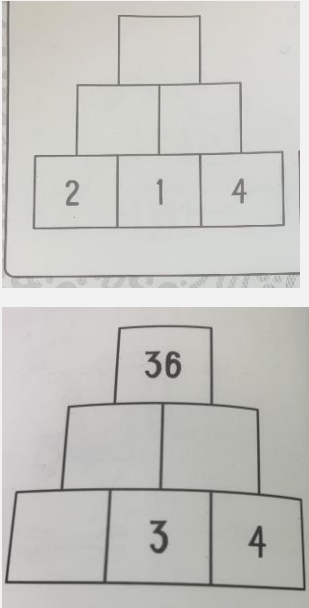
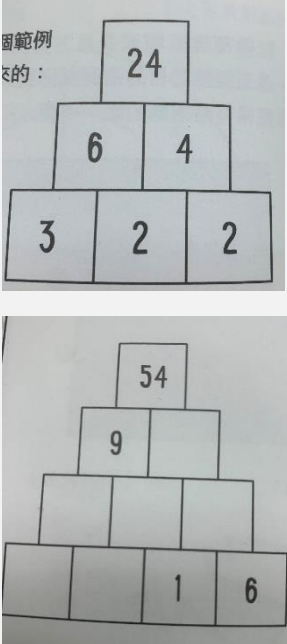


嘉義縣茶山國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	乘法遊戲玩出數學腦	課程 設計者	安美娟	總節數 /學期 (上/下)	20/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 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	1. 在地關懷 2. 多元發展 3. 國際視野	與學校願景呼 應之說明	1. 學習數學及在地生活的關係。 2. 本課程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-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. 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. 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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第(3) 週	數字金字塔	國語/5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 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。 社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲數字金字塔 3. 分組討論	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題目的探究及實作	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題目的探究及實作	活動一： 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請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 活動三： 1. 學生設計題目讓同儕解題	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	3

						<p>2. 利用大螢幕分享解題方式</p> <p>3. 師生共同討論</p> <p>4. 老師總結</p> <p>活動四：延伸題目</p> <p>1. 老師利用例子複習上節課學習內容</p> <p>2. 延伸題型並佈題</p>  <p>3. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表</p> <p>4. 師生共同討論</p> <p>5. 老師總結</p>		
第(4)週 - 第(5)	花式 數獨	國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。	1. 閱讀 數學 題目	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。	1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。	<p>活動一：</p> <p>1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>活動二：</p>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	2

週

數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體驗、探究與實作。

資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。

2. 數學遊戲
花式數獨

3. 分組討論

4. 分享解題

2. 能理解用乘法的方式應用在數學題目並解題。

3. 能分組合作進行數學題目的探究及實作。

4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。

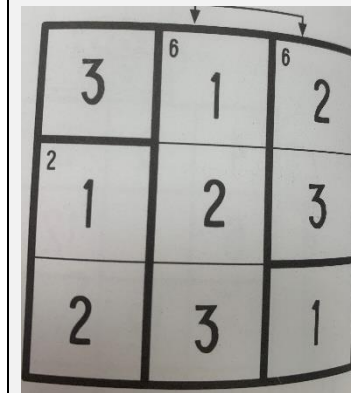
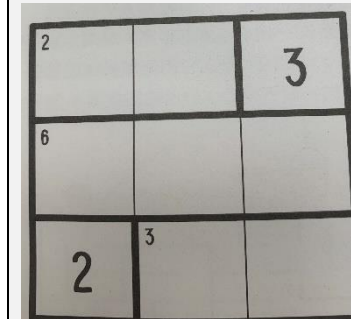
2. 學生能理解用乘法的方式應用在數學題目並解題

