

三、嘉義縣和順國小 113 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	天才馮紐曼		課程設計者	鄧淵	總節數/學期(上/下)	22/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(供統計用，並非一定要融入) <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 <b>體驗</b> 與實踐 <b>處理</b> 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 <b>應用</b> 在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊 <b>應用</b> 的基本素養，並 <b>理解</b> 各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	1. 透過活動 <b>體驗</b> ，了解數學的基礎概念體驗，思考日常數學問題，並學習 <b>處理</b> 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 <b>應用</b> 在日常生活。 3. 能 <b>應用</b> 網路學習資源「因材網」， <b>理解</b> 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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 - 第 (3) 週	四 位 數 的 加 減	<p>數學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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p> <p>2. 能利用遊戲對四位數的最大數和最小數有更深概念</p> <p>3. 能完成因材網「四位數的加減」教師指定任務</p>	<p>&lt; 神秘的黑洞數 &gt;</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>請每位小朋友從 0~9，任選四個數字。</li> <li>讓學生利用這四個數字排出「最小數」和「最大數」(0 可排在前面)。</li> <li>將「最大數」和「最小數」相減。</li> <li>重複這樣的步驟進行。</li> <li>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 (<math>7641-1467=6174</math>) 無限循環。</li> </ol> <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生分組進行操作【有操作】</li> </ol> <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【學習方法與策略】</li> </ol> <p>&lt; 數字抽抽樂 &gt;</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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」。</li> <li>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</li> </ol>	第(1) 週 - 第(3) 週	3

						<p>後，自行決定卡片要放在定位版上的位置。</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>3. 學生分組進行操作【有操作】</p> <p><b>組間互學</b></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【學習方法與策略】</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</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>		
<p>第 (4) 週 - 第 (6) 週</p>	<p>角</p>	<p>數學n-II-9 <b>理解</b>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 <b>體會</b>資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. <b>邊、角和頂點</b>關係。 2. <b>角的定義</b></p>	<p>1. <b>理解</b>邊、角和頂點關係，並能比較出角度的大小。 2. <b>體會</b>因材網可以檢測「<b>角的定義</b>」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能正確辨認角度的大小。 2. 能正確指出三角形和四邊形的邊角和頂點 3. 完成因材網「角」教師指定任務</p>	<p>&lt; 角度比一比 &gt;</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。 2. 由教師抽出要比「大」或比「小」的牌卡，決定哪一方勝利。</p> <p><b>組間互學</b></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>&lt; 益智七巧板 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 依教師指令找出具有直角的圖形。</p> <p><b>組內共學</b></p>	<p>第(4) 週 - 第(6) 週</p>	<p>3</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><b>組間互學</b></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><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</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>		
<p>第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p>周界與周長</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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 周界 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 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。 2. 能以直尺實測周界長度，並透過連加或乘法計算周長。 3. 完成因材網「周長與周界」教師指定任務</p>	<p>&lt; 我是神射手 &gt;</p> <p>1. 學生輪流擲9個飛鏢 2. 分別算出靶內和靶外的飛鏢各有幾個? 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>&lt; 我是測量大師 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師說明各組需要利用不同長度的扣條做出2個長方形和2個正方形的圖形。【有應用】</p> <p><b>組內共學</b></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>第(7) 週 - 第(9) 週</p>	<p>3</p>

						<p><b>組間互學</b></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><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</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>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>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</p> <p>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，應用在日常生活解題</p> <p>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&lt; 神殿的神祕數字 &gt; 學習單</p> <p>2. 能完成「除法」學習單和隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「除法」教師師指定任務</p>	<p>&lt; 神殿的神祕數字 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></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祕的數字「18、24」</p> <p>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><b>組間互學</b></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>&lt; 小婷買玩具 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></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</p>	<p>第( 10 ) 週 - 第( 13 ) 週</p>	<p>4</p>

						<p>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><b>組內共學</b></p> <p>2. 小組之間討論解題策略</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>3. 學生練習類題</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>4. 學生上台解題分享</p> <p>5. 隨堂測驗</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</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>第 ( 14 ) 週 - 第 ( 16 ) 週</p>	<p>重量</p>	<p>數學n- II-9</p> <p><b>理解</b>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<b>應用</b>解題。認識體積。</p> <p>資議t-II-2</p> <p><b>體會</b>資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. <b>重量的實測與估測</b></p> <p>2. <b>重量的加減計算</b></p>	<p>1. <b>應用重量的實測與估測</b>在日常生活</p> <p>2. <b>體會</b>因材網可以檢測「<b>重量的加減計算</b>」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】</p> <p>2. 能完成「重量」學習單和隨堂測驗單【具體作品】【知識應用】</p>	<p>&lt; 有多重？ &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>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！)</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>2. 學生分組討論後上台分享解題方法【<b>合作討論</b>】</p> <p><b>組內共學</b></p>	<p>第( 14 ) 週 - 第( 16 ) 週</p>	<p>3</p>

					3. 能完成因材網「重量」教師指定任務【總結性成果報告】	3. 驗證他組的解題方法並回饋【 <u>有反思活動</u> 】 < 重量 > <b>教師導學</b> 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【 <u>和學生生活脈絡連結</u> 】。 <b>學生自學</b> 3. 學生練習類題。 2. 學生上台解題分享。 3. 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。 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。		
第 ( 17 ) 週 - 第 ( 22 ) 週	分 數	數學 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。	1. 等分單一物體 2. 分數的比較和加減計算。	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。	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	< 走迷宮 > <b>教師導學</b> 1. 教師布題(兩個機器人，一個要吃塗色占全部 1/2 的圖形，另一個要吃塗色占全部 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。) <b>組內共學</b> 2. 學生分組討論後上台分享解題方法 <b>組間互學</b> 3. 驗證他組的解題方法並回饋	第( 17 ) 週 - 第( 22 ) 週	6

						<p>&lt; 慶生會 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>4. 教師布題(小玉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】</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>5. 學生練習類題</p> <p>6. 學生上台解題分享</p> <p>7. 隨堂測驗</p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「分數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</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>			
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <span style="margin-left: 200px;"><input checked="" type="checkbox"/>自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)</span>								
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	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( 1 )人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、(自行填入類型/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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.學生專注力弱,上課時僅放該堂課需要的學用品。座位安排上須遠離出入口、接近老師,避免較多的干擾,並方便老師給予提醒。</li> <li>2.老師課程進行一小段後,可提問確認學生是否理解課程重點。</li> <li>3.課程中,老師可將重點寫在黑板或畫圖解說,給予學生視覺提示。</li> <li>4.分組活動時,可安排穩定性高、能力較好的同儕提供協助。</li> </ol>								

特教老師姓名：許文馨

普教老師姓名：鄧淵

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。

