

三、嘉義縣竹崎鄉桃源國小 114 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)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否

年級	三年級	年級課程 主題名稱	生活知能玩中學	課程 設計者	邱世涓	總節數/學期 (上/下)	21/上學期
符合 彈性課程 類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學		與學校願景呼應 之說明	1.藉由有趣的故事繪本及遊戲體驗活動，讓學生在快樂受尊重的氛圍中，自主學會應具備的生活知能並培養五育兼備的創新能力。 2.透過小組合作的桌遊及體驗活動，使學生具備關懷他人感受，樂於與人互動，喜愛和諧的情緒智商，並實踐在日常生活中。			
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， <b>發展</b> 生命潛能。 E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人 <b>互動</b> ，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、提供學生適性學習的機會， <b>促進</b> 學生對生活的周遭世界產生好奇進而喜歡生活的世界，並 <b>發展</b> 積極主動的學習態度。 二、具備 <b>探索</b> 自主學習的思考能力，透過運用數學邏輯及 <b>體驗</b> 生活技能的活動， <b>實踐</b> 自我擬定學習計畫。 三、學生經由小組共學、組間互學等學習活動，具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與他人 <b>互動</b> 解決生活中常見的數學問題並尊重不同的問題解決想法之素養。			
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選)						
融入議題 實質內涵							
教學 進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源 節數

<p>(1)週 - 第(4) 週</p>	<p>理財達人</p>	<p>綜1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <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>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1.自主學習計畫</p> <p>2.四位數加減估算</p> <p>3.地產達人桌遊</p>	<p>1. 引導學生思考自主學習計畫，選擇適切的學習方法與資源，落實學習目標。</p> <p>2. 熟練四位數之加、減或估算，並能應用於地產達人桌遊。</p> <p>3. 參加地產達人桌遊活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1. 學生能參與訂定學習目標與選擇合適的學習方法，並於學習後進行簡易自我評估。</p> <p>2. 能以小白板熟練計算四位數的加減或估算，並能應用於地產達人桌遊。</p> <p>3. 能參與地產達人桌遊，學習遊戲規則，遵守紀律。</p>	<p>活動一：擬定自主學習計畫</p> <p>師生共同定標</p> <p>1. 這學期的學習目標是什麼？</p> <p>老師引導學生共同擬定本學期的學習目標，例如學會一種以上的桌遊，學會在生活中運用數學解決問題，能夠看懂生活常見表格，能和小組一起共讀繪本並互相討論等。</p> <p>2. 如何達成目標？</p> <p>請學生思考可以運用哪些方法來達成目標(例如看網路影片教學、跟同學練習、查資料等)</p> <p>3. 歷程中可能有哪些困難？</p> <p>例如沒有時間練習，家裡無法上網，校內圖書館查不到資料等</p> <p>4. 遇到困難可以怎麼做？學生擇策</p> <p>例如規劃生活作息表，運用番茄鐘原理，運用家長手機網路上網，假日請家人帶到鄉立圖書館或縣圖書館借閱查詢資料，請同學幫忙等</p> <p>5. 老師提醒學生完成自主學習計畫後留存，在本學期中隨時可以拿出來自我評估與修正。</p> <p>學生自學</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學四位數加減估算單元。預備將學</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。找出難學</p> <p>教師導學</p> <p>1.教師引導學生使用定位版及 1-9 數字卡(或撲克牌)進行抽數字卡比賽，複習四位數的大小比較及加減估算。</p> <p>2.請學生提出自學四位數加減估算過程中有疑惑、不懂的部分，澄清迷思概念。點撥釐清</p> <p>組內共學</p> <p>1.教師以地產達人桌遊卡牌為教具，每組抽取兩張錢幣，以小白板練習計算四位數加減法。</p> <p>2.教師發下地產達人桌遊，引導學生討論與設定遊戲如何進行，並思考可以運用哪些方法來幫助自己學會這遊戲，(例如看網路影片教學、跟同學練習、查資料等)</p>	<p>1.自主學習計畫表</p> <p>2.地產達人桌遊</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tpa9-Xn7srQ">https://www.youtube.com/watch?v=tpa9-Xn7srQ</a></p> <p>3.因材網</p> <p>4.均一教育平台</p>	<p>1</p> <p>3</p>
----------------------------------	-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

