

嘉義縣朴子國小113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	數學好好玩	課程 設計者	三年級教師	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 *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 <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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	健康 快樂 鄉土 數位	與學校願景呼 應之說明	1. 藉由有趣又充滿活力的自主學習活動激盪腦力，創新學習方法，提升勤學的態度，幫助學生適性的發展與快樂學習。 2. 透過數學的邏輯思考培養卓越的科學與人文素養，並實際運用於生活中。				
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	1. 培養和他人合作態度，促進解決問題的能力，並能尊重多元的問題思考解法能力，建立良好的互動。 2. 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在探索解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 3. 具備生活上遇到數學問題解決基本能力，並樂於與他人互動。				

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 (4) 週	四位數的 加減與估 算	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。 語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。	1. 四位數的加減 2. 四位數的加減估算	1. 熟練四位數的加減，並能應用於日常生活。 2. 熟練四位數的加減估算。 3. 分組共學時，能踴躍參加討論，並提供個人的觀點和意見。	1. 能做四位數加減直式計算，含加、減多次進、退位。 2. 具體生活情境，較大位數之估算策略。能用估算檢驗計算結果的合理性。 3. 學生完成練習題，答對率達 90%。 4. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。	<p>一、教師導學： 1. 暖身複習：複習解決整百減二位數的減法問題。(5分)</p> <p>二、學生自學： 1. 請學生完成因材網「N-3-2：加減直式計算，含加、減多次進、退位。」(25分) 2. 學生作答節點中的練習題，並觀看個人診斷報告，完成補救。(10分)</p> <p>三、教師導學： 1. 教師複習、檢視節點N-3-2 中的學生作答情形(5分)</p> <p>四、學生自學： 1. 請學生完成因材網「N-3-8：解題：四則估算。具體生活情境。較大位數之估算策略。能用估算檢驗計算結果的合理性。」(20分) 2. 學生作答節點中的練習題，並觀看個人診斷報告，完成補救。(10分) 3. 教師檢視節點中的學生作答情形。(5分)</p> <p>五、組內共學： 1. 分組完成老師布題(10分) 2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表(因材網)。(10分)</p> <table border="1" data-bbox="1489 1070 1957 1382"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>讀完題目後，能列出算式。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能將列出的算式寫成四位數加法的直式。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能將數字寫在正確的位值上，再進行相加。相加後如果超過 10，會進位到下一個位值。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能正確做出四位數進位加法的直式計算。</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>其他建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>六、組間互學： 1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表(因材</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	讀完題目後，能列出算式。	1.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將列出的算式寫成四位數加法的直式。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將數字寫在正確的位值上，再進行相加。相加後如果超過 10，會進位到下一個位值。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能正確做出四位數進位加法的直式計算。	4.	6.	其他建議			1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三上 2. 學習媒材：自學學習單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台 3. 學習用具：筆電 4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機	4
編號	檢查確認	評分標準	得分																																	
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。	1.																																	
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	讀完題目後，能列出算式。	1.																																	
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將列出的算式寫成四位數加法的直式。	2.																																	
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將數字寫在正確的位值上，再進行相加。相加後如果超過 10，會進位到下一個位值。	2.																																	
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能正確做出四位數進位加法的直式計算。	4.																																	
6.	其他建議																																			

網)。(10分)

						<table border="1"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>讀完題目後，能列出算式。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能將列出的算式，寫成四位數加法的直式。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能將數字寫在正確的位置上，再進行相加，相加後如果超過10，會進位到下一個位值。</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？</td> <td>1.</td> </tr> </tbody> </table> <p>七、教師導學、總結</p> <p>1. 教師歸納學習目標(10 分)</p> <p>八、單元診斷評量</p> <p>1. 請學生完成因材網單元診斷評量-四位數的加減 (20 分)</p> <p>2. 學生觀看個人的診斷報告，並完成補救(10 分)</p> <p>3. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(10 分)</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	讀完題目後，能列出算式。	2.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將列出的算式，寫成四位數加法的直式。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將數字寫在正確的位置上，再進行相加，相加後如果超過10，會進位到下一個位值。	4.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.	
編號	檢查確認	評分標準	得分																												
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.																												
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	讀完題目後，能列出算式。	2.																												
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將列出的算式，寫成四位數加法的直式。	2.																												
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能將數字寫在正確的位置上，再進行相加，相加後如果超過10，會進位到下一個位值。	4.																												
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.																												
第 (5) 週 - 第 (8) 週	乘法	<p>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。</p> <p>數 n-II-5 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。</p> <p>綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 乘以一位數 (被乘數為二、三位數)。</p> <p>2. 兩步驟應用問題。</p> <p>3. 乘法遊戲：乘法五子棋</p>	<p>1. 熟練乘以一位數的乘法。</p> <p>2. 解決連乘兩步驟應用問題</p> <p>3. 運用遊戲策略，進行乘法遊戲，增進學習興趣。</p>	<p>1. 能熟練被乘數為二、三位，乘數是一位的乘法。</p> <p>2. 能解決生活上連乘的兩步驟應用問題。</p> <p>3. 學生完成練習題，答對率達 90%。</p> <p>4. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。</p> <p>5. 能與組員完成乘法五子棋的遊戲。</p>	<p>一、教師導學：</p> <p>1. 教師複習十乘乘法。(5 分)</p> <p>2. 教師舉生活上乘法應用的實例，引發學生學習動機。(5 分)</p> <p>二、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網「N-3-3：乘以一位數：乘法直式計算。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。」(20 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(10 分)</p> <p>三、教師導學：</p> <p>1. 教師檢視節點 N-3-3 中的學生作答情形，並提出生活上連乘的問題。(10 分)</p> <p>四、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網「N-3-7-S06：能在具體情境中，解決兩步驟問題。」(20 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分)</p>	<p>1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三上</p> <p>2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台</p> <p>3. 學習用具：筆電</p>	4																							