3. 學生能分組合作進行數學題目的探究及實作。

4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。

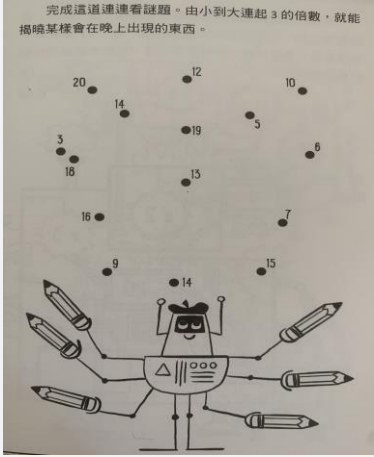
1. 教師利用大螢幕示範解題
2. 老師佈題請學生分組請學生解題

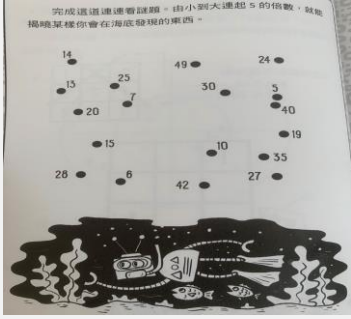
在空格中填入填入 1~3，直行和橫列的數字不能重複，且粗框宮格的數字相乘後，要等於左上角標示的數字。



活動三：延伸題目

1. 學生利用平板設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論

						4. 老師總結		
第(6)週 - 第(8)週	乘法 連連看	國語/5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。 綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員。	1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲-乘法連連看 3. 分組解題	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解用乘法解決倍數問題應用在數學題目並解題。 3. 能分組合作進行數學题目的探究及實作。	1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能理解用乘法解決倍數問題應用在數學題目並解題。 3. 學生能分組合作進行數學题目的探究及實作。	<p>4. 老師總結</p> <p>活動一： 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 由小到大連起3的倍數，就能出現某圖案</p>  <p>完成這道連連看謎題。由小到大連起3的倍數，就能揭曉某樣會在晚上出現的東西。</p> <p>活動三： 1. 學生設計題目讓同儕解題 2. 利用大螢幕分享解題方式 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	3

		資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	4. 上台分享	4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。	4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。	<p>活動四:延伸題型</p> <p>老師佈題： 複習上節課內容之後，老師出題</p>  <p>1. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表 2. 師生共同討論 3. 老師總結</p>	
第 (9) 週 - 第 (11) 週	圓靶乘法	國語/5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。	1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲-圓靶乘法	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解用乘法解決乘積問題應用在數學題目並解題。	1. 學生能 透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能 理解用乘法解決乘積問題應用在數學題目並解題。	<p>活動一：</p> <p>1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 從圓靶的每一圈分別挑一個數字 全部相乘後得出下列指定的乘積</p>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器

綜合/2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員

資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。

3. 分組解題

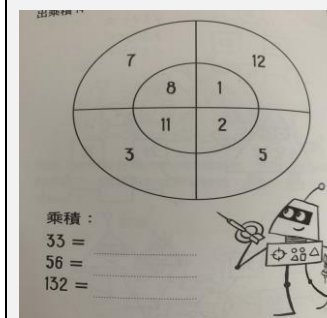
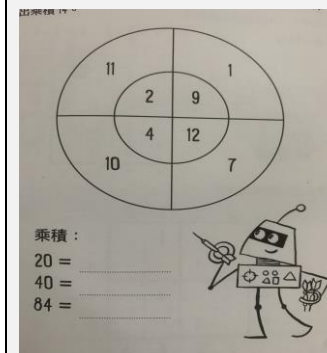
4 上台分享

3. 能分組合作進行數學题目的探究及實作並進行解題

4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。

3. 學生能分組合作進行數學题目的探究及實作並進行解題

4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。



活動三:

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四:延伸題型

老師佈題:

複習上節課內容之後，老師出題

						 <p>乘積： 48 = _____ 64 = _____ 132 = _____</p>		
<p>第 (12) 週 - 第 (14) 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>1. 閱讀 數學題目</p> <p>2. 數學 遊戲-乘 法機器人</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>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>活動一：</p> <p>1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教師利用大螢幕示範解題</p> <p>2. 老師佈題請學生分組請學生解題。</p> <p>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。</p>	<p>數學遊戲書籍、平板、大型顯示器</p>	<p>3</p>

