

三、嘉義縣竹崎鄉桃源國小 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	數學嬉遊記	課程 設計者	邱世涓	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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) 需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學		與學校願景呼 應之說明	1.藉由有趣的數學故事繪本及數學遊戲體驗活動，讓學生在快樂受尊重的氛圍中，學會自主學習並培養五育兼備的創新能力。 2.透過小組合作的數學活動，使學生具備關懷他人感受，樂於與人互動，喜愛和諧的情緒智商，並實踐在日常生活中。				
總綱 核心素 養	E-A1 具備良好的生活習慣， 促進 身心健全發展，並認識個人特質， 發展 生命潛能。 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-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、提供學生適性學習的機會， 促進 學生對數學世界產生好奇進而喜歡數學，並 發展 積極主動的學習態度。 二、培養學生以數學邏輯 探索 問題的思考能力，透過 體驗 數學自主學習活動實踐 處理 日常生活問題，學習其他領域所需的數學知能。 三、學生經由小組共學、組間互學等學習活動，具備 理解 他人感受， 樂於 與他人互動解決生活中常見的數學問題並尊重不同的問題解決想法之素養。				
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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
(1)週 - 第(4) 週	理財達人	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。 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。	1.四位數加減估算 2.地產達人桌遊	1. 熟練 四位數之加、減或估算，並能 應用 於地產達人桌遊。 2. 參加地產達人桌遊 活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。	1.能以小白板熟練計算四位數的加減或估算，並能應用於地產達人桌遊。 學生參與擇策 2.能參與地產達人桌遊，學習遊戲規則，遵守紀律。	學生自學 學生主動學習任務 1.學生使用因材網或均一教育平台自學四位數加減估算單元。 2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。 3.學生上網觀看地產達人桌遊教學影片，了解遊戲規則。 教師導學 1.教師引導學生使用定位版及 1-9 數字卡(或撲克牌)進行抽數字卡比賽，複習四位數的大小比較及加減估算。 學習策略的安 排 2.請學生提出自學四位數加減估算過程中有疑惑、不懂的部分，澄清迷思概念。 組內共學 1.教師以地產達人桌遊卡牌為教具，每組抽取兩張錢幣，以小白板練習計算四位數加減法。 2.教師發下地產達人遊戲規則，請小組討論遊戲如何進行。 3.小組體驗地產達人桌遊，遊戲結束時，請學生先估算自己獲利所得，再以小白板計算個人出售地產所得。	1.地產達人桌遊 https://www.youtube.com/watch?v=tpa9-Xn7srQ 2.因材網 3.均一教育平台	4