					<p>情境</p> <p>①全班先分成兩組，老師先在黑板上畫出一個10×10的模型(或是用投影的方式投映在黑板上)。</p> <p>②老師在黑板上畫出一個兩位數或三位數(教師可依據學生的程度做調整)，如：</p> <div style="text-align: center;"> </div> <p>③再給各組出一位同學，教師準備1~9的撲克牌(可加扇形撲克牌內)，讓學生各抽一張。</p> <p>④學生將抽到牌的數字放在口裡，並寫出該題的答案，先寫出答案的同學，可先在格子上的交叉點上畫一個黑點作標子，後算出答案的同學亦可放標子，寫錯答案則無法放標子。</p> <p>⑤先將3個標子連成一橫的部份畫滿。</p> <p>說明</p> <p>①教師可依據學生的程度分析，或調整出題的難易度，亦可讓學生兩人一組上場解題。</p> <p>②根據解法，教師準備四組以撲克牌1~9的撲克牌，學生抽牌後，在黑板上畫出一個三位數乘以一位數的乘法算式，並寫出答案，即可放標子。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 分組完成老師佈題(10分) 組內討論並完成組內共學概念檢核表(因材網)。(10分) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能理解題意。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能利用線段圖表示某物的數量。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能理解題目要求並使用乘法解決問題。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能了解先算什麼、再算什麼的意義。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能利用兩步驟乘法解決生活中的問題，並計算正確。</td> <td>3.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td colspan="2">其他建議。</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>六、組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表(因材網)。(10分) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能理解題意並說明。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能透過畫圖方式表達出題目要求並說明給其他人知道。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能依題目要求說明先算什麼、再算什麼的順序。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能說明兩步驟乘法其步驟間計算的代表意義，並計算正確。</td> <td>3.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?。</td> <td>1.</td> </tr> </tbody> </table> <p>八、數字遊戲(不為五子棋)</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師說明遊戲規則(5分) 分組進行遊戲(25分) 學生發表遊戲心得(10分) 	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題意。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用線段圖表示某物的數量。	2.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題目要求並使用乘法解決問題。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能了解先算什麼、再算什麼的意義。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用兩步驟乘法解決生活中的問題，並計算正確。	3.	6.	其他建議。			編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題意並說明。	1.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能透過畫圖方式表達出題目要求並說明給其他人知道。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能依題目要求說明先算什麼、再算什麼的順序。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明兩步驟乘法其步驟間計算的代表意義，並計算正確。	3.	6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?。	1.	<ol style="list-style-type: none"> 教學設備：智慧大屏、教師桌機 乘法五子棋(圍棋棋盤、撲克牌)
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																												
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題意。	1.																																																												
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用線段圖表示某物的數量。	2.																																																												
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題目要求並使用乘法解決問題。	2.																																																												
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能了解先算什麼、再算什麼的意義。	2.																																																												
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用兩步驟乘法解決生活中的問題，並計算正確。	3.																																																												
6.	其他建議。																																																														
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																												
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.																																																												
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能理解題意並說明。	1.																																																												
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能透過畫圖方式表達出題目要求並說明給其他人知道。	2.																																																												
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能依題目要求說明先算什麼、再算什麼的順序。	2.																																																												
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明兩步驟乘法其步驟間計算的代表意義，並計算正確。	3.																																																												
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?。	1.																																																												
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>角</p>	<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>數 s-II-1 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 角和角度。 角度 直角。 邊與角的特徵 	<ol style="list-style-type: none"> 經過具體操作，理解角和角度、角度的直接比較與間接比較和認識直角。 理解能以邊與角的特徵來定義正方形和長方形。 	<ol style="list-style-type: none"> 能正確說出角的構成要件，並會做角度的比較。 能理解並正確分辨直角、鈍角、銳角。 能知道正方形的四條邊等長，且四個角為直角。 能知道長方形的兩雙對邊等長，且四個角為直角。 	<p>一、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師先複習學生於二年級時，學過的認識簡單平面圖形的邊、角和頂點，並點數個數。(5分) <p>二、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 請學生完成因材網「N-3-13-S01」，觀看完後學生每人畫出一個角，(10分) <p>三、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師歸納角的構成要素。(5分) 	<ol style="list-style-type: none"> 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三 																																																								

