

嘉義縣安東國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	中年級	年級課程 主題名稱	數學動動腦	課程 設計者	蔡育妮	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 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 checked="" type="checkbox"/> 第二類 <input checked="" 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 type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校 願景	愛生活 玩創藝 樂學習		與學校願景呼 應之說明	一、透過數學活動或遊戲，培養學生愛生活、樂學習的熱情。 二、透過分組討論，學習他人的解題策略或創作，並激發自己的創意。 三、透過數學遊戲及討論，讓學生樂意學習數學。			
總綱 核心 素養	E-A3 具備擬定計畫與實作的能力，並以 創新思考方式，因應日常生活情境。 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. 透過數學活動或遊戲，探討數學原理，將數學知識融入遊戲中，使學生能培養愛生活、樂學習的熱情。 2. 透過數學活動或遊戲，學習他人的解題策略或創作，進而修正自己的解題方法或創新思考方式，以因應日常生活情境。 3. 透過分組學習，使學生能專心聆聽他人的發表，欣賞並學習他人的解題策略或創作，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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)週	智慧棋	數學 d-II-1 報讀與製作一維表格、二維表格與長條圖，報讀折線圖，並據以做簡單推論。 語文 2-II-1 用清晰語音、適當語速和音量說話。	智慧棋 統計表 長條圖	1. 用清晰語音、適當語速和音量說出自己如何算出智慧棋棋盤的格數。 2. 操作智慧棋，並記錄操作結果。 3. 將資料整理成統計表，報讀統計表，並製作長條圖。	1. 能操作智慧棋並記錄實作結果。 2. 觀察小組同學操作智慧棋的方法後，能反思修正並說出自己的操作方法。 3. 能報讀統計表，並製作長條圖。	活動一： 介紹智慧棋。 認識棋盤、說明玩法。 活動二： 操作智慧棋。 二人一組，輪流操作智慧棋，並記錄剩餘棋數。 活動三： 填寫並報讀統計表、繪製長條圖。 將全班操作結果(剩餘棋數)，填入統計表中，並製作長條圖。	智慧棋 智慧棋實作記錄表 統計表、長條圖學習單	5
第(6)週 - 第(10)週	七巧板	數學 s-II-3 透過平面圖形的構成要素，認識常見三角形、常見四邊形與圓。 藝文 1-II-6 能使用視覺元素與想像力，豐富創作主題。	七巧板 七巧板拼圖	1. 認識七巧板中有