

嘉義縣 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(109.11.2)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦	課程設計者	林碧榕	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 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 type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚		與學校願景呼應之說明	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 <b>探索</b> 問題的思考能力，並透過體驗與實踐 <b>處理</b> 日常生活問題。 E-B1 具備「聽、 <b>說</b> 、 <b>讀</b> 、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， <b>探索</b> 思考解決數學問題，並 <b>處理</b> 日常生活中的數學問題。 2. 能以「 <b>說</b> 、 <b>讀</b> 」的基本語文素養和基礎數理符號完成數學解題，並 <b>應用</b> 在日常生活。 3. 能 <b>應用</b> 網路資源因材網，加強 <b>理解</b> 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	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
------	------	---------------	--------	------	------------	------------	------	----

<p>第(1)週 - 第(4)週</p>	<p>因數與公因數</p>	<p>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。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>因數與公因數</p>	<p>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。</p> <p>2. 能運用網路資源因材網，分享因數與公因數的學習結果及心得</p>	<p>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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「因數與公因數」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「因數與公因數」相關任務【總結性成果報告】</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「因數諜對諜」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「因數諜對諜」遊戲【體驗】【操作】</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?【反思活動】【合作討論】【學習方法和策略】</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【和學生生活脈絡連結】</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【實作】</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【實作】</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>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></p> <p>2. 撲克牌</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>	<p>4</p>
------------------------------	---------------	--	---------------	---	--	---	---	----------

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>倍數與公倍數</p>	<p>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。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>倍數與公倍數</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識倍數與公倍數的意義，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能運用網路資源因材網，分享倍數與公倍數的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「心想是{乘}之接龍與吹牛」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「倍數與公倍數」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「倍數與公倍數」相關任務【總結性成果報告】</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「心想是{乘}之接龍與吹牛」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「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲【體驗】【操作】</p> <p>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?【反思活動】【合作討論】【學習方法和策略】</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【和學生生活脈絡連結】</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</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「倍數與公倍數」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>	<p>1. 網路影片：心想是{乘}之接龍與吹牛 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc">https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc</a></p> <p>2. 「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲牌卡</p> <p>3. 「倍數與公倍數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>
------------------------------	---------------	--	---------------	---	---	---	---

<p>第 ( 9 ) 週 - 第 ( 12 ) 週</p>	<p>異分母分數的加減</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>資議 p-III-3 運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. 能運用網路資源因材網，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. 實作評量：能完成因材網「異分母的加減」相關任務【總結性成果報告】</p>	<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】【操作】</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? 【反思活動】【合作討論】 【學習方法和策略】</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【和學生生活脈絡連結】</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</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>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>4</p>

						2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	四則 運算	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。  資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	四則運算	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。  2. 能運用網路資源因材網，分享四則運算的學習結果及心得	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】 2. 實作評量：能完成「四則運算」隨堂測驗單【具體作品】  3. 實作評量：能完成因材網「四則運算」相關任務【總結性成果報告】	活動一(1 節) 1. 教師於課前先上網了解「魔幻 24 四則運算」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「魔幻 24 四則運算」遊戲【體驗】【操作】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【反思活動】【合作討論】【學習方法和策略】 5. 教師統整歸納  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【和學生生活脈絡連結】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗  活動三(1 節) 1. 教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務	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> 2. 撲克牌 3. 「四則運算」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	4



						2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 ( ) <input 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( 5 )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 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、( /人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input 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>1. _____</p> <p>2. _____</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名： <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">電子檔打字即可    書面資料需簽名</span></p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：林碧榕</p>							

\*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。