						<p>4.估算金額與實得金額相差最少者加3分，獲利金額最高者加1分。總分合計最高者獲勝。</p> <p>組間互學</p> <p>1.教師請學生分享與回饋遊戲體驗心得。</p> <p>2.教師請學生使用數學課本附件的紙鈔錢幣取代地產達人桌遊道具，每組派出一位達人代表，進行組間地產達人挑戰賽，其餘同學為各組智囊團，代表可以有一次向智囊團求救機會進行遊戲。</p> <p>3.遊戲結束時，請各組先估算獲利所得，再以小白板計算實際出售地產所得。</p> <p>4. 估算金額與實得金額相差最少者加3分，獲利金額最高者加1分。總分合計最高者獲勝。</p> <p>5.請估算獲勝組分享估算獲勝秘訣。</p>		
第(5)週 - 第(8)週	檸檬水動手做	<p>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。</p> <p>國語 5-II-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1.檸檬水、橘子果凍食譜</p> <p>2.檸檬水</p> <p>3.橘子果凍</p>	<p>1. 理解容量公升與毫升的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用於製作檸檬水、橘子果凍。</p> <p>2. 讀懂檸檬水及橘子果凍食譜。</p> <p>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作檸檬水及橘子果凍。</p>	<p>1.能理解容量公升與毫升的常用單位與換算，製作一壺檸檬水。</p> <p>2.能理解容量公升與毫升的常用單位與換算，並能讀懂食譜製作一份橘子果凍。</p> <p>學生參與監評</p>	<p>學生自學學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學公升和毫升單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生上網觀看檸檬水及橘子果凍製作教學影片。</p> <p>4.請學生準備器具及食材。</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師引導學生複習公升及毫升單位換算，請學生提出自學過程中的疑惑或難題，澄清學生迷思。</p> <p>2. 教師發下食譜，引導學生共讀食譜及製作步驟。學習策略的安排</p> <p>3.請學生提出不懂或困難之處，師生共同討論。</p> <p>小組共學</p> <p>1.小組合作，操作器具、量杯，調配檸檬水。</p> <p>2.小組依據食譜，分工合作製作橘子果凍。</p> <p>3.品嚐小組檸檬汁與橘子果凍，說一說品嚐體驗感想。</p> <p>組間互學</p> <p>1.組間互相品嚐檸檬汁及橘子果凍，說一說口感給予同儕回饋。</p> <p>2.分享各組製作過程的感想與困難之處，遇到的問題是如何解決的?在這個過程中學到了什麼?</p>	<p>1.檸檬水製作影片 https://www.youtube.com/watch?v=Q7InkkCVC7Y</p> <p>2.橘子果凍 https://www.youtube.com/watch?v=7jCwjTwooPw</p> <p>3.1 公升玻璃量杯</p>	4
第(9)週 - 第(12)週	披風設計趣	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>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。</p> <p>藝1-II-6使用視覺元素與想像</p>	<p>1.夢想家的披風數學繪本</p> <p>2.創意披風設計圖</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取夢想家的披風數學繪本大意。</p> <p>2. 透過夢想家的披風數學繪本，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p> <p>3. 使用視覺元素與想像力豐富創意披風設計圖創作主</p>	<p>1.能運用故事結構策略(背景、原因、經過、結果)說出夢想家的披風數學繪本大意。</p> <p>2.能認識並說出一種夢想家的披風數學繪本內的常見四邊形圖形名稱。</p> <p>3.能創作一張披風設計圖。</p>	<p>學生自學學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學角和角度單元，認識正方形和長方形。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生默讀夢想家的披風數學繪本。</p> <p>教師導學</p>	<p>1.夢想家的披風</p> <p>2.圖畫紙、色紙</p>	4

