

嘉義縣 和順國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

-(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	天才馮紐曼	課程設計者	賴羿翰	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 <i>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。</i> <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	有品 有才		與學校願景呼應之說明	透過天才馮紐曼數學的課程，培育學生把事做對做好的思維及行動力，提升學生認真負責的品格力			
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-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-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。		課程目標	1. 透過活動體驗，了解數學的基礎概念體驗，思考日常數學問題，並學習處理解決問題。 2. 以聽、說、讀的基本語文素養，培養陳述生活所需的基礎數理的能力，並應用在日常生活。 3. 能應用網路學習資源「因材網」，理解數學概念，並培養自我學習的能力。			

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
------	------	---------------	--------	------	-------------	-------------	------	----

<p style="text-align: center;">第 (1) 週 - 第 (3) 週</p>	<p style="text-align: center;">四位 數的 加減</p>	<p>n-II-2 熟練較大位數之加、減、乘計算或估算計算或估算，並能應用於日常解題。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 10000 以內的數。 2. 四位數的加法和減法。</p>	<p>1. 熟練 10000 以內的數位數之加、減法計算或估算，並能應用於數學小遊戲的解題。 2. 體會因材網可以檢測「四位數的加法和減法」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能利用遊戲正確排出最大數和最小數 2. 能利用遊戲對四位數的最大數和最小數有更深的概念 3. 能完成因材網「四位數的加減」教師指定任務</p>	<p>< 神秘的黑洞數> 教師導學 1. 請每位小朋友從 0~9，任選四個數字 2. 接著利用這四個數字排出「最大數」和「最小數」(0 可排在前面) 3. 將「最大數」和「最小數」相減 4. 重複這樣的步驟進行 5. 七次以內一定會掉進 6174 這個數學黑洞 (進去就出不來了) 因為當掉進 6174 (7641-1467=6174) 無限循環 組內共學 6. 學生分組進行操作【有操作】 組間互學 7. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】 < 數字抽抽樂> 教師導學 1. 教師將紅色 0~9 數字卡洗牌，由猜拳勝利的同學抽出 4 張卡並依序從個位開始排列成一個四位數，即為「目標數」。 2. 將藍色 0~9 數字卡三組放進小型紙箱裡，學生輪流抽取 4 張卡片後，自行決</p>	<p>數學黑洞魔術 https://blog.xuite.net/davishung7/davis7/395218250-%5B%E6%95%B8%E5%AD%B8%E9%AD%94%E8%A1%93%5D%E6%95%B8%E5%AD%B8%E9%BB%91%E6%B4%9E%E9%AD%94%E8%A1%93 計算紙 紅、藍色數字卡 定位版 資訊教室電腦 (因材網)</p>	<p style="text-align: center;">3</p>
--	---	---	---	---	---	---	--	--------------------------------------

						<p>定卡片要放在定位版上的位置。</p> <p>組內共學</p> <p>3. 學生分組進行操作【有操作】</p> <p>組間互學</p> <p>4. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>學生自學</p> <p>< 因材網實作 ></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四位數的加減」相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
第 (4) 週 - 第 (6) 週	角	<p>n-II-9</p> <p>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>資議t-II-2</p> <p>體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 邊、角和頂點關係。</p> <p>2. 角的定義</p>	<p>1. 理解邊、角和頂點關係，並能比較出角度的大小。</p> <p>2. 體會因材網可以檢測「角的定義」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能正確辨認角度的大小。</p> <p>2. 能正確指出三角形和四邊形的邊角和頂點</p> <p>3. 完成因材網「角」教師指定任務</p>	<p>< 角度比一比 ></p> <p>1. 學生各自拿出兩支同顏色扣條，組合後任意打開一個角度。</p> <p>2. 由教師抽出要比「大」或比「小」的牌卡，決定哪一方勝利。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>< 益智七巧板 ></p> <p>教師導學</p>	<p>幾何扣條(六種不同尺寸，顏色為橙、紫、綠、黃、藍、紅)。</p> <p>七巧板教具</p> <p>資訊教室電腦 (因材網)</p>	3

						<p>1. 依教師指令找出具有直角的圖形。</p> <p>組內共學</p> <p>2. 分組討論將七巧板組合成一個正方形收納回塑膠盒。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>學生自學</p> <p>< 因材網實作 ></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「角」的相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	
第 (7) 週 - 第 (9) 週	周界與周長	<p>s-II-1</p> <p>理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>資議t-II-2</p> <p>體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 周界</p> <p>2. 周界與邊長的計算</p>	<p>1. 使用射飛鏢遊戲，理解周界內外部的定義</p> <p>2. 體會因材網可以檢測「周界與邊長的計算」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能正確區分周界的內部和外部。</p> <p>2. 能以直尺實測周界長度，並透過連加或乘法計算周長。</p> <p>3. 完成因材網「周長與周界」教師指定任務</p>	<p>< 我是神射手 ></p> <p>1. 學生輪流擲 9 個飛鏢</p> <p>2. 分別算出靶內和靶外的飛鏢各有幾個?</p> <p>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>< 我是測量大師 ></p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師說明各組需要利用不同長度的扣條做出 2 個長</p>	<p>正方形飛鏢靶</p> <p>塑膠玩具飛鏢</p> <p>幾何扣條(六種不同尺寸，顏色為橙、紫、綠、黃、藍、紅)。</p> <p>直尺</p> <p>學習單</p> <p>資訊教室電腦(因材網)</p>

