

三、嘉義縣和順國小 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：否

年級	三年級	年級課程 主題名稱	天才馮紐曼		課程 設計者	謝靜如	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 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 checked="" 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	有品 有才		與學校願 景呼應之 說明	透過天才馮紐曼數學的課程，培育學生把事做對做好的思維及行動力，提升學生認真負責的品格力				
總綱 核心 素養	E-A2 具備探索問題的思 考能力，並透過 <b>體驗</b> 與實 踐 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、 寫、作」的基本語文素 養，並具有生活所需的基 礎數理、肢體及藝術等符 號知能，能以同理心 <b>應用</b> 在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊 <b>應 用</b> 的基本素養，並 <b>理解</b> 各		課程 目標	1. 透過活動 <b>體驗</b> ，了解數學的基礎概念體驗，思考日常數學問題，並學習 <b>處理</b> 解決問題。 2. 以聽、說、讀的基本語文素養，培養陳述生活所需的基礎數理的能力，並 <b>應用</b> 在日常生活。 3. 能 <b>應用</b> 網路學習資源「因材網」， <b>理解</b> 數學概念，並培養自我學習的能力。				

	類媒體內容的意義與影響。							
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 checked="" 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	戶 E3 善用五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。							
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>第 (1) 週 - 第 (3) 週</p>	<p>四 位 數 的 加 減</p>	<p>數學n-II-2 熟練較大位數之 加、減、乘計算 或估算計算或估 算，並能應用於 日常解題。 資議t-II-2 體會資訊科技解 決問題的過程。</p>	<p>1. 10000 以內的 數。 2. 四位數的加法 和減法。</p>	<p>1. 熟練 10000 以內的數位 數之加、減法計算或估 算，並能應用於數學小遊 戲的解題。 2. 體會因材網可以檢測 「四位數的加法和減法」 的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能利用遊戲正 確排出最大數和最 小數 2. 能利用遊戲對 四位數的最大數和 最小數有更深的概 念 3. 能完成因材網 「四位數的加減」 教師指定任務</p>	<p>&lt; 神秘的黑洞數 &gt; 教師導學 1. 請每位小朋友從 0~9，任選四個數 字。 2. 讓學生利用這四個數字排出「最小 數」和「最大數」（0 可排在 前面）。 3. 將「最大數」和「最小 數」相減。 4. 重複這樣的步驟進行。 5. 七次以內一定會掉進 6174 這個數學 黑洞（進去就出不來了）因為當掉進 6174（7641-1467=6174）無限循環。 組內共學 6. 學生分組進行操作【有操作】 組間互學 7. 學生討論是否有其他適合的遊戲策 略，並進行驗證，分享【學習方法與 策略】 &lt; 數字抽抽樂 &gt; 教師導學 1. 教師將紅色 0~9 數字卡洗牌，由猜拳 勝利的同學抽出 4 張卡並依序從個位 開始排列成一個四位數，即為「目標 數」。</p>	<p>1. 多位 數乘法 學習單</p>	<p>3</p>
--------------------------------------------------	----------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	----------

					<p>2. 將藍色 0~9 數字卡三組放進小型紙箱裡，學生輪流抽取 4 張卡片後，自行決定卡片要放在定位版上的位置。</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>3. 學生分組進行操作【有操作】</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>4. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【學習方法與策略】</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四位數的加減」相關任務。</p> <p>教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	
--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p style="text-align: center;">第 (4) 週 - 第 (6) 週</p>	<p style="text-align: center;">角</p>	<p>數學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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 邊、角和頂點關係。 角的定義</p>	<p>1. 理解邊、角和頂點關係，並能比較出角度的大小。 2. 體會因材網可以檢測「角的定義」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能正確辨認角度的大小。 2. 能正確指出三角形和四邊形的邊角和頂點 3. 完成因材網「角」教師指定任務</p>	<p>&lt; 角度比一比&gt; 1. 學生各自拿出兩支同顏色扣條，組合後任意打開一個角度。 2. 由教師抽出要比「大」或比「小」的牌卡，決定哪一方勝利。 <b>組間互學</b> 3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】  &lt; 益智七巧板&gt; <b>教師導學</b> 1. 依教師指令找出具有直角的圖形。 <b>組內共學</b> 2. 分組討論將七巧板組合成一個正方形收納回塑膠盒。 <b>組間互學</b> 3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】 <b>學生自學</b> &lt; 因材網實作&gt; 1. 教師課前於因材網指派「角」的相關任務。</p>	<p>1. 量角器 2. 三角板 3. 數學附件 4. 隨堂測驗單 5. 網路資源：因材網</p>	<p style="text-align: center;">3</p>
------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