		力豐富創作主題		題		<p>1.師生共讀<u>夢想家的披風</u>數學繪本。指導學生以故事結構策略在小白板上摘要大意。</p> <p>2.引導學生複習數學知識，說一說正方形與長方形的特徵，在書本插畫中找出各種不同的幾何圖形。學習策略的安排</p> <p>3.請學生討論為什麼小兒子設計的披風無法為王子擋風遮雨？</p> <p>4.教師統整學生意見，說明因為圓沒有角，因此沒辦法緊密的拼湊起來。</p> <p>小組共學 學生主動學習任務</p> <p>1.準備剪刀、紙和膠水，請小朋友分組，選擇書中提到的一種圖形(正方形、長方形、三角形或六邊形)，把各種不同顏色的紙剪出形狀後，想辦法把它們拼合在一起，做出一張披風設計圖。</p> <p>2.請學生想辦法用多種圖形來組合。並討論長方形和正方形可以拼出一大塊布料嗎？正方形和三角形可以嗎？如果改變長方形或正方形的大小，方法會一樣嗎？六邊形可以和其他形狀搭配在一起嗎？學生參與擇策</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表作品設計，介紹設計理念，互相給予回饋。學生參與監評</p> <p>2.各組分享討論結果，提出未解疑惑，互相討論。</p> <p>3.小組分享活動心得與感想。</p>		
第(13)週 - 第(16)週	除法的秘密	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>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。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. <u>貓，別再叫我吃了</u>數學繪本</p> <p>2.除法</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取<u>貓，別再叫我吃了</u>數學繪本大意。</p> <p>2. 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於繪本數學遊戲解題。</p> <p>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作除法計算。</p>	<p>1.能運用故事結構策略(背景、原因、經過、結果)說出<u>貓，別再叫我吃了</u>數學繪本大意。</p> <p>2.能與同學合作體驗繪本數學遊戲，說出一種解法。 學生參與監評</p> <p>3.能小組合作，體驗登入 pagamo 進行除法計算任務。</p>	<p>學生自學 學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學除法單元，認識除法。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生默讀<u>貓，別再叫我吃了</u>數學繪本。</p> <p>教師導學</p> <p>1.師生共讀<u>貓，別再叫我吃了</u>數學繪本。指導學生以故事結構策略在小白板上摘要大意。學習策略的安排</p> <p>2.引導學生複習除法知識，說一說，在書本中找出哪裡運用到除法？</p> <p>3.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。</p> <p>4.教師示範如何登入 pagamo 網頁，點選我的任務，進行除法練習。</p> <p>小組共學 學生主動學習任務</p> <p>1.分組使用小白板計算及花片操作，討論繪本的數學遊戲。學習策略的安排</p> <p>(1)再來分餅乾:試試不同數目的花片，那些可以平均分配到三個盤子裡?那些數目會有東西剩下來?</p> <p>(2)不一樣的檸檬蛋糕:使用圓形色紙當作檸檬蛋糕，試試看能不能將蛋糕分成三等分。學生參與擇策</p>	<p>1.<u>貓，別再叫我吃了</u></p> <p>2.圓形色紙</p> <p>3.花片或白色積木</p>	4

						<p>(3)小藍莓的秘密:取出九朵花片當作小藍莓,用繪本第36頁的盤子解開小藍莓的秘密。(詳細說明參閱繪本39頁)</p> <p>2.小組合作,運用載具登入 pagamo,體驗教師指派之除法任務。</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表討論結果,提出未解疑惑,互相討論。</p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p> <p>3.教師後台檢視錯題,提出錯誤率最高的題目,請學生討論為什麼大家都錯這題?可能的原因是什麼?下一次可以怎麼改進?</p> <p>學生參與調節</p>			
第(17)週 - 第(21)週	水果重量估估樂	<p>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。</p> <p>社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1.公斤及公克</p> <p>2.橘子、柳丁、香蕉</p>	<p>1.理解重量的常用單位與換算,培養公斤公克量感與估測能力,並能做計算和應用解題。</p> <p>2.透過同儕合作進行體驗操作1公斤秤及3公斤秤、探究與實作橘子、柳丁、香蕉秤重估估樂。</p>	<p>1.能理解重量的常用單位與換算,運用公斤、公克單位估算並說出一袋橘子柳丁重量。</p> <p>2.能小組合作進行體驗水果重量估估樂遊戲。</p>	<p>學生自學 學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學公斤及公克單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處,可於課堂中提出。</p> <p>教師導學</p> <p>1.教師複習公斤公克的單位換算,請學生示範1公斤秤及3公斤秤的操作。學習策略的安排</p> <p>2.學生提出自學過程中的疑惑或難題,教師觀看學生因材網節點錯誤處,澄清迷思。</p> <p>3.教師說明水果重量估估樂遊戲規則。請家長提供當季家中生產的水果(橘子、柳丁或香蕉皆可)。</p> <p>小組共學</p> <p>1.分組領取不同水果,第一輪請學生先憑手感估測單一水果重量,紀錄在小白板上,例如1顆橘子150公克,1根香蕉60公克。</p> <p>2.第二輪請學生使用1公斤秤測量重量,紀錄在小白板另一邊,估測與實際重量相差10克內者得1分,完全相同得5分,進行兩回合,計算小組得分。</p> <p>3.第三回合請學生憑手感估測一袋水果有多重?以3公斤秤秤重後,估測與實際重量相差100克內者得1分,完全相同得5分,進行兩回合,計算小組得分。</p> <p>4.計算四回合得分,分數最高的小組獲得勝利。</p> <p>組間互學</p> <p>1.請獲勝組別說一說獲勝秘訣。</p> <p>2.各組分享及回饋遊戲心得,說一說怎麼樣才能測量得比較準。學生參與調節</p>	1.1公斤秤、3公斤秤	5	
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 checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></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;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：邱世涓</p>
----------------	---

