

嘉義縣大南國小 114 學年度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	三年級/自主學習我最棒(數學)	課程 設計者	鍾愛幸/何通印	總節數 /學期 (上/下)	20/上學期
符合 彈性課程類 型	☐第一類 統整性探究課程 ☐主題 ☐專題 ☐議題 ☐第二類 ☐社團課程 ☐技藝課程 ☒第四類 其他 ☐本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐服務學習 ☐戶外教育 ☐班際或校際交流 ☐自治活動 ☐班級輔導 ☒學生自主學習 ☐領域補救教學						
學校 願景	活力、勤學、人文、創新		與學校願景呼應之說明	一、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。 二、透過數學的邏輯思考培養科學的人文素養，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	一、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。 二、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。 三、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。			
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
議題融入							

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（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	綜合 Ib- II-1 選擇 合宜的學習方法，落實學習活動。 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.學習方式 2.四位數的加減 3.四位數的加減估算	1.引導學生了解自己學習的難點，踴躍依照自己學習的速度 選擇 合宜的 學習方式 。 2. 熟練四位數的加減 ，並能 應用 於日常生活。 3. 熟練四位數的加減估算 。 4.分組共學時，能踴躍參加 討論 ，並 提供 個人的觀點和意見。	1.完成本學期學習進度任務單 2.能與同儕討論規劃自己的學習方式並落實執行。 3.能做四位數加減直式計算，含加、減多次進、退位。 4.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。 5.學生完成練習題，答對率達 90%。 6.學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。	一、師生共同訂目標 1.教師先分析每個學生學習困難點。 2.這學期的學目標是什麼？想用什麼樣的方式學習？ 3.過程中可能會遇到困難？遇到困難可以怎麼做？ 4.完成自己這學期的學習進度表任務單 二\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) 三學生自學： 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) 四教師導學： 1. 教師複習、檢視節點 N-3-2 中的學生作答情形 (5 分) 五、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) 六、組內共學：	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

						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) 七、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)。(10 分) <table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐否</td><td>能先介紹自己的組別。</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>☐是 ☐否</td><td>讀完題目後，能列出算式。</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>☐是 ☐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>☐是 ☐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>4</td></tr><tr><td>5</td><td>☐是 ☐否</td><td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?</td><td>1</td></tr><tr><td>6</td><td>其他建議</td><td></td><td></td></tr></table> 八、教師導學、總結 1. 教師歸納學習目標(10 分) 八、單元診斷評量 1. 請學生完成因材網單元診斷評量-四位數的加減 (20 分) 2. 學生觀看個人的診斷報告，並完成補救(10 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)	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1	2	☐ 是 ☐ 否	讀完題目後，能列出算式。	2	3	☐ 是 ☐ 否	能將列出的算式，寫成四位數加法的直式。	2	4	☐ 是 ☐ 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。	4	5	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1	6	其他建議				
編號	檢查確認	評分標準	得分																																	
1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1																																	
2	☐ 是 ☐ 否	讀完題目後，能列出算式。	2																																	
3	☐ 是 ☐ 否	能將列出的算式，寫成四位數加法的直式。	2																																	
4	☐ 是 ☐ 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。	4																																	
5	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1																																	
6	其他建議																																			
第 (5) 週 - 第 (8) 週	乘法	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。 數 n-II-5 在具體情境中， 解決 兩步驟應用問題。 綜 3d-II-2 運用 遊戲的合作和競爭策略。	1. 乘以一位數 (被乘數為二、三位數)。 2. 兩步驟應用問題 。 3. 乘法遊戲 ：乘法五子棋	1. 熟練 乘以一位數的乘法。 2. 解決連乘兩步驟應用問題 3. 運用 遊戲策略，進行 乘法遊戲 ，增進學習興趣。	1. 能熟練被乘數為二、三位，乘數是一位的乘法。 2. 能解決生活上連乘的兩步驟應用問題。 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. 能與組員完成乘法五子棋的遊戲。 規畫 ●全班先分成兩組，老師先在黑板上畫出一個10×10的方格圖(或是用投影的方式投在黑板上)。 ●老師在黑板上寫出一個兩位數或三位數(教師可將學生的程度做調整)，如： 214 X 214 X ●兩組各派出一位同學，教師準備1~9的撲克牌(可加張鬼牌做內用)，讓學生各抽一張。 ●學生將抽到牌的數字放在方格裡，並寫出該題的算式，先算出該題的得數，可先在格子上的交叉點上畫一個圓圈作標子，後算出該題的同學亦可放標子，寫出該題無法放標子。 ●先算完的標子畫成一條的組是獲勝。 點數 ●教師可依學生的程度分組，或調整出題的難度，亦可讓學生兩人一起上場解題。 ●能解題方法，教師將抽出的牌以亂序代替，做複習題，學生抽牌後，在黑板上寫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。	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：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. 乘法五子棋(圍棋棋盤、撲克牌)	4																													

