

嘉義縣 和順國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(112.5.25)

-(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 | 尋覓愛因斯坦 | 課程 設計者 | 葉昱齊 | 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，並非一定要融入) <i>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。</i> <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 | 有品 有才 | | 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) | 教學活動 (學習活動) | 教學資源 | 節數 |
|---------------------|--------|--|--------|---|--|--|---|----|
| 第(1)週 - 第(4)週 | 因數與公因數 | <p>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。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | 因數與公因數 | <p>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。</p> <p>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</p> | <p>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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「因數與公因數」隨堂測驗單 【具體作品】</p> <p>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】</p> | <p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「因數諜對諜」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>組內共學</p> <p>3. 分組進行進行「因數諜對諜」遊戲【體驗】【操作】</p> <p>組間互學</p> <p>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】</p> <p>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師布題(因素與公因素)，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】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習因素與公因素類題</p> <p>組間互學</p> | <p>1. 網路影片：因數諜對諜 https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4</p> <p>2. 撲克牌</p> <p>3. 「因數與公因數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p> | 4 |

| | | | | | | | | |
|------------------------------|---------------|---|---------------|---|---|--|--|---|
| | | | | | | <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「因數與公因數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>【實作】</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> | | |
| <p>第(5)週 - 第(8)週</p> | <p>倍數與公倍數</p> | <p>數學n-III-3</p> <p>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。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>倍數與公倍數</p> | <p>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。</p> <p>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</p> | <p>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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「倍數與公倍數」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>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】</p> | <p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>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</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>組內共學</p> <p>3. 分組進行進行「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲</p> <p>【體驗】【操作】</p> <p>組間互學</p> <p>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】</p> <p>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> | <p>1. 網路影片: 心想是{乘}之接龍與吹牛</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc</p> <p>2. 「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲牌卡</p> <p>3. 「倍數與公倍數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源: 因材網</p> | 4 |

| | | | | | | | |
|----------------|----------|--------------------------------------|----------|-------------------------------------|--|--|--|
| | | | | | | <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習倍數與公倍數類題</p> <p>組間互學</p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「倍數與公倍數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> | |
| 第(9)週 - 第(12)週 | 異分母分數的加減 | 數學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。 | 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。 | 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】 | <p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「分數奪寶戰」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>組內共學</p> | 1. 網路資源： 分數奪寶戰 https://funmathexploration.blogspot.com/search?q=%E7%95%B0%E5%88%8 |

| | | | | | | | |
|--|--|------------------------------------|--|--|---|--|--|
| | | <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | | <p>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</p> | <p>減」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>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】</p> | <p>3. 分組進行進行「分數奪寶戰」遊戲【體驗】【操作】 <u>組間互學</u></p> <p>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】 <u>教師導學</u></p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) <u>教師導學</u></p> <p>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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】 <u>學生自學</u></p> <p>3. 學生練習類題 <u>組間互學</u></p> <p>4. 各組推派學生上台解題分享 <u>學生自學</u></p> <p>5. 隨堂測驗</p> <p>活動三(1節) <u>學生自學</u></p> | <p>6%E6%AF%8D%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E5%8A%A0%E6%B8%9B</p> <p>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</p> |
|--|--|------------------------------------|--|--|---|--|--|

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------|---|------|--|--|---|--|---|
| | | | | | | 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 | | |
| 第 (13) 週 - 第 (16) 週 | 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>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | 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 | 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 |

| | | | | | | | | |
|--|----|---|-----------------------|---|--|---|--|---|
| | | | | | | <p>2. 學生練習四則運算類題 組間互學</p> <p>3. 學生上台解題分享 學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗</p> <p>活動三(1節) 學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> | | |
| <p>第 (17) 週 - 第 (21) 週</p> | 面積 | <p>數學s-III-1理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p> | <p>三角形、平行四邊形與梯形面積</p> | <p>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算公式，並應用在日常生活解題。</p> <p>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</p> | <p>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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「面積」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「面積」相關任務【總結性成果報告】</p> | <p>活動一(2節) 教師導學</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「七巧板圍成遊戲」進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則 組內共學</p> <p>3. 分組進行「七巧板圍成遊戲」【體驗】【操作】 組間互學</p> <p>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</p> <p>5. 教師統整歸納</p> | <p>1. 網路資源：七巧板圍成遊戲 https://drive.google.com/file/d/0B83vsqK6xeD7cE51Wi0zbHYxLUk/view</p> <p>2. 七巧板</p> <p>3. 「面積」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p> | 5 |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>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】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習面積類題</p> <p>組間互學</p> <p>3. 各組學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「面積」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p> | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | |
|-------------|---|
| 教材來源 | <input type="checkbox"/> 選用教材 () <input 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 | <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、(/人數)</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> |
|---------------|---|

| | |
|------|---|
| 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:葉昱齊 |
|------|---|

*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。