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

3. 分組
討論

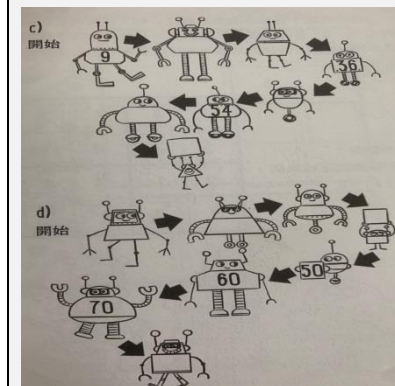
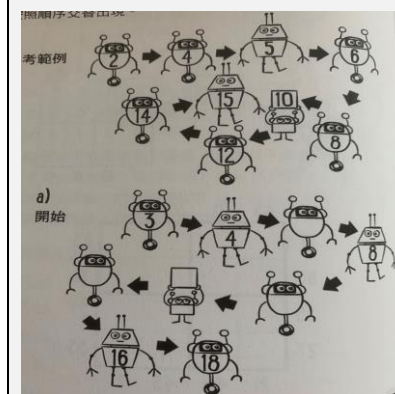
4. 上台分
享

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。

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。



活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四：延伸題型

老師佈題：

複習上節課內容之後，老師
出題

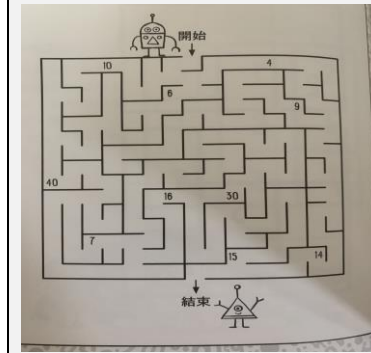
						<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表。 2. 師生共同討論。 3. 老師總結。 		
第 (15) 週 - 第 (17) 週	乘法 迷宮	國語/5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀數學題目 2. 數學遊戲-乘法迷宮 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能認識乘法計算的規則並做數學的解題 	<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 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 <p>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。</p>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。
資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

3. 分組
討論
4. 上台分
享

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。

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。



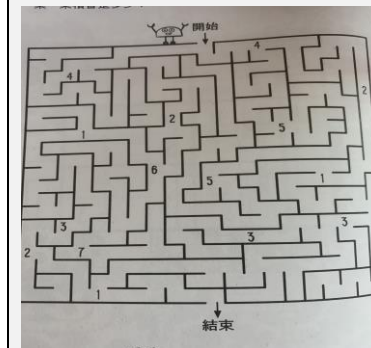
活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解
題
2. 利用大螢幕分享解題方
式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

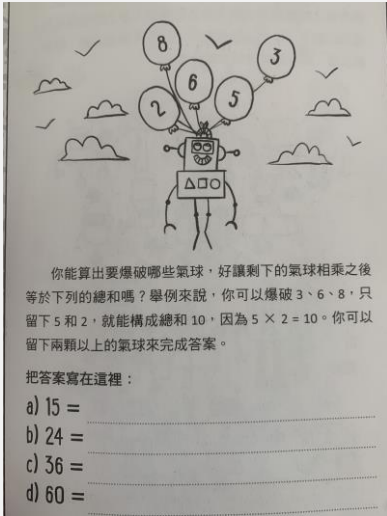
活動四：延伸題型

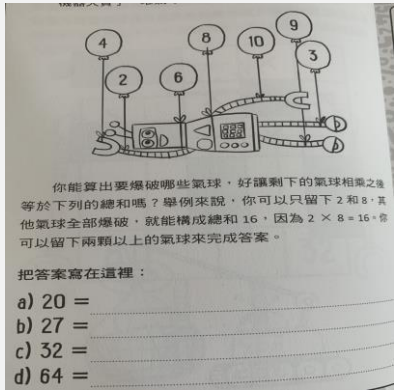
老師佈題：

複習上節課內容之後，老師
出題



1. 學生利用平板及大型螢幕
顯示器上台發表。

						2. 師生共同討論。 3. 老師總結。		
第 (18) 週 - 第 (19) 週	乘法 氣球	國語/5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。 社會/3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。	1. 閱讀數學題目 2. 完成數學題目 3. 分組討論	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解用乘法方式求出相乘後的總合應用在數學題目並解題。 3. 能分組合作進行數學題目的探究及實作。	1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能理解用乘法方式求出相乘後的總合應用在數學題目並解題。 3. 學生能分組合作進行數學題目的探究及實作。	活動一： 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 你能算出要爆破氣球，好讓剩下的氣球相乘之後的總和	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	
		資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。		4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解		 活動三： 1. 學生設計題目讓同儕解題 2. 利用大螢幕分享解題方式 3. 師生共同討論		

