

三、嘉義縣瑞里國小 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	中年級	年級課程主題名稱	自主學習我最棒(數學)	課程設計者	程顛樺	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(供統計用，並非一定要融入) <b>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。</b> <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	創藝、適性、健康、卓越	與學校願景呼應之說明	1. 透過自主學習和趣味的活動，激盪學生的腦力，助其適性發展。 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. 透過網路科技與數位載具的學習與使用，使學生具備自學素養，促進生涯發展。 2. 探索生活中的數學問題，在體驗中學習解決日常生活問題。 3. 透過分組活動，培養學生樂於與人合作之素養。				

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 (5) 週	生活中的數	<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>語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 四位數的加減</p> <p>2. 四位數的加減估算</p> <p>3. 五位數的加減</p> <p>4. 五位數的估算</p> <p>5. 加減估算遊戲 (大富翁)</p>	<p>1. 熟練四位數的加減與估算，並應用於日常生活。</p> <p>2. 熟練五位數的加減與估算，並應用於日常生活。</p> <p>3. 樂於參與討論，並提供自己對加減、估算的想法。</p> <p>4. 運用策略進行加減估算遊戲(大富翁)。</p>	<p>1. 能正確進行四位數加減直式計算。</p> <p>2. 能正確進行五位數加減直式計算。</p> <p>3. 能將估算策略，運用於生活情境中。</p> <p>4. 因材網練習題答對率達 90%。</p> <p>5. 因材網補救率達 100%。</p> <p>6. 能與組員完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學 (1) 完成因材網 N-3-2、N-3-8/需補救的節點及課程包(四位數的加減與估算、五位數的加減與估算)。 (2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點或策略。(如：如何估算？進行加減或估算時應注意？)</p> <p>2. 組內共學 (1) 討論課程包中的佈題、分享解題歷程與策略。 (2) 分享自己記下的重點，並搭配實例做說明。 (3) 討論並歸納「進行四、五位數加減和估算」的 1-3 個重點。</p> <p>3. 組間互學 (1) 與他組分享解題歷程、策略和歸納出的重點。 (2) 聆聽、提出疑問，試著解答他組疑問。</p> <p>4. 教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 大富翁遊戲說明及進行。 2. 分享致富策略。</p>	<p>1. 因材網</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 白板筆</p> <p>5. 大富翁</p>	5

