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資 c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>		<p>討論和分享,將拍的照片嘗試使用此 app,進行蔬菜成長影片的創作。</p>	<p>5. 會使用 com-phone 將照片轉化成影片,並和他人分享。</p>		
--	---	---	--	--	--	--	--

		<p>4. 學生分享完成的影片，教師分析學生製成的影片的優缺點。</p> <p>5. 影片正式製作：請學生先選好要製成影片的照片，再遵循影片製作原則，將種植蔬菜的心路歷程製作成約一分鐘的影片。</p>							
<p>第 (9) 週   第 (12) 週</p>	<p>簡報   最 行</p>	<p><b>活動一：第一手簡報(3)</b></p> <p>1. 教師詢問學生，如果只有用口頭報告蔬菜的成長歷程，會不會太單調？會不會不夠清楚？有沒有好方法可以將自己所記錄的資料詳實呈現呢？</p> <p>2. 教師播放自己製作的簡報，並說明無論學生報告、成果分享、教師教學使用等等，只要是需要搭配上台解說的場合，大多會使用 PowerPoint 做輔助工具。</p> <p>3. 教師打開 ppt，詢問學生該軟體的介面是否似曾相似？</p>	<p>語文領域-國語文、藝術/資訊科技</p>	<p><b>語文領域-國語文</b></p> <p>1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p> <p>2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p><b>藝術</b></p> <p>1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 t-II-2 能使用資訊科技解決</p>	<p>1. 自製的簡報</p> <p>2. PowerPoint 軟體</p> <p>3. 蔬菜照片或影片</p> <p>4. com-phone 製成的影片</p> <p>5. 蔬菜簡報</p>	<p>1. 學生聆聽教師的提問，樂於和同學討論，讓他人充分表達出想法，並說出自己的好意見。</p> <p>2. 了解 PowerPoint 基本操作，知道製作出出色的簡報要點，能將蔬菜照片及用 com-phone 製成的影片，使用 PowerPoint 進行簡報製作。</p> <p>3. 搭配簡報，能用清晰語音、適當語速和音量說話，將自己的蔬菜簡報清楚呈現出來。</p>	<p>1. 學生能回答 PowerPoint 的操作介面和 word 相似，知道使用 PowerPoint 來輔助報告。</p> <p>2. 會使用 PowerPoint 的基本操作。</p> <p>3. 會使用轉場和動畫，讓簡報更生動、更出色。</p> <p>4. 能遵循簡報的設計技巧，製作出一份優質蔬菜簡報。</p> <p>5. 會搭配簡報，上台清楚分享蔬菜的成長歷程與感想。</p>	<p>ppt 必學十大技巧</p> <p><a href="https://sandy111.pixnet.net/blog/post/340926995">https://sandy111.pixnet.net/blog/post/340926995</a></p>	8

	<p>4. 學生能回答像 word 的操作介面。</p> <p>5. 教師操作:新增→套用內建背景→新增標題和文字(自型、字體大小、顏色……)</p> <p>6. 學生練習,教師行間巡視。</p> <p>7. 教師操作:新增或複製投影片→插入圖片(放大或縮小、移動、樣式、裁剪……)→插入文字方塊</p> <p>8. 學生練習,教師行間巡視。</p> <p>9. 教師操作:動畫及轉場</p> <p>10. 學生練習,教師行間巡視。</p> <p>11. 教師補充說明其它要點:適當的字型及色彩、文字大小、避免文字過多(簡單扼要,報告時補充說明)、善用條列式、可標示重點等等</p> <p><b>活動二:「簡」單「報」告(5)</b></p> <p>1. 學生將種植蔬菜的成長資料製作成簡報(含</p>		<p>生活中簡單的問題。</p> <p>資 p-II-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得。</p> <p>資 a-II-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。</p>					
--	---	--	--	--	--	--	--	--

