

嘉義縣 朴子國小114學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	三年級	年級 課程 主題 名稱	數學好好玩	課程 設計者	陳凱琳、蔡雅惠、 賴坤瑞、吳英政、 陳怡君	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	健康 快樂 鄉土 數位		與學校願 景呼應 之說明	1. 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，幫助學生適性的發展與快樂學習。 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. 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。 2. 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。 3. 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	*是否融入 ☐ 生命教育 ☐ 安全教育 ☐ 戶外教育 ☐ 其他議題_____						

融入議題
實質內涵

說明：每個實質內涵均需與自訂學習內容連結，安排於學習目標中

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）	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	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. 四位數的加減 2. 四位數的加減估算	1. 熟練四位數的加減，並能應用於日常生活。 2. 熟練四位數的加減估算。 3. 分組共學時，能踴躍參加討論，並提供個人的觀點和意見。	1. 能做四位數加減直式計算，含加、減多次進、退位。 2. 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。 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%。	一、 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) 二、 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) 三、 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) 四、 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) 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)。(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																				
						<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>能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。</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>1</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>2</td></tr><tr><td>5</td><td>☐是 ☐否</td><td>能正確做出四位數進位加法的直式計算。</td><td>4</td></tr><tr><td>6</td><td>其他建議</td><td></td><td></td></tr></tbody></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			編號	檢查確認	評分標準	得分	1	☐ 是 ☐ 否	能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。	1	2	☐ 是 ☐ 否	讀完題目後，能列出算式。	1	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。	2
編號	檢查確認	評分標準	得分																									
1	☐ 是 ☐ 否	能知道四位數代表的位值，例如 4325 有四個千，三個百，二個十和五個一。	1																									
2	☐ 是 ☐ 否	讀完題目後，能列出算式。	1																									
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。	2																									
5	☐ 是 ☐ 否	能正確做出四位數進位加法的直式計算。	4																									
6	其他建議																											

						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置上，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></table> 七、 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置上，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		
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置上，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																													
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。	一、 教師導學： 1. 教師複習十乘乘法。(5 分) 2. 教師舉生活上乘法應用的實例，引發學生學習動機。(5 分) 二、 學生自學： 1. 請學生完成因材網「N-3-3：乘以一位數：乘法直式計算。教師用位值的概念說明直式計算的合理性。」(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) 三、 教師導學： 1. 教師檢視節點 N-3-3 中的學生作答情形，並提出生活上連乘的問題。(10 分) 四、 學生自學： 1. 請學生完成因材網「N-3-7-S06：能在具體情境中，解決兩步驟問題。」(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)	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																								

					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。	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	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	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	
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																									

						誤率較高題目。(5 分)		
--	--	--	--	--	--	--------------	--	--

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。																											
			遊戲故事背景 已於 4 月 24 日舉行一場數學比賽，允許 1~4 位參賽者同時參賽。參賽的數人可以獲得參加獎「寶石」，由長老負責或一位寶石平分給參賽者。最後剩下的寶石就歸長老所有。 規則 1. 將學生分為 4~8 人一組，全組獨立進行遊戲。 2. 準備數字卡 0~9，每組 2~3 套，根據平分除數而定。 3. 小組成員輪流出牌，出牌時口中要默唸除數的倍數，口中報數稱為「參賽人數」，手上出牌稱為「長老獲得的寶石數量」。當「長老獲得的寶石數量」與「可分的」所有除數一樣時即停止出牌。最後數的玩家可以獲得所有寶石，當作手牌。例如：第一位玩家出牌「1」並且同時報出一個手牌「3」，代表「1 人參賽，長老獲得 3 顆寶石」，但這個情況不可能，1 人參賽，全部的寶石都給給給給給參賽者，長老不會獲得寶石，所以玩家不能出「第二個除數 2」並且同時報出一個手牌「1」，代表「2 人參賽，長老獲得 1 顆寶石」。這個情況是可能的，所有玩家一起拍向報數者……以此類推。 4. 出牌的玩家要將牌收回，作為手牌繼續玩。 5. 最先出完手牌的玩家獲勝。 說明 教師可根據各組學生的人數，來決定數字卡的數量(例如：學生人數較多時，可使用 3 套，或更多)。																															
			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><tr><td>4.</td><td>☐是 ☐否</td><td>能正確讀出有餘數的除法算式。</td><td>2.</td></tr><tr><td>5.</td><td>☐是 ☐否</td><td>知道要盡量分完，餘數一定要小於除數。</td><td>2.</td></tr><tr><td>6.</td><td colspan="3">其他建議。</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.	4.	☐ 是 ☐ 否	能正確讀出有餘數的除法算式。	2.	5.	☐ 是 ☐ 否	知道要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.	6.	其他建議。		
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.																															
4.	☐ 是 ☐ 否	能正確讀出有餘數的除法算式。	2.																															
5.	☐ 是 ☐ 否	知道要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.																															
6.	其他建議。																																	
			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)																															
			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																															

