

嘉義縣 大鄉國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

| | | | | | | | |
|------------------|--|--------------|----------------|---|-------------------|---------------------|--------|
| 年級 | 三年級 | 年級課程 主題名稱 | 數學好好玩 | 課程 設計者 | 黃俊璋 陳品卉 盧怡遠 | 總節數 /學期 (上/下) | 21/上學期 |
| 符合 彈性課 程類型 | <input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 學校 願景 | 健康.快樂.創意.大鄉 | | 與學校願景呼 應之說明 | 1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。 | | | |
| 總綱 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基 本語文素養，並具有生活所需的基礎數 理、肢體及藝術等符號知能，能以同理 心應用在生活與人際溝通。 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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。 | | | |

| 教學進度 | 單元名稱 | 連結領域(議題)/學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務 (評量內容) | 教學活動 (學習活動) | 教學資源 | 節數 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--|---|-----------------------------------|--|--|-------------|------|------|----------------|--|--|--------------|--|--|-----------------|--|--|--------------|--|--|---------------------|--|--|---|--|---|
| 第(1)週 - 第(4)週 | 超級大富翁 | 語文/6-II-4 書寫 記敘、應用、說明事物的作品。 藝術/1-II-6 能使用 視覺元素與想像力，豐富創作主題 數學/n-II-2 熟練 較大位數之加、減、乘計算，並能應用於日常問題。 | 機會命運題目 長方形和正方形 較大位數之加、減、乘計算 | 1. 能書寫記敘機會命運題目。 2. 能使用視覺元素與想像力，繪出自己長方形和正方形。 3. 能在大富翁遊戲中熟悉較大位數之加、減、乘計算。 | 1. 能做出機會和命運的題目。 2. 能彩繪裝飾長方形、正方形的面積並標價。 3. 能在遊戲中運用較大位數之加、減、乘計算。 4. 組內共學檢核單 <table border="1" data-bbox="1055 517 1543 1198"> <thead> <tr> <th>組內共學檢核任務</th> <th>檢核結果</th> <th>老師覆核</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>能算出長方形及正方形的面積。</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能知道面積及長度的單位。</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能使用加、乘計算方式標示價格。</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能理解大富翁的遊戲方法。</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>能使用加、減、乘、除進行大富翁的遊戲。</td> <td>是<input type="checkbox"/> 否<input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | 能算出長方形及正方形的面積。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能知道面積及長度的單位。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能使用加、乘計算方式標示價格。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能理解大富翁的遊戲方法。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能使用加、減、乘、除進行大富翁的遊戲。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 教師導學：機會命運有創意 1. 教師解說大富翁遊戲的方法以及機會(長方形面積)命運(正方形面積)題目的原則，並請學生製作機會命運題目卡片。 組內共學：富翁土地大家做 引導學生做出兩種長方形、正方形的圖形。 組間互學：超級大富翁遊戲 1. 各組學生選出 1 位學生 2. 學生運用機會命運進行超級大富翁遊戲。 學生自學： 學生實作—指派因材網 N-3-14-S01 能瞭解「平方公分」為面積單位，並知道其定義與大小。 | 1. 紙卡 2. 利用厚紙卡製作出長方體與正方形。 3. 大富翁遊戲 | 4 |
| | | 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能算出長方形及正方形的面積。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能知道面積及長度的單位。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能使用加、乘計算方式標示價格。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能理解大富翁的遊戲方法。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能使用加、減、乘、除進行大富翁的遊戲。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

二維表格的秘密

藝術/1-II-能探究媒材特性與技法，進行創作。

數學/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。

二維表格的創作

二維表格

1. 能探究二維表格的特性與規則，進行四種二維表格的創作。

2. 能在二維表格理解四則混合計算之約定。

1. 能創作出自己的二維表格。

2. 能在遊戲理解四則混合計算之約定。

3. 組內共學檢核表。

| 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 |
|--------------------------------|--|------|
| 能根據題目的要求查看二維表格，圈出需知的訊息。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能判斷二維表格訊息中對應關係。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能判斷二維表格中各項訊息的大小。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能找出時間類二維表格中時間的區間。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能利用二維表格內訊息的對應關係，利用四則運算找出正確的答案。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能創作二維表格 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |

學生自學：學生實作

1. 指派因材網學習內容：D-3-1-S03 能利用二維表格進行簡單計算。

2. 學生實作：完成因材網任務。

教師導學：

1. 教師歸納學生自學（學習內容：D-3-1-S03）的學習難點。

2. 教師解說製作二維表格的注意事項，並請學生製作二維表格。

組內共學：二維表格的秘密

1. 各組學生利用二維表格繪製圖表。

2. 進行各種二維表格的繪製。例如：台灣高鐵票價表、課表、價目表等。

組間互學：二維表格的秘密

1. 各組學生上台發表組內共學時討論及繪製出的二維表格。

2. 票選出正確及最美觀的二維表格。

二維表格

估一估、跳跳跳

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。

健康/3c-II-2 **透過** 身體活動，探索運動潛能與表現正確的身體活動。

捲尺 長度

估計值 實測值 紀錄表

立定跳

1. **理解** 長度單位，並能評估與實際測量長度。

2. **透過** 身體活動，表現正確的立定跳活動。

1. 成填寫估計值實測值紀錄表。
2. 能正確的立定跳。
3. 組內共學檢核單

| 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 |
|---------------------|--|------|
| 能用生活中的實物表示1公分大概的長度。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能用生活中的實物表示1毫米大概的長度。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能用生活中的實物表示1公尺大概的長度。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能判斷生活中的某物可以使用的正確單位。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能辨別跳遠時使用的單位量正確與否。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能正確的立定跳。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |

學生自學：

1. 指派因材網學習內容：N-3-12-S05能以公分、毫米與公尺的關係對實物的長度進行估測。

2. 學生實作：完成因材網任務。

教師導學：

1. 教師針對學生自學任務N-3-12-S05，澄清迷思概念。

2. 教師先請學生站在位置上隨意往前跳，並講解立定跳的姿勢。

3. 請學生實際立定跳，及預估自己跳多遠。

組內共學：大家一起跳

1. 學生分組立定跳遠
2. 互相協助實際測量所跳的距離。

3. 預估自己所跳的距離及實際測量距離比較差異。

組間互學：大家一起立定跳

捲尺

| | | | | | | <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生互相觀察其他組立定跳姿勢的動作。 2. 討論預估距離及實測距離比較差異大小。 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-------|--|----------------------------------|--|--|--|----|----|-----------|---|--|-------------------|---|--|-------------------|---|--|--------------|---|--|--|----|---|
| <p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p> | 周界紅綠燈 | <p>數學/s-II-1 理解正方形和長方形與周長公式與應用。</p> <p>健康/2c-II-1 遵守上課規範與運動比賽規則。</p> | <p>周界圖形與非周界圖形</p> <p>紅綠燈的遊戲規</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 能理解周界圖形與非周界圖形。 2. 能使用布尺圍出周界圖形與非周界圖形。 3. 遵守周界紅綠燈的遊戲規則並能進行遊戲。 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 理解並指出界圖形與非周界圖形。 2. 能使用布尺圍出至少兩個周界圖形。 3. 能遵守遵守周界紅綠燈的遊戲規則。 4. 組間互學檢核單 <p>組別：第【 】組</p> <p>被評分的組別：第 組</p> <p>得分：()/14</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>評分標準</th> <th>滿分</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>能先介紹自己的組別</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>能說出平面圖形封閉的輪廓線稱為周界</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>能說出平面圖形輪廓線的裡面稱為內部</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>能說出平面圖形輪廓線的外</td> <td>2</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | 評分標準 | 滿分 | 得分 | 能先介紹自己的組別 | 2 | | 能說出平面圖形封閉的輪廓線稱為周界 | 2 | | 能說出平面圖形輪廓線的裡面稱為內部 | 2 | | 能說出平面圖形輪廓線的外 | 2 | | <p>學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 指派因材網學習內容:3-s-01-S02 能認識周界(輪廓線),並以之來區分平面圖形的內部、外部。。 2. 學生實作:完成因材網任務。 <p>教師導學：周界再介紹</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師針對學生自學任務 3-s-01-S02,澄清迷思概念。 2. 教師解說周界圖形與非周界圖形的差異。 3. 請學生說出周界圖形與非周界圖形的差異。 <p>組內共學：周界圈一圈</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組在地上圈出周界圖形與非周界圖形各種圖形。 | 布尺 | 4 |
| | 評分標準 | 滿分 | 得分 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能先介紹自己的組別 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能說出平面圖形封閉的輪廓線稱為周界 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能說出平面圖形輪廓線的裡面稱為內部 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能說出平面圖形輪廓線的外 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|-------|---|----------------|--|---|--|--|--|-------------------------------|---|
| | | | | | 面稱為外部 | | | 2. 學生討論周界紅綠燈的遊戲規則。 組間互學： 周界紅綠燈 | | |
| | | | | | 能根據平面圖形的條件判斷何者非平面圖形 | 3 | | 4. 各組間學生討論周界概念 | | |
| | | | | | 能遵守周界紅綠燈的遊戲規則 | 3 | | 5. 提出各種周界紅綠燈玩法並進行遊戲。 | | |
| 第 (17) 週 - 第 (21) 週 | 春花剪一剪 | 數學/s-II-2 認識平等圖形全等的意義。 健康/1-II-6 使用視覺元素與想像力豐富創作主題。 | 全等圖形 春花 | 1. 認識全等圖形並能製作全等圖形。 2. 使用視覺元素與想像力進行春花設計。 | 1. 能至少做出兩個全等圖形。 2. 能至少剪出兩張春花。 3. 學生自學-全等圖形學習單 | <p>下列哪些組的圖形會全等? 在()中打✓。</p>  | | 學生自學：學生完成學習單。 教師導學： 全等圖形我來做 1. 教師歸納學生自學的學習難點。 2. 教師先解說全等圖形的規則 3. 請學生說出甚麼是全等圖形 4. 請學生剪出全等圖形。 組內共學： 全等圖形我來做 1. 學生分組製作出全等圖形 2. 學生運用全等圖形的規則討論設計春花。(非對稱軸概念) 組間互學： 春花剪一剪 | 1. 圖畫紙 2. 剪刀 3. 全等圖形學習單 | 5 |

| | | | | | | | | |
|-----------------|---|--|--|--|--|------------------------------------|--|--|
| | | | | | | 1. 各組學生能剪出自己的春花 2. 組間分享春花及設計心得。 | | |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中) | | | | | | | |
| 本主題是否融入資訊科技教學內容 | <input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <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) | | | | | | | |
| 特教需求學生課程調整 | <p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-學習障礙(1)人、情緒障礙(2)人，共3人</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>學習障礙學生部分：</p> <p>(一)學習內容</p> <p>1. 建議簡化與減量學生學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、只須完成單一目標即可、給予較多提示量並以模仿操作完成。</p> <p>(二)學習歷程</p> <p>1. 該學障學生數學概念、抽象理解力顯著有困難、認知負荷量不足，建議教師在進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進學習障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。</p> <p>2. 由於該生容易懶散、疲累建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學，每項活動盡量大約僅能參與10-15分鐘。</p> <p>3. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。建議教學者或安排同儕從旁提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。<u>因此建議教學者需安排小老師在旁提醒說明課程流程、活動步驟、文本細節等以協助理解。</u></p> <p>(三)學習評量</p> <p>1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。</p> | | | | | | | |

2. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C 器材統錄音方式完成)。

(四)學習環境

1. 學習環境單純結構化，室內座位調整為面向黑板第一排，小組分組也應面向老師避免面向窗戶，減少學生分心。
2. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。

情緒障礙部分:

