

年級	五年級	年級課程主題名稱	數學創意王	課程設計者	黃瓊賢	總節數/學期(上/下)	40/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 type="checkbox"/> 均未融入 <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	知書、達禮、健康、關懷	與學校願景呼應之說明	1、藉由動手操作及分組討論，激盪學生的數學思考邏輯，培養學生團隊合作並尊重他人的想法。 2、讓學生能將數學融入實際的生活經驗中，體驗學習數學的樂趣。					
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 具有理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程目標	1、透過實際動手操作教具的過程，使學生學會分析問題的核心，並且嘗試實踐處理解決問題的方法。 2、具有運用數學的表徵符號，建構解題的步驟，解決生活中的數學問題。 3、在分組活動中，能夠理解他人感受，和他人保有良好的互動關係，合作完成任務，發揮團隊精神。				
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(4)週	展開的面紗	數學 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。藝文 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。	1、幾何智慧片 2、小白板紙	1、透過操作，拼排各種正方體展開圖。 2、透過操作，探索正方體展開圖中，哪兩個面在正方體中是相對的面。	1、學生能拼排各種正方體展開圖。 2、學生能說出哪兩個面在正方體中是相對的面。 3、學生能畫出展開圖，並塗上顏色	【活動一】展開圖的面紗 【教師導學】 1、老師介紹正方體展開圖的概念 (1)示範數個正方體展開圖 (2)示範何謂相對的面 【組內共學】 1、請學生用幾何智慧片拼排正方體展開圖，每人做出一種即可。 2、學生四人一組，盡量做出不同的正方體展開圖。 3、將正方體展開圖畫在小白板紙上。 4、相對的面塗上一樣的顏色 【組間互學】 1、各組輪流將畫有正方體展開圖的小白板紙貼在黑板上，直到所有不同的正方體展開圖貼完為止。		8
第(5)週 - 第(8)週	摺痕知多少	數學 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。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。	對稱圖形卡片	1、利用摺紙活動了解線對稱圖形的意義。 2、和組員合作，參與摺痕知多少的遊戲。	1、學生能夠摺出線對稱圖形。 2、學生能完成摺痕知多少的遊戲 3、學生能完成學習單	【活動二】摺痕知多少 【教師導學】 1、老師複習線對稱圖形及對稱軸的觀念。 2、老師講解摺痕知多少的遊戲規則： (1)將各種幾何圖形放在指定位置前方。 (2)猜贏者要將所選取的幾何圖形沿著某一條直線對摺，並讓摺痕兩邊的圖形能完全重疊在一起。必須摺出符合上述條件的所有摺痕，並與揭示牌上的數字相同者，才能拿走此張幾何圖形。 (3)接著換猜輸者選取幾何圖形，並依規則(2)決定是否可拿走圖形。 (4)接著在盤面中央架起板子，雙方用手中所得到的幾何圖形開始比摺痕數的大小。摺痕數大者，可將對方的幾何圖形吃掉。 (5)雙方開始進行吃掉的幾何圖形數盤點，吃到愈多幾何圖形者，視為遊戲的贏家。 【組內共學】 1、兩個學生一組，進行摺痕知多少的遊戲 【學生自學】 1、請學生完成學習單		8

<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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共(8)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 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</p> <p>※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)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>特教老師簽名：</p> <p>普教老師簽名：黃瓊賢</p>