						1. 教師歸納學習目標(10 分) 八、 數學遊戲-乘法五子棋 1. 教師說明遊戲規則(5 分) 2. 分組進行遊戲(25 分) 3. 學生發表遊戲心得(10 分)																						
第(9)週 - 第(12)週	角	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。 數 s-II-1 理解 正方形和長方形的面積與周長公式與應用。	1. 角和角度 。 2. 角度 3. 直角 。 4. 邊與角的特徵	1. 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 。 2. 理解 能以 邊與角的特徵 來定義正方形和長方形。	1. 能正確說出角的構成要件，並會做角度的比較。 2. 能理解並正確分辨直角、鈍角、銳角。 3. 能知道正方形的四條邊等長，且四個角為直角。 4. 能知道長方形的兩雙對邊等長，且四個角為直角。 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。	一、 教師導學： 1. 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) 二、 學生自學： 1. 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) 三、 教師導學： 1. 教師歸納角的構成要素。(5 分) 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. 各組上台發表找到的成果，並完成組間互學檢評表。(15 分) <table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐否</td><td>能先介紹自己的組別。</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>☐是 ☐否</td><td>能分辨比直角、銳角和鈍角。</td><td>4</td></tr><tr><td>3</td><td>☐是 ☐否</td><td>能分辨正方形和比長方形。</td><td>4</td></tr><tr><td>4</td><td>☐是 ☐否</td><td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?</td><td>1</td></tr></table> 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)	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1	2	☐ 是 ☐ 否	能分辨比直角、銳角和鈍角。	4	3	☐ 是 ☐ 否	能分辨正方形和比長方形。	4	4	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1	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. 數位相機	4
編號	檢查確認	評分標準	得分																									
1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1																									
2	☐ 是 ☐ 否	能分辨比直角、銳角和鈍角。	4																									
3	☐ 是 ☐ 否	能分辨正方形和比長方形。	4																									
4	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1																									
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。	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) <table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐否</td><td>能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>2</td><td>☐是 ☐否</td><td>能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>3</td><td>☐是 ☐否</td><td>知道除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置。</td><td>2</td></tr></table>	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2	2	☐ 是 ☐ 否	能利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2	3	☐ 是 ☐ 否	知道除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置。	2	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	4				
編號	檢查確認	評分標準	得分																									
1	☐ 是 ☐ 否	能利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2																									
2	☐ 是 ☐ 否	能利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2																									
3	☐ 是 ☐ 否	知道除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置。	2																									

				難時自己如何克服問題。	2. 學習遇到問題時如何克服 3. 與同儕共同分享自己的經驗 4. 教師總結反思活動		
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	※身心障礙類學生： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙(0)人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(<u>/人數</u>) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有- (<u>自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人</u>) ※課程調整建議(特教老師填寫)：						

年級	三年級	年級課程 主題名稱	三年級/自主學習我最棒(數學)	課程 設計者	鍾愛幸/何通印	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
符合 彈性課程類 型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	活力、勤學、人文、創新		與學校願景呼應之 說明	一、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。 二、透過數學的邏輯思考培養科學的人文素養，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	一、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。 二、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。 三、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 。			
議題融入	*應融入 ☐ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
議題融入							

