

三、嘉義縣茶山國小 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	遊戲玩出數學腦	課程 設計者	莎瓏·巴拉拉斐	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課程 類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	在地關懷 多元發展 國際視野	與學校願景呼應 之說明	1. 以在地文化為基礎，學習將數學語言與日常生活結合。 2. 利用不同的數學遊戲進行課程，以多元的方式讓學生能對於數學有不一樣的思考及體驗。 3. 在日常生活中培養數學的應用能力並藉此培養良好的國際視野及競爭力。				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的 素養，並認識與包容文化的多元性。	課程 目標	1. 具備探索數學遊戲問題能力及培養喜歡數學積極學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 2. 以原住民族文化為基礎，具備理解與關心多元文化的數學表徵的素養。 3. 利用數學遊戲與他人合作，樂於與人互動解決問題並尊重不同的想法。				

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
第 (1) 週 - 第 (3) 週	數字 變變 變	國語/ 5-II-4 掌握句子和 段落的意義與主要概念。 數學/n-II-1 理解一億以內 數的位值結構，並據以作 為各種運算與估算之基 礎。 社會/3c-II-2 透過同儕合 作進行體驗、探究與實 作。	1. 位值概念 2. 四位數大 小比較遊 戲	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 理解位值概念，並能進行四位數的大小 比較。 3. 位值概念的建立。	1. 學生掌握題目中的重點與概念。 2. 能操作數字卡，認識位值概念。 3. 能進行四位數的大小比較。 4. 學生能分組合作進行數學题目的 探究及實作。	(一)教師布題。 (二)學生操作數字卡，解題與討論 1. 聚焦於以下幾點： (1)哪一組排的四位數最大？為什麼？ (2)要怎麼排出最大的四位數？ (3)怎麼知道排的四位數是最大的？ (三)師生共同歸納 (四)評量活動 1. 數學遊戲(歸納與應用) 2. 學習單(操作與紀錄) 3. 教師總結	《數學奠基活動模組 示例：位值_國小三年 級》 教具 學習單	3
第 (4) 週 - 第 (6) 週	猜猜 有多 少？	國語/ 5-II-4 掌握句子和 段落的意義與主要概念。 數學/n-II-8 能在數線標 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。	1. 認識線段 圖 2. 猜數遊戲	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能使用線段圖表徵「比較型問題」，作為 轉譯問題和解題工具。 3. 從描述「相差多少？」之活動中，引導學 生發現需進一步描述「比較方向」，始能 清楚表達兩數(量)之比較關係。 4. 奠基學童使用「線段圖」解題及解決「參 照量未知」之比較型問題之能力。	1. 學生掌握題目中的重點與概念。 2. 能使用線段圖表徵解題。 3. 從描述「相差多少？」之活動 中，學生能發現需進一步描述 「比較方向」時能清楚表達兩數 (量)之比較關係。 4. 學生能分組合作進行數學题目的 探究及實作。	(一)教師講解規則 (二)學生分組，發給每組教具。 (三)進行固定時間(或次數)之遊戲。遊 戲期間以組為單位共同記錄「計分表」 (老師行間巡視和指導)及統計。 (四)引導學生填寫「學習單」。 (五)學生發表 (六)教師歸納與總結	《數學奠基活動模 組：比較型問題_國小 三年級》 教具 學習單	3