						<p>方形和 2 個正方形的圖形。【有應用】</p> <p>組內共學</p> <p>2. 小組之間互相交換，用尺量出邊長後，記錄在學習單上再計算出周長。</p> <p>組間互學</p> <p>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>學生自學</p> <p>< 因材網實作 ></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「周界與周長」的相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	
<p>第 (10) 週 - 第 (13) 週</p>	<p>除法</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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 除法的各種計算規則 2. 除法列式與計算</p>	<p>1. 透過遊戲及學習活動理解除法的各種計算規則，應用於日常生活解題 2. 體會因材網可以檢測「除法列式與計算」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能完成< 神殿的神祕數字 > 學習單 2. 能完成「除法」學習單和隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「除法」教師師指定任務</p>	<p>< 神殿的神祕數字 ></p> <p>教師導學</p> <p>1. 考古探險隊一行人來到了太陽神殿，神殿的石壁上出現了兩個神秘的數字「18、24」 2. 請學生利用探索隊手中的八張卡牌，放進式子中，回答正確，將可開啟石壁大門。</p> <p>組間互學</p>	<p>小益的布拉格廣場 [趣數] 三年級除法遊戲 https://blog.xuite.net/davishung7/davis7/585843423-%5B%E8%B6%A3%E6%95%B8%5D</p>

					<p>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</p> <p>活動二：(2節)</p> <p>< 小婷買玩具 ></p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師布題(小婷去玩具行買了一些文具，中間那欄代表所購買的物品，但不小心被弄髒了，你可以判斷出所購買的是哪個物品嗎?)</p> <p>組內共學</p> <p>2. 小組之間討論解題策略</p> <p>學生自學</p> <p>3. 學生練習類題</p> <p>組間互學</p> <p>4. 學生上台解題分享</p> <p>5. 隨堂測驗</p> <p>學生自學</p> <p>< 因材網實作 ></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「除法」的相關任務。</p> <p>2. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	<p>%E4%B8%89%E5%B9%B4%E7%B4%9A%E9%99%A4%E6%B3%95%E9%81%8A%E6%88%B2</p> <p>數字牌卡</p> <p>「除法」學習單</p> <p>「除法」隨堂測驗單</p> <p>資訊教室電腦(因材網)</p>
--	--	--	--	--	---	---

<p>第 (14) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>重量</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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 重量的實測與估測 2. 重量的加減計算</p>	<p>1. 應用重量的實測與估測在日常生活 2. 體會因材網可以檢測「重量的加減計算」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與解題遊戲並想出解題方法，並給他組回饋【有分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 能完成「重量」學習單和隨堂測驗單【具體作品】【知識應用】 3. 能完成因材網「重量」教師指定任務【總結性成果報告】</p>	<p>< 有多重 ? > 教師導學 1. 教師布題(小詩參加電視節目「百萬富翁」，只要連續答對 50 題，就可以獲得 100 萬獎金，下面是最後一題必須解出杯子重量，請你幫幫她，回答下面的問題，讓她順利拿到獎金吧！) 組間互學 2. 學生分組討論後上台分享解題方法【合作討論】 組內共學 3. 驗證他組的解題方法並回饋【有反思活動】 < 重量 > 教師導學 1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】 學生自學 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗 < 因材網實作 > 1. 教師課前於因材網指派「重量」相關任務 2. 學生上因材網完成任務</p>	<p>學習單 「重量」隨堂測驗單 網路資源：因材網</p>
--	-----------	---	--	---	---	---	---

<p style="text-align: center;">第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>分數</p>	<p>n-II-6 理解同分母分數的加、減計算與應用。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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 等分單一物體 2. 分數的比較和加減計算。</p>	<p>1. 透過等分單一物體，理解同分母分數的加減。 2. 體會因材網可以檢測「分數的比較和加減計算」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能參與解題遊戲並想出對策 2. 能完成「分數」學習單和隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「分數」教師指定任務</p>	<p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> <p>< 走迷宮 > 教師導學 1. 教師布題(兩個機器人，一個要吃塗色占全部 $\frac{1}{2}$ 的圖形，另一個要吃塗色占全部 $\frac{1}{4}$ 的圖形，才有辦法動喔！請幫機器人找到它們的食物，沿著路線找一找，走走看。) 組內共學 2. 學生分組討論後上台分享解題方法 組間互學 3. 驗證他組的解題方法並回饋</p> <p>< 慶生會 > 教師導學 1. 教師布題(<u>小玉</u>的慶生會來了好多人，她準備了3個不同的蛋糕，你能幫她分給來參加的小朋友嗎?)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】 學生自學 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗</p>	<p>學習單 「分數」隨堂測驗單 網路資源：因材網</p>	<p style="text-align: center;">4</p>

						< 因材網實作 > 1. 教師課前於因材網指派「分數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	
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(6)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 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) ※資賦優異學生： <input 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：賴羿翰

*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。