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。

三、嘉義縣竹崎鄉桃源國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (上/下學期, 各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	三年級	年級課程主題名稱	數學嬉遊記	課程設計者	邱世涓	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 checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用, 並非一定要融入) 需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學		與學校願景呼應之說明	1.藉由有趣的數學故事繪本及數學遊戲體驗活動, 讓學生在快樂受尊重的氛圍中, 學會自主學習並培養五育兼備的創新能力。 2.透過小組合作的數學活動, 使學生具備關懷他人感受, 樂於與人互動, 喜愛和諧的情緒智商, 並實踐在日常生活中。				
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣, 促進身心健全發展, 並認識個人特質, 發展生命潛能。 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-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、提供學生適性學習的機會, 促進學生對數學世界產生好奇進而喜歡數學, 並發展積極主動的學習態度。 二、培養學生運用數學邏輯探索問題的思考能力, 透過體驗數學自主學習活動實踐處理日常生活問題, 學習其他領域所需的數學知能。 三、學生能經由小組共學、組間互學等學習活動, 具備理解他人感受, 樂於與他人互動解決生活中常見的數學問題並尊重不同的問題解決想法之素養。				
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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
(1)週 - 第(4)週	分數的加減	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。 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。	1. 同分母分數的加減 2. 德國心臟病(分數卡版)	1. 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。 2. 參加德國心臟病(分數卡版)桌遊, 遵守紀律、重視榮譽感, 並展現負責的態度。	1.能操作分數卡或分數磁鐵條, 說明一題同分母加法或減法。 2.能學會並參與一輪德國心臟病(分數卡版)桌遊。	學生自學 學生主動學習任務 1.學生使用因材網或均一教育平台自學分數的加減單元。 2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處, 可於課堂中提出。 3.學生可先上網觀看德國心臟病桌遊教學影片, 了解遊戲規則。 教師導學 1.教師引導學生使用分數卡、分數磁鐵條複習分數的大小比較、操作同分母分數的加減計算。 學習策略的安排 2.請學生提出自學分數的加減估算過程中有疑惑、不懂的部分, 澄清迷思概念。 組內共學 1.教師請學生分組體驗德國心臟病桌遊原始版本。 2.教師說明分數卡版遊戲規則, 以分數卡取代水果卡牌, 學生輪流翻牌, 桌面上出現可以加總為1的卡牌時, 最快按到遊戲鈴的學生可以收取桌面上所有卡牌。遊戲結束時, 卡牌最多的人獲得勝利。	1.分數卡 A 組或 B 組 2.分數磁鐵條 3.德國心臟病 https://www.youtube.com/watch?v=e3Rl8Aawrdk&ab_channe1=%E5%8B%83%E6%A0%B9%E5%9C%B0%E6%A1%8C%E9%81%8ABoardGameLeisure	4