					教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。		
--	--	--	--	--	--------------------------	--	--

<p style="text-align: center;">第 (7) 週 - 第 (9) 週</p>	<p style="text-align: center;">周 界 與 周 長</p>	<p>數學s-II-1 <b>理解</b>正方形和長方形的面積與周長公式與應用。</p> <p>資議t-II-2 <b>體會</b>資訊科技解決問題的過程。</p> <p>戶 E3 <b>善用</b>五官的感知，培養眼、耳、鼻、舌、觸覺及心靈對環境感受的能力。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>周界</b></li> <li>2. <b>周界與邊長的計算</b></li> <li>3. <b>身邊物品的周界大小</b></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用射飛鏢遊戲，<b>理解</b>周界內外部的定義</li> <li>2. <b>體會</b>因材網可以檢測「<b>周界與邊長的計算</b>」的學習結果及心得。</li> <li>3. <b>善用</b>五官的感知去嘗試測量<b>身邊物品</b>的<b>周界大小</b>。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能正確區分周界的內部和外部。</li> <li>2. 能以直尺實測周界長度，並透過連加或乘法計算周長。</li> <li>3. 完成因材網「周長與周界」教師指定任務</li> </ol>	<p>&lt; 我是神射手 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生輪流擲 9 個飛鏢</li> <li>2. 分別算出靶內和靶外的飛鏢各有幾個?</li> <li>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</li> </ol> <p>&lt; 我是測量大師 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師說明各組需要利用不同長度的扣條做出 2 個長方形和 2 個正方形的圖形。【有應用】</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 小組之間互相交換，用尺量出邊長後，記錄在學習單上再計算出周長。</li> </ol> <p><b>組間互學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】</li> </ol> <p><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師課前於因材網指派「周界與周長」的相關任務。</li> </ol> <p>教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 小白板、白板筆</li> <li>2. <a href="#">分分樂，除法直式</a></li> <li>3. 手機吊飾材料包</li> <li>4. 網路資源：因材網</li> </ol>	<p style="text-align: center;">3</p>
------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

<p>第 ( 10 ) 週 - 第 ( 13 ) 週</p>	<p>除 法</p>	<p>數學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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<p>1. 除法的各種計算規則 2. 除法列式與計算</p>	<p>1. 透過遊戲及學習活動理解除法的各種計算規則，應用在日常生活解題 2. 體會因材網可以檢測「除法列式與計算」的學習結果及心得。</p>	<p>1. 能完成〈神殿的神祕數字〉學習單 2. 能完成「除法」學習單和隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「除法」教師師指定任務</p>	<p>〈神殿的神祕數字〉 教師導學 1. 考古探險隊一行人來到了太陽神殿，神殿的石壁上出現了兩個神秘的數字「18、24」 2. 請學生利用探索隊手中的八張卡牌，放進式子中，回答正確，將可開啟石壁大門。 組間互學 3. 學生討論是否有其他適合的遊戲策略，並進行驗證，分享【有學習方法與策略】 活動二：(2節) 〈小婷買玩具〉 教師導學 1. 教師布題(小婷去玩具行買了一些文具，中間那欄代表所購買的物品，但不小心被弄髒了，你可以判斷出所購買的是哪個物品嗎?) 組內共學 2. 小組之間討論解題策略 學生自學 3. 學生練習類題 組間互學 4. 學生上台解題分享</p>	<p>1. 長方形紙 2. 三類三角形的圖卡數張 3. 全等圖形(均一) 4. 色紙 5. 附件 6. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--------------------------------------------------------	----------------	--------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	----------

