

嘉義縣竹崎國民小學 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三、四年級	年級課程主題名稱	數學好好玩	課程設計者	林秀姿	總節數/學期(上/下)	42 節/上學期 40 節/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) <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 <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	<p style="text-align: center;">築夢  兒童</p> <p style="text-align: center;">靜：定靜內省 思辨精進 動：健康有勁 積極敏捷 競：科技競合 創新美感 敬：敬天愛人 服務利他</p>		與學校願景呼應之說明	1. 探究數學故事及定理為內容，激發學生對數學的興趣，讓學生從思辨中去發現數學的規律與準則。 2. 體驗數學遊戲過程中帶來的同儕競爭，分享彼此的創意想法，進而發現數學世界的樂趣。			
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. 具備探索問題的思考能力，並透過教具操作、體驗，歸納出相關的數學邏輯，以處理日常的數學生活情境問題。 2. 在小組討論分享過程中，能理解他人的感受、觀點、樂於和他人互動、團結合作，達到團隊合作的學習成效。			

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(4)週	撲克牌整數倍	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。	1. 乘法單位量 2. 出牌與吃牌的規則 3. 熟悉十十乘法 4. 得分計數的規則	1. 能熟練以撲克牌 2-10 之具體數量表徵的排卡，進行乘法倍數教學。 2. 能進行單位量累加多步驟的乘法倍數活動。	1. 能熟悉撲克牌整數倍的活動規則。 2. 能在結算成績的時候，透過分類、乘法、加法去計算出總分。 3. 能在活動過程中，了解廢牌產生的原因，並進而可以說出出牌、吃牌的技巧。	1. 以撲克牌 2-10 之具體數量表徵的排卡，進行乘法倍數教學。 2. 單位量累加多步驟的乘法倍數活動。	1. 撲克牌整數倍的數學模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8
第(5)週 - 第(8)週	七巧板大拼排	數 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角、四邊與圓。	1. 七巧板形狀 2. 七巧板拼三角形 3. 七巧板拚四邊形	1. 認識七巧板中各圖形的構成要素 2. 運用圖形構成要素，做圖形的拼排重組。	1. 透過活動過程中，可以領悟圖形之間的相關性，例如大小、相似、構成要素等。 2. 能夠熟練的排出簡單圖形的可能組合，進而可以排出較高難度的四邊形。	1. 探討七巧板個圖形名稱、構成要素及其關係。 2. 七巧板圖形分類拼圖大作戰-以 2 或 3 片圖形拼成三角形、平行四邊與梯形	1. 撲克牌整數倍的數學模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8
第(9)週 - 第(12)週	三角形 72 變	數 s- II -3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。	1. 三角形分類 2. 直角三角形介紹 3. 等腰三角形介紹 4. 正三角形介紹	1. 能運用扣條拼排出各種三角形、四邊形，以認識常見三角形。 2. 認識三角形邊和角的性質，進行分類。	1. 能清楚表達三角形組成要素跟邊、角的性質。 2. 能熟練操作各種三角形的組合，並能進行分類。	1. 運用不同尺寸的扣條，進行三角形的組合。 2. 透過操作將各種三角形進行分類。 3. 能說出三角形邊和角的性質	1. 三角形 72 變數學模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8

第(13)週 - 第(17)週	四邊形 36 變	數 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、四邊形與圓。	1 四邊形介紹 2. 觀察平行與垂直的關係。	1. 能認識四邊形的構成要素。 2. 運用扣條排出四邊形、三角形。	1. 能從操作扣條中發現三角形與四邊形的關係。 2. 能說出不同四邊形的特質。	1. 比較不同的四邊形(直接比較) 2. 比較不同四邊形的邊和角的關係 3. 觀察圖形的平行與垂直關係。	1. 四邊形 36 變數學 模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	9
第(17)週 - 第(21)週	數字魔法師	數 r-II-2 認識一維及二維之數量模式，並能說明與簡單推理。 綜 1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。	1. 序數的關係 2. 數字大小的比較	1. 能認識觀察歸納解決序數的問題 2. 能察覺認識數字大小的關係	1. 能歸納出序數的問題。 2. 能清楚比較數字大小關係還有序數關係的推演。	1. 透過數學卡片的操作，分組具體操作，提出解決策略。 2. 推演序數的關係 3. 數字大小比較。	1. 數字魔法師數學 模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	9

【下學期】

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(4)週	數字變變變	數 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。	1. 最大、最小四位數介紹 2. 數字大小的比較。	1. 理解位值概念，進行四位數大小比較。	1. 利用位值概念能夠牌出任務的數字組合。	1. 位值概念意義的探討。 2. 利用位值概念做大小比較 3. 應用數字卡組成四位數，使其差最大。	1. 數字變變變數學 模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8