					<p>4.小組體驗<u>地產達人</u>桌遊，遊戲結束時，請學生先估算自己獲利所得，再以小白板計算個人出售地產所得。</p> <p>5.估算金額與實得金額相差最少者加 3 分，獲利金額最高者加 1 分。總分合計最高者獲勝。</p> <p><u>組間互學</u></p> <p>1.教師請學生分享與回饋遊戲體驗心得。</p> <p>2.教師請學生使用數學課本附件的紙鈔錢幣取代地產達人桌遊道具，每組派出一位達人代表，進行組間地產達人挑戰賽，其餘同學為各組智囊團，代表可以有一次向智囊團求救機會進行遊戲。</p> <p>3.遊戲結束時，請各組先估算獲利所得，再以小白板計算實際出售地產所得。</p> <p>4. 估算金額與實得金額相差最少者加 3 分，獲利金額最高者加 1 分。總分合計最高者獲勝。</p> <p>5.請估算獲勝組分享估算獲勝秘訣，學生說一說獲勝策略的差異性在哪。<u>比較區分</u></p>	
--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>檸檬水動手做</p>	<p>數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。</p> <p>國語 5-II-3 <b>讀懂</b>與學習階段相符的文本。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行<b>體驗</b>、探究與實作。</p>	<p>1.檸檬水、橘子果凍食譜 2.檸檬水 3.橘子果凍</p>	<p>1. <b>理解</b>容量公升與毫升的常用單位與換算，培養量感與估測能力，並能做計算和應用於製作<b>檸檬水、橘子果凍</b>。</p> <p>2. <b>讀懂</b>檸檬水及橘子果凍食譜。</p> <p>3. 透過同儕合作進行<b>體驗</b>、探究與實作<b>檸檬水及橘子果凍</b>。</p>	<p>1.能理解容量公升與毫升的常用單位與換算，製作一壺檸檬水。</p> <p>2.能理解容量公升與毫升的常用單位與換算，並能讀懂食譜製作一份橘子果凍。</p> <p><b>學生參與監評</b></p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學公升和毫升單元。<b>預備將學</b></p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。<b>找出難學</b></p> <p>3.學生上網觀看檸檬水及橘子果凍製作教學影片。</p> <p>4.請學生紀錄並準備器具及食材。<b>紀錄所學</b></p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師引導學生複習公升及毫升單位換算，請學生提出自學過程中的疑惑或難題，澄清學生迷思。<b>點撥釐清</b></p> <p>2. 教師發下食譜，引導學生共讀食譜及製作步驟。<b>導入定標</b></p> <p>3.請學生提出不懂或困難之處，師生共同討論。</p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.小組合作，操作器具、量杯，調配檸檬水。</p> <p>2.小組依據食譜，分工合作製作橘子果凍。<b>合作解難</b></p> <p>3.品嚐小組檸檬汁與橘子果凍，說一說品嚐體驗感想。<b>展示匯報</b></p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.組間互相品嚐檸檬汁及橘子果凍，說一說口感的差異並給予同儕回饋，選出最受歡迎的口味。<b>比較區分</b></p> <p>2.分享聆聽各組製作過程的感想與困難之處，遇到的問題是如何解決的?提供他組同學改進建議。<b>評估建議</b></p>	<p>1.檸檬水製作影片 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Q7InkkCV">https://www.youtube.com/watch?v=Q7InkkCV</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=C7Y">C7Y</a></p> <p>2.橘子果凍 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7jCwjTwoo">https://www.youtube.com/watch?v=7jCwjTwoo</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pw">Pw</a></p> <p>3.1 公升玻璃量杯</p>
----------------------	---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>披風設計趣</p>	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</p> <p>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。</p> <p>藝1-II-6使用視覺元素與想像力豐富創作主題</p>	<p>1. 夢想家的披風數學繪本</p> <p>2. 創意披風設計圖</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取夢想家的披風數學繪本大意。</p> <p>2. 透過夢想家的披風數學繪本，認識常見三角形、常見四邊形與圓。</p> <p>3. 使用視覺元素與想像力豐富創意披風設計圖創作主題</p>	<p>1. 能運用故事結構策略(背景、原因、經過、結果)說出夢想家的披風數學繪本大意。</p> <p>2. 能認識並說出一種夢想家的披風數學繪本內的常見四邊形圖形名稱。</p> <p>3. 能創作一張披風設計圖。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1. 學生使用因材網或均一教育平台自學角和角度單元，認識正方形和長方形。</p> <p>2. 請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。找出難學</p> <p>3. 學生默讀夢想家的披風數學繪本。</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 師生共讀夢想家的披風數學繪本。指導學生以故事結構策略在小白板上摘要大意。</p> <p>2. 引導學生複習數學知識，說一說正方形與長方形的特徵，在書本插畫中找出各種不同的幾何圖形。導入定標</p> <p>3. 請學生討論為什麼小兒子設計的披風無法為王子擋風遮雨?</p> <p>4. 教師統整學生意見，說明因為圓沒有角，因此沒辦法緊密的拼湊起來。總結延伸</p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1. 準備剪刀、紙和膠水，請小朋友分組，選擇書中提到的一種圖形(正方形、長方形、三角形或六邊形)，把各種不同顏色的紙剪出形狀後，想辦法把它們拼合在一起，做出一張披風設計圖。</p> <p>2. 請學生想辦法用多種圖形來組合。並討論長方形和正方形可以拼出一大塊布料嗎?正方形和三角形可以嗎?如果改變長方形或正方形的大小，方法會一樣嗎?六邊形可以和其他形狀搭配在一起嗎? 合作解難</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 各組發表作品設計，介紹設計理念。展示匯報</p> <p>2. 各組分享討論結果，提出未解疑惑，互相討論後修改作品。改正修訂</p> <p>3. 小組分享活動心得與感想。</p>	<p>1. 夢想家的披風</p> <p>2. 圖畫紙、色紙</p>
-----------------------	--------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>如何公平的分配</p>	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</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>社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 貓，別再叫我吃了數學繪本</p> <p>2. 除法</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取貓，別再叫我吃了數學繪本大意。</p> <p>2. 理解除法的意義，能做計算與估算，並能應用於繪本數學遊戲解題。</p> <p>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作除法計算。</p>	<p>1.能運用故事結構策略(背景、原因、經過、結果)說出貓，別再叫我吃了數學繪本大意。</p> <p>2.能與同學合作體驗繪本數學遊戲，說出一種解法。</p> <p>學生參與監評</p> <p>3.能小組合作，體驗登入 pagamo 進行除法計算任務。</p>	<p>學生自學</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學除法單元，認識除法。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。找出難學</p> <p>3.學生默讀貓，別再叫我吃了數學繪本。</p> <p>教師導學</p> <p>1.師生共讀貓，別再叫我吃了數學繪本。指導學生以故事結構策略在小白板上摘要大意。</p> <p>2.引導學生複習除法知識，說一說，在書本中找出哪裡運用到除法?導入定標</p> <p>3.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。點撥釐清</p> <p>4.教師示範如何登入 pagamo 網頁，點選我的任務，進行除法練習。</p> <p>小組共學</p> <p>1.分組使用小白板計算及花片操作，討論繪本的數學遊戲。合作解難</p> <p>(1)再來分餅乾:試試不同數目的花片，那些可以平均分配到三個盤子裡?那些數目會有東西剩下來?</p> <p>(2)不一樣的檸檬蛋糕:使用圓形色紙當作檸檬蛋糕，試試看能不能將蛋糕分成三等分。</p> <p>(3)小藍莓的秘密:取出九朵花片當作小藍莓，用繪本第36頁的盤子解開小藍莓的秘密。(詳細說明參閱繪本39頁)</p> <p>2.小組合作，運用載具登入 pagamo，體驗教師指派之除法任務。</p> <p>組間互學評估建議</p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑，提供建議。</p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p> <p>3.教師後台檢視錯題，提出錯誤率最高的題目，請學生討論為什麼大家都錯這題?可能的原因是什麼?下一次可以怎麼改進?</p>	<p>1.貓，別再叫我吃了</p> <p>2.圓形色紙</p> <p>3.花片或白色積木</p>	<p>4</p>
------------------------	----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	----------