					<p>5. 隨堂測驗</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「除法」的相關任務。</p> <p>教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。</p>		
--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<p style="text-align: center;">第 ( 14 ) 週 - 第 ( 16 ) 週</p>	<p style="text-align: center;">重 量</p>	<p>數學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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 重量的實測與估測</li> <li>2. 重量的加減計算</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用重量的實測與估測在日常生活</li> <li>2. 體會因材網可以檢測「重量的加減計算」的學習結果及心得。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能參與解題遊戲並想出解題方法，並給他組回饋【有分組合作】【分享表達】【反思活動】</li> <li>2. 能完成「重量」學習單和隨堂測驗單【具體作品】【知識應用】</li> <li>3. 能完成因材網「重量」教師指定任務【總結性成果報告】</li> </ol>	<p>&lt; 有多重 ? &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師布題(小詩參加電視節目「百萬富翁」，只要連續答對 50 題，就可以獲得 100 萬獎金，下面是最後一題必須解出杯子重量，請你幫幫她，回答下面的問題，讓她順利拿到獎金吧！)</li> </ol> <p><b>組間互學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 學生分組討論後上台分享解題方法【合作討論】</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 驗證他組的解題方法並回饋【有反思活動】</li> </ol> <p>&lt; 重量 &gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】。</li> </ol> <p><b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 學生練習類題。</li> <li>2. 學生上台解題分享。</li> <li>3. 隨堂測驗。</li> </ol> <p>&lt; 因材網實作 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師課前於因材網指派「重量」相關任務。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. . 小白板、白板筆</li> <li>2. <a href="#">2022 最新 全台 5 大遊樂園門票價格表</a></li> <li>3. <a href="#">全球 迪士尼 樂園門票一覽</a></li> <li>4. 網路資源：因材網</li> </ol>	<p style="text-align: center;">3</p>
------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

					2. 學生上因材網完成任務。 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果。		
--	--	--	--	--	--------------------------------------------	--	--

<p style="text-align: center;">第 ( 17 ) 週 - 第 ( 20 ) 週</p>	<p style="text-align: center;">分 數</p>	<p>數學 n-II-6 理解同分母分數的加、減計算與應用。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。 資議t-II-2 體會資訊科技解決問題的過程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 等分單一物體</li> <li>2. 分數的比較和加減計算。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過等分單一物體，理解同分母分數的加減。</li> <li>2. 體會因材網可以檢測「分數的比較和加減計算」的學習結果及心得。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能參與解題遊戲並想出對策</li> <li>2. 能完成「分數」學習單和隨堂測驗單【具體作品】</li> </ol> <p>能完成因材網「分數」教師指定任務</p>	<p>&lt; 走迷宮&gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師布題(兩個機器人，一個要吃塗色占全部 1/2 的圖形，另一個要吃塗色占全部 1/4 的圖形，才有辦法動喔！請幫機器人找到它們的食物，沿著路線找一找，走走看。)</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 學生分組討論後上台分享解題方法</li> </ol> <p><b>組間互學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 驗證他組的解題方法並回饋</li> </ol> <p>&lt; 慶生會&gt;</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 教師布題(小玉的慶生會來了好多人，她準備了 3 個不同的蛋糕，你能幫她分給來參加的小朋友嗎?)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】</li> </ol> <p><b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 學生練習類題</li> <li>6. 學生上台解題分享</li> <li>7. 隨堂測驗</li> </ol> <p>&lt; 因材網實作&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師課前於因材網指派「分數」相關任務</li> <li>2. 學生上因材網完成任務</li> <li>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 餅乾若干塊</li> <li>2. 小白板、白板筆</li> <li>3. <u>均一</u> <u>同分母</u> <u>的加減</u> <u>整數減</u> <u>帶分數</u></li> <li>4. <u>均一</u> <u>四年級</u> <u>分數</u></li> </ol>	<p style="text-align: center;">4</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 type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共( 6 )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 style="text-align: center;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: center;">普教老師姓名：謝靜如</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。