第(5)週 - 第(8)週	排出一樣長的分數	數 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。 綜 1a-II-1 展現自己的能力、興趣與長處，並表達自己的想法與感受。	1. 等值分數概念	1. 能找出長度相等的分數板，並理解等值分數的意義。 2. 能表達自己的想法與觀點。	1. 能排出一樣長的分數，進而理解等值分數的概念。	1. 如何排出長度相等的長條板 2. 比較長條分數板是否一樣長 3. 寫出等值分數	1. 排出一樣長的分數數學模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8
第(9)週 - 第(12)週	小數拆和遊戲	數 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. 小數序列。 2. 小數加減計算。	1. 認識小數位數值、能理解並標示出整數、分數、小數。 2. 操作小數加減(拆和)。	1. 透過活動過程中，能夠認識理解單位小數的概念。 2. 透過百格板，可以流暢地進行小數拆合的活動。	1. 透過小數百格板測量，認識小數位值。 2. 透過百格板，進行小數拆和遊戲。	1. 小數拆和數學模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8
第(13)週 - 第(16)週	接力棒	數 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運用。	1. 四則運算規則 2. 併式紀錄。	1. 能認識並解決加法和乘法兩步驟問題進行併式紀錄。 2. 引導學生建構出先乘後加的運算法則，並能正確計算。	1. 從活動中，可以讓學生理解並解出四則運算的題目。 2. 從操作接力棒的過程中，讓學生內化先乘除後加減解題策略。	1. 引導學生將乘加多步驟問題進行併式紀錄。 2. 透過數棒做數，能進行列式與計算。 3. 能運算先乘後加算式。	1. 接力棒模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8

第 (17) 週 - 第 (20) 週	佔地為營	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 1a- II-I 展現自己的能力、興趣與長處，並表達自己的想法和感受	1. 除法算式紀錄。 2. 分堆活動，處理餘數使其整除。	1. 理解除法的概念，能進行除法的運算。 2. 能發現「除式原理」中餘數和除數的關係，建立整除的概念。 3. 能表達自己的想法。	1 透過活動的過程中，可以說出除法算式的餘數與不足數之間的關係。 2. 熟練模組後，與學生討論除法原理，並試著解決相關情境問題。	1. 除式原理的探討。 2. 利用抽牌進行除法算式紀錄。 3. 應用解題策略，處理餘數使其整除。	1. 佔地為營模組 2. 電腦 3. 電視投影器 4. 教學 ppt	8
---------------------------------------	------	---	---------------------------------	--	---	--	---	---

教材來源 選用教材 () 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
無 融入資訊科技教學內容
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

【三年級】
 ※身心障礙學生：無 有-智能障礙(1)人、疑似智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、身體病弱(1)人
 ※資賦優異學生：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)：
【智能障礙學生】
 1. 學習環境調整：智能障礙學生的座位安排於熱心同儕旁，協助或提醒智能障礙學生和課表流程和班級作息。
 2. 學習內容調整：降低課程內容的難度，如：將課程內容與生活經驗和實用功能做結合。
 3. 學習歷程調整：確定學生聽懂老師的指令，可在每上完一個段落或活動時，邀請學生簡單複述及口述重點。
 4. 學習評量調整：提供試題調整，如調整試題與考生之適配性、調整題數或比例計分等等。
【學習障礙學生】
 1. 學習環境調整：重視學生的優點，適時針對學生的進步給予鼓勵，營造正向支持的環境。
 2. 學習內容調整：簡化學習內容，減少作業份量，以多個步驟分解學習目標。
 3. 學習歷程調整：教導記憶策略，如：以圖像法教導學生國字，以關鍵字聯想法記憶歷史事件順序或人物。
 4. 學習評量調整：提供多元評量及試題調整，如：調整試題與考生之適配性及比例等等。
【身體病弱學生】
 1. 學習環境調整：行政人員、校護、導師及任課教師瞭解學生的醫療史、醫囑、用藥及醫生給予的建議。
 2. 學習內容調整：體能課程或競賽活動給予調整或簡化，如心臟病學生避免太過激烈的活動，以步行替代跑步。
 3. 學習歷程調整：提供額外的學習服務，例如請假或身體不適時，提供筆記服務。
 4. 學習評量調整：體能課程評量以其他項目替代或降低難度，如跳繩一分鐘 100 下改為每次 10 下，共跳 10 次。

【四年級】

※身心障礙學生：無 有-智能障礙(1)人、學習障礙(2)人、自閉症(1)人

※資賦優異學生：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)：

【智能障礙學生】

1. 學習環境調整：在學生鄰座安排愛心小老師，協助和提醒學生完成老師指令。
2. 學習內容調整：將學習內容進行工作分析，分解成多個步驟，讓學生可以逐步跟著完成。
3. 學習歷程調整：確定學生有否聽懂老師指令，可在老師講解完後或上完一個段落就要求學生複述重點。
4. 學習評量調整：為識字困難學生提供報讀服務唸讀題目，並提取關鍵字協助學生了解題意、理解題型。

【學習障礙學生】

1. 學習環境調整：幫助學生建立自信，任何小小進步都給予鼓勵，建立正向支持環境。
2. 學習內容調整：依照學生能力現況，減少學習內容，較難的學習目標可以減少。
3. 學習歷程調整：教學內容以多元方式呈現，例如口語解說搭配關鍵字的視覺提示及電子書動畫幫助學生理解。
4. 學習評量調整：提供多元評量，如實作評量、課程本位評量等，避免只用傳統紙筆測驗。

【自閉症學生】

1. 學習環境調整：安排結構化的教室環境，有固定明確的流程步驟指示，讓學生清楚知道要做什麼及完成期限。
2. 學習內容調整：搭配提示系統，提示學生各項活動的配合。
3. 學習歷程調整：使用自我監控策略，如檢核表、他人提醒或自我提醒。
4. 學習評量調整：配合學生思考反應能力，可延長考試時間等等。

特教老師姓名：黃雅珉

普教老師姓名：林秀姿