<p>第(17)週 - 第(19)週</p>	<p>水果重量估估樂</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>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1.公斤及公克</p> <p>2.橘子、柳丁、香蕉</p>	<p>1.理解重量的常用單位與換算，培養公斤公克量感與估測能力，並能做計算和應用解題。</p> <p>2.透過同儕合作進行體驗操作1公斤秤及3公斤秤、探究與實作橘子、柳丁、香蕉秤重估估樂。</p>	<p>1.能理解重量的常用單位與換算，運用公斤、公克單位估算並說出一袋橘子柳丁重量。</p> <p>2.能小組合作進行體驗水果重量估估樂遊戲。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學公斤及公克單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。<b>找出難學</b></p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1.教師複習公斤公克的單位換算，請學生示範1公斤秤及3公斤秤的操作。</p> <p>2.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師觀看學生因材網節點錯誤處，澄清迷思。<b>點撥釐清</b></p> <p>3.教師說明水果重量估估樂遊戲規則。請家長提供當季家中生產的水果(橘子、柳丁或香蕉皆可)。</p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.分組領取不同水果，第一輪請學生先憑手感估測單一水果重量，紀錄在小白板上，例如1顆橘子150公克，1根香蕉60公克。</p> <p>2.第二輪請學生使用1公斤秤測量重量，紀錄在小白板另一邊，估測與實際重量相差10克內者得1分，完全相同得5分，進行兩回合，計算小組得分。</p> <p>3.第三回合請學生憑手感估測一袋水果有多重?以3公斤秤秤重後，估測與實際重量相差100克內者得1分，完全相同得5分，進行兩回合，計算小組得分。<b>合作解難</b></p> <p>4.計算四回合得分，分數最高的小組獲得勝利。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.請獲勝組別說一說獲勝秘訣，想一想各組間不同的策略差異。<b>比較區分</b></p> <p>2.各組分享及回饋遊戲心得，說一說怎麼樣才能測量得比較準。<b>評估建議</b></p>	<p>1.1公斤秤、3公斤秤</p>
------------------------	----------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------