(一)學習內容

1. 無須調整學習內容

(二)學習歷程

1. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與，並於團隊中提供陪伴小天使，給予口語提示、叮嚀-穩定情緒、冷靜動作。
2. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。
3. 由於學生會有干擾課堂進度狀況，課前先有約定，並由導師、科任課老師、學生本人共同制定並且確實執行，若有完成配合上課不干擾的好表現即可累積分數。
4. 設計溫和小天使加分表:一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒、干擾反應，即可蓋章。每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。

(三)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

(四)學習情境

- (1)合作性的活動，鼓勵友善同儕協助、參與，並賦予學生可完成的任務。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：盧怡遠

嘉義縣 大鄉國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

| | | | | | | | |
|------------------|--|--------------|----------------|--|-------------------|---------------------|--------|
| 年級 | 三年級 | 年級課程 主題名稱 | 數學好好玩 | 課程 設計者 | 黃俊璋 陳品卉 盧怡遠 | 總節數 /學期 (上/下) | 20/下學期 |
| 符合 彈性課 程類型 | <input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/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 checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學 | | | | | | |
| 學校 願景 | 健康.快樂.創意.大鄉 | | 與學校願景呼 應之說明 | 1. 透過數學遊戲與實作，讓學生快樂玩數學。 2. 學習團隊合作，運用同理心溝通，建立健康的心理。 | | | |
| 總綱 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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基 本語文素養，並具有生活所需的基 礎數理、肢體及藝術等符號知能， 能以同理心應用在生活與人際溝 通。 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. 能探索思考問題，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 具備「聽、說、讀、寫、作」基本語文素養，並能運用生活所需的基礎數理符號知能。 3. 能於數學遊戲中理解他人的感受，並能與隊員合作互動。 | | | |