第(7)週 - 第(9)週	數字金字塔	<p>國語/ 5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>數學/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。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲數字金字塔 3. 分組討論 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念 2. 認識乘法計算的規則並做數學的解題 3. 能分組合作進行數學题目的探究及實作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念 2. 學生能認識乘法計算的規則並做數學的解題 3. 學生能分組合作進行數學题目的探究及實作 	<p>(一)帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>(二)解題與討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範解題 2. 學生分組請學生解題在磚塊中填入數字，讓每塊磚塊等於下面兩塊磚塊的乘積 3. 請學生討論如何解答 <p>(三)學生設計題目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生設計題目讓同儕解題 2. 師生共同討論及歸納 <p>(四)延伸題目與總結</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習學習內容、延伸題型並佈題 2. 學生利用資訊設備上台發表 3. 師生共同討論 4. 老師總結 	<p>數學遊戲書籍 平板 大型顯示器</p>	3
第(10)週 - 第(12)週	乘法迷宮	<p>國語/ 5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>數學/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。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>資議/p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲乘法迷宮 3. 分組討論 4. 上台分享 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能認識乘法計算的規則並做數學的解題 3. 能分組合作進行數學题目的探究及實作。 4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能認識乘法計算的規則並做數學的解題 3. 學生能分組合作進行數學题目的探究及實作。 4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。 	<p>(一)帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>(二)解題與討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範解題 2. 學生分組解題:幫助機器人穿越迷宮與另一頭的機器人朋友碰面，這條路線只能穿越屬於同一個乘法表的數字。 3. 請學生討論如何解答 <p>(三)學生設計題目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生設計題目讓同儕解題 2. 師生共同討論及總結 <p>(四)延伸題型與總結</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習學習內容、延伸題型並佈題 2. 學生利用資訊設備上台發表 3. 師生共同討論 4. 老師總結 	<p>數學遊戲書籍 平板 大型顯示器</p>	3
第(13)週 - 第(15)週	撲克牌整數倍	<p>數學/n-II-5在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 撲克牌整數倍遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 累張數、累某量的倍數之活動，發展「乘法與累倍數」之先備具體心像。 2. 發展乘法倍數與乘加多步驟的操作性表徵心像。 3. 熟練倍的語言，如「幾有幾個」、「幾個幾」。 4. 透過吃牌分數的計數，進行單位量向上累數並熟練十乘。 5. 透過計數總得分熟練乘、加的計算。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 熟悉「乘法與累倍數」計算。 2. 熟練倍的語言。 3. 以計數進行單位量向上累數並熟練十乘。 4. 熟練乘、加的計算。 	<p>(一)教師介紹桌遊規則。</p> <p>(二)解題與討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組競賽 2. 請學生討論並發表如何獲得較高分數 3. 總結 <p>(三)學習單</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 填寫學習單 2. 計算所得分數 3. 教師歸納與總結 	<p>《數學奠基活動模組示例：乘法與四則混合_國小三四年級》 撲克牌 學習單</p>	3

第 (16) 週 - 第 (18) 週	尋尋 覓覓	<p>數學/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>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	1. 乘法遊戲	<p>1. 理解九九乘法表中的橫式與直式的相互表示方法。</p> <p>2. 理解與計算「二位數乘以一位數不進位」的直式計算。</p> <p>3. 理解與計算「二位數乘以一位數進位」的直式計算。</p>	<p>1. 能理解九九乘法表中的橫式與直式的相互表示方法。</p> <p>2. 能理解與計算「二位數乘以一位數不進位」的直式計算。</p> <p>3. 能理解與計算「二位數乘以一位數進位」的直式計算。</p>	<p>(一)教師介紹遊戲規則。</p> <p>(二)遊戲</p> <p>1. 主題： (1)配對配對我最行 (2)老闆!我要買這個 (3)大家來找碴</p> <p>2. 請學生討論並發表如何獲得較高分數</p> <p>3. 師生共同討論</p> <p>(四)學習單</p> <p>1. 填寫學習單</p> <p>2. 教師歸納與總結</p>	<p>《數學奠基活動模組：尋尋覓覓_三年級》</p> <p>九九乘法表</p> <p>古氏積木</p>	3
第 (19) 週 - 第 (21) 週	你 一 半 我 一 半	<p>國語文/5-II-11 閱讀多元文本，以認識議題。</p> <p>數學/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>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 繪本閱讀</p> <p>2. 平分觀念</p> <p>3. 除法觀念</p>	<p>1. 藉由前導故事繪本閱讀，傳遞原住民樂於分享的美好傳統。</p> <p>2. 透過繪本中的故事情境，進行數學佈題與解題，從中建立平分的概念。</p> <p>3. 理解除法的意義，學習離散量的平分觀念。</p>	<p>1. 能認識原住民族分享文化。</p> <p>2. 能理解平分概念。</p> <p>3. 理解除法的意義(離散量的平分觀念)。</p>	<p>(一)教師進行前導故事繪本導讀</p> <p>(二)進行遊戲</p> <p>1. 平分附件圖卡(不同數字)</p> <p>2. 學生發表平分的方法</p> <p>3. 師生共同討論</p> <p>4. 總結</p> <p>(三)學習單</p> <p>1. 填寫學習單(離散量的平分)</p> <p>2. 教師歸納與總結</p>	<p>數學奠基活動模組：你一半我一半_三年級》</p> <p>繪本</p> <p>學習單</p>	3
教材來源		<input checked="" type="checkbox"/> 選用教材(數學奠基教材、繪本) <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 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(3)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、(/人數)</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>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：</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。