<p>第(20)週 - 第21週</p>	<p>反思學習計畫</p>	<p>社3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p> <p>社3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p>	<p>1.學習計畫成效評估</p>	<p>1. 評估學習成效，探究學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善解決問題的可能做法。</p> <p>2. 將進行學習計畫及所遇到的困難問題解決的過程與結果，進行報告分享。</p>	<p>1.能說出學習計畫未達預期目標的原因，也能思考解決改善問題的方法。</p> <p>2.能用小組報告方式呈現學期學習總成果，內容包含住要學習成果及學習方法回顧。</p>	<p><b>教師導學</b></p> <p>1.教師以問題引導學生準備本學期成果發表及評鑑自主學習計畫。</p> <p>1).提問一:我們這學期用了哪些方法來學習生活知能和解決生活中的問題呢?(引導學生回想:玩桌遊、動手做檸檬水、橘子果凍，畫設計圖，動手秤水果學秤重，讀繪本，看影片，小組討論，上台報告.....)</p> <p>2).提問二”你印象中最深刻的是學會了什麼?或知道了什麼有趣的事&gt;</p> <p>3).提問三:你覺得哪一種學習方法讓你學的最好?為什麼?</p> <p>4)提問四:你覺得有遇到什麼困難讓你無法達成學習目標?下一次你會怎麼做來解決這個問題?</p> <p>2.引導學生準備發表內容:請學生在分享內容中加入學習方法的回饋與反思。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>引導學生能用小組呈現方式將一學期的成果表現出來，例如示範桌遊，製作檸檬水、上台報告分享等。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.各小組討論如何呈現學習總成果</p> <p>2.各小組進行學習成果展現。(可用海報呈現、口說或心得分享，每組5分鐘)</p> <p><b>3.發表內容建議包含</b></p> <p>(1)主要學習成果(例如印象最深的一個主題活動)</p> <p>(2)學習方法回顧(我們是怎麼學會的?用了哪些方法?)</p> <p><b>小組進行監評</b></p> <p>1.小組同儕評選給分</p> <p>2.教師發下小組評選表</p> <p>3.相互分享學習優點與省思改進之處。</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>教師進行學期期末回饋講評。</p>	<p>小組評選表</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>						

<p>特教需求學生課程調整</p>	<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：(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：邱世涓</p>
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。

三、嘉義縣竹崎鄉桃源國小 114 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)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是 (\_\_\_\_年級和\_\_\_\_年級) 否