5. 能利用各種角、正方形、長方形的特徵，辨識生活周遭的直角、鈍角、銳角、正方形、長方形。

四、學生自學：

1. 請學生完成因材網「N-3-13-S02」(5分)

五、組內共學：

1. 學生依據所學，將小組內每位同學所畫的角，依照大小順序排列。(10分)

六、教師導學：

1. 教師檢視各組成果，歸納角的大小不會因邊的長度改變。(5分)

七、學生自學：

1. 請學生完成因材網「N-3-13-S03」、「N-3-13-S04」。(10分)

2. 學生依據因材網的內容，分別畫出直角、比直角大的鈍角、比直角小的銳角各一個。教師巡視行間指導。(5分)

3. 請學生完成因材網「S-3-2-S01」、「S-3-2-S02」(15分)

八、教師導學：

1. 教師歸納正方形、長方形的特徵與定義。(10分)

九、組內共學：

1. 各組拿一數位相機，在教室、校園內尋找出直角、鈍角、銳角、正方形、長方形的地方，拍攝下來。(25分)

十、組間共學：

1. 各組在教室、校園內尋找出直角、鈍角、銳角、正方形、長方形的地方，拍攝下來。(25分)

編號	檢查確認	評分標準	得分
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能分辨比直角、銳角和鈍角。	4.
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能分辨正方形和長方形。	4.
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1.

十一、教師導學、總結與線上評量

1. 教師總結角的學習重點。(5分)

2. 教師於 Pagamo 新增作業。(3分)

3. 學生於 Pagamo 完成作業。(27分)

4. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(5分)

上、Pagamo
2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台
3. 學習用具：筆電
4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機
5. 數位相機

第(13)週
-
第(16)週

除法

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。
綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。

1. 乘法解決除法問題。
2. 除以一一位數：除法直式計算。
3. 數學遊戲：餘數心臟病

1. 理解如何用乘法解決除法問題。
2. 理解除法直式計算，並應用於日常解題。
3. 運用遊戲策略，進行數學遊戲：餘數心臟病，增進學習興趣。

1. 能熟練用乘法解決除法問題。
2. 能用除法直式計算來解題。
3. 學生完成練習題，答對率達 90%。
4. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。
5. 能與組員完成餘數心臟病遊戲。

遊戲故事背景

已玩過遊戲進行一週的學生，允許 1~4 位參與者同時玩，參與的玩家可以獲得參加獎「寶石」，由長老及長老一袋寶石平分給參與者，繼續制訂於寶石數量長老所有。

規則

1. 將學生分為 4~6 人一組，各組獨立進行遊戲。
2. 準備數字卡片 0~9，每組 2~3 套，瞭解平分份的分配過程。
3. 遊戲規則說明：出牌時口中要默數每出一張牌，口中默數數為「參與人數」，手上出牌牌為「長老獲得的寶石數量」，當「長老獲得的寶石數量」為 0 時，所有玩家一週後向長老獻禮，長老獲得所有寶石；當作手牌，例如：第一位玩家出「1」，並且同時翻出一張手牌「3」，代表「1 人參與，長老獲得 3 顆寶石」，但這個情況不可知，1 人參與，全部的寶石都歸長老所有，長老不希望你得知，所以玩家需要知道：第二位玩家出「2」並且同時翻出一張手牌「1」，代表「2 人參與，長老獲得 2 顆寶石」，依此類推，所有玩家一起向長老獻禮……以此類推。
4. 出牌的玩家也要將牌收回，作為手牌繼續玩。
5. 觀察出完手牌的玩家獲勝。

說明

教師可根據各種學生的人數，來決定數字卡片的數量(例如：學生人數多時，可採用 4 套，或更多)。

- 一、教師導學：
1. 暖身複習：透過分裝餅乾的情境，複習解決分裝的問題。(5 分)
- 二、學生自學：
1. 請學生完成因材網 N-3-4-S03：能在「平分」的情境中，理解除法的意義，並做除法橫式紀錄(整除情況)以解決生活問題。(10 分)
 2. 學生作答自學學習單(15 分)
- 三、教師導學：
1. 討論自學學習單，總結歸納學習目標。(10 分)
- 四、學生自學：
1. 學生於前一節課完成 N-3-4-S03 的學習，本節學生直接自學完成 N-3-4-S04：能在「平分」的情境中，理解除法的意義，並做除法橫式紀錄(有餘數情況)以解決生活問題。(10 分)
 2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分)
- 五、組內共學：
1. 分組完成老師布題(10 分)
 2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。(因材網)(5 分)