四、嘉義縣茶山國小 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	遊戲玩出數學腦		課程 設計者	莎瓏·巴拉拉斐	總節數/學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課 程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input checked="" 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) <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學							
學校 願景	在地關懷 多元發展 國際視野		與學校願景呼 應之說明	1. 以在地文化為基礎，學習將數學語言與日常生活結合。 2. 利用不同的數學遊戲進行課程，以多元的方式讓學生能對於數學有不一樣的思考及體驗。 在日常生活中培養數學的應用能力並藉此培養良好的國際視野及競爭力。				
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-C3 具備理解與關心本土與國際事務的 素養，並認識與包容文化的多元性。		課程 目標	1. 具備探索數學遊戲問題能力及培養喜歡數學積極學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 2. 以原住民族文化為基礎，具備理解與關心多元文化的數學表徵的素養。 3. 利用數學遊戲與他人合作，樂於與人互動解決問題並尊重不同的想法。				
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
第 (1) 週 - 第 (3) 週	山林燒耕 土地與角度	國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 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。認識體積。 社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 閱讀 題目 2. 認識 角度 3. 角度 大小 比較	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 角度的製作與比較 3. 認識角的意義和區分角度的大小。	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念 2. 會正確做出角並說明角需具備的要件 3. 會正確進行角的大小比較 4. 會利用描繪、複製、間接比較角的大小 5. 學生能自我覺察學到什麼	(一)主題:認識角和比較角的大小— Lussa 在自家的山坡地開闢一塊田，運用山林燒耕的方式進行，透過開墾後的土地進行角度概念的瞭解和大小比較。 (二)教學流程：情境說明(引起動機) →情境布題(數學問題) 1. 在 Lussa 田地的平面圖當中有幾個角，請把它找出來。 2. 揭示田地的平面圖。 (三)師生共同歸納(引導學生) (四)評量活動 1. 數學遊戲:(歸納與應用) (1) 讓學生練習標記角的個數 (2) 繪製其他家族田地平面圖中角的個數。 (3) 進行角的大小比較 2. 學習單(操作與紀錄) 3. 學生上台發表 4. 教師總結	屏東教育大學 原住民數理教 學範例教材 學習單	3

<p>第(4)週 - 第(6)週</p>	<p>山林燒耕—土地與面積</p>	<p>國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <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，並能做計算和應用解題。認識體積。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 閱讀題目</p> <p>2. 認識面積</p> <p>3. 圖形與面積</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。</p> <p>2. 透過土地縮圖大小的丈量，並以平方公分為單位，點數圖形面積</p> <p>3. 透過圖形拼排活動，瞭解等積異形的概念。</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。</p> <p>2. 會正確以鋪滿相同圖形的方式進行面積大小的比較</p> <p>3. 會正確進行積木覆蓋活動，描述面積大小，並進行面積大小的比較。</p> <p>4. 能建立平方公分的觀念，並以平方公分為單位，點數圖形面積。</p>	<p>(一)主題:圖形的面積 — 運用 <u>Lussa</u> 所開墾的山坡地，與其他村民的田地進行土地面積大小的比較，並運用方格紙來理解面積的丈量方式。</p> <p>(二)教學流程：情境說明（引起動機） ➔情境布題（數學問題）</p> <p>1. 在<u>各家</u>田地的平面圖，利用平方公分板進行積木覆蓋活動，描述面積大小，並進行面積大小的比較。</p> <p>2. 揭示田地的平面圖。</p> <p>(三)師生共同歸納(引導學生)</p> <p>(四)評量活動</p> <p>1. 數學遊戲:(歸納與應用)</p> <p>(1) 讓學生討論後上台標記出田地面積數。</p> <p>(2) 針對各家面積大小比較並排序。</p> <p>2. 學習單(操作與紀錄)</p> <p>3. 學生上台發表結果</p> <p>4. 教師總結</p>	<p>屏東教育大學 原住民數理教學範例教材 學習單</p>	<p>3</p>
----------------------	-------------------	---	---	--	--	---	---------------------------------------	----------