年級	三年級	年級課程 主題名稱	生活知能玩中學	課程 設計者	邱世涓	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 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input type="checkbox"/> 第四類 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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(可以複選)						
學校 願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學		與學校願景呼應 之說明	1.藉由有趣的故事繪本及遊戲體驗活動，讓學生在快樂受尊重的氛圍中，自主學會應具備的生活知能並培養五育兼備的創新能力。 2.透過小組合作的桌遊及體驗活動，使學生具備關懷他人感受，樂於與人互動，喜愛和諧的情緒智商，並實踐在日常生活中。			
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， <b>發展</b> 生命潛能。 E-A2 具備 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過 <b>體驗與實踐</b> 處理日常生活問題。 E-C2 具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與人 <b>互動</b> ，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	一、提供學生適性學習的機會， <b>促進</b> 學生對生活的周遭世界產生好奇進而喜歡生活的世界，並 <b>發展</b> 積極主動的學習態度。 二、培養學生以數學邏輯 <b>探索</b> 問題的思考能力，透過 <b>體驗</b> 自主學習活動處理日常生活問題， <b>實踐</b> 自我擬定學習計畫。 三、學生經由小組共學、組間互學等學習活動，具備 <b>理解</b> 他人感受，樂於與他人 <b>互動</b> 解決生活中常見的數學問題並尊重不同的問題解決想法之素養。			
議題融入	*應融入 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選)						
融入議題 實質內涵							
教學 進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源 節數

<p>(1)週 - 第(4) 週</p>	<p>手眼協調我最棒</p>	<p>綜1b-II-1 選擇合宜的學習方法，落實學習行動。</p> <p>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。</p> <p>綜 2b-II-2 參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1.自主學習計畫 加減 2. 同分母分數的 3. 德國心臟病 (分數卡版)</p>	<p>1. 引導學生思考自主學習計畫，選擇適切的學習方法與資源，落實學習目標。</p> <p>2. 理解同分母分數的加、減、整數倍的意義、計算與應用。</p> <p>3. 參加德國心臟病(分數卡版)桌遊，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1. 學生能參與訂定學習目標與選擇合適的</p> <p>2.能操作分數卡或分數磁鐵條，說明一題同分母加法或減法。</p> <p>3.能學會並參與一輪德國心臟病(分數卡版)桌遊。</p>	<p>擬定自主學習計畫</p> <p>師生共同定標</p> <p>1. 這學期的學習目標是什麼？</p> <p>老師引導學生共同擬定本學期的學習目標，例如學會一種以上的桌遊，學會在生活中運用數學解決問題，能夠自己完成一份料理，能和小組一起共讀繪本並互相討論等。</p> <p>2. 如何達成目標？</p> <p>請學生思考可以運用哪些方法來達成目標(例如看網路影片教學、跟同學練習、查資料等)</p> <p>3. 歷程中可能有哪些困難？</p> <p>例如沒有時間練習，家裡無法上網，校內圖書館查不到資料等</p> <p>4. 遇到困難可以怎麼做？學生擇策</p> <p>例如規劃生活作息表，運用番茄鐘原理，運用家長手機網路上網，假日請家人帶到鄉立圖書館或縣圖書館借閱查詢資料，請同學幫忙等</p> <p>5. 老師提醒學生完成自主學習計畫後留存，在本學期中隨時可以拿出來自我評估與修正。</p> <p>學生自學</p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台自學分數的加減單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。</p> <p>3.學生可先上網觀看德國心臟病桌遊教學影片，了解並記錄遊戲規則。紀錄所學</p> <p>教師導學</p> <p>1.教師引導學生使用分數卡、分數磁鐵條複習分數的大小比較、操作同分母分數的加減計算。導入定標</p> <p>2.請學生提出自學分數的加減估算過程中有疑惑、不懂的部分，澄清迷思概念。點撥釐清</p> <p>組內共學</p> <p>1.教師請學生分組體驗德國心臟病桌遊原始版本。分組解難</p> <p>2.教師說明分數卡版遊戲規則，以分數卡取代水果卡牌，學生輪流翻牌，桌面上出現可以加總為 1 的卡牌</p>	<p>1.自主學習計畫表</p> <p>2.分數卡 A 組或 B 組</p> <p>3.分數磁鐵條</p> <p>4.德國心臟病</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=e3R18Aawrdk&amp;ab_channel=%E5%8B%83%E6%A0%B9%E5%9C%B0%E6%A1%8C%E9%81%8ABoardGameLeisure">https://www.youtube.com/watch?v=e3R18Aawrdk&amp;ab_channel=%E5%8B%83%E6%A0%B9%E5%9C%B0%E6%A1%8C%E9%81%8ABoardGameLeisure</a></p>	<p>1</p> <p>3</p>
----------------------------------	----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

