

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	數學真好玩	課程 設計者	林怡達	總節數 /學期 (上/下)	20/下學期
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 checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校 願景	品格、健康、國際觀 勤學、創意、富美感		與學校願景呼 應之說明	1. 觀察校園環境設施，增進在校園環境中的美感體驗。 2. 透過遊戲及討論，讓學生更勤學，樂意學習數學。 3. 透過分組討論，共同學習更卓越的解題策略。			
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-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. 培養利用校園環境的設施，將數學課程內容融入實際的生活環境，讓學生能夠在生活中應用數學，培養對數學的熱情。 2. 觀察校園環境的設施，讓學生指認校園設施中的基本形體與相對關係，並用數學表述來解決問題。 3. 透過分組學習，使學生能專心聆聽他人的發表，理解他人的感受，欣賞他人的解題策略，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。			

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(5)週	七巧板	語 2-II-4/樂於參加討論，提供個人的觀點和意見。 藝 1-II-6/能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	認識七巧板 有趣的七巧板	1. 樂於參加小組討論，觀察七巧板中七小塊的面積關係，提供個人的觀點和意見。 2. 使用視覺元素與觀察力，用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 3. 使用視覺元素與想像力，用七巧板設計出自己的創意構圖，豐富創作主題。	1. 能樂於參加小組討論，觀察七巧板中七小塊的面積關係，提供個人的觀點和意見。 2. 能使用視覺元素與觀察力，用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 3. 能使用視覺元素與想像力，用七巧板設計出自己的創意構圖，豐富創作主題。	活動一:認識七巧板 1. 認識七巧板中有哪些形狀。 2. 小組討論，觀察七巧板中七小塊的面積關係。 3. 能使用視覺元素與觀察力，用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 活動二:有趣的七巧板 1. 將七巧板畫在圖畫紙上，並剪下來。 2. 能使用視覺元素與想像力，用七巧板設計出自己的創意構圖，豐富創作主題。 3. 作品分享。	1. 七巧板 2. 七巧板拼圖 3. 圖畫紙	5
第(6)週 - 第(10)週	撲克牌	語 2-II-3 /把握說話的重點與順序，對談時能做適當的回應。 綜 2c-III-1/分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	認識撲克牌	1. 把握說話的重點與順序，說明幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算遊戲總分。	1. 能把握說話的重點與順序，說明幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算遊戲總分。	活動一:認識撲克牌 1. 請學生每人攜帶一副撲克牌到校。 2. 撲克牌內容 ①撲克牌有 52 張卡牌 ②四種花色分別為黑桃♠、紅心♥、梅花♣、方塊♦黑桃和梅花為黑色，紅心和方塊為紅色。 ③每種花色各十三張，為數字一到十三，一到十的牌以	1. 撲克牌 2. 撲克牌遊戲記錄表	5

						<p>花色圖案數代表，而十一、十二、十三用人頭牌 J (Jack)、Q (Queen 皇后)、K (King 國王) 代表，而一通常被標示為 A，可稱呼為 1、A 或 Ace。</p> <p>活動二：撲克牌遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 幾的幾倍。 2. 整數四則運算。 3. 探討無法配對的點數及其原因。 4. 知道哪些點數會有無法配對的剩餘牌，並解釋無法配對的原因。 5. 探討獲勝秘訣。 6. 反思自己的遊戲策略，並在聽完同學發表後，修正自己的出牌策略。 7. 活動心得分享。 		
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>分數心臟病</p>	<p>綜 2c-III-1/分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>數 n-III-10/嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。</p>	<p>認識真分數、假分數、帶分數</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分析與判讀分數撲克牌遊戲記錄表，規劃策略來獲取勝利。 2. 嘗試將遊戲模式的數量關係以記錄表表述，並據以推理獲勝秘訣。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能分析與判讀分數撲克牌遊戲記錄表，規劃策略來獲取勝利。 2. 能嘗試將遊戲模式的數量關係以記錄表表述，並據以推理獲勝秘訣。 	<p>活動一：認識真分數、假分數、帶分數</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識真分數 2. 認識假分數 3. 認識帶分數 4. 假分數、帶分數換算 <p>活動二：分數心臟病</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過分數撲克牌的遊戲熟悉真分數、假分數、帶分數。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分數撲克牌 2. 分數撲克牌遊戲記錄表 	5

訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 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	※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、(/人數)
學生	※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)
課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫)： 1. 2. <p style="text-align: right;">特教老師簽名： 普教老師簽名：林怡達</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。