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（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	社 3d- II-2 評估與 選擇 可能的作法，嘗試解決問題。 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. 學習方式 2. 除法直式 3. 兩步驟應用問題，加與除、減與除之應用解題。數學遊戲：分錢幣	1. 引導學生選擇適合自己的學習方式，並擬定自己的學習計畫 2. 理解除法 被除數為二、三位數直式計算，並 應用 於解題。 3. 解決兩步驟加與除、減與除之應用題。 4. 應用 除法於 數學遊戲 。	1.能選擇自己這學期想用的學習方式並完成自己的學習規畫表。 2.能理解熟練被除數為二、三位數直式計算，且應用於解題。 3.能解決生活上兩步驟加與除、減與除之應用解題。 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。）	一、師生共同訂目標 1.教師先分析每個學生學習困難點。 2.這學期的學目標是什麼？想用什麼樣的方式學習？ 3.過程中可能會遇到困難？遇到困難可以怎麼做？ 4.完成自己這學期的學習進度表任務單 二、 教師導學 ： 1. 學生已經在三上學習過二位數除以一位數，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。 2. 老師複習三上除法 (5 分) 三、 學生自學 ： 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以一位數，商是二位數、三位數的除法直式紀錄。 (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）。 (15 分) 四、 教師導學 ： 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) 五、 學生自學 ： 1. 請學生完成因材網 N-3-7: 兩步驟應用問題。 (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) 六、 組內共學 ： 1. 分組完成老師布題 (15 分) 2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。（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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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> <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>☐是 ☐否</td><td>能先介紹自己的組別</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明不同數字所代表的項目是什麼</td><td>2</td></tr><tr><td>3</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明此題型需進行兩步驟運算</td><td>3</td></tr><tr><td>4</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明此題型為何是加與除或減與除的兩步驟問題，並計算正確</td><td>3</td></tr><tr><td>5</td><td>☐是 ☐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> 七、 教師導學、總結 ： 1. 教師總結除法的學習重點 (10 分) 八、 數學遊戲：分錢幣 ： 1. 教師說明遊戲規則 (5 分) 2. 分組進行遊戲 (25 分) 3. 學生發表遊戲心得 (10 分)	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能判斷題目為兩步驟運算之題型	1	2	☐ 是 ☐ 否	能區分不同數字所代表之意義	4	3	☐ 是 ☐ 否	能進行加與除的兩步驟問題運算	4	4	☐ 是 ☐ 否	能進行減與除的兩步驟問題運算	1	5	其他建議			編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別	1	2	☐ 是 ☐ 否	能說明不同數字所代表的項目是什麼	2	3	☐ 是 ☐ 否	能說明此題型需進行兩步驟運算	3	4	☐ 是 ☐ 否	能說明此題型為何是加與除或減與除的兩步驟問題，並計算正確	3	5	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1	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	☐ 是 ☐ 否	能判斷題目為兩步驟運算之題型	1																																																					
2	☐ 是 ☐ 否	能區分不同數字所代表之意義	4																																																					
3	☐ 是 ☐ 否	能進行加與除的兩步驟問題運算	4																																																					
4	☐ 是 ☐ 否	能進行減與除的兩步驟問題運算	1																																																					
5	其他建議																																																							
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																					
1	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別	1																																																					
2	☐ 是 ☐ 否	能說明不同數字所代表的項目是什麼	2																																																					
3	☐ 是 ☐ 否	能說明此題型需進行兩步驟運算	3																																																					
4	☐ 是 ☐ 否	能說明此題型為何是加與除或減與除的兩步驟問題，並計算正確	3																																																					
5	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜?	1																																																					
第（5）週－	時間	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。	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。	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。	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	一、 教師導學 ： 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) 二、 學生自學 ： 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) 三、 教師導學 ： 1. 透過計時與實測活動，經驗 1 分鐘的量感。 (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、	4																																																