					<p>時，最快按到遊戲鈴的學生可以收取桌面上所有卡牌。 遊戲結束時，卡牌最多的人獲得勝利。</p> <p>3.小組體驗德國心臟病分數卡版桌遊，遊戲結束時，卡牌最多的人獲得勝利。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.教師請各小組獲勝的學生分享與回饋遊戲體驗心得，想一想獲勝祕訣的差異在哪裡?<b>比較區分</b></p> <p>2.各小組獲勝學生進行分數卡心臟病挑戰賽，討論決定指定桌面總和分數為何會比較好玩?(如 1，八分之七，九分之五.....)<b>改正修訂</b></p> <p>3.遊戲結束時，請所有學生分享與回饋修改規則後的遊戲體驗心得。</p>	
--	--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>生活中的數學</p>	<p>國語5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</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>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 呵，還有一張票數學繪本</p> <p>2. 除法計算</p>	<p>1. 運用適合學習階段的摘要策略，擷取呵，還有一張票數學繪本大意。</p> <p>2. 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>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作除法計算。</p>	<p>1. 能運用閱讀有方法練習版，以圖像組織策略，摘取呵，還有一張票數學繪本大意。</p> <p>2. 能以小白板寫出算式並計算一題除法應用題。</p> <p>3. 能小組合作體驗完成老師指派 pagamo 一般任務-除法篇。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1. 學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學除法單元，認識除法。</p> <p>2. 請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。找出難學</p> <p>3. 學生默讀呵，還有一張票數學繪本，紀錄故事情節關鍵詞。紀錄所學</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 師生共讀呵，還有一張票數學繪本。指導學生以圖像組織策略在小白板上摘要大意。</p> <p>2. 引導學生複習除法知識，說一說，在書本中找出哪裡運用到除法？請學生以小白板將故事內的除法用直式計算看看。提問回饋</p> <p>3. 學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。</p> <p><b>小組共學 合作解難</b></p> <p>1. 分組使用小白板計算及花片操作，討論繪本的數學遊戲。</p> <p>(1) 剩下來的東西：把不同票數分給 3 個小朋友，將剩下來的數目列出表格，看看有什麼規則變化。</p> <p>(2) 猜猜幾張票？(參考故事繪本第 30 頁)，用小白板紀錄作答算式與答案。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 各組發表討論結果，提出未解疑惑，互相討論答案的不同或相同之處。比較區分</p> <p>2. 小組分享活動心得與感想。</p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1. 小組合作，運載具登入 pagamo，體驗教師指派之除法任務。</p> <p>2. 教師後台檢視錯題，提出錯誤率最高的題目，請學生討論為什麼大家都錯這題？可能的原因是什麼？補充資料</p>	<p>1. 呵，還有一張票</p>
----------------------	---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>光陰的故事</p>	<p>國語5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取大意。</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> <p>社3c-II-2透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1. 嗯，等我1分鐘數學繪本</p> <p>2. 時間加減問題</p>	<p>國語 5-II-6 運用適合學習階段的摘要策略，擷取<u>嗯，等我1分鐘</u>數學繪本大意。</p> <p>2. 理解時間的加減運算，並應用於日常的時間加減問題。</p> <p>3. 透過同儕合作進行體驗、探究與實作時間加減問題。</p>	<p>1.能運用閱讀有方法練習版，以圖像組織策略，摘取<u>嗯，等我1分鐘</u>數學繪本大意。</p> <p>2.能以小白板寫出算式並計算一題時間加減應用題。</p> <p>3.能小組合作體驗完成 1 分鐘遊戲並完成 pagamo 一般任務-時間篇。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學時間單元，認識時間。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。<b>找出難學</b></p> <p>3.學生默讀<u>嗯，等我1分鐘</u>數學繪本。</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1.師生共讀<u>嗯，等我1分鐘</u>數學繪本。指導學生以圖像組織策略在小白板上摘要大意。</p> <p>2.教師使用時鐘教具引導學生複習報讀鐘面時刻，說一說大螢幕上數字鐘時刻。</p> <p>3.請學生說看看 1 分鐘內可以做什麼事?<b>提問回饋</b></p> <p>4.教師複習 1 分鐘=60 秒的觀念，請學生以小白板練習分秒的單位互換，例如 3 分 35 秒也可以說是幾秒?</p> <p>4.學生提出自學過程中的疑惑或難題，教師澄清迷思。<b>點撥釐清</b></p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.教師將全班同學分成2組進行1分鐘星星遊戲，找一張紙、一枝筆，一個人負責計時。1分鐘後，數一數畫了幾顆星星。</p> <p>2.分組玩一分鐘有多長?每一次進行時，要有人負責在開始計時的時候說「開始」，一分鐘到的時候說時間到。小組其他人在這一分鐘內就負責做下列其中一個動作:閉上眼睛一分鐘。拍手一分鐘。單腳站立一分鐘等，也可以設計其他動作。</p> <p>3.分組玩默數一分鐘:輪流計時按碼表或計時器1分鐘，看誰默數從1數到60，最接近1分鐘。<b>合作解難</b></p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.各組發表討論結果，提出未解疑惑或能較正確的接近 1 分鐘的策略。<b>評估建議</b></p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.小組合作，運載具登入 pagamo，體驗教師指派之時間任務。</p> <p>2.教師後台檢視錯題，提出錯誤率最高的題目，請學生討論為什麼大家都錯這題?可能的原因是什麼或可以怎麼解題比較容易答對?<b>補充資料</b></p>	<p>1.<u>嗯，等我1分鐘</u></p>
-----------------------	--------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------

