

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/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	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。	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。				

	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。		
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	領域學 習表現 /議題連 結實質 內涵	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 (4) 週	除 法	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. 除法直式 2. 兩步驟 應 用問 題， 加與 除、 減與 除之 應 用 解 題。 3. 數學遊 1. 戲：分錢 幣	1. 理解除法被除數為二、 三位數直式計算，並應 用於解題。 2. 解決兩步驟加與除、減 與除之應用題。 應用除法於數學遊戲。	1. 能理解熟練被除數為 二、三位數直式計 算，且應用於解題。 2. 能解決生活上兩步驟 加與除、減與除之應 用解題。 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、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) 二、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) 三、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) 四、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) 五、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	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. 4. 教 學設 備： 智慧大 屏、教師 桌機	4
---	--------	--	--	--	---	--	--	---

應用

●請以遊戲帶領學生完成除法直式，50元買4個，10元買1個，10元買1個，10元買1個。

●請以小組形式，把這遊戲和同學玩，每個人玩完後多玩幾次，把這遊戲和同學玩。

人	甲	乙	丙	丁	戊
甲					
乙					
丙					
丁					

說明

●本遊戲，為單人遊戲，每人玩一次，每人玩一次，每人玩一次。

●本遊戲，為單人遊戲，每人玩一次，每人玩一次，每人玩一次。

					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 colspan="2"></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) 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) 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			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)	
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																														

第 (5) 週 - 第 (8) 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。 4. 數學遊戲：小鬧鐘	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。 應用時間的概念於數學遊戲。	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. 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。 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	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) 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)	4
--	-----------	--	---	---	---	---	----------

即獲勝)

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”是表示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整，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		

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	能先介紹自己的組別。	1
2	☐ 是 ☐ 否	能說出“時間”是表示某一事件經過了多久。	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整，例：1日=24小時，1時=60分，1分=60秒。	1
6	☐ 是 ☐ 否	能說出“時刻”是表示某一事件發生的時候。	1
7	☐ 是 ☐ 否	能用「時」、「分」複名數之加減計算，正確算出經過一段時間後的時刻。	1
8	☐ 是 ☐ 否	能用「時」、「分」複名數之加減計算，正確算出剛開始的時刻。	1
9	☐ 是 ☐ 否	能用「時」、「分」複名數之加減計算，算出兩個時刻之間經過了多少時間。	1
10	☐ 是 ☐ 否	分享時的聲音大小、時間控制是否合宜？	1

七、教師導學：

1. 教師歸納總結時間的學習概念。(10 分)

八、組內共學：數學遊戲：小鬧鐘

1. 教師說明則(5 分)

					2. 遊戲進行(15 分) 3. 學生發表遊戲心得(10 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)		
--	--	--	--	--	---	--	--

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。	- 一位小數 - 一位小數的位值與化聚 - 直式計算 - 數學遊戲：配對遊戲	- 理解認識一位小數、小數位值與化聚。 - 理解直式計算，解決一位小數的加減法問題。 - 應用小數的概念於數學遊戲。	- 能認識一位小數並進行小數的數數活動。 - 能認識小數的化聚與十分位位值。 - 能用直式計算一位小數的加減法問題。 - 學生完成練習題，答對率達 90%。 - 學生能觀看個人診斷報告，完成補救達 100%。 - 能完成數學遊戲：配對遊戲 規則： - 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。 - 每人抽出一張數字卡，將抽到的卡片放在胸前。 - 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： - 分數要找小數配對，小數要找分數配對。 - 教師亦可改成合起來是 0.9，再配一次。	一、教師導學： 1.分數的概念介紹小數。(10 分) 二、學生自學： - 請學生完成因材網 N-3-10-S01、N-3-10-S02。(20 分) - 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： - 請學生完成因材網 N-3-10-S04。(10 分) - 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： - 分組完成老師小數的加減法問題布題(20 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 5.數學遊戲：配對遊戲(分數與小數的數字卡)	4
----------------	----	--	---	--	--	---	---	---

					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	
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	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	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) 八、組內共學： 1. 分組完成老師布題(15 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
--	--------------	--	---	---	--	--	---	----------

於日常解題。
數r-II-1
理解乘除互逆，
並能應用於解題。

2. 組內討論並完成組內共學概念檢核表。
(因材網)(5 分)

編號	檢查確認	評分標準	得分
1	☐ 是 ☐ 否	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	2
2	☐ 是 ☐ 否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2
3	☐ 是 ☐ 否	乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2
4	☐ 是 ☐ 否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2
5	☐ 是 ☐ 否	除數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2
6	其他建議		

九、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)

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	能用□表示未知數列出代表題意的乘法或除法算式。	1
3	☐ 是 ☐ 否	被乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2
4	☐ 是 ☐ 否	乘數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)乘法算式的答案。	2
5	☐ 是 ☐ 否	被除數未知時，能用乘法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2
6	☐ 是 ☐ 否	除數未知時，能用除法算式算出有□(未知數)除法算式的答案。	2

十、教師導學、總結：

1. 總結乘除法中未知數的計算與應用。
(10 分)

第 (17) 週 - 第 (20) 週	統計表	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，並據以作簡單推論。 社3d-II-2 評估與選擇可能的做法，嘗試解決問題。	1. 一維表格。 2. 二維表格。 3. 表格及應用。 數學遊戲: 最速環島	1. 能報讀與推論生活中常見的一維表格。 2. 能報讀與推論生活中常見的二維表格。 3. 能製作表格及應用於解決生活上的問題。 1. 使用時刻表解決完成數學遊戲: 最速環島	1. 可以正確能報讀與推論生活中常見的一維表格。 2. 可以正確能報讀與推論生活中常見的二維表格。 3. 能依據資料製作出表格。 4. 會應用火車、高鐵時刻表來完成數學遊戲:最速環島。 (分享表達)	一、教師導學： 1. 透過搭公車情境，連結生活經驗判讀資料。(10 分) 二、學生自學： 1. 請學生完成因材網 D-3-1-S01。(10 分) 三、組內共學： 1. 老師給予學生一張太平雲梯參觀價目表，請學生算出全家人參觀太平雲梯所需的總票價是多少？(10 分) 四、組間互學： 1. 各組派員上台報告組員的計算結果。(10 分) 五、學生自學： 1. 學生已經學過一維表格，請學生完成因材網 D-3-1-S02。(10 分) 六、組內共學： 1. 教師準備嘉義縣公車時刻表、票價表。 2. 教師布題，讓各組學生找出最佳的搭車時間與算出票價。(20 分) 七、教師導學： 1.教師歸納總結各組的學習成果。(10 分) 八、學生自學： 1. 學生已經學過一維、二維表格，請學生完成均一教育 9-3 製作統計表及應用。(10 分) 九、組內共學： 1. 教師發給各組一張食物的熱量和營養成分。 2. 學生依據老師所發給的資料，製作成表格。(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、均一教育 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.教學設 備：智慧大屏、教師桌機 5. 嘉義縣公車時刻表票價表、食物的熱量和營養成分、火車時刻表、高鐵時刻表	4
---------------------------------------	-----	--	--	--	--	---	--	---

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

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，各 20 週，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。