						<p>3.小組體驗德國心臟病分數卡版桌遊，遊戲結束時，卡牌最多的人獲得勝利。</p> <p>組間互學 學生主動學習任務</p> <p>1.教師請各小組獲勝的學生分享與回饋遊戲體驗心得。</p> <p>2.各小組獲勝學生進行分數卡心臟病挑戰賽，抽籤決定指定桌面總和分數為何?(如 1，八分之七，九分之五……) 學生參與定標</p> <p>3.遊戲結束時，請所有學生分享與回饋遊戲體驗心得。</p>		
第(5)週 - 第(8)週	除法的秘密 2	<p>國語5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>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。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. <u>呵，還有一張票</u>數學繪本</p> <p>2.除法計算</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取<u>呵，還有一張票</u>數學繪本大意。</p> <p>2. 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>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作除法計算。</p>	<p>1.能運用閱讀有方法練習版，以圖像組織策略，摘取<u>呵，還有一張票</u>數學繪本大意。</p> <p>2.能以小白板寫出算式並計算一題除法應用題。</p> <p>3.能小組合作體驗完成老師指派pagamo一般任務-除法篇。</p>	<p>學生自學 學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學除法單元，認識除法。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生默讀<u>呵，還有一張票</u>數學繪本。</p> <p>教師導學</p> <p>1.師生共讀<u>呵，還有一張票</u>數學繪本。指導學生以圖像組織策略在小白板上摘要大意。 學習策略的安排</p> <p>2.引導學生複習除法知識，說一說，在書本中找出哪裡運用到除法?請學生以小白板將故事內的除法用直式計算看看。</p> <p>3.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。</p> <p>小組共學 學生主動學習任務</p> <p>1.分組使用小白板計算及花片操作，討論繪本的數學遊戲。 學習策略的安排</p> <p>(1)剩下來的東西:把不同票數分給 3 個小朋友，將剩下來的數目列出表格，看看有什麼規則變化。</p> <p>(2)猜猜幾張票?(參考故事繪本第 30 頁)，用小白板紀錄作答算式與答案。 學生參與擇策</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑，互相討論。</p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p> <p>小組共學</p> <p>1.小組合作，運用載具登入 pagamo，體驗教師指派之除法任務。</p> <p>2.教師後台檢視錯題，提出錯誤率最高的題目，請學生討論為什麼大家都錯這題?可能的原因是什麼? 學生參與監評</p>	1. <u>呵，還有一張票</u>	4
第(9)週 - 第(12)週	光陰的故事	<p>國語5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>數n-II-10理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。</p>	<p>1. <u>嗯，等我 1 分鐘</u>數學繪本</p> <p>2.時間加減問題</p>	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取<u>嗯，等我 1 分鐘</u>數學繪本大意。</p> <p>2. 理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。</p>	<p>1.能運用閱讀有方法練習版，以圖像組織策略，摘取<u>嗯，等我 1 分鐘</u>數學繪本大意。</p> <p>2.能以小白板寫出算式並計算一題時間加減應用題。</p>	<p>學生自學 學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學時間單元，認識時間。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生默讀<u>嗯，等我 1 分鐘</u>數學繪本。</p> <p>教師導學</p>	1. <u>嗯，等我 1 分鐘</u>	4