編號	檢查確認	評分標準	得分
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2.
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2.
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	知道除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置。	2.
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能正確讀出有餘數的除法算式。	2.
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	知道要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.
6.	其他建議		

- 六、組間互學：
1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。(因材網)(5 分)

1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三上、Pagamo
2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台
3. 學習用具：筆電
4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機
5. 數字卡(0~9)，每組 2~3 套

						<table border="1"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能說明如何利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能說明如何利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？</td> <td>1.</td> </tr> </tbody> </table> <p>七、教師導學、總結：</p> <p>1. 教師總結除法的學習重點(10 分)</p> <p>八、數學遊戲-餘數心臟病</p> <p>1. 教師說明遊戲規則(5 分)</p> <p>2. 分組進行遊戲(20 分)</p> <p>3. 學生發表遊戲心得(5 分)</p> <p>九、Pagamo 線上評量</p> <p>1. 教師於 Pagamo 新增作業。(3 分)</p> <p>2. 學生於 Pagamo 完成作業。(27 分)</p> <p>3. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(10 分)</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明如何利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明如何利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.	6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.	
編號	檢查確認	評分標準	得分																																
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.																																
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明如何利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2.																																
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明如何利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2.																																
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。	2.																																
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.																																
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.																																
<p>第(17)週</p> <p>-</p> <p>第(20)週</p>	<p>公斤和公克</p>	<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>綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 「幾公斤」、「幾公克」複名數的單位換算。</p> <p>2. 「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減計算。</p> <p>3.1 公斤以內重量的量感與估測。</p> <p>4. 數學遊戲：估重達人</p>	<p>1. 理解公斤、公克複名數的單位換算。</p> <p>2. 計算和應用以「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減計算的題目。</p> <p>3. 培養 1 公斤以內重量的量感與估測。</p> <p>4. 運用遊戲策略，數學遊戲：估重達人</p>	<p>1. 能熟練公斤、公克的單位換算。</p> <p>2. 能完成以「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減的題目，答對率達 90%。</p> <p>3. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。</p> <p>4. 能和組員完成估重達人數學遊戲並與他組分享。</p> <p>5. 估重達人：</p> <p>規則</p> <p>① 老師在全班分發糖果，按份數分發糖果，每組不同重量糖果，全班共有六組糖果，每組不同糖果數量。</p> <p>② 老師將全班分成六組，每組糖果數量如下：</p> <p>③ 第一組糖果 10 顆，第二組糖果 15 顆，第三組糖果 20 顆，第四組糖果 25 顆，第五組糖果 30 顆，第六組糖果 35 顆。</p> <p>④ 每組糖果不可分給後，小組成員必須將糖果數量，再各自計算糖果數量。</p> <p>⑤ 糖果數量不一，請學生思考糖果數量。</p> <p>⑥ 小組討論糖果數量，每人。</p> <p>⑦ 各小組的糖果數量比較，誰贏。</p> <p>說明</p> <p>表格內請學生估測出糖果的份數，並請學生思考糖果數量，糖果多少公克，多少公斤又多少公克。</p>	<p>一、教師導學：</p> <p>1. 學生經驗分析：學生已經先學過認識 1 公斤與 3 公斤秤。</p> <p>2. 教師複習 1 公斤與 3 公斤秤。(10 分)</p> <p>二、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網 N-3-16-S03：能做公斤和公克的單位換算，並做重量大小的比較。(10 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題(10 分)</p> <p>3. 觀看個人診斷報告，完成補救。(5 分)</p> <p>三、教師導學：</p> <p>1. 檢視學生作答情形，並做迷思概念分析。(5 分)</p> <p>四、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網 N-3-16-S04：能做公斤和公克的加減計算。(15 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題(10 分)</p> <p>3. 觀看個人診斷報告，完成補救。(5 分)</p> <p>五、教師導學：</p>	<p>1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三上、Pagamo</p> <p>2. 學習媒材：課前自學單、classdojo 課堂運用平台</p> <p>3. 學習用具：筆電</p>																												

						<p>1. 檢視學生作答情形，並做迷思概念分析。(10 分)</p> <p>六、教師導學，數學遊戲：估重達人： 1. 教師複習公斤和公克的加減計算，並說明遊戲規則。(10 分)</p> <p>七、組內共學：(20 分) 1. 老師發下的物品，請小組成員輪流掂掂看有多重？再各自把答案記錄下來。 2. 老師請學生將物品順時針輪流。 3. 每組拿到不同的物品後，小組成員輪流掂掂看有多重？再各自把答案記錄下來。 4. 教師拿出磅秤，將所有物品輪流秤重，讓學生知道每種物品的實際重量。 5. 小組討論看看誰是估重小達人。</p> <p>八、組間互學：(10 分) 1. 各組派員到其他組報告結果。 2. 各小組的估重小達人再比比看，誰最厲害。</p> <p>九、教師導學與線上評量： 1. 教師公布各組比賽結果，總結學習重點。教師於 Pagamo 新增作業。(5 分) 2. 學生於 Pagamo 完成作業。(25 分) 3. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(10 分)</p>	<p>4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機 5.1 公斤與3 公斤磅秤。 6. 數個估重物品。</p>	
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