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>乘法</p>	<p><b>數 n-II-2</b> 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><b>數 n-II-5</b> 在具體情境中，解決兩步驟應用問題</p> <p><b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p><b>綜 3d-II-2</b> 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 乘以一位數</p> <p>2. 兩步驟應用問題</p> <p>3. 乘法遊戲(園遊會)</p>	<p>1. 熟練乘以一位數，並應用於日常生活。</p> <p>2. 熟練兩步驟應用問題，並應用於日常生活。</p> <p>3. 樂於參與討論，並提供自己對應用問題的想法。</p> <p>4. 運用策略進行乘法遊戲(園遊會)。</p>	<p>1. 能正確計算被乘數為二、三位數，乘數是一位數的乘法。</p> <p>2. 能正確計算被乘數為四位數，乘數是一位數的乘法。</p> <p>3. 能正確計算兩步驟應用問題。</p> <p>4. 因材網練習題答對率達 90%。</p> <p>5. 因材網補救率達 100%。</p> <p>6. 能與組員完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學</p> <p>(1) 完成因材網 N-3-3、N-3-7/需補救的節點及課程包(乘以一位數、兩步驟應用問題)。</p> <p>(2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點或策略。(如：遇到兩步驟應用問題時，怎麼知道先算什麼，再算什麼?)</p> <p>2. 組內共學</p> <p>(1) 討論課程包中的佈題，並將自己記下的重點或策略搭配佈題進行說明及分享。</p> <p>(2) 討論並歸納「乘以一位數、兩步驟應用問題」的 1-3 個重點或策略。</p> <p>(3) 結合乘以一位數，出 1 題兩步驟應用問題的題目。</p> <p>3. 組間互學</p> <p>(1) 與他組分享出的題目。</p> <p>(2) 運用策略解答他組出的題目，並與該組分享解題歷程和策略。</p> <p>4. 教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 園遊會遊戲(輪流扮演店家及顧客)說明及進行。</p> <p>2. 分享發現與心得。</p>	<p>1. 因材網</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 白板筆</p> <p>5. 價目表</p>	<p>5</p>
---------------------------------------------------	-----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	----------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>角與形狀</p>	<p><b>數 n-II-5</b> 理解正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p><b>數 n-II-9</b> 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><b>數學 s-II-3</b> 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。</p> <p><b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p><b>綜 3d-II-2</b> 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 角和角度</p> <p>2. 直角、銳角、鈍角</p> <p>3. 邊、角特徵</p> <p>4. 扣條</p> <p>5. 各式形狀</p> <p>6. 綜合遊戲(尋寶、創意校園)</p>	<p>1. 理解角和角度，並認識直角、銳角、鈍角。</p> <p>2. 理解邊、角特徵，並認識各式形狀(長方形、正方形、三角形)。</p> <p>3. 樂於參與討論，並提供自己對分類各式形狀的想法。</p> <p>4. 運用策略進行綜合遊戲(尋寶、創意校園)。</p>	<p>1. 能正確說出角的構成要件，並做角度的比較。</p> <p>2. 能理解並正確分辨直角、銳角、鈍角。</p> <p>3. 能認識並說出正方形、長方形的構成要件。</p> <p>4. 能認識並說出三角形的分類。</p> <p>5. 能辨識生活中的正方形、長方形、三角形。</p> <p>6. 因材網練習題答對率達 90%。</p> <p>7. 因材網補救率達 100%。</p> <p>8. 能與組員完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學</p> <p>(1) 完成因材網 N-3-13-S01、N-3-13-S02、N-3-13-S03、N-3-13-S04、S-3-2-S01、S-3-2-S02/需補教的節點及課程包(角和角度、邊角特徵、各式形狀)。</p> <p>(2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點。</p> <p>2. 組內共學</p> <p>(1) 尋找校園中，哪裡有直角、銳角、鈍角？</p> <p>(2) 運用從因材網中記下的重點，討論如何檢視該角是否為直角、銳角或鈍角？</p> <p>3. 組間互學</p> <p>(1) 與他組分享發現的直角、銳角、鈍角與檢核方式。</p> <p>(2) 他組聆聽並思考是否有其他檢核方式。</p> <p>4. 教師導學：重點歸納。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 尋寶遊戲說明與進行：找校園建築中形似長方形、正方形、三角形的設計或物件，並設法檢核。</p> <p>2. 運用長方形、正方形、三角形，拼出校園的角落。</p> <p>3. 分享發現與心得。</p>	<p>1. 因材網</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 尺</p> <p>4. 三角板</p> <p>5. 量角器</p> <p>6. 自製卡牌</p>	<p>5</p>
----------------------------------------------------	-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	----------

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">除法</p>	<p><b>數 n-II-3</b> 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><b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p><b>綜 3d-II-2</b> 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 乘法解決除法問題</p> <p>2. 除一位數(除法直式)</p> <p>3. 除法遊戲(餘數心臟病)</p>	<p>1. 理解如何用乘法解決除法問題。</p> <p>2. 理解除法直式計算，並應用於日常生活。</p> <p>3. 樂於參與討論，並提供自己對應用問題的想法。</p> <p>4. 運用策略進行除法遊戲(餘數心臟病)。</p>	<p>1. 能正確計算被乘數為二、三位數，乘數是一位數的乘法。</p> <p>2. 能正確計算被乘數為四位數，乘數是一位數的乘法。</p> <p>3. 能正確計算兩步驟應用問題。</p> <p>4. 因材網練習題答對率達 90%。</p> <p>5. 因材網補救率達 100%。</p> <p>6. 能與組員完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學</p> <p>(1) 完成因材網 N-3-4-S03、N-3-4-S04/需補教的節點及課程包(用乘法解決除法問題、除法直式計算)。</p> <p>(2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點或策略。</p> <p>2. 組內共學</p> <p>(1) 討論課程包中的佈題，並將自己記下的重點或策略搭配佈題進行說明及分享。</p> <p>(2) 討論並歸納「用乘法解決除法問題、除法直式計算」的 1-3 個重點或策略。</p> <p>(3) 出 1 題有餘數的除法應用問題，並討論在該題中如何「以乘法解決除法問題」。</p> <p>3. 組間互學</p> <p>(1) 與他組分享出的題目。</p> <p>(2) 運用策略解答他組出的題目，並與該組分享、討論在此題中如何以乘法解決除法問題。</p> <p>4. 教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 餘數心臟病遊戲說明及進行。</p> <p>2. 分享發現與心得。</p>	<p>1. 因材網</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 小白板</p> <p>4. 白板筆</p> <p>5. 撲克牌</p>	<p style="text-align: center;">5</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	<p>※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( )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> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名:程顯樺</p>

