

嘉義縣後塘國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (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	數學樂園	課程設計者	張天賜	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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input checked="" type="checkbox"/> 均未融入(供統計用, 並非一定要融入) 需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。 <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 <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	健康 感恩 探索 自信 合作	與學校願景呼應之說明	以動手操作的學習方式為主軸, 透過組內共學與組間互學的分工合作, 激盪學生探索數學的樂趣, 進而對數學充滿自信與喜愛。				
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. 能在分組活動中, 理解團隊合作的重要, 樂於與他人合作解決問題並尊重不同意見者的看法。				

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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	分數變變變 + 分數的乘除	數學 n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、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。  語2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧, 豐富表達內容。	1. 分數乘法。 2. 分數除以整數變變遊戲。 3. 分數變變遊戲。 4. 遊戲技巧與心得。	1. 理解分數乘法和除法的意義與計算。 2. 將分數乘法和除法的概念應用在日常生活中。 3. 積極參與分數變變變的遊戲。 4. 運用詞句和說話技巧, 豐富表達遊戲技巧與心得。	1. 能理解分數乘法的意義並正確完成分數乘法的計算。 2. 能理解分數除以整數的意義並正確完成分數除以整數的計算。 3. 能積極參與分數的遊戲。 4. 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得。	學生自學 學生利用「因材網」複習分數乘法與除法的學習內容。 教師導學 活動一介紹「分數變變變」遊戲 1. 複習分數乘法與除法的學習內容。 2. 介紹「分數變變變」遊戲和規則。 活動二進行「分數變變變」遊戲 組內共學 1. 每 3-4 人為一組, 進行「分數變變變」的遊戲。 2. 輪流骰骰子 5 顆, 利用 5 顆骰子的點數, 組成有分數乘法(或除法)的算式, 誰算出的積最大(或最小或最接近某數)者, 即贏得一局。 3. 最快贏得五局者獲得勝利。 組間互學 1. 各組獲勝者上台分享遊戲技巧和心得其他同學可以給予回饋與提問。	1. 骰子 5 顆。 2. 紀錄單	5

<p>第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p>節水妙招+容積</p>	<p>數學 n-III-12 <b>理解</b>容量、容積和體積之間的關係，並做應用。</p> <p>資 E2 <b>使用</b>資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>綜合 3d-III-1 <b>實踐</b>環境友善行動，<b>珍惜</b>生態資源與環境。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 容量單位</li> <li>2. 水費的計算</li> <li>3. 家中水費資料</li> <li>4. 省水妙招</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>理解</b>容量的單位與換算。</li> <li>2. <b>理解</b>水費如何計算。</li> <li>3. <b>使用</b>資訊科技，查詢家裡的水費資料。</li> <li>4. <b>珍惜</b>資源，<b>實踐</b>省水的觀念。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能理解容量的單位與換算。</li> <li>2. 學生知道如何計算水費。</li> <li>3. 學生能查詢最近二期家裡的水費資料。</li> <li>4. 分組口頭報告六項省水妙招。</li> </ol>	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習容量單元的學習內容。</p> <p>教師導學 活動一認識水費單 1. 老師將全班分成 3 組，各組至少帶來一張家中的水費單。 2. 老師複習一度水=1 立方公尺=1000 公升的概念。 3. 老師指導學生學習看水費單和計算水費。</p> <p>活動二查詢家裡水費資料 1. 教師指導學生上網查詢家裡的水費資料。 2. 學生查詢最近二期家裡的水費資料。 3. 學生試算家裡平均每天每人使用多少公升的水。</p> <p>活動三省水有妙招 組內共學、組間互學 1. 學生分組上網查詢省水小妙招，並至少小寫下六項能真正落實的小妙招。 2. 分組上台報告各組的省水小妙招。 老師總結。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 水費單</li> <li>2. 電腦網路</li> </ol>	<p>5</p>
<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>測量高手+面積單位換算</p>	<p>數學 n-III-11 <b>認識</b>量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。</p> <p>綜合 2b-III-1 <b>參與</b>各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同<b>合作</b>達成共同目標。</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 面積單位</li> <li>2. 測量面積</li> <li>3. 上台報告</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>認識</b>面積的常用單位及其換算。並運用於計算與解題。</li> <li>2. 和組員<b>合作</b>，<b>參與</b>面積的測量及計算。</li> <li>3. 和組員<b>合作</b>，上台報告，適切表達學習單內容。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生能認識面積的常用單位及其換算。並運用於計算與解題。</li> <li>2. 能積極參與面積的測量、計算及單位換算。</li> <li>3. 能上台報告學習單內容測量的方法與結果。</li> </ol>	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習面積的常用單位及其換算。</p> <p>教師導學 活動一認識面積單位 1. 教師教導學生認識面積單位：平方公里、公頃、公畝、平方公尺和平方公分。 2. 教師教導學生認識面積單位的意義及換算。</p> <p>組內共學 活動二測量教室內的面積 1. 學生 3-4 人一組，分別利用捲尺等工具測量教室內的窗戶、黑板和地板等的邊長。 2. 學生利用面積公式算出面積，並進行單位換算。 3. 學生將測量及計算結果，紀錄在學習單。</p> <p>活動三測量校園空間的面積 1. 學生 3-4 人一組，分別利用捲尺等工具測量校園內的操場、籃球場和綜合球場等的邊長。 2. 學生利用面積公式算出面積，並進行單位換算。 3. 學生將測量及計算結果，紀錄在學習單。</p> <p>組間互學 活動四心得回饋與檢討 1. 各組針對學習單的紀錄內容，發表並討論回饋。 教師總結說明。</p>	<p>捲尺 學習單</p>	<p>5</p>

