

嘉義縣竹崎鄉竹崎國民小學 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3)

年級	五年級	年級課程 主題名稱	數位學數學	課程 設計者	高年級教師群	總節數/學期 (上/下)	21/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 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 type="checkbox"/> 均未融入(供統計用非必要融入) <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	築夢 兒童 靜：定靜內省 思辨精進 動：健康有勁 積極敏捷 競：科技競合 創新美感 敬：敬天愛人 服務利他			與學校願景 呼應之說明	透過自主學習的課程，提升學生思維與行動力，培育學生認真負責的品格力，進而成為有才的好學生。		
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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解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，探索思考解決數學問題，並處理日常生活中的數學問題。 2. 能以「說、讀」的基本語文素養和基礎數理符號完成數學解題，並應用在日常生活。 3. 能應用網路資源因材網，加強理解數學概念及策略，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)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第 (1) 週 — 第 (4) 週	因 數 與 公 因 數	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。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	因數與公 因數	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。 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	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】 2. 實作評量：能完成「因數與公因數」隨堂測驗單【具體作品】 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】	活動一(1節)教師導學 1. 教師於課前先上網了解「因數諜對諜」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則組內共學 3. 分組進行進行「因數諜對諜」遊戲【體驗】【操作】組間互學 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】教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2節)教師導學 1. 教師布題(因數與公因數)，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】學生自學 2. 學生練習因數與公因數類題 組間互學 3. 學生上台解題分享學生自學 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1節)學生自學 1. 教師課前於因材網指派「因數與公因數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【實作】 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	1. 網路影片:因數諜對諜 https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4 2. 撲克牌 3. 「因數與公因數」隨堂測驗單 4. 網路資源:因材網	4

第(5)週 — 第(9)週	倍數與公倍數	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。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	倍數與公倍數	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。 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	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】 2. 實作評量：能完成「倍數與公倍數」隨堂測驗單【具體作品】 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】	活動一(1節)教師導學 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 2. 教師講解遊戲規則組內共學 3. 分組進行進行「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲【體驗】【操作】組間互學 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】教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(3節)教師導學 1. 教師布題(倍數與公倍數生活情境問題)，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】學生自學 2. 學生練習倍數與公倍數類題組間互學 3. 各組推派學生上台解題分享學生自學 4. 隨堂測驗 活動三(1節)學生自學 1. 教師課前於因材網指派「倍數與公倍數」相關任務 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	1. 網路影片:心想是{乘}之接龍與吹牛 https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc 2. 「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲牌卡 3. 「倍數與公倍數」隨堂測驗單 4. 網路資源:因材網	5
第(10)週 — 第(13)週	異分母分數的加減	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。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	異分母分數的加減	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。 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	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】 2. 實作評量：能完成「異分母分數」隨堂測驗單【具體作品】 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】數的加	活動一(1節)教師導學 1. 教師於課前先上網了解「分數奪寶戰」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則組內共學 3. 分組進行進行「分數奪寶戰」遊戲【體驗】【操作】組間互學 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】教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2節)教師導學 1. 複習擴分、約分和通分 2. 教師布題(擴分、約分和通分生活情境問題)，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】學生自學 3. 學生練習類題組間互學 4. 各組推派學生上台解題分享學生自學 5. 隨堂測驗 活動三(1節)學生自學 1. 教師課前於因材網指派「異分母的加減」相關任務 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	1. 網路資源:分數奪寶戰 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 2. 「分數奪寶戰」遊戲單 3. 「異分母分數的加減」隨堂測驗單 4. 網路資源:因材網	4

第(14)週—第(17)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)教師導學 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.教師講解遊戲規則組內共學 3.分組進行「魔幻 24 四則運算」遊戲【體驗】【操作】組間互學 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】教師導學 5.教師統整歸納 活動二(2節)教師導學 1.教師布題(四則運算生活情境問題),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】學生自學 2.學生練習四則運算類題組間互學 3.學生上台解題分享學生自學 4.隨堂測驗 活動三(1節)學生自學 1.教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務 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	1.網路資源: 魔幻 24 四則運算 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/3317/post/9115/430606 2.撲克牌 3.«四則運算」隨堂測驗單 4.網路資源: 因材網	4
第(18)週—第(21)週	面積	s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	三角形、平行四邊形與梯形面積	1.能透過遊戲及學習活動理解三角形、平行四邊形與梯形面積的求公式,並應用在日常生活解題。 2.能運用網路資源因材網,分享三角形、平行四邊形與梯形面積的學習結果及心得	1.能參與「七巧板圍成遊戲」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「面積」隨堂測驗單【具體作品】 3.實作評量:能完成因材網「面積」相關任務【總結性成果報告】	活動一(1節)教師導學 1.教師於課前先上網了解「七巧板圍成遊戲」進行方式 2.教師講解遊戲規則組內共學 3.分組進行「七巧板圍成遊戲」【體驗】【操作】組間互學 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】教師導學 5.教師統整歸納 活動二(2節)教師導學 1.教師布題(面積生活情境問題),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】學生自學 2.學生練習面積類題 組間互學 3.各組學生上台解題分享 學生自學 4.隨堂測驗 活動三(1節)學生自學 1.教師課前於因材網指派「面積」相關任務 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	1.網路資源: 七巧板圍成遊戲 https://drive.google.com/file/d/0B83vsqK6xeD7cE51Wi0zbHxLUk/view 2.七巧板 3.«面積」隨堂測驗單 4.網路資源: 因材網	4
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 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	※身心障礙類學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-學習障礙(3)人 ※資賦優異學生: <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 有-(一般智能資優優異 1 人) ※課程調整建議(特教老師填寫):							

【學習障礙學生】

1. 學習環境調整：個人座位安排在容易專心的位置，如教師附近、小老師周圍、前排座位，避免走廊及窗戶邊。
2. 學習內容調整：以課本和習作中的基礎題型為主，降低課程內容難度；解題時需分解成幾個小步驟幫助理解。
3. 學習歷程調整：教導記憶策略和閱讀策略，如圖像記憶或關鍵字聯想、做摘要、結構分析等幫助學習。
4. 學習評量調整：教導考試技巧，譬如會的題型先做，不會的題目就先做記號跳過，最後再用刪去法找答案。

【資賦優異學生】

無特殊需求調整建議。

特教老師簽名：蔡慧聯

資優老師簽名：陳虹巨

普教老師姓名：歐秀慧