※身心障礙類學生：無 有-智能障礙(3)人、自閉症(1)人、腦性麻痺(1)人，共5人。

※資賦優異學生：無 有- (一般智能資優優異1人)

※課程調整建議(特教老師填寫)：

1. 學習內容不調整。
2. 教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。
3. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。
4. 能在教師引導下，以實作為主要評量重點。
5. 進行活動時，因學生肢體不方便，建議學生多以口語方式代替活動。
6. 因學生行動不方便，若評量需使用下肢部分需給予適當調整。
7. 自閉症學生先給予視覺提示、結構化、線索講解課程，給予適當說明讓能先了解教學過程。
8. 鼓勵資優學生，呈現學習任務時能試著用不同的方式或提出二種方式，擔任組長時要留意並統整組員想法。

特教老師姓名：黃慧華、王贊喻

普教老師姓名：黃俊傑、黃婉婷、黃郁雯、楊元凱

嘉義縣朴子國小113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	數學好好玩	課程 設計者	三年級教師	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 type="checkbox"/> 均未融入 <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 checked="" type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	健康成長 快樂學習 鄉土思辨 數位公民		與學校願景呼 應之說明	<ol style="list-style-type: none"> 藉由有趣又充滿活力的自主學習活動激盪腦力，創新學習方法，提升勤學的態度，幫助學生適性的發展與快樂學習。 透過數學的邏輯思考培養卓越的科學與人文素養，並實際運用於生活中。 			
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	<ol style="list-style-type: none"> 培養和他人合作態度，促進解決問題的能力，並能尊重多元的問題思考解法能力，建立良好的互動。 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在探索解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 具備生活上遇到數學問題解決基本能力，並樂於與他人互動。 			

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(4)週	除法	數 n-II-5 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於日常解題。 數 n-II-7 在具體情境中，解決兩步驟應用問題。	1. 除法直式 2. 兩步驟應用問題，加與除、減與除之應用解題。 3. 數學遊戲：分錢幣	1. 理解除法被除數為二、三位數直式計算，並應用於解題。 2. 解決兩步驟加與除、減與除之應用題。 3. 應用除法於數學遊戲。	1. 能理解熟練被除數為二、三位數直式計算，且應用於解題。 2. 能解決生活上兩步驟加與除、減與除之應用解題。 3. 學生完成練習題，答對率達 90%。 4. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。 5. 能完成分錢幣遊戲。(本活動一方面練習除法運算，另一方面則讓學生練習分配的問題。遊戲方法有很多種，可以鼓勵學生多思考。)	<p>一、教師導學：</p> <p>1. 學生已經在三上學習過二位數除一位數，商是一位數的問題(在九九乘法範圍內)，此單元是除法的加深、加廣。</p> <p>2. 老師複習三上除法(5 分)</p> <p>二、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網N-3-5：能認識除法直式，並運用九九乘法做二位數除一位數，商是二位數、三位數的除法直式紀錄。(20 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(15 分)</p> <p>三、教師導學：</p> <p>1. 教師以生活上的實際應用為例，說明兩步驟加與除、減與除之應用題。(10 分)</p> <p>四、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網N-3-7：兩步驟應用問題。(20 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分)</p> <p>五、組內共學：</p> <p>1. 分組完成老師布題(15 分)</p> <p>2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。(因材網)(10 分)</p> <table border="1" data-bbox="1444 1225 1937 1476"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能判斷題目為兩步驟運算之題型。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能區分不同數字所代表之意義。</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能進行加與除的兩步驟問題運算。</td> <td>4.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能進行減與除的兩步驟問題運算。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>其他建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>六、組間互學：</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能判斷題目為兩步驟運算之題型。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能區分不同數字所代表之意義。	4.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能進行加與除的兩步驟問題運算。	4.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能進行減與除的兩步驟問題運算。	1.	5.	其他建議			1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三下 2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台 3. 學習用具：筆電 4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機 5. 數學遊戲：分錢幣(每個學生 100 元圖卡 6 張，50 元圖卡 4 個，10 元圖卡 10 個，5 元圖卡 12 個)	4
編號	檢查確認	評分標準	得分																													
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能判斷題目為兩步驟運算之題型。	1.																													
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能區分不同數字所代表之意義。	4.																													
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能進行加與除的兩步驟問題運算。	4.																													
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能進行減與除的兩步驟問題運算。	1.																													
5.	其他建議																															

