

	五年級	課程設計者	林碧榕	20 節 /上學期	敘明總節數及上或下學期
年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚			透過數學補救的課程，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，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 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，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。		課程目標	1. 能透過數學概念及策略，探索思考解決數學問題，並處理日常生活中的數學問題。 2. 能以「說、讀」的基本語文素養和基礎數理符號完成數學解題，並應用在日常生活。 3. 能應用網路資源因材網，加強理解數學概念及策略，並分享學習結果及心得	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	因數與公因數	活動一(1節) 1. 教師於課前先上網了解「因數諜對諜」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行進行「因數諜對諜」遊戲【體驗】	數學領域	n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。	因數與公因數	1. 能透過遊戲及學習活動認識因數與公因數的意義，並應用在日常生活解題。	1. 能參與「因數諜對諜」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「因數與公因數」隨堂測驗單	1. 網路影片：因數諜對諜 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4">https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4</a> 2. 撲克牌	4

		<p>4. 玩幾輪後，討論哪些數字可以當作策略性的王牌(如:數字1、數字2)? 為什麼? <b>【反思活動】</b> <b>【合作討論】</b></p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>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 <b>【和學生生活脈絡連結】</b></p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗 <b>【實作】</b></p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「因數與公因數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>	資訊科技	資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得		<p>2. 能利用網路資源因材網，分享因數與公因數的學習結果及心得</p>	<p><b>【具體作品】</b></p> <p>3. 能完成因材網「因數與公因數」相關任務</p>	<p>3. 「因數與公因數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	
第(5)週	倍數與公倍數	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「心想是{乘}之接</p>	數學領域	n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大	倍數與公倍數	1. 能透過遊戲及學習活動認識倍數與公倍數的意	1. 能參與「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲並討論遊戲對策	1. 網路影片：心想是{乘}之接龍與吹牛	4

<p>第 (8) 週</p>	<p>龍與吹牛」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行進行「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用(如:可以先出比較小的數)?為什麼?【<u>反思活動</u>】 【合作討論】 5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) 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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節) 1. 教師課前於因材網指派「倍數與公倍數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務</p>	<p>資訊科技</p>	<p>公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>		<p>義，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享倍數與公倍數的學習結果及心得</p>	<p>【分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「倍數與公倍數」隨堂測驗單【具體作品】 3. 能完成因材網「倍數與公倍數」相關任務</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc">https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc</a> 2. 「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲牌卡 3. 「倍數與公倍數」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	
------------------------	---	-------------	---	--	--	--	---	--

		3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果						
第 (9) 週 - 第 (12) 週	異分母分數的加減	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「分數奪寶戰」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行進行「分數奪寶戰」遊戲【體驗】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論哪些數字可以當作策略性的王牌(如:數字1、數字2)? 為什麼?【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 複習擴分、約分和通分</p> <p>2. 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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>3. 學生練習類題</p> <p>4. 學生上台解題分享</p> <p>5. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>n-III-4理解約分、擴分、通分的意義，並應用於異分母分數的加減。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>異分母分數的加減</p>	<p>1 能透過學習活動理解並熟悉異分母分數的加減計算並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享異分母分數加減的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「分數奪寶戰」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「異分母分數的加減」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「異分母的加減」相關任務</p>	<p>1. 網路資源：分數奪寶戰 <a href="https://funmathexploration.blogspot.com/search?q=%E7%95%B0%E5%88%86%E6%AF%8D%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E5%8A%A0%E6%B8%9B">https://funmathexploration.blogspot.com/search?q=%E7%95%B0%E5%88%86%E6%AF%8D%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E5%8A%A0%E6%B8%9B</a></p> <p>2. 「分數奪寶戰」遊戲單</p> <p>3. 「異分母分數的加減」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>

		<p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「異分母的加減」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>						
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>四則 運算</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「魔幻24 四則運算」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「魔幻24 四則運算」遊戲【體驗】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【<u>反思活動</u>】【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>r-III-1理解各種計算規則(含分配律)，並協助四則混合計算與應用解題。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>四則運算</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解四則運算的各種計算規則，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享四則運算的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「魔幻24 四則運算」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「四則運算」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「四則運算」相關任務</p>	<p>1. 網路資源：魔幻24 四則運算 <a href="http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/3317/post/9115/430606">http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/3317/post/9115/430606</a></p> <p>2. 撲克牌</p> <p>3. 「四則運算」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>

		<p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>							
<p>第(17)週</p> <p>—</p> <p>第(20)週</p>	面積	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「七巧板圍成遊戲」進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「七巧板圍成遊戲」【<u>體驗</u>】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>s-III-1理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>三角形、平行四邊形與梯形面積</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解三角形、平行四邊形與梯形面積的求公式，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享三角形、平行四邊形與梯形面積的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「七巧板圍成遊戲」遊戲並討論遊戲對策【<u>分組合作</u>】【<u>分享表達</u>】</p> <p>【<u>反思活動</u>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「面積」隨堂測驗單</p> <p>【<u>具體作品</u>】</p> <p>3. 能完成因材網「面積」相關任務</p>	<p>1. 網路資源：七巧板圍成遊戲 <a href="https://drive.google.com/file/d/0B83vsqK6xeD7cE51Wi0zbHYxLUk/view">https://drive.google.com/file/d/0B83vsqK6xeD7cE51Wi0zbHYxLUk/view</a></p> <p>2. 七巧板</p> <p>3. 「面積」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	4



	普教老師簽名：
--	---------

\*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，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。