			4.上台分享	題心得。	4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。	<p>4. 老師總結</p> <p>活動四:延伸題型</p> <p>老師佈題： 復習上節課內容之後，老師出題</p>  <p>你能算出要爆破哪些氣球，好讓剩下的氣球相乘之後等於下列的總和嗎？舉例來說，你可以只留下 2 和 8，其他氣球全部爆破，就能構成總和 16，因為 $2 \times 8 = 16$。你可以留下兩顆以上的氣球來完成答案。</p> <p>把答案寫在這裡：</p> <p>a) 20 = _____ b) 27 = _____ c) 32 = _____ d) 64 = _____</p>	
第 (20) 週 - 第 (20) 週	期末分享會	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	1. 完成數學遊戲	1. 觀察數學遊戲中乘法關係，並應用其規則推理來解題	1. 了解本學期相關的數學知識 2. 學生分享	<p>活動一；</p> <p>1. 老師利用大型顯示器將學生課堂上所分享的自製問題複習本學期內容 2. 請學生利用平板分享最喜歡的類題 3. 老師總結</p>	平板、大型顯示器
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 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(10)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：V 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：V 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)：

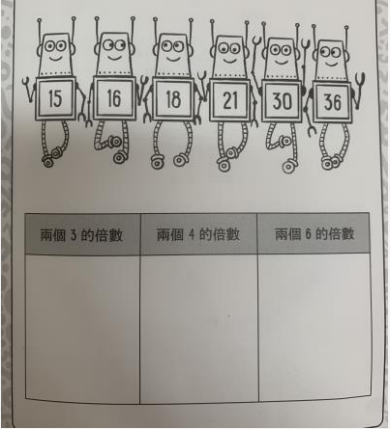
- 1.
- 2.

特教老師簽名：

普教老師簽名：

嘉義縣茶山國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級課程 主題名稱	乘法遊戲玩出數學腦	課程 設計者	安美娟	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 <input checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	1. 在地關懷 2. 多元發展 3. 國際視野	與學校願景呼 應之說明	1. 學習數學及在地生活的關係。 2. 本課程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-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. 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. 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)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第(3) 週	倍數遊戲	<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>	1. 閱讀數學題目 2. 完成數學遊戲 倍數遊戲 3. 分組討論	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運用數學遊戲解題 3. 能分組合作進行數學题目的探究及實作。	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運用數學遊戲解題 3. 學生能分組合作進行數學题目的探究及實作。	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 教師利用大螢幕示範解題 老師佈題請學生分組請學生解題 <p>將下列數字放進底下的欄位裡，並符合题目的倍數</p>  <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生設計題目讓同儕解題 利用大螢幕分享解題方式 師生共同討論 老師總結 <p>活動四：延伸題目</p>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	3

		<p>資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>4. 上台分享</p>	<p>4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	<p>4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	<p>1. 老師利用例子複習上節課學習內容 延伸題型並佈題</p>  <p>2. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表 3. 師生共同討論 4. 老師總結</p>		
<p>第(4)週 - 第(6)週</p>	<p>奶昔機器人</p>	<p>國語/5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</p>	<p>1. 閱讀數學題目 2. 完成數學題目-奶昔機器人</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能解決四則運算的規則並完成數學解題</p>	<p>1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能解決四則運算的規則並完成數學解題</p>	<p>活動一： 2. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 3. 教師利用大螢幕示範解題 4. 老師佈題請學生分組請學生解題 從開始處的數字出發，依序完成算式，寫下答案</p>	<p>數學遊戲書籍、平板、大型顯示器</p>	<p>3</p>