					<p>1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。(因材網) (5 分)</p> <p>七、教師導學、總結：</p> <p>1. 教師總結除法的學習重點(10 分)</p> <p>八、數學遊戲：分錢幣：</p> <p>1. 教師說明遊戲規則(5 分)</p> <p>2. 分組進行遊戲(25 分)</p> <p>學生發表遊戲心得(10 分)</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p style="text-align: center;">第 (5) 週 - 第 (8) 週</p>	<p>時間</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>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 時間實測、量感、估測與計算。 2. 時間單位的換算。 3. 時間加減問題。 4. 數學遊戲：小鬧鐘 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解時間實測、量感、估測與計算。 2. 理解時間單位的換算、加減問題，並應用於日常生活。 <p>應用時間的概念於數學遊戲。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能說出日、時、分、秒的時間單位及其關係。 2. 能分辨 24 時制並應用在生活中。 3. 認識時刻和時間，並能解決生活情境中，有關時刻或時間量的加減問題(不進、退位)。 4. 學生完成練習題，答對率達 90%。 5. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。 6. 能完成數學遊戲：小鬧鐘 (規則： 1. 全班分組進行活動。 比賽開始時，先把所有的數字鐘圖卡打散，各組每次派一名代表上臺比賽，學生根據教師口述布題，找出代表此時間的數字鐘圖卡，最 	<p>一、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過故事情境，複習報讀指定時刻 1 小時後的時刻，並解決生活情境問題。(10 分) <p>二、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生完成因材網N-3-17-S01、N-3-17-S02。(20 分) 2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分) <p>三、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過計時與實測活動，經驗 1 分鐘的量感。(5 分) <p>四、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生完成因材網N-3-17-S04、N-3-17-S05。(15 分) 2. 完成自學學習單(10 分) <p>五、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 組內討論自學學習單，並完成組內共學概念檢核表。(因材網)(10 分) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三下、Pagamo 2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台 學習用具：筆電 4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機 	4
--	-----------	---	---	---	---	---	--	---

				3.	2.		3.	
--	--	--	--	----	----	--	----	--

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

先正確找出圖卡的小組
即得 1 分。
3. 最後得分最高的小組
即獲勝)

編號	檢查確認	評分標準	得分
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能知道“時間”是表示某一事件經過了多久。	1.
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能知道“時刻”是表示某一事件發生的時候。	1.
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用時間線圖，紀錄兩個時刻位置與之間經過的時間。	1.
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	在利用時間定位版進行計算。	1.
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能做出正確的時間化聚，例:1日=24小時，1時=60分，1分=60秒。	1.
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用“時”、“分”複名數之加減計算，算出經過一段時間後的時刻問題。	2.
7.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用“時”、“分”複名數之加減計算，推算出剛開始的時刻。	2.
8.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用“時”、“分”複名數之加減計算兩個時刻之間經過了多少時間。	1.
9.	其他建議		

六、組間互學：

1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。(因材網)(5分)

編號	檢查確認	評分標準	得分
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說出“時間”是表示某一事件經過了多久。	1.
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能利用時間線圖，紀錄兩個時刻位置與之間經過的時間。	1.
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	在利用時間定位版進行計算。	1.
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能做出正確的時間化聚，例:1日=24小時，1時=60分，1分=60秒。	1.
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能說出“時刻”是表示某一事件發生的時候。	1.
7.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用“時”、“分”複名數之加減計算，正確算出經過一段時間後的時刻。	1.
8.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用“時”、“分”複名數之加減計算，正確算出剛開始的時刻。	1.
9.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用“時”、“分”複名數之加減計算，算出兩個時刻之間經過了多少時間。	1.
10.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1.

七、教師導學：

1. 教師歸納總結時間的學習概念。(10分)

八、組內共學：數學遊戲：小鬧鐘

1. 教師說明則(5分)
2. 遊戲進行(15分)
3. 學生發表遊戲心得(10分)

5. 數學遊戲：小鬧鐘
(數字鐘圖卡數套，以30分鐘為間隔，用24時制來表示，例如：12:00、12:30、13:00...。)

						<p>九、Pagamo 線上評量</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於 Pagamo 新增作業。(3 分) 2. 學生於 Pagamo 完成作業。(27 分) 3. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(10 分) 		
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>小數</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。 綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 一位小數 2. 一位小數的位值與化聚 3. 直式計 4. 數學遊戲：配對遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解認識一位小數、小數位值與化聚。 2. 理解直式計算，解決一位小數的加減法問題。 3. 應用小數的概念於數學遊戲。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識一位小數並進行小數的數數活動。 2. 能認識小數的化聚與十分位位值。 3. 能用直式計算一位小數的加減法問題。 4. 學生完成練習題，答對率達 90%。 5. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。 6. 能完成數學遊戲：配對遊戲 <p>規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師準備 0.1、0.2、0.3、……、0.9 等數字卡，再加上對應的分數卡。 2. 每人抽出一張數字卡，將抽到的卡片放在胸前。 3. 找找看，哪一個同學的數字卡和自己的數字卡合起來是1，可以配成一對？ <p>說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分數要找小數配對，小數要找分數配對。 2. 教師亦可改成合起來是 0.9，再配一次。 	<p>一、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分數的概念介紹小數。(10 分) <p>二、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生完成因材網N-3-10-S01、N-3-10-S02。(20 分) 2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分) <p>三、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲：配對遊戲。教師準備分數與小數數字卡，每人抽出一張數字卡，找出哪一個同學的數字卡和自己的數字卡是一樣的，可以配成一對，分數要找小數配對，小數要找分數配對。(10 分) <p>四、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 請學生完成因材網N-3-10-S04。(10 分) 2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分) <p>五、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲：配對遊戲。教師準備分數與小數數字卡，每人抽出一張數字卡，找出哪一個同學的數字卡和自己的數字卡合起來是 1，可以配成一對，分數要找小數配對，小數要找分數配對。(10 分) <p>六、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組完成老師小數的加減法問題布題(20 分) 2. 組內討論並完成組內共學概念檢核 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三下、Pagamo 2. 學習媒材：課前自學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台 3. 學習用具：筆電 4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機 5. 數學遊戲：配對遊戲(分數與小數的數字卡) 	<p>4</p>