		<p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行 體驗、探究與實作。</p>		<p>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作時間加減問題。</p>	<p>3.能小組合作體驗完成 1 分鐘遊戲並完成 pagamo 一般任務-時間篇。</p>	<p>1.師生共讀嗯，等我 1 分鐘數學繪本。指導學生以圖像組織策略在小白板上摘要大意。學習策略的安排</p> <p>2.教師使用時鐘教具引導學生複習報讀鐘面時刻，說一說大螢幕上數字鐘時刻。學習策略的安排</p> <p>3.請學生說看看 1 分鐘內可以做什麼事?</p> <p>4.教師複習 1 分鐘=60 秒的觀念，請學生以小白板練習分秒的單位互換，例如 3 分 35 秒也可以說是幾秒?</p> <p>4.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。</p> <p>小組共學 學生主動學習任務</p> <p>1. 教師將全班同學分成2組進行1分鐘星星遊戲，找一張紙、一枝筆，一個人負責計時。1分鐘後，數一數畫了幾顆星星。</p> <p>2. 分組玩一分鐘有多長?每一次進行時，要有人負責在開始計時的時候說「開始」，一分鐘到的時候說時間到。小組其他人在這一分鐘內就負責做下列其中一個動作:閉上眼睛一分鐘。拍手一分鐘。單腳站立一分鐘等，也可以設計其他動作。學生參與定標</p> <p>3. 分組玩默數一分鐘:輪流計時按碼表或計時器1分鐘，看誰默數從1數到60，最接近1分鐘。</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑，互相討論。</p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p> <p>小組共學</p> <p>1.小組合作，運用載具登入 pagamo，體驗教師指派之時間任務。</p> <p>2.教師後台檢視錯題，提出錯誤率最高的題目，請學生討論為什麼大家都錯這題?可能的原因是什麼?學生參與監評</p>		
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>小數知多少</p>	<p>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。</p> <p>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。</p>	<p>1.小數加減法</p> <p>2.9.9 挑戰賽</p>	<p>1. 理解小數的意義與位值結構，並能做小數加、減、應用。</p> <p>2. 參加 9.9 挑戰賽團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1.能以小數卡或白色積木、橘色積木條解決一題小數加法或減法題。</p> <p>2. 能學會並參與一輪 9.9 挑戰賽桌遊。</p>	<p>學生自學 學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學小數單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>教師導學</p> <p>1.教師請學生操作白色積木與橘色積木長條，複習分數的概念，並做 1 位小數的轉化。學習策略的安排</p> <p>2.請學生以白色積木及橘色積木排出指定的小數。</p> <p>3.學生以白色積木及橘色積木練習小數的加法及減法。</p> <p>4.學生練習以小白板紀錄小數加法減法的直式計算過程。</p> <p>5. 學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。</p> <p>小組共學 學生主動學習任務</p> <p>1.支援前線:各組學生依組長所需題目要求(如 15.8)，請學生合作運用自己的白色積木和橘色積木長條完成前線支援，並開始遊戲。學生參與擇策</p>	<p>1.小數卡</p> <p>2.白色積木、橘色積木長條</p>	<p>4</p>

						<p>2.請學生觀察比較各組排列積木的方法，說一說哪種排列會比較容易獲得勝利? 學生參與監評</p> <p>2. 9.9 挑戰賽:教師請學生閱讀遊戲規則(康軒 3 下數學課本 136-137 頁)，分組運用小數卡進行 9.9 挑戰賽。</p> <p>組間互學</p> <p>1. 遊戲結束時，請所有學生分享與回饋遊戲體驗心得。</p>		
第(17)週 - 第(20)週	統計表我會做	<p>數d-II-1報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。</p> <p>社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1.一維表格</p> <p>2.二維表格</p>	<p>1. 報讀二維表格。</p> <p>2.小組合作實作一維表格</p>	<p>1.能報讀保久乳、堅果包、麵包營養標示(二維表格)</p> <p>2.能小組合作實作巧克力豆顏色統計表(一維表格)。</p>	<p>學生自學學生主動學習任務</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學統計表單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>教師導學</p> <p>1.教師宣導健康教育食物的營養議題，彩虹蔬果 579 觀念。</p> <p>2.請學生將午餐附餐的保久乳、蘋果汁、豆奶、黑豆奶罐子留下來，分別說一說熱量及營養成分。</p> <p>3.示範如何將前列資料整理成表格。學習策略的安排</p> <p>小組共學</p> <p>1.學生分組完成食物熱量及營養成分製成表格。</p> <p>2.請學生討論哪一種附餐飲料較健康?說一說理由是什麼?</p> <p>3.請學生說說看跟直接閱讀原始資料相比，整理成表格有何好處?</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑，互相討論。學生參與監評</p> <p>小組共學</p> <p>1.小組共讀康軒 3 下數學課本第 134 頁-135 頁文章，了解代表性的意義。</p> <p>2.分組實際開箱 M&M 巧克力豆與彩虹糖，統計 1 包裡的組成顏色並做成統計表。</p> <p>組間互學</p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑，互相討論。</p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p>	<p>1.M&M 巧克力豆</p> <p>2.彩虹糖</p>	4

教材來源 選用教材 () 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 無 融入資訊科技教學內容 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

※身心障礙類學生: 無 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)

※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):

1.

2.

特教老師姓名:

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。