<p>第 (7) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>乘法 機器 人</p>	<p>國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>數學/r-II-4 理解乘除互逆，並能應用與解題。</p> <p>數學/s-II-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p> <p>資議 p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>1. 閱讀數學題目</p> <p>2. 分組討論</p> <p>3. 上台分享</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念</p> <p>2. 能理解用乘法互逆方式解決問題應用在數學題目並解題</p> <p>3. 能理解用乘法求出正方形和長方形面積與周長，應應用在數學題目上。</p> <p>4. 能理解乘法的規則求出倍數並應用在圖形方程式題目上。</p> <p>5. 能分組合作進行數學題目的探究及實作能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	<p>1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念</p> <p>2. 學生能理解用乘法互逆方式解決問題應用在數學題目並解題</p> <p>3. 能理解用乘法求出正方形和長方形面積與周長，應應用在數學題目上。</p> <p>4. 能理解乘法的規則求出倍數並應用在圖形方程式題目上。</p> <p>5. 學生能理解乘法的規則求出倍數並應用在圖形方程式題目上。</p> <p>6. 學生能分組合作進行數學題目的探究及實作</p> <p>7. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 主題一：在這些機器人鏈中填入遺失的數字，每組機器人都是由兩種乘法表所組成。 ● 主題二：機器人有塊正方形的花園，他們要在花園右上方蓋棚子，請算出其他的面積 ● 主題三：幫助藝術家機器人，根據以下規則，在拼圖形狀裡塗色，就可以揭曉隱藏的圖案 <p>活動內容：</p> <p>(一)帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>(二)解題與討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師示範解題 2. 學生分組解題 3. 請學生討論如何解答 <p>(三)學生設計題目</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生設計題目讓同儕解題 2. 師生共同討論 3. 總結 <p>(四)延伸題型與總結</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習學習內容、延伸題型並佈題 2. 學生利用資訊設備上台發表 3. 師生共同討論 4. 老師總結 	<p>數學遊戲書籍 平板 大型顯示器</p>	<p>6</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (14) 週</p>	<p>分數 心臟 病</p>	<p>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。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 分數概念</p> <p>2. 分數遊戲</p>	<p>1. 認識分數</p> <p>2. 正確唸出分數的數詞序列。</p> <p>3. 能專注觀察、聆聽，並判斷口說之分數與紙牌分數之直接關係或間接關係。</p> <p>4. 掌握假分數與帶分數互換的策略。</p> <p>5. 發展分數序詞序列與假帶互換的操作具體心像表徵。</p>	<p>1. 能認識分數。</p> <p>2. 能正確唸出分數的數詞序列。</p> <p>3. 能專注觀察、聆聽，並判斷口說之分數與紙牌分數之直接關係或間接關係。</p>	<p>(一)教師說明主題與教具使用。</p> <p>(二)操作色紙活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 個別練習點數單位分量，以熟練從單位分量觀點詮釋分數的能力。 2. 藉由色紙分割了解分數觀念。 <p>(三)使用教具牌進行遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數牌與拍牌 2. 以分數卡進行分數序詞序列的累數(累數至1或2以內，或無上限等)，藉由分數序詞與分數圖卡的對應，判斷真分數的圖像表徵、假分數換成帶分數後之真分數部分的圖像表徵 3. 師生共同討論 4. 總結 	<p>師範大學數學 奠基教材</p>	<p>2</p>