表。(因材網)(10分)

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

						<table border="1"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能計算出大於 1 的一位小數是幾個 0.1。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。</td> <td>3.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>其他建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>七、組間互學：</p> <p>1. 各組派員到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。(因材網)(10 分)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。</td> <td>3.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?</td> <td>1.</td> </tr> </tbody> </table> <p>八、Pagamo 線上評量：</p> <p>1. 教師於 Pagamo 新增作業。(3 分)</p> <p>2. 學生於 Pagamo 完成作業。(27 分)</p> <p>3. 教師檢視全班的學生作答情形檢討錯誤率較高題目。(10 分)</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能計算出大於 1 的一位小數是幾個 0.1。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	2.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3.	6.	其他建議			編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	1.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2.	5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3.	6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1.	
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																												
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能計算出大於 1 的一位小數是幾個 0.1。	1.																																																												
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	2.																																																												
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2.																																																												
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2.																																																												
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3.																																																												
6.	其他建議																																																														
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																												
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.																																																												
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	1.																																																												
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2.																																																												
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2.																																																												
5.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3.																																																												
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1.																																																												
第(13)週 - 第(16)週	乘法與除法	<p>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。</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>數 r-II-1 理解乘除互逆，並能應用於解題。</p>	<p>1. 乘除法。</p> <p>2. 「被乘數未知」、「乘數未知」</p> <p>3. 「被除數未知」、「除數未知」的應用問題。</p>	<p>1. 熟練乘除法的互逆關係、計算與驗算。</p> <p>2. 理解並能應用「被乘數未知」、「乘數未知」的應用問題。</p> <p>3. 理解並能應用「被除數未知」、「除數未知」的應用問題。</p>	<p>1. 在具體情境中，能認識了解乘法與除法的互逆關係，應用於驗算與解題。</p> <p>2. 能利用有□(未知數)的算式記錄乘數或被乘數未知的問題，並算出□(未知數)。(解題應用)</p> <p>3. 能利用有□(未知數)的算式記錄除數或被</p>	<p>一、教師導學：</p> <p>1. 複習乘法、除法。(10 分)</p> <p>二、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網R-3-1-S01、R-3-1-S02、R-3-1-S03。(20 分)</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。(教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救)。(10 分)</p> <p>三、組內共學：</p> <p>1. 分組完成老師布題(15 分)</p>	<p>1. 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三下、Pagamo</p> <p>2. 學習媒材：課前自</p>	4																																																							

				<p>除數未知的問題，並算出□（未知數）。（解題應用）</p> <p>4. 學生完成練習題，答對率達 90%。（解題應用）</p> <p>5. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。（學習反思）</p>	<p>2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。（因材網）（5 分）</p> <p>四、組間互學：</p> <p>1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。（因材網）（10 分）</p> <p>五、教師導學、總結：</p> <p>1. 總結乘除法的互逆關係、計算與驗算。（10 分）</p> <p>六、教師導學：</p> <p>1. 教師以生活實例布題未知數的問題。（10 分）</p> <p>七、學生自學：</p> <p>1. 請學生完成因材網N-3-6-S01、N-3-6-S02。（20 分）</p> <p>2. 學生作答節點中的練習題並觀看個人診斷報告，完成補救。（教師同時檢視學生作答情形，如有概念混淆，適時予以補救）。（10 分）</p> <p>八、組內共學：</p> <p>1. 分組完成老師布題（15 分）</p> <p>2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。（因材網）（5 分）</p> <table border="1" data-bbox="1451 927 1944 1294"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>□是 □否</td> <td>能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>□是 □否</td> <td>被乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>□是 □否</td> <td>乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>□是 □否</td> <td>被除數未知時，能用乘法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>□是 □否</td> <td>除數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>其他建議</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>九、組間互學：</p> <p>1. 各組分派報告長到其他組報告，請組員專心聆聽報告、檢核各組報告正確與否，並完成組間互學檢評表。（因材網）（10 分）</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	□是 □否	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	2	2	□是 □否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。	2	3	□是 □否	乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。	2	4	□是 □否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。	2	5	□是 □否	除數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。	2	6	其他建議			<p>學單、組內共學概念檢核表、組間互學檢評表、classdojo 課堂運用平台</p> <p>3. 學習用具：筆電</p> <p>4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機</p>
編號	檢查確認	評分標準	得分																															
1	□是 □否	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	2																															
2	□是 □否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。	2																															
3	□是 □否	乘數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）乘法算式的答案。	2																															
4	□是 □否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。	2																															
5	□是 □否	除數未知時，能用除法算式算出有□（未知數）除法算式的答案。	2																															
6	其他建議																																	