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。

三、嘉義縣瑞里國小 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	中年級	年級課程主題名稱	自主學習我最棒(數學)	課程設計者	程顛樺	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(供統計用，並非一定要融入) <b>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。</b> <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	創藝、適性、健康、卓越	與學校願景呼應之說明	1. 透過自主學習和趣味的活動，激盪學生的腦力，助其適性發展。 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， <b>促進</b> 身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備 <b>探索問題</b> 的思考能力，並透過體驗與實踐 <b>處理日常生活問題</b> 。 E-C2 具備理解他人感受， <b>樂於</b> 與人互動，並與團隊成員 <b>合作之素養</b> 。	課程目標	1. 透過網路科技與數位載具的學習與使用，使學生 <b>具備</b> 自學素養， <b>促進</b> 生涯發展。 2. <b>探索</b> 生活中的數學 <b>問題</b> ，在 <b>體驗</b> 中學習解決 <b>日常生活問題</b> 。 3. 透過分組活動，培養學生 <b>樂於</b> 與人 <b>合作之素養</b> 。				

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 (5) 週	重量與容量	<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>語 2-II-4 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p>綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1. 建立公斤的量感與估測</p> <p>2. 建立公升的量感與估測</p> <p>3. 幾公斤、幾公克複名數的單位換算與加減</p> <p>4. 幾公升、幾毫升複名數的單位換算與加減</p> <p>5. 估計遊戲(估計達人)</p>	<p>1. 培養公斤的量感與估測。</p> <p>2. 理解公斤、公克的單位換算與應用。</p> <p>3. 培養公升的量感與估測。</p> <p>4. 理解公升、毫升的單位換算與應用。</p> <p>5. 樂於參與討論，並提供自己對估計問題的想法。</p> <p>6. 運用策略進行估計遊戲(估計達人)。</p>	<p>1. 能找出約略 1 公斤重的物品(加總也可)。</p> <p>2. 能正確進行公斤、公克加減直式計算。</p> <p>3. 能找出容量約略 1 公升的寶特瓶。</p> <p>4. 能正確進公升、毫升加減直式計算。</p> <p>5. 能將估計策略，運用於生活情境中。</p> <p>6. 因材網練習題答對率達 90%。</p> <p>7. 因材網補救率達 100%。</p> <p>8. 能與組員完成總結任務。</p> <p>9. Pagamo 答對率達 90%。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學 (1) 完成因材網相關節點/需補救的節點及課程包(公斤與公克的單位換算與應用、公升與毫升的單位換算與應用)。 (2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點、發現或疑問。</p> <p>2. 教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>3. 組內共學(量感估計) (1) 找出最接近 1 公斤重的物品(加總也可)。 (2) 找出最接近 1 公升的寶特瓶，討論如何使用抽到的工具進行估算確認。</p> <p>4. 組間互學 (1) 運用量感估計他組最接近 1 公斤、1 公升的物品為何。 (2) 分享彼此的思考歷程。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 估計達人遊戲說明及進行。</p> <p>2. Pagamo 任務。</p> <p>3. 針對 Pagamo 中錯誤率高的題目進行討論和釐清。</p>	<p>1. 因材網</p> <p>2. 平板</p> <p>3. 寶特瓶</p> <p>4. 小白板</p> <p>5. 白板筆</p> <p>6. Pagamo</p>	5



<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>分數 和 小數</p>	<p><b>數 n-II-6</b> 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。</p> <p><b>數 n-II-7</b> 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。</p> <p><b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p> <p><b>綜 3d-II-2</b> 運用遊戲的合作和競爭策略。</p>	<p>1.同分母的加減 2.一位小數 3.小數的位值與化聚 4.分數小數遊戲(分數、小數撲克牌)</p>	<p>1.理解並正確計算同分母的加減。 2.理解一位小數及其位值、化聚。 3.樂於參與討論，並提供自己對化聚的想法。 4.運用策略進行分數小數遊戲(分數、小數撲克牌)。</p>	<p>1.能正確計算同分母的加減。 2.能說明小數的位值。 3.能正確進行一位小數的化聚。 4.因材網練習題答對率達90%。 5.因材網補救率達100%。 6.能與組員完成總結任務。 7.Pagamo 答對率達90%。</p>	<p>一、四學</p> <p>1.學生自學 (1)完成因材網相關節點/需補救的節點及課程包(同分母的加減、一位小數的化聚)。 (2)針對因材網任務內容記下1-3個重點或策略。</p> <p>2.組內共學 (1)討論課程包中的佈題，並將自己記下的重點或策略搭配佈題進行說明及分享。 (2)討論並歸納「同分母的加減、一位小數的化聚」的1-3個重點或策略。</p> <p>3.組間互學 (1)與他組分享解題歷程、策略和歸納出的重點。 (2)聆聽、提出疑問，試著解答他組疑問。</p> <p>4.教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1.分數、小數撲克牌遊戲(加起來為1)說明及進行。 2.Pagamo任務。 3.針對Pagamo中錯誤率高的題目進行討論和釐清。</p>	<p>1.因材網 2.平板 3.小白板 4.白板筆 5.撲克牌 6.Pagamo</p>	<p>5</p>
---------------------------------------------------	------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	----------