| 教學進度 | 單元名稱 | 連結領域(議題)/學習表現 | 自訂學習內容 | 學習目標 | 表現任務 (評量內容) | 教學活動 (學習活動) | 教學資源 | 節數 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|--|--|--|--|--|--|------|------|-------------------------------------|--|--|------------------|--|--|-------------------------------------|--|--|------------------|--|--|--|----------------|---|
| 第(1)週 - 第(4)週 | 抽鬼牌 | 數學 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。 綜合 1b-II-1 選擇合宜學習方法， 落實 學習行動。 | 等值分數撲克牌 抽鬼牌 | 1. 能 理解 等值分數的意義，並設計出 等值分數 撲克牌。 2. 能運用 抽鬼牌 的方法， 落實 學習行動。 | 1. 能至少設計 10 組等值分數撲克牌。 2. 能進行抽鬼牌遊戲。 3. 組內共學檢核單 <table border="1" data-bbox="1205 379 1509 1492"> <tr> <td data-bbox="1205 379 1373 571">組內共學檢核任務</td> <td data-bbox="1373 379 1429 571">檢核結果</td> <td data-bbox="1429 379 1509 571">老師覆核</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1205 571 1373 842">能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相加。</td> <td data-bbox="1373 571 1429 842">是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1429 571 1509 842"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1205 842 1373 1034">能說出同分母分數相加的計算過程。</td> <td data-bbox="1373 842 1429 1034">是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1429 842 1509 1034"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1205 1034 1373 1305">能知道同分母分數的減法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相減。</td> <td data-bbox="1373 1034 1429 1305">是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1429 1034 1509 1305"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1205 1305 1373 1492">能說出同分母分數相減的計算過程。</td> <td data-bbox="1373 1305 1429 1492">是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></td> <td data-bbox="1429 1305 1509 1492"></td> </tr> </table> | 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | 能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相加。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能說出同分母分數相加的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能知道同分母分數的減法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相減。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 能說出同分母分數相減的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | 學生自學： 1. 指派因材網學習內容：N-3-9-S02：能解決同分母分數的加減問題。 2. 學生實作：完成因材網任務。 教師導學： 1. 歸納學生自學(學習任務 D-3-1-S03)的學習難點。 2. 教師講解等值分數的意義。 組內共學：抽鬼牌 1. 學生先取出一張牌，再和組內同學互抽牌。 2. 抽到等值分數的撲克牌可以先收起來，最後沒辦法收的是鬼牌。 組間互學：抽鬼牌 各組選出一位同學與他組進行遊戲，討論哪組設計的撲克牌更適用。 | 1. 紙卡 2. 鬼牌 | 4 |
| | | | | | 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相加。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能說出同分母分數相加的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能知道同分母分數的減法，是因為有相同的單位分數，所以分子可以直接相減。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能說出同分母分數相減的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------|---|------------------------------------|--|--|-----------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------|-------------------------------|-------------------------------|---|-------------------------------|-------------------------------|--|--|
| | | | | | <table border="1"> <tr> <td>能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位，所以分數可以直接相加。</td> <td>是 <input type="checkbox"/></td> <td>否 <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>能說出同分母分數相加的計算過程。</td> <td>是 <input type="checkbox"/></td> <td>否 <input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>能運用抽鬼牌的方法</td> <td>是 <input type="checkbox"/></td> <td>否 <input type="checkbox"/></td> </tr> </table> | 能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位，所以分數可以直接相加。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | 能說出同分母分數相加的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | 能運用抽鬼牌的方法 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | | |
| 能知道同分母分數的加法，是因為有相同的單位，所以分數可以直接相加。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | |
| 能說出同分母分數相加的計算過程。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | |
| 能運用抽鬼牌的方法 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | |
| 第(5)週 - 第(8)週 | 賓果連線了 | <p>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，並能做計算和影用解題能。</p> <p>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。</p> | <p>單位歸納表</p> <p>溝通態度和技巧</p> | <p>1. 能理解長度、角度、面積、容量、重量的常用單位與，並能完成單位歸納表。</p> <p>2. 於賓果連線了遊戲整理資料，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> | <p>1. 能完成單位歸納表。</p> <p>2. 能進行賓果連線了遊戲。</p> <p>3. 組內共學檢核單</p> <table border="1"> <tr> <td>組內共學檢核任務</td> <td>檢核結果</td> <td>老師覆核</td> </tr> <tr> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>是 <input type="checkbox"/></td> <td>否 <input type="checkbox"/></td> </tr> </table> | 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | 能先介紹自己的組別。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | <p>學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 指派因材網學習內容：1N-3-16-S04 能做公斤和公克的加減計算。 學生實作：完成因材網任務。 <p>教師導學：單位大變身</p> <ol style="list-style-type: none"> 歸納學生自學(學習任務 1N-3-16-S04)的學習難點。 教師先解說不同單位的變化關係。 | <p>單位歸納表</p> | 4 | | |
| 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 | | | | | | | | | | | | | | |
| 能先介紹自己的組別。 | 是 <input type="checkbox"/> | 否 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|---|
| | | | | | 能知道 1 公斤 = 1000 公克。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | 3. 請學生整理歸納所學的單位 組內共學： 賓果連線了 1. 學生分組設計九格單位。 2. 學生分組進行遊戲。 組間互學： 賓果連線了 1. 各組間學生進行賓果連線了的遊戲，看是哪組的互動與溝通態度配合較佳。 |
| | | | | 相同單位的物品能進行重量加減計算。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | |
| | | | | 進行重量加減運算，能利用直式將同單位對齊(或利用重量定位版)再進行計算。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | |
| | | | | 不同單位的物品，能透過單位換算進行重量加減計算。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | |
| | | | | 能進行賓果連線了遊戲。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | |

第(9)
週
-
第
(12)
週

我 是
時 間
小 老
師

國語2-II-2 運用適當語詞、正確語法表達想法。

數學n-II-10 理解時間的加減運算，並應用於日常生活的時間加減問題。

講解注意事項

命題注意事項

絕妙好題

1. 運用適當語詞講解題目的注意事項。

2. 能理解命題注意事項，應用日常生活的時間加減問題設計題目。

3. 應用於日常生活的時間加減問題，選出絕妙好題。

1. 能至少講解一題。
2. 能至少設計一題時間問題。
3. 能依據命題注意事項選出適合的題目。
組內共學檢核單

| 組內共學檢核任務 | 檢核結果 | 老師覆核 |
|--|--|------|
| 在計算時間量中，能正確將「時、分」兩個不同單位，分開計算。能利用時間線圖，紀錄兩個時刻位置與經過的時間。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 在利用時間定位版進行計算。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |
| 能做出正確的時間化聚，例：1日=24小時。1時=60分。1分=60秒。 | 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> | |

學生自學：

1. 指派因材網學習內容：N-3-17-S05 能解決生活情境中時、分複名數的加減計算(不進、退位)問題。
2. 學生實作：完成因材網任務。

教師導學：時間小老師講解了

1. 歸納學生自學(學習任務N-3-17-S05)的學習難點。
2. 教師先提醒學生小老師講解的注意事項。
3. 老師請學生命題該注意事項

組內共學；絕妙好題大票選

1. 學生組內討論，依據命題注意事項出題
2. 選出組內絕妙好題。

組間互學；絕妙好題大票選

1. 各組同學學生票選，選出絕妙好題。

1. 海報紙

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|---------|--|-----------------------|--|---|---|------|----|----|------|----|----|--|---------|---|
| | | | | | 能用時間量+時間量，算出兩段時間共花多少時間。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能用時間量-時間量，算出兩段時間相差多少時間。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能用直式計算，正確算出時間量+時間量。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能用直式計算，正確算出時間量-時間量。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | | | | | | |
| | | | | | 能依據命題注意事項設計正確題目。 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | | | | | | |
| 第(13)週 - 第(16)週 | 支援前線蛋糕來 | 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。 綜合 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。 | 蛋糕位值 支援前線蛋糕來遊戲 | 1. 能 理解 小數的位值結構並能正確的切出蛋糕。 2. 能 參加 支援前線蛋糕來遊戲，並展現負責的態度。 | 1. 能切出正確的位值 2. 能於支援前線蛋糕來的遊戲中至少提供三次支援。 3. 組內共學檢核單 | <table border="1"> <tr> <td>組內共學</td> <td>檢核</td> <td>老師</td> </tr> <tr> <td>檢核任務</td> <td>結果</td> <td>覆核</td> </tr> </table> | 組內共學 | 檢核 | 老師 | 檢核任務 | 結果 | 覆核 | 學生自學： 1. 指派因材網學習內容：N-3-10-S04 能用直式計算一位小數的加減法問題。 2. 學生實作：完成因材網任務。 教師導學：蛋糕切一切 1. 教師先將蛋糕切成十等分，再講解每一份在小數的位值意義。 | 1. 圖畫蛋糕 | 4 |
| 組內共學 | 檢核 | 老師 | | | | | | | | | | | | | |
| 檢核任務 | 結果 | 覆核 | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|--------|-------|---------------------------|------|----------------|---|--|----|---|
| | | | | | <p>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></p> <p>能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></p> <p>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></p> <p>能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></p> <p>能用時間量-時間量，算出兩段時間相差多少時間。 是 <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/></p> <p>能參加團體活動，遵守支援前線蛋糕來遊戲。 否 <input type="checkbox"/></p> | <p>2. 。</p> <p>組內共學：支援前線蛋糕來</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生合作運用自己的蛋糕完成前線所需要的題目 學生分組進行遊戲方法。 <p>組間互學：支援前線蛋糕來</p> <ol style="list-style-type: none"> 各組間學生提出各組的方式 各組相互討論支援前線蛋糕=較佳方式及進行。 | | |
| 第(17)週 | 綜合大富翁 | 語文6-II-4 書寫記敘、應用、說明事物的作品。 | 富翁題目 | 1. 能書寫記敘出富翁題目。 | 1. 能至少寫出 5 個以上的富翁題目。 | <p>學生自學：富翁題目大整理</p> <ol style="list-style-type: none"> 指派因材網任務 111 學力檢測-3 年級數學。 學生實作：完成因材網任務。 | 紙卡 | 4 |