<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>策略家養成營</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。</p> <p>綜2b-II-2參加團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1.小數加減法 2. 9.9 挑戰賽</p>	<p>1. 理解小數的意義與位值結構，並能做小數加、減、應用。</p> <p>2. 參加9.9挑戰賽團體活動，遵守紀律、重視榮譽感，並展現負責的態度。</p>	<p>1.能以小數卡或白色積木、橘色積木條解決一題小數加法或減法題。</p> <p>2. 能學會並參與一輪 9.9 挑戰賽桌遊。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學小數單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。<b>找出難學</b></p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1.教師請學生操作白色積木與橘色積木長條，複習分數的概念，並做 1 位小數的轉化。</p> <p>2.請學生以白色積木及橘色積木排出指定的小數。</p> <p>3.學生以白色積木及橘色積木練習小數的加法及減法。</p> <p>4.學生練習以小白板紀錄小數加法減法的直式計算過程。</p> <p>5. 教師巡視課間，觀察學生遭遇難題或請學生提出自學過程中的疑惑或難題，適時澄清迷思。<b>點撥釐清</b></p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.支援前線:各組學生依組長所需題目要求(如 15.8),請學生合作運用自己的白色積木和橘色積木長條完成前線支援，並開始遊戲。</p> <p>2.請學生觀察比較各組排列積木的方法，說一說哪種排列會比較容易獲得勝利?<b>合作解難</b></p> <p>2. 9.9 挑戰賽:教師請學生閱讀遊戲規則(康軒 3 下數學課本 136-137 頁)，分組運用小數卡進行 9.9 挑戰賽。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1. 遊戲結束時，請所有學生分享與回饋遊戲獲勝策略。</p> <p>2. 請學生區分贏家獲勝策略的差異性，並提出建議。<b>比較區分</b></p> <p>3. 各組再次進行 9.9 挑戰賽，運用策略嘗試獲勝。<b>改正修訂</b></p> <p>請學生說一說修改策略後是否成功?獲勝者提出給同學的建議。</p>	<p>1.小數卡 2. 白色積木、橘色積木長條</p>	<p>4</p>
------------------------	---------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	----------