						<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>能說明如何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>3.</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明如何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>4.</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。</td><td>2.</td></tr><tr><td>5.</td><td>☐是 ☐否</td><td>能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。</td><td>2.</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> 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-餘數心臟病 1. 教師說明遊戲規則(5 分) 2. 分組進行遊戲(20 分) 3. 學生發表遊戲心得(5 分) 九、 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	能先介紹自己的組別。	1.	2.	☐ 是 ☐ 否	能說明如何利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2.	3.	☐ 是 ☐ 否	能說明如何利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2.	4.	☐ 是 ☐ 否	能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。	2.	5.	☐ 是 ☐ 否	能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.	6.	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.	
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	能說明如何利用乘法和減法記錄有剩餘的平分活動過程。	2.																																
3.	☐ 是 ☐ 否	能說明如何利用除法橫式記錄有餘數的平分活動結果。	2.																																
4.	☐ 是 ☐ 否	能說明除法算式中，被除數、除號、除數、商和餘數的位置，並能正確讀出有餘數的除法算式。	2.																																
5.	☐ 是 ☐ 否	能說明要盡量分完，餘數一定要小於除數。	2.																																
6.	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1.																																
第(17)週 - 第(20)週	公斤和公克	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。 綜 3d-II-2 運用遊戲的合作和競爭策略。	1. 「幾公斤」、「幾公克」複名數的單位換算。 2. 「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減計算。 3.1 公斤以內重量的量感與估測。 4.數學遊戲：估重達人	1. 理解公斤、公克複名數的單位換算。 2. 計算和應用以「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減計算的題目。 3. 培養 1 公斤以內重量的量感與估測。 4. 運用遊戲策略，數學遊戲：估重達人	1. 能熟練公斤、公克的單位換算。 2. 能完成以「公斤」、「公克」為單位進行複名數加減的題目，答對率達 90%。 3. 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。 4. 能和組員完成估重達人數學遊戲並與他組分享。 5. 估重達人： 提醒 ●準備好各組分配數額，依照得分數額，每組不重覆量物品/物體，告知數目與量為標準不同標準的物體。 ●老師等出完下一組後，請小組成員將估重物品多餘/稍少的部分記錄下來。 ●請同學們將估重物品和計算出的第一組物品設定第二組，第二組物品設定第三組，以此類推。 ●每組拿到不可吃食物後，必須認真估重並有多餘/稍少的部分記錄下來。 ●將估重出物件，與老師估重進行比對，讓學生知道估重的實際結果。 ●小組討論估重物品和估重人。 ●各小組將估重物品和估重人，與老師比對，並做紀錄。 說明 設計此課學生估重出「公斤」的物體，讓學生知道不同國家地區，用多少公斤、多少公斤又多少公克。	一、 教師導學： 1. 學生經驗分析：學生已經先學過認識 1 公斤與 3 公斤秤。 2. 教師複習 1 公斤與 3 公斤秤。(10 分) 二、 學生自學： 1. 請學生完成因材網N-3-16-S03： 能做公斤和公克的單位換算，並做重量大小的比較。(10 分) 2. 學生作答節點中的練習題(10 分) 3. 觀看個人診斷報告，完成補救。(5 分) 三、 教師導學： 1. 檢視學生作答情形，並做迷思概念分析。(5 分) 四、 學生自學： 1. 請學生完成因材網 N-3-16-S04： 能做公斤和公克的加減計算。(15 分) 2. 學生作答節點中的練習題(10 分) 3. 觀看個人診斷報告，完成補救。(5 分) 五、 教師導學：	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、Pagamo 2.學習媒材：課前自學單、classdojo 課堂運用平台 3.學習用具：筆電	4																											

					1. 檢視學生作答情形，並做迷思概念分析。(10 分) 六、教師導學，數學遊戲：估重達人： 1. 教師複習公斤和公克的加減計算，並說明遊戲規則。(10 分) 七、組內共學：(20 分) 1. 老師發下的物品，請小組成員輪流掂掂看有多重？再各自把答案記錄下來。 2. 老師請學生將物品順時針輪流。 3. 每組拿到不同的物品後，小組成員輪流掂掂看有多重？再各自把答案記錄下來。 4. 教師拿出磅秤，將所有物品輪流秤重，讓學生知道每種物品的實際重量。 5. 小組討論看看誰是估重小達人。 八、組間互學：(10 分) 1. 各組派員到其他組報告結果。 2. 各小組的估重小達人再比比看，誰最厲害。 九、教師導學與線上評量： 1. 教師公布各組比賽結果，總結學習重點。教師於 Pagamo 新增作業。(5 分) 2. 學生於 Pagamo 完成作業。(25 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)	4. 教學設備：智慧大屏、教師桌機 5. 1 公斤與 3 公斤磅秤。 6. 數個估重物品。	
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-學習障礙(3)人、自閉症(4)人共 7 人 ※資賦優異學生：☒無 ☐有 ※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 學習內容不調整。 2. 教學時可採小組合作方式時，並安排小老師協助提醒。 3. 學習歷程請教師視學習情形，加強個別指導；教師提問時，多鼓勵學生發表。 4. 能在教師引導下，以實作為主要評量重點。 5. <針對自閉症學生>提供提示：為使學生容易掌握上課時的規則及程序，向學生提供圖象、時間、等候、程序及符號的提示。 特教老師姓名：王贊喻、黃慧華 普教老師姓名：陳凱琳、蔡雅惠、賴坤瑞、吳英政、陳怡君
------------------------	--