| | | | | | | | | | |
|-----------------|---|--|-------|----------------------------------|------------------------|---|--|--|--|
| 第 (20) 週 | | 綜合 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。 | 綜合大富翁 | 2. 能 參加 綜合大富翁遊戲，並展現負責的態度。 | 2. 能於綜合大富翁遊戲中至少完成兩個關卡。 | 教師導學： 富翁題目大整理 1. 教師規劃學生自學(因材網任務 111 學力檢測-3 年級數學)的迷思概念。 2. 老師請學生將之前設計的多種題目做整合， 3. 請學生選出大富翁題目。 組內共學： 綜合大富翁 1. 各組學生依所選的題目進行組內遊戲。 2. 學生運用富翁題目進行超級大富翁遊戲。 組間互學： 綜合大富翁 1. 各組選出一位同學進行組間互學，進行超級大富翁遊戲。 | | | |
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中) | | | | | | | | |
| 本主題是否融入資訊科技教學內容 | <input checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <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) | | | | | | | | |

※身心障礙類學生：無 有-學習障礙(1)人、情緒障礙(2)人，共3人

※資賦優異學生：無 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

學習障礙學生部分：

(一)學習內容

1. 建議簡化與減量學生學習目標與內容，降低其學習難度。例如以部分參與原則完成(只須完成後半段的步驟或是一開始的步驟等等)、目標量降低、只須完成單一目標即可、給予較多提示量並以模仿操作完成。

(二)學習歷程

1. 該學障學生識字量也少、數學概念差、抽象理解力顯著有困難、認知負荷量不足，建議教師在進行課程時可以從旁一對一操作示範，運用閱讀理解策略、圖片或影片等進行具體說明以增進學習障礙學生其理解教學內容與達成學習目標。
2. 由於該生容易懶散、疲累建議給予分散式的教學，採用多單元活動設計方式進行小步驟的教學，每項活動盡量大約僅能參與10-15分鐘。
3. 多安排學生練習表現的機會，例如動手操作的部分，可盡量讓其完成。建議教學者或安排同儕從旁提示、動作協助完成，並適度給予讚美與回饋。因此建議教學者需安排小老師在旁提醒說明課程流程、活動步驟、文本細節等以協助理解。

(三)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。
2. 評量方式可以仿說、仿寫、勾選完成。(或以手機、3C器材統錄音方式完成)。

(四)學習環境

1. 學習環境單純結構化，室內座位調整為面向黑板第一排，小組分組也應面向老師避免面向窗戶，減少學生分心。
2. 上課或練習的時候，提供同儕協助，提示目前應該要做的任務，以跟上上課步調。

情緒障礙部分：

(一)學習內容

1. 無須調整學習內容

(二)學習歷程

1. 建議可以團隊合作方式讓個案部分參與，並於團隊中提供陪伴小天使，給予口語提示、叮嚀-穩定情緒、冷靜動作。
2. 多安排學生練習表現的機會，並適度給予讚美與回饋。

特教需求學生
課程調整

3. 由於學生會有干擾課堂進度狀況，課前先有約定，並由導師、科任課老師、學生本人共同制定並且確實執行，若有完成配合上課不干擾的好表現即可累積分數。

4. 設計溫和小天使加分表：一堂課大約有 3-4 次，由授課師提醒〔觀察〕，若個案學生整節課都沒有情緒、干擾反應，即可蓋章。每堂課累積滿三個共累積滿 10 個即可獲得獎勵(以社會性鼓勵、下課活動為主)。

(三)學習評量

1. 採用多元評量方式，包含實作評量、檔案評量。

(四)學習情境

(1)合作性的活動，鼓勵友善同儕協助、參與，並賦予學生可完成的任務。

特教老師簽名：蘇亦楣

普教老師簽名：盧怡遠