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

數學/n-II-4 解決四則估
算
之日常應用問題

3. 分組討
論

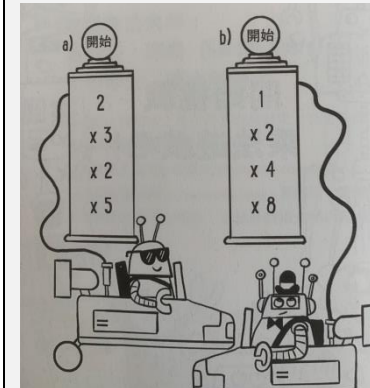
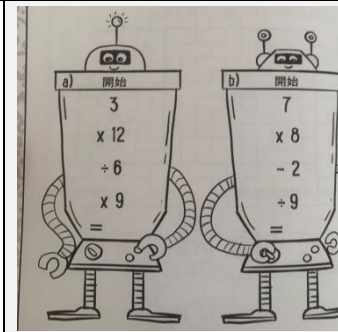
4. 完成數
學題目-
奶昔機
器人

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實作。

4. 能解決四則運算的
規則並完成數學解題。

3. 學生能分組合作進
行數學题目的探究及
實作。

4. 學生能解決四則運
算的規則並完成數學
解題。



活動三:

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四:延伸題目

1. 老師利用例子複習上節課學習內容
2. 延伸題型並佈題

		<p>資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>5. 上台分享</p>	<p>5. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	<p>5. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。</p>	 <p>3. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表 4. 師生共同討論 5. 老師總結</p>		
<p>第(7)週 - 第(9)週</p>	<p>迷宮乘法</p>	<p>國語/5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。</p>	<p>1. 閱讀數學題目 2. 完成數學遊戲迷宮乘法</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解乘法的規則並應用在迷宮乘法數學題目。</p>	<p>1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生能理解乘法的規則並應用在迷宮乘法數學題目。</p>	<p>活動一： 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 幫助機器人穿越迷宮與另一頭的機器人朋友碰面，這條路線只能穿越同一個乘法的數字。</p>	<p>數學遊戲書籍、平板、大型顯示器</p>	<p>3</p>

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

數學/r-II-1 理解乘除互
逆，並能應用與解題。

資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

3. 分組
討論

4. 完成數
學解題

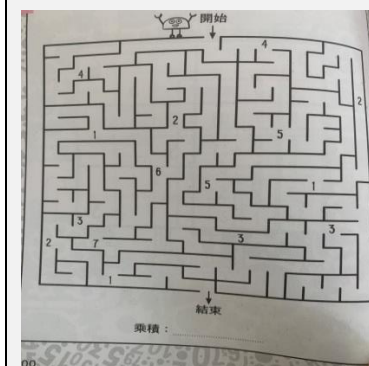
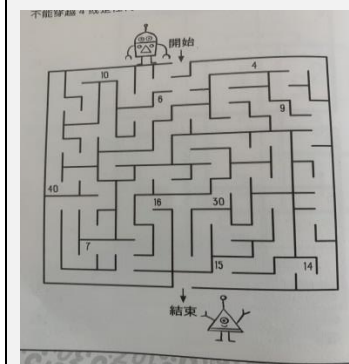
3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實
作。

4. 能理解乘法的規則
並應用在迷宮乘法題
目上。

5. 能運用資訊科技平

3. 學生能分組合作進
行數學题目的探究及
實作。

4. 學生能理解乘法的
規則並應用在迷宮乘
法题目上。



活動三:

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四:延伸題型

老師佈題:

複習上節課內容之後，老師
出題

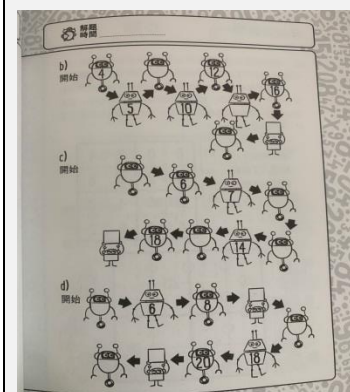
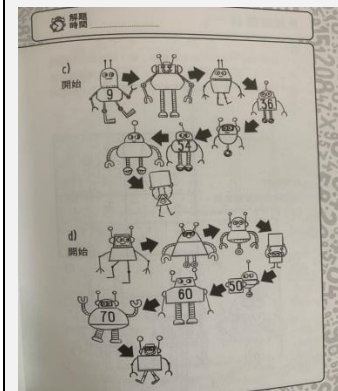
			5. 上台分享	板互相學習並分享解題心得。	5. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得。		
						<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表 2. 師生共同討論 3. 老師總結 	
第(10)週 - 第(12)週	乘法 機器人	國語/ 5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀數學題目 2. 完成數學題目- 乘法機器人 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解乘法的規則並應用在乘法機器人題目上 	<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. 學生能理解乘法的規則並應用在乘法機器人題目上 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 <p>機器人都是由乘法表裡的數字所組成，找出機器人身上展示的乘法表，並在機器人身上的空白處寫下遺失的數字。</p>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

