

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-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 藝 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。	七巧板 有趣的七巧板	1. 樂於參加小組討論，並尊重他人意見。 2. 從操作七巧板活動中，理解七小塊的面積關係，。 3. 發現七巧板的構成要素，並用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 4. 能使用七巧板設計出自己的創意構圖，表達自己的想法，豐富創作主題。	1. 能樂於參加小組討論，並尊重他人意見。 2. 能從操作七巧板活動中，理解七小塊的面積關係，。 3. 能發現七巧板的構成要素，並用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 4. 能使用七巧板設計出自己的創意構圖，表達自己的想法，豐富創作主題。	活動一：七巧板 1. 介紹七巧板中有哪些形狀。 2. 經由組內共學，學生分 4 組討論、觀察七巧板中七小塊的面積關係並完成學習單。 3. 分組用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 4. 藉由組間互學，分組上台報告發現的原理。 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. 能使用七巧板設計出自己的創意構圖，表達自己的想法，豐富創作主題。 3. 作品分享。	1. 七巧板 2. 七巧板拼圖 3. 學習單 3. 圖畫紙	5
第(6)週 - 第(10)週	撲克牌	語 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 數 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。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規	撲克牌	1. 從老師介紹撲克牌內容中，能進行提問。 2. 理解各種計算規則，幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算遊戲總分。 3. 分析與判讀撲克牌	1. 從老師介紹撲克牌內容中，能進行提問。 2. 能理解各種計算規則，幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算遊戲總分。 3. 能分析與判讀撲克	活動一：撲克牌 1. 請學生每人攜帶一副撲克牌到校。 2. 由老師導學介紹撲克牌內容： 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	1. 撲克牌 2. 撲克牌遊戲記錄表 3. 學習單	5

		劃策略以解決日常生活的問題。		遊戲規則，解決遊戲總分的問題。	牌遊戲規則，解決遊戲總分的問題。	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。 活動二：撲克牌遊戲 1. 老師導學介紹幾的幾倍，及整數四則運算。 2. 經由組內共學，學生分4組討論、探討無法配對的點數及其原因，知道哪些點數會有無法配對的剩餘牌，解釋無法配對的原因並完成學習單。 3. 藉由組間互學，分組上台報告無法配對的原因及獲勝秘訣。 4. 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。 5. 活動心得分享。		
第 (11)週 -	分 數 心 臟	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。	真分數、 假分數、 帶分數	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。	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。	活動一：真分數、假分數、帶分數 1. 老師導學認識真分數、假分數及認識帶分數	1. 學習單 2. 分數撲克牌	5

<p>第 (15)週</p>	<p>病</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>分數心臟病</p>	<p>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。</p>	<p>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>	<p>2. 在學習單上進行假分數、帶分數換算 活動二：分數心臟病 1. 經由組內共學，學生分 4 組透過分數撲克牌的遊戲熟悉真分數、假分數、帶分數並完成遊戲記錄表。 2. 藉由組間互學，分組上台報告說出遊戲時的思考方法及分享獲勝秘訣。 3. 反思自己的策略，並在聽完同學發表後，修正自己的假分數、帶分數換算方法。 4. 活動心得分享。</p>	<p>3. 分數撲克牌遊戲記錄表</p>	
<p>第 (16)週 - 第 (20)週</p>	<p>翻杯子</p>	<p>語 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。 數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>翻杯子遊戲</p> <p>探討遊戲原理</p>	<p>1. 樂於參加小組討論，與他人溝通對翻杯子遊戲中的規則時，能尊重不同意見。 2. 從翻杯子遊戲紀錄表的數據，解決將杯子翻完的簡單問題。</p>	<p>1. 能樂於參加小組討論，與他人溝通對翻杯子遊戲中的規則時，能尊重不同意見。 2. 能從翻杯子遊戲紀錄表的數據，了解欲將杯子翻完，則翻的杯子總數必須能被 3 整除。</p>	<p>活動一：翻杯子遊戲 1. 經由組內共學，學生分 4 組完成翻杯子遊戲。 ①五個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ ②七個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ ③八個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ 2. 將答案記錄在遊戲記錄表。 3. 藉由組間互學，分組上台分享遊戲紀錄表內容並說出遊戲時的思考方向。 活動二：探討遊戲原理</p>	<p>1. 紙杯 2. 翻杯子遊戲記錄表</p>	<p>5</p>

						1. 經由組內共學，學生分 4 組探討遊戲原理。 2. 藉由組間互學，分組上台說明應用整除的知識概念完成翻杯子遊戲。 3. 最後由老師導學，統整欲將杯子翻完，則翻的杯子總數必須能被 3 整除。		
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <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.							
	特教老師簽名： 普教老師簽名：林怡達							

*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。