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>時間</p>	<p><b>數 n-II-10</b> 理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題 <b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 <b>健體 2b-II-1</b> 遵守健康的生活規範。</p>	<p>1.時間加減 2.時間換算 3.記錄與時間安排</p>	<p>1.理解時間單位的換算、加減問題，並應用於日常生活。 2.記錄自己的一天，並遵守健康規範，進行時間安排。</p>	<p>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.因材網練習題答對率達 90%。 5.因材網補救率達 100%。 6.能完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1.學生自學 (1) 完成因材網相關節點/需補救的節點及課程包(時間的加減與換算)。 (2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點或策略。</p> <p>2.組內共學 (1) 討論課程包中的佈題，並將自己記下的重點或策略搭配佈題進行說明及分享。 (2) 討論並歸納「時間的加減與換算」的 1-3 個重點或策略。 (3) 配合實際生活情境，出 1 題時間加減與換算的題目。</p> <p>3.組間互學 (1) 與他組分享出的題目。 (2) 運用策略解答他組出的題目，並與該組分享。</p> <p>4.教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1.記錄我的一天。 2.調整、規劃我的一天中，活動安排與各活動時長，並與人分享。 3.針對活動時長，提供他人建議。 4.Pagamo任務。 5.針對Pagamo中錯誤率高的題目進行討論和釐清。。</p>	<p>1.因材網 2.平板 3.紀錄表 4.Pagamo</p>	<p>5</p>
----------------------------------------------------	-----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	----------

<p style="text-align: center;">第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p style="text-align: center;">統計表</p>	<p><b>數 d-II-1</b> 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。</p> <p><b>社 3d-II-2</b> 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。</p> <p><b>語 2-II-4</b> 樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。</p>	<p>1. 一維表格 2. 二維表格 3. 旅程規劃</p>	<p>1. 報讀與推論生活中常見的一維表格。 2. 報讀與推論生活中常見的<b>二維表格</b>。 3. 製作表格及應用於解決生活上的問題。 4. 樂於與人討論、解決問題，並完成<b>旅程規劃</b>。</p>	<p>1. 能正確報讀與推論一維表格。 2. 能正確報讀與推論二維表格。 3. 能製作表格以解決生活上的問題。 4. 因材網練習題答對率達 90%。 5. 因材網補救率達 100%。 6. 能與組員完成總結任務。</p>	<p>一、四學</p> <p>1. 學生自學 (1) 完成因材網相關節點/需補救的節點及課程包(一維表格、二維表格)。 (2) 針對因材網任務內容記下 1-3 個重點或策略。</p> <p>2. 教師導學：重點歸納、釐清觀念與解答疑問。</p> <p>3. 組內共學 (1) 根據抽題結果，製作一維或二維表格。 (2) 根據從因材網中記下的重點或策略，檢核製作出的一維或二維表格是否正確。</p> <p>4. 組間互學 (1) 與他組分享製作的表格。 (2) 運用從因材網中記下的重點或策略，檢核他組製作的表格是否正確。</p> <p>二、總結任務</p> <p>1. 旅程規劃(安排交通、食宿、地點等並製成表格)說明與進行。 2. 與他組分享旅程規劃。 3. 他組聆聽並思考是否表格呈現方式是否清楚、時間與活動的規劃安排之合理性，並提出建議。 4. 分享心得。</p>	<p>1. 因材網 2. 平板 3. 小白板 4. 白板筆 5. 海報紙</p>	<p style="text-align: center;">5</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	<p>※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( )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> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名:程顯樺</p>

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。