<p>第 (15) 週 - 第 (17) 週</p>	<p>山林燒耕—土地劃分與分數加法</p>	<p>國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>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。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 閱讀短文 2. 分數的意義 3. 分數加法</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握短文中的重點與概念。 2. 能透過田地和農作物所佔的比例，建立分數的概念和分數的加法運用。</p>	<p>1.學生能透過閱讀掌握短文中的重點與概念。 2.會正確將一個完整的量或圖形，分成幾部份 3.會進行同分母分數的加法計算 4.會以言語說明分數大小的比較 5.會說出此堂課進行的目標重點，學生能建立分數的概念</p>	<p>(一) 準備活動 故事題要： <u>Lussa</u> 在山上所開墾的田地，為了讓土地充分利用，他打算分成幾區，以種植不同的農作物，以及農作物收成時進行不同的利用。 主題:分數的加法— 透過排灣族文化情境之布題，幫 <u>Lussa</u> 劃分農作物的種植區域，以建立小朋友幾分之幾的分數概念，讓小朋友練習同分母分數的加法和分數大小的比較。 (二)教學流程：情境說明（引起動機） ➔情境布題（數學問題） 1. <u>Lussa</u> 在山上所開墾的田地，分割成數個區塊種植不同作物。 2. 揭示田地的平面圖。 3. 讓學生上台練習寫出面積數。 (三)師生共同歸納(引導學生) (四)評量活動 1. 數學遊戲:(歸納與應用) 2. 學習單(操作與紀錄) 3. 學生上台發表 4. 教師總結</p>	<p>屏東教育大學 原住民數理教學範例教材</p>	<p>3</p>
--	-----------------------	--	---	--	---	---	-------------------------------	----------

<p>第 (18) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>山林燒耕—土地分割與分數減法</p>	<p>國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。</p> <p>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。</p> <p>社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 閱讀短文</p> <p>2. 分數的意義</p> <p>3. 分數減法</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握短文中的重點與概念。</p> <p>2. 能解決同分母分數的減法和加減混合問題，並用算式記錄解題過程和結果。</p>	<p>1. 學生能透過閱讀掌握短文中的重點與概念。</p> <p>2. 會正確將一個完整的量或圖形，分成幾部份</p> <p>3. 能比較單位分數個數的多寡，進行同分母分數的大小比較</p> <p>4. 會進行同分母分數的減法計算</p> <p>5. 會進行同分母分數的加減法混合計算，並用算式記錄</p>	<p>(一) 引導小朋友回想進行山林燒耕時分區域的活動，將田地分成幾部份，並種植不同的農作物，主要是讓小朋友有全部與部份的觀念，全部是1，部份是以分數表示。主要在進行同分母的減法和加減法的混合計算。</p> <p>主題:分數的減法—</p> <p>透過排灣族文化情境之布題，探究 <u>Lussa 所開墾的田地</u> 是如何進行分割。並引導學生進行同分母分數減法及加減混合運算的解題。</p> <p>(二)教學流程：情境說明(引起動機) →情境布題(數學問題)</p> <p>1. <u>Lussa</u> 在山上所開墾的田地，分割成數個區塊種植不同作物。</p> <p>2. 揭示農作物類別、數量。</p> <p>(三)師生共同歸納(引導學生)</p> <p>(四)評量活動</p> <p>1. 數學遊戲:(歸納與應用) (1)利用不同作物(玉米、芋頭、小米串…等作物為題，討論並探究收成後交換、販售之數量計算解題。</p> <p>2. 學習單(操作與紀錄)</p> <p>3. 學生上台發表</p> <p>教師總結</p>	<p>屏東教育大學 原住民數理教學範例教材</p> <p>學習單</p>	<p>3</p>
<p>教材來源</p>	<p>■選用教材 (屏東教育大學原住民數理教學範例教材、師範大學奠基數學教材)</p> <p>■自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(6)節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							
<p>特教需求學生課程調整</p>	<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、(/人數)</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>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:</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。