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>我是神射手-比率與百分率</p>	<p>數學 n-III-9 <b>理解</b>比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 綜合 2b-III-1 <b>參與</b>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. 比率 2. 百分率 3. 投準比賽</p>	<p>1. <b>理解</b>並學習比率問題。 2. <b>參與</b>投準比賽，正確紀錄、計算命中率。 3. <b>理解</b>百分率的意義與應用。</p>	<p>1. 能說出比率的意義，並用百分率表示。 2. 能積極參與比賽，完成紀錄表。 3. 能將將百分率應用在投準比賽的情境中，找出誰是神射手。</p>	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習比率與百分率的相關課程。 教師導學 活動一複習比率與百分率的意義及應用 1. 老師複習比率與百分率的意義。 2. 老師複習比率與百分率的應用問題。 組內共學 活動二誰是神射手 1. 老師說明投準比賽規則，每人可投 10-15 球。 2. 分組競賽，將投球數與進球數寫在紀錄表裡，並計算命中率。 3. 依命中率高低，找出各組的神射手。 組間互學 活動三分享與回饋 1. 遊戲分享與回饋。 2. 教師總結。</p>	<p>1.紀錄表 2.樂樂棒球 3.水桶</p>	<p>5</p>
--	---------------------	---	-------------------------------------	---	---	--	----------------------------------	----------

<p>教材來源</p>	<p><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)</p>
-------------	---

<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><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( 4 )節 (以連結資訊科技議題為主)</p>
------------------------	---

<p>特教需求學生課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙(1)人、情緒障礙( )人、自閉症( )人、( /人數)          ※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)          ※課程調整建議(特教老師填寫):          1. 學習評量調整: 分享心得時, 適當提示學生重點, 並提醒慢慢說          2. 學習內容調整: 使用「因材網」學習過程, 能給予學生適當的引導          3. 學習環境調整: 避免分心的座位安排          4. 學習歷程調整: 運用多元感官教學, 吸引學生的注意及興趣            特教老師姓名: 吳宛倩          普教老師姓名: 張天賜</p>
-------------------	---

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。