3. 分組討
論

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實作。

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實作。



活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四：延伸題型

老師佈題：

複習上節課內容之後，老師出題

		資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	4.上台分享	4. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得及方法。	4. 學生能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得及方法。			
						3. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表。 2. 師生共同討論。 3. 老師總結。		
第 (13) 週 - 第 (15) 週	機器人的花園	國語/5-II-4掌握句子和段落的意義與主要概念。 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。	1. 閱讀數學題目 2. 完成數學題目-機器人的花園	1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 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。	1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 學生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。	活動一： 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 活動二： 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 機器人有一塊正方形的花園，他們要在花園右上方蓋棚子，請算出其他的面積	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	3

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

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。

資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

3. 分組討
論

4. 數學
題目

5. 上台分
享

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實
作。

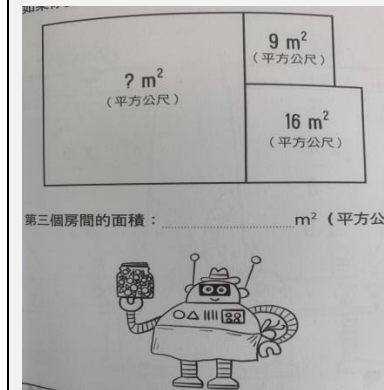
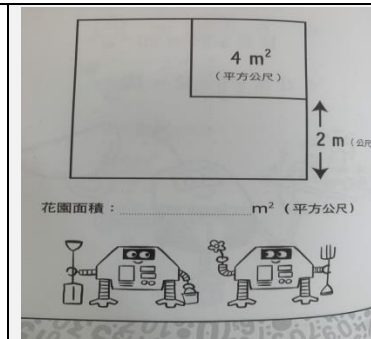
4. 能理解用乘法求出
正方形和長方形面積
與周長，應應用在數學
题目上。

5. 能運用資訊科技平
板互相學習並分享解
題心得及方法。

3. 學生能分組合作進
行數學题目的探究及
實作。

4. 學生能理解用乘法
求出正方形和長方形
面積與周長，應應用在
數學题目上。

5. 學生能運用資訊科
技平板互相學習並分
享解題心得及方法。



活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四：延伸題型

老師佈題：

複習上節課內容之後，老師出題

						 <p>每塊點點正方形的面積是：..... cm² (平方公分)</p>		
<p>第 (16) 週 - 第 (18) 週</p>	<p>圖形 方程 式</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-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。</p>	<p>1. 閱讀 數學題目</p> <p>2. 數學題目</p>	<p>1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。</p> <p>2. 能理解乘法的規則並應用在圖形方程式題目上</p>	<p>1. 學生能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。</p> <p>2. 學生能理解乘法的規則並應用在圖形方程式題目上</p>	<p>活動一：</p> <p>1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。</p> <p>活動二：</p> <p>1. 教師利用大螢幕示範解題</p> <p>2. 老師佈題請學生分組請學生解題。</p> <p>觀察這些圖形方程式，你能算出機器人代表的數字嗎？迷你機器人都有不同的數字，不超過12</p>	<p>數學遊戲書籍、平板、大型顯示器</p>	<p>3</p>

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

數學/r-II-1 理解乘除互
逆，並能應用與解題。

資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

3. 分組討
論

4. 數學
題目

5. 上台分
享

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實作。

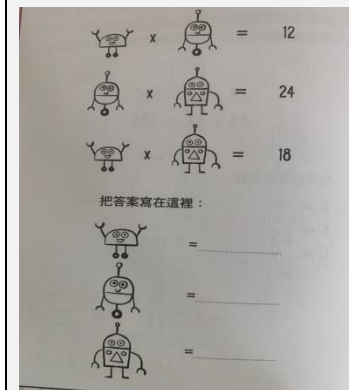
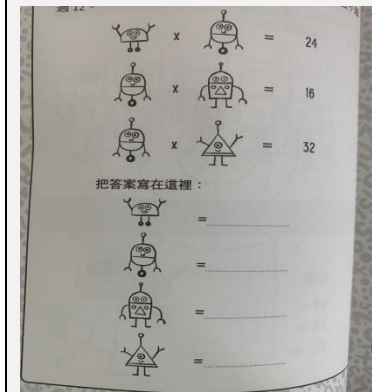
4. 能理解乘法的規則
並應用在圖形方程式
題目上