						<table border="1"> <thead> <tr> <th>編號</th> <th>檢查確認</th> <th>評分標準</th> <th>得分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能先介紹自己的組別。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。</td> <td>1.</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>被乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>被除數未知時，能用乘法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。</td> <td>2.</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td><input type="checkbox"/>是 <input type="checkbox"/>否</td> <td>除數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。</td> <td>2.</td> </tr> </tbody> </table> <p>十、教師導學、總結：</p> <p>1. 總結乘除法中未知數的計算與應用。 (10分)</p>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.	2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	1.	3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2.	4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2.	6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2.	6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	除數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2.		
編號	檢查確認	評分標準	得分																																	
1.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能先介紹自己的組別。	1.																																	
2.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	1.																																	
3.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2.																																	
4.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2.																																	
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2.																																	
6.	<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	除數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2.																																	
第(17)週 - 第(20)週	統計表	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，並據以作簡單推論。 社 3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	<ol style="list-style-type: none"> 一維表格。 二維表格。 表格及應用。 數學遊戲：最速環島 	<ol style="list-style-type: none"> 能報讀與推論生活中常見的一維表格。 能報讀與推論生活中常見的二維表格。 能製作表格及應用於解決生活上的問題。 使用時刻表解決完成數學遊戲：最速環島 	<ol style="list-style-type: none"> 可以正確能報讀與推論生活中常見的一維表格。 可以正確能報讀與推論生活中常見的二維表格。 能依據資料製作出表格。 (製作表格) 會應用火車、高鐵時刻表來完成數學遊戲：最速環島。 (分享表達) 	<p>一、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 透過搭公車情境，連結生活經驗判讀資料。(10分) <p>二、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 請學生完成因材網D-3-1-S01。(10分) <p>三、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師給予學生一張太平雲梯參觀價目表，請學生算出全家人參觀太平雲梯所需的總票價是多少？(10分) <p>四、組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 各組派員上台報告組員的計算結果。(10分) <p>五、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生已經學過一維表格，請學生完成因材網D-3-1-S02。(10分) <p>六、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師準備嘉義縣公車時刻表、票價表。 教師布題，讓各組學生找出最佳的搭車時間與算出票價。(20分) <p>七、教師導學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師歸納總結各組的學習成果。(10分) <p>八、學生自學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 學生已經學過一維、二維表格，請學生完成均一教育 9-3 製作統計表及應用。(10分) 	<ol style="list-style-type: none"> 教學素材：因材網知識結構學習影片、練習題、問題檢核點、數學課本康軒版三下、均一教育 學習媒材：課前自學單、classdojo 課堂運用平台 學習用具：筆電 教學設備：智慧大屏、教師桌機 嘉義縣公車時刻表票價表、食物的熱量和營養成分、 	4																												

					<p>九、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師發給各組一張食物的熱量和營養成分。 2. 學生依據老師所發給的資料，製作成表格。(10 分) 3. 各組依據「我的餐盤」設計一張均衡飲食菜單。(10 分) <p>十、組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組派員上台發表菜單。(10 分) <p>十一、組內共學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲:最速環島(基本題-用火車來環島)(15 分) 2. 全班分組進行活動。 3. 每一組根據火車時刻表，分組設計「坐火車環島一周」的計畫。 4. 各組可自行設定出發時間，並從自己所居住的縣市最近的火車站出發，比賽哪一組在最短的時間內環島一周，回到出發的車站即獲勝。 5. 數學遊戲:最速環島(進階題：用高鐵與火車來環島)(15 分) 6. 全班分組進行活動。 7. 每一組根據火車及高鐵時刻表，分組設計「坐高鐵及火車環島一周」的計畫。 8. 各組可自行設定出發時間，並從自己所居住的縣市最近的車站出發，比賽哪一組在最短的時間內環島一周，回到出發的車站即獲勝。 <p>十二、組間互學：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師請獲勝組別上台發表獲勝方法。(5 分) <p>十三、教師導學、總結：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 總結統計表的學習概念。(5 分) 	火車時刻表、高鐵時刻表	
--	--	--	--	--	--	-------------	--