<p>第(17)週 - 第(18)週</p>	<p>健康小達人</p>	<p>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，並據以做簡單推論。</p> <p>社 3c-II-2 透過同儕合作進行體驗、探究與實作。</p>	<p>1.一維表格</p> <p>2.二維表格</p>	<p>1. 報讀二維表格。</p> <p>2.小組合作實作一維表格</p>	<p>1.能報讀保久乳、堅果包、麵包營養標示(二維表格)</p> <p>2.能小組合作實作巧克力豆顏色統計表(一維表格)。</p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>1.學生使用因材網或均一教育平台或 one study 自學統計表單元。</p> <p>2.請學生紀錄自學過程中有疑問或不懂之處，可於課堂中提出。<b>找出難學</b></p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1.教師宣導健康教育食物的營養議題，彩虹蔬果 579 觀念。</p> <p>2.請學生將午餐附餐的保久乳、蘋果汁、豆奶、黑豆奶罐子留下來，分別說一說熱量及營養成分。</p> <p>3. 教師說明本單元要學習如何將資料整理成表格，並示範如何將前列資料整理成表格。<b>導入定標</b></p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.學生分組完成食物熱量及營養成分製成表格。<b>分組解難</b></p> <p>2.請學生討論哪一種附餐飲料較健康?說一說理由是什麼?</p> <p>3.請學生說說看跟直接閱讀原始資料相比，整理成表格有何好處?<b>展示匯報</b></p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.各組發表討論結果，提出怎麼整理比較快速，哪種附餐飲料比較健康?說一說哪一組的表格比較清晰易懂。<b>比較區分</b></p> <p><b>小組共學</b></p> <p>1.小組共讀康軒 3 下數學課本第 134 頁-135 頁文章，了解代表色的意義。</p> <p>2.分組實際開箱 M&amp;M 巧克力豆與彩虹糖，統計 1 包裡的組成顏色並做成統計表。<b>分組解難</b></p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.各組發表討論結果，說一說怎麼進行統計比較快速?討論策略的異同。<b>比較區分</b></p> <p>2.小組分享活動心得與感想。</p>	<p>1.M&amp;M 巧克力豆</p> <p>2.彩虹糖</p>	<p>2</p>
------------------------	--------------	--------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	----------

<p>第(19)週 - 第(20)週</p>	<p>反思學習計畫</p>	<p>社3d-II-1 探究問題發生的原因與影響，並尋求解決問題的可能做法。</p> <p>社3d-II-3 將問題解決的過程與結果，進行報告分享或實作展演。</p>	<p>學習計畫成效評估</p>	<p>1. 評估學習成效，探究學習計畫未達預期目標問題發生的原因與影響，並尋求下一次改善解決問題的可能做法。</p> <p>2. 將進行學習計畫及所遇到的困難問題解決的過程與結果，進行報告分享。</p>	<p>1.能說出學習計畫未達預期目標的原因，也能思考解決改善問題的方法。</p> <p>2.能用小組報告方式呈現學期學習總成果，內容包含住要學習成果及學習方法回顧。</p>	<p><b>教師導學</b></p> <p>1.教師以問題引導學生準備本學期成果發表及評鑑自主學習計畫。</p> <p>1).提問一:我們這學期用了哪些方法來學習生活知能和解決生活中的問題呢?(引導學生回想:玩桌遊、玩團體遊戲、MM 巧克力豆開箱，讀繪本，看影片，小組討論，上台報告.....)</p> <p>2).提問二”你印象中最深刻的是學會了什麼?或知道了什麼有趣的事&gt;</p> <p>3).提問三:你覺得哪一種學習方法讓你學的最好?為什麼?</p> <p>4)提問四:你覺得有遇到什麼困難讓你無法達成學習目標?下一次你會怎麼做來解決這個問題?</p> <p>2.引導學生準備發表內容:請學生在分享內容中加入學習方法的回饋與反思。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>引導學生能用小組呈現方式將一學期的成果表現出來，例如示範桌遊、製作海報、上台報告分享等。</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>1.各小組討論如何呈現學習總成果</p> <p>2.各小組進行學習成果展現。(可用海報呈現、口說或心得分享，每組 5 分鐘)</p> <p><b>3.發表內容建議包含</b></p> <p>(1)主要學習成果(例如印象最深的一個主題活動)</p> <p>(2)學習方法回顧(我們是怎麼學會的?用了哪些方法?)</p> <p><b>小組進行監評</b></p> <p>1.小組同儕評選給分</p> <p>2.教師發下小組評選表</p> <p>3.相互分享學習優點與省思改進之處。</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>教師進行學期期末回饋講評。</p>	<p>小組評選表</p>
<p>教材來源</p>	<p><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)</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>						

<p>特教需求學生課程調整</p>	<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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></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：(打字即可)</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：邱世涓</p>
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

填表說明：

4. 第一類課程需跨領域，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
5. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
6. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。