第 (8) 週				4. 數學遊戲：小鬧鐘	3. 應用時間的概念於數學遊戲。	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。 2. 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)	四、學生自學： 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) 五、組內共學： 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)	<table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐否</td><td>能知道“時間”是表示某一事件經過了多久。</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>☐是 ☐否</td><td>能知道“時刻”是表是某一事件發生的時候。</td><td>1</td></tr><tr><td>3</td><td>☐是 ☐否</td><td>能利用時間線圖，紀錄兩個時刻位置與之間經過的時間。</td><td>1</td></tr><tr><td>4</td><td>☐是 ☐否</td><td>在利用時間定位版進行計算。</td><td>1</td></tr><tr><td>5</td><td>☐是 ☐否</td><td>能做出正確的時間化聚，例:1 日=24 小時，1 時=60 分，1 分=60 秒。</td><td>1</td></tr><tr><td>6</td><td>☐是 ☐否</td><td>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。</td><td>2</td></tr><tr><td>7</td><td>☐是 ☐否</td><td>能利用「時」、「分」複名數之加減計算，推算出剛開始的時刻。</td><td>2</td></tr><tr><td>8</td><td>☐是 ☐否</td><td>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。</td><td>1</td></tr><tr><td>9</td><td>其他建議</td><td></td><td></td></tr></table> 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	☐ 是 ☐ 否	能知道“時間”是表示某一事件經過了多久。	1	2	☐ 是 ☐ 否	能知道“時刻”是表是某一事件發生的時候。	1	3	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 否	在利用時間定位版進行計算。	1	5	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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			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：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…。)	
編號	檢查確認	評分標準	得分																																															
1	☐ 是 ☐ 否	能知道“時間”是表示某一事件經過了多久。	1																																															
2	☐ 是 ☐ 否	能知道“時刻”是表是某一事件發生的時候。	1																																															
3	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 否	在利用時間定位版進行計算。	1																																															
5	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 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																																																	
第(9)週 - 第(12)週	小數	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。	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	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。	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%。	一、教師導學： 1. 分數的概念介紹小數。(10 分) 二、學生自學： 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) 三、教師導學： 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) 四、學生自學：	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																																										

					6. 能完成數學遊戲：配對遊戲 規則： 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？ 說明： 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。	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) 五、教師導學： 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) 六、組內共學： 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表。(因材網)(10 分) <table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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></table> 七、組間互學： 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) <table><tr><th>編號</th><th>檢查確認</th><th>評分標準</th><th>得分</th></tr><tr><td>1</td><td>☐是 ☐否</td><td>能先介紹自己的組別。</td><td>1</td></tr><tr><td>2</td><td>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐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>☐是 ☐否</td><td>分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？</td><td>1</td></tr></table> 八、Pagamo 線上評量： 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)	編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能計算出大於 1 的一位小數是幾個 0.1	1	2	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	2	3	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2	4	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2	5	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1	2	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	1	3	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2	4	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2	5	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3	6	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1	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）	
編號	檢查確認	評分標準	得分																																																													
1	☐ 是 ☐ 否	能計算出大於 1 的一位小數是幾個 0.1	1																																																													
2	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	2																																																													
3	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2																																																													
4	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2																																																													
5	☐ 是 ☐ 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	☐ 是 ☐ 否	能先介紹自己的組別。	1																																																													
2	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不進位加法。	1																																																													
3	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的進位加法。	2																																																													
4	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的不退位減法。	2																																																													
5	☐ 是 ☐ 否	能在生活情境中，進行兩個一位小數的退位減法。	3																																																													
6	☐ 是 ☐ 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	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。 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。 數 r-II-1 理解乘除互逆，並能應用於解題。	1. 乘法。 2. 「被乘數未知」、「乘數未知」 3. 「被除數未知」、「除數未知」的應用問題。	1. 熟練乘除法的互逆關係、計算與驗算。 2. 理解並能應用「被乘數未知」、「乘數未知」的應用問題。 3. 理解並能應用「被除數未知」、「除數未知」的應用問題。	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。 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) 3. 能利用有□（未知數）的算式記錄除數或被除數未知的問題，並算出□（未知數）。(解題應用) 4. 學生完成練習題，答對率達 90%。(解題應用) 5. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。(學習反思)	一、教師導學： 1. 複習乘法、除法。(10 分) 二、學生自學： 1. 請學生完成因材網 R-3-1-S01、R-3-1-S02、R-3-1-S03。(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) 三、組內共學： 1. 分組完成老師布題(15 分) 2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。(因材網)(5 分) 四、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)(10 分) 五、教師導學、總結： 1. 總結乘除法的互逆關係、計算與驗算。(10 分) 六、教師導學： 1. 教師以生活實例布題未知數的問題。(10 分) 七、學生自學： 1. 請學生完成因材網 N-3-6-S01、N-3-6-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)	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	4																																																								

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