		<p>用 com-phone 製成的影片匯入簡報中)。</p> <p>2. 教師說明報告簡報的技巧。</p> <p>3. 學生報告，教師總結。</p> <p>※註：配合學校三分鐘展演</p>							
<p>第 (13) 週   第 (16) 週</p>	<p>程式 科學</p>	<p><b>活動一：認識程式設計一小時玩程式(4)</b></p> <p>1. 教師教學前設定與準備(學生帳號設定與管理)。</p> <p>2. 初入課堂，教師提問「創客」是什麼?對於創客的想法是什麼?</p> <p>3. 教師利用影片說明「創客」理念與精神，並進一步分析影片內容，讓學生了解創客的學習內容。</p> <p>4. 教師引導學生如何進入「Code.org」，並登入帳號。</p> <p>5. 教師操作：開始學習→一小時玩程式→選一個主題(和安娜與艾紗)→進入第一關卡→師生討論如何過關。</p>	<p>語文領域-國語文、數學、藝術/資訊科技</p>	<p><b>語文領域-國語文</b></p> <p>2-II-2 運用適當詞語、正確語法表達想法。</p> <p>2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p><b>數學</b></p> <p>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。</p> <p>s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三</p>	<p>1. 創客</p> <p>2. code 軟件</p> <p>3. 程式語言</p> <p>4. micro:bit 軟硬件</p> <p>5. 學習編碼</p> <p>6. micro:bit 作品</p> <p>7. 程式數學</p>	<p>1. 學生聆聽教師的提問，樂於和同學討論，並說出自己對創客的想法。</p> <p>2. 透過 code「一小時玩程式」，了解長度、角度(旋轉角)、三角形、多邊形(空間形體)與圓，簡易的圖形式程式語言在各遊戲上的運用。</p> <p>3. 會使用 micro:bit 的學習編碼構思圖形的運算、演算及程式語言，創作圖文。</p> <p>4. 能連結 micro:bit 與生活中的應用，並設計出具體的作品。</p> <p>5. 用遊戲方式帶領學生了解數學及程式概</p>	<p>1. 能說出自己對創客的想法。</p> <p>2. 能登入 code 的個人帳號，會操作 code 積木程式遊戲並闖關成功，對程式設計有基礎的了解。</p> <p>3. 知道 code 網頁遊戲和一般網頁遊戲的差異性。</p> <p>4. 知道 micro:bit 的 LED 顯示屏介面及功能，並透過分組討論，使用積木設計程式進行對應控制，讓 LED 顯示屏出現圖文。</p> <p>5. 學生分組進行，能針對教師給予的題目連結 micro:bit，進行規劃設計並轉化為</p>	<p>1. vMarker 台灣自造者 <a href="https://vmaker.tw/">https://vmaker.tw/</a></p> <p>2. Code 官網 <a href="https://code.org/">https://code.org/</a> <a href="https://microbit.org/">https://microbit.org/</a></p> <p>3. 玩知名遊戲學寫程式 <a href="https://www.playpcesor.com/2015/11/code.org.html">https://www.playpcesor.com/2015/11/code.org.html</a></p> <p>4. micro:bit 網站 <a href="https://microbit.org/">https://microbit.org/</a></p> <p>5. 自創教育科技輔導中心</p>	8

	<p>6. 學生實作，教師巡視。</p> <p>7. 教師再操作二個關卡，往後關卡由學生自行通關，遇到困難再請教教師(如遇上大多數學生無法過的關卡，師生共同討論)。</p> <p>8. 學生完成一個遊戲後，可讓學生選擇有興趣的遊戲進行操作。</p> <p>9. 教師請學生發表 code 的網頁遊戲和平時玩的網頁遊戲有何不同?</p> <p>10. 教師統整說明圖形式程式語言在網頁上的應用，並請學生可利用在校課餘時間或回家多嘗試不同關卡遊戲，熟悉操作。</p> <p>11. 學生熟悉程式積木的功能，了解程式運算的邏輯，以利接下來 micro:bit 的操作。</p> <p><b>活動二：micro:bit 學編程(4)</b></p> <p>1. 教師先介紹 micro:bit 的組件及介面。</p>	<p>角形、常見四邊形與圓。</p> <p>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。</p> <p><b>藝術</b></p> <p>1-II-3 能試探媒材特性與技法，進行創作。</p> <p><b>資訊科技</b></p> <p>資 a-II-4 能具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>資 r-II-1 能將問題以運算形式呈現。</p> <p>資 r-II-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 r-II-4 能發展演算法以解決運算問題。</p> <p>資 m-II-1 能利用運算思維進行創作。</p>		<p>念，引起學生對於資訊科技的興趣。</p>	<p>程式設計。</p> <p>6. 設計出搖晃 micro:bit 面板，讓 1~6 這 6 個數字隨機顯示在 LED 顯示屏上。</p>	<p><a href="http://maker.nknu.edu.tw/Resource/EduContent/32">http://maker.nknu.edu.tw/Resource/EduContent/32</a></p>	
--	--	---	--	-------------------------	--	--	--

	<p>2. 教師介紹 micro:bit 程式撰寫網站，並說明如何開始撰寫程式。</p> <p>3. 指導學生將 micro:bit 晶片連接電腦，進入學習編碼(code 的積木模式)，並將編輯好的程式下載到 micro:bit 晶片上。</p> <p>4. 為引起學生興趣，教師先示範如何在 LED 顯示屏上出現愛心(顯示圖示)及自我介紹(顯示文字)。</p> <p>5. 學生分組操作，可自行設計自己專屬的圖案或文字。</p> <p>6. 教師可再操作一些簡易的教程，再讓學生精熟操作。</p> <p>7. 教師提問:除了用骰子可隨機取得數字外，還可用什麼方法隨機取的所要的數字?</p> <p>8. 學生回答，教師補充。</p> <p>9. 教師操作如何設計出搖晃 micro:bit 面板，能讓 1~6 這 6 個數字隨機顯示在 LED 顯示屏上。</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