5. 能運用資訊科技平
板互相學習並分享解
題心得及方法。

3. 學生能分組合作進
行數學题目的探究及
實作。

4. 學生能理解乘法的
規則並應用在圖形方
程式題目上

5. 學生能運用資訊科
技平板互相學習並分
享解題心得及方法。



活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四：延伸題型

老師佈題：

複習上節課內容之後，老師
出題

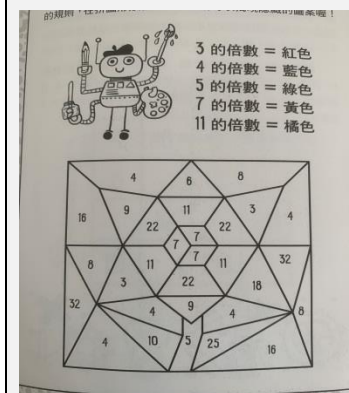
								
						<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生利用平板及大型螢幕顯示器上台發表。 2. 師生共同討論。 3. 老師總結。 		
第 (19) 週 - 第 (19) 週	藝術家機器人	國語/5-II-4 掌握句子和段落的意義與主要概念。 數學/r-II-1 理解乘除互逆，並能應用與解題。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀數學題目 2. 數學題目 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過閱讀掌握題目中的重點與概念。 2. 能理解乘法的規則求出倍數並應用在圖形方程式題目上。 	<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. 學生能理解乘法的規則求出倍數並應用在圖形方程式題目上。 	<p>活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 帶學生讀題，並解釋題目中的專有名詞。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師利用大螢幕示範解題 2. 老師佈題請學生分組請學生解題。 <p>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>	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器	

社會/3c-II-2
透過同儕合作進行體
驗、探究與實作。

3. 分組
討論

3. 能分組合作進行數
學题目的探究及實
作。

4. 學生能分組合作進
行數學题目的探究
及實作。



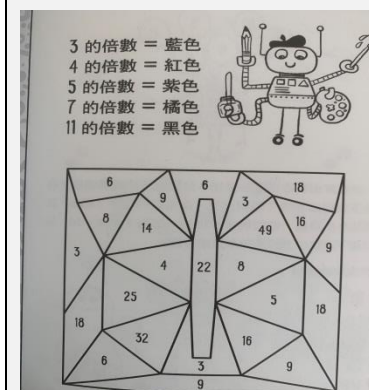
活動三：

1. 學生設計題目讓同儕解題
2. 利用大螢幕分享解題方式
3. 師生共同討論
4. 老師總結

活動四：延伸題型

老師佈題：

複習上節課內容之後，老師
出題



1. 學生利用平板及大型螢幕

資議p-II-3 運用資訊科
技分享學習資源與心得。

4. 上台
分享

4. 能運用資訊科技平
板互相學習並分享解
題心得及方法。

4. 學生能運用資訊科
技平板互相學習並分
享解題心得及方法。

						顯示器上台發表。 2. 師生共同討論。 3. 老師總結。	
第 (20) 週 - 第 (20) 週	期末 分享 會	資議p-II-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	1. 上台 分享	1. 能運用資訊科技平板互相學習並分享解題心得及方法。	1. 了解本學期相關的數學知識 2. 學生分享	活動一； 1. 老師利用大型顯示器將學生課堂上所分享的自製問題複習本學期內容 2. 請學生利用平板分享最喜歡的類題 3. 老師總結	數學遊戲書籍、平板、大型顯示器
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 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(10)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： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有-智能障礙()人、學習障礙(1)人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※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) ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2.					
		特教老師簽名： 普教老師簽名：安美娟					