

嘉義縣好美國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程主題名稱	創意數學	課程設計者	甘子建	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 checked="" type="checkbox"/> 第四類其他 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	好學富禮 內外皆美	與學校願景呼應之說明	1. 本課程以動手操作的學習方式為主軸，激盪學生多元思考的智慧，培養解決問題的能力。 2. 以創新遊戲方式帶入主題學習，進行分組合作。 3. 藉由學習的過程體驗，讓學童對生活中的數學有更深刻的體驗，進而培養學童好學、富禮的態度。				
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-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. 具備探索問題的思考能力，並透過體驗數學遊戲，學會處理日常生活的問題。 2. 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法，樂於和同學互動並完成數學解題。				

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	我是小小賭神 因數與倍數	數學 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。 綜合2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標	1. 因數和倍數的意義。 2. 因數和倍數的應用。 3. 因數和倍數心臟病的遊戲。	1. 認識因數和倍數的意義 2. 將因數和倍數的概念應用在日常生活中。 3. 和組員合作，參與因數和倍數的遊戲	1. 每位學生能說出因數和倍數的意義。 2. 每位學生能回答因數和倍數的相關題目。 3. 每位學生能積極參與因數倍數心臟病的遊戲。	◎課前自學：學生利用「因材網」複習因數和倍數的學習內容 活動一：自製數字卡(1節) 1. 各組發給100張名片卡。 2. 每張卡片寫一個數字，因為卡片是100張，所以數字由1寫到100。 ◎教師導學： 活動二：介紹因數倍數撲克牌的遊戲(1節) 1. 複習因數和倍數的學習內容。 2. 介紹因數倍數撲克牌的遊戲和規則。 活動三：進行因數倍數撲克牌的遊戲(3節) ◎組內共學： 1. 老師將全班同學分成2組，進行因數倍數撲克牌的遊戲。 ◎組間互學： 2. 遊戲心得分享與回饋。	數字卡	5
第(6)週 - 第(10)週	小小拼貼家 平面	國語5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 數學s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。	1. 正確閱讀方法及討論 2. 平面圖形的排列關係 3. 分享自己	1. 能夠讀懂繪本故事書內容。 2. 學習描繪平面圖形，並推理出它的特性。 3. 認識平面圖形可以緊密	1. 每位學生能讀懂繪本故事書。 2. 每位學生能畫出不同的平面圖形。 3. 每位學生能認真學習繪	◎課前自學：教師提供「《夢想家的披風》繪本 PPT」，請學生於課前先觀看。 ◎教師導學： 活動一：《夢想家的披風》(2節)	平面圖形卡 繪本故事書	5

	圖型	數學s-III-5 認識平面圖形縮放的意義與其推論	創作	排列和不可以緊密排列的性質。	製平圖形的排列方式。	<p>1. 指導學生數學繪本導讀後討論，教師提供許多不同平面圖形樣板讓學生借用描繪。</p> <p>2. 引導學生描繪不同平面圖形板，拼畫出可以緊密排列，又可以無限延伸鋪滿整張圖畫紙的圖形。</p> <p>◎組內共學：</p> <p>活動二：團結力量大(3節)</p> <p>1. 教師將全班同學分成2組，分組探討可以緊密排列和不可以緊密排列的平面圖形板性質。</p> <p>2. 將相同的圖形著上同樣顏色。</p> <p>◎組間互學：</p> <p>3. 各組展示作品及心得分享與回饋。</p> <p>4. 老師總結。</p>	
第(11)週 - 第(15)週	66 大順 四則 運算	<p>數學 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>綜合 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 四則運算的規則和解題技巧。</p> <p>2. 製作大型骰子。</p> <p>3. 「66大順」遊戲。</p>	<p>1. 聆聽老師的說明，理解四則運算的規則和解題技巧</p> <p>2 和組員合作，製作大型撲克牌。</p> <p>3. 運用四則運算的解題技巧，參與「66大順」遊戲。</p>	<p>1. 每位學生能聆聽並理解老師說明。</p> <p>2. 分組製作製作大型骰子。</p> <p>3. 每位學生能積極參與「66大順」遊戲。</p>	<p>◎課前自學：利用「因材網」複習四則運算的規則。</p> <p>◎教師導學：</p> <p>活動一：複習四則運算的規則和解題技巧（2節）</p> <p>1. 老師複習四則運算的規則。</p> <p>2. 老師複習四則運算的解題技巧。</p> <p>◎組內共學：</p> <p>活動二：製作大型撲克牌（1節）</p> <p>1. 教師準備大型厚紙板、紙和筆。</p> <p>2. 分組製作大型骰子。</p> <p>◎組內共學：</p> <p>活動三：進行 66 大順遊戲(2節)</p>	大型厚紙板

						<p>1. 教師說明遊戲規則：</p> <p>(1)分 2 組任意丟擲骰子六次</p> <p>(2)依六次的點數，任意加上運算符號或大、中、小括號，寫成答案為 66 的算式。</p> <p>◎組間互學：</p> <p>(3)全班共同檢核答案的正確性。</p> <p>1. 遊戲心得分享與回饋。</p> <p>2. 老師總結。</p>		
<p>第(16)週 - 第(20)週</p>	<p>畫上我的另一半——線對稱圖形</p>	<p>s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p> <p>綜合 2b-III-1/參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>1. 聆聽老師的說明，認識線對稱的意義</p> <p>2 和組員合作，畫出線對稱圖形。</p> <p>3. 運用線對稱圖形的解題技巧，參與「線對稱圖形」競賽。</p>	<p>1. 每位學生能聆聽並理解老師說明。</p> <p>2. 分組製作製作線對稱圖形。</p> <p>3. 每位學生能積極參與「線對稱圖形」遊戲。</p>	<p>◎課前自學：利用「因材網」複習線對稱圖形相關課程。</p> <p>◎教師導學：</p> <p>活動一：複習線對稱圖形（1 節）</p> <p>1. 老師複習線對稱圖形及對稱軸</p> <p>◎組內共學：</p> <p>活動二：製作線對稱圖形（1 節）</p> <p>1. 教師準備稿紙和筆。</p> <p>2. 2 人一組，分組製作線對稱圖形至少 3 張。</p> <p>◎組內共學：</p> <p>活動三：進行線對稱圖形競賽(3 節)</p> <p>1. 教師說明遊戲規則：</p> <p>(1)分組競賽，將各組畫在稿紙上畫的線對稱圖形蓋住對稱的一半，再由另一組畫上對稱的另一半。</p> <p>(2)輪流畫出對方線對稱圖形的另一半圖案，時間最快者的一組獲</p>	稿紙		