		10. 學生操作，完成隨機取數。							
第 (17) 週   第 (20) 週	micro:bit 下的乘與除	<p><b>活動一：乘除我最行一(4)</b></p> <p>1. 學生進行分組活動，二人一組，共分三組。</p> <p>2. 每組持有一個 micro:bit，輪流搖動 micro:bit 以產生一個數字(0~9)，每人搖二次。</p> <p>3. 每組二人搖出來的四個數字，只接受一個「0」，否則要重新搖動 micro:bit 一次。</p> <p>4. 每組將搖出來的四個數字填寫在乘法工作表第一題上。</p> <p>5. 分組討論：如何將這四個數字組成二個不同的兩位數(最多可組成六組)，把結果填入第二題上。</p> <p>6. 教師提問，學生討論(1) 如果產生的四個數字中有多於一個是 0，可以組成的二位數數量</p>	<p>語文領域-國語文、數學/資訊科技</p>	<p><b>語文領域-國語文</b></p> <p>2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。</p> <p><b>數學</b></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>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><b>資訊科技</b></p> <p>資 r-II-3 能利用程式語言表達運算程序。</p> <p>資 r-II-4 能發</p>	<p>1. micro:bit 軟硬件</p> <p>2. 乘法和除法</p> <p>3. 乘除工作表</p> <p>4. 積和商最大和最小值</p> <p>5. 熟練乘法和除法計算</p>	<p>1. 會使用 micro:bit 構思程式語言和演算法，設計 0~9 隨機數字。</p> <p>2. 聆聽教師的提問，樂於和同學討論，並提供自己的想法，找出利用乘法和除法的組別數量，並記錄在乘除工作表上。</p> <p>3. 會正確計算出二位數乘以二位數之積和三位數除以一位數之商。</p> <p>4. 透過分組討論，找出相乘和相除最大的組別，並清楚說明數字如何排列，相乘所得之積和相除所得之商會最大和最小。</p> <p>5. 會連結 micro:bit，熟練乘法和除法的計算。</p> <p>6. 享受數學融入程式科技遊戲的樂趣，解</p>	<p>1. 會使用 micro:bit 從 0~9 十個數字中，隨機取出要有一個 0 的四個數字。</p> <p>2. 能透過分組討論，找出六組二位數乘以二位數和十二組三位數除以一位數。</p> <p>3. 能正確算出六組乘法和十二組除法的答案。</p> <p>4. 能透過分組討論，知道二位數 AD 和二位數 BC 相乘的積會最大。</p> <p>5. 學生反思：知道三位數 ABD 和一位數 C 相除的商會最大，三位數 CDB 和一位數 A 相除的商會最小。</p> <p>6. 能透過享受數學科技遊戲帶來的樂趣，熟練乘法和除法計算，不再害怕乘、除問題。</p>	<p>1. micro:bit 網站 <a href="https://microbit.org/">https://microbit.org/</a></p> <p>2. 利用編程輔助乘法的學習 <a href="https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/ma/res/STEM%20example_pri_Multiplication_chi.pdf">https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/ma/res/STEM%20example_pri_Multiplication_chi.pdf</a></p>	

	<p>有甚麼變化？</p> <p>(2) 在甚麼情況下，二位數乘二位數所得的積是最大(教師可提醒，將六組數字都乘出來找出關鍵)？</p> <p>7. 學生發表，教師回饋。</p> <p>討論問題參考答案：</p> <p>問題 1: 可以組成的二位數數量會變少。</p> <p>問題 2: 假設產生的四個數字由大至小依序是 A、B、C 和 D，那麼二位數 AD 和二位數 BC 相乘的積會最大。</p> <p><b>活動二：乘除我最行二(4)</b></p> <p>1. 學生進行重新分組活動，二人一組，共分三組。</p> <p>2. 每組使用 micro:bit 搖出只能有一個 0 的四個數字(0~9)。</p> <p>3. 每組將搖出來的四個數字填寫在除法工作表第一題上。</p> <p>4. 分組討論：如何將這四個數字組成一個三位</p>	<p>展演算法以解決運算問題。</p> <p>資 m-II-2 能利用資訊科技創作解決問題。</p>		<p>決學生對數學的害怕問題。</p>			
--	--	--	--	---------------------	--	--	--

	<p>數和一個一位數(最多可組成十二組),把結果填入第二題上。</p> <p>5. 教師提問,學生反思:在甚麼情況下,三位數除以一位數所得的商是最大和最小(教師提醒是否可以不要把所有答案算出來找出關鍵)?</p> <p>6. 學生發表,教師回饋。</p> <p>7. 討論問題參考答案:假設產生的四個數字由大至小依序是A、B、C和D,那麼三位數ABD和一位數C相除的商會最大,三位數CDB和一位數A相除的商會最小。</p>							
<b>教材來源</b>	<input type="checkbox"/> 選用教科書 ( ) <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
<b>本主題是否融入資訊科技教學內容</b>	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( 40 )節 (以連結資訊科技議題為主)							

<p>特教需求</p> <p>學生課程</p> <p>調整</p>	<p>※身心障礙類學生：■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：■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：張國良</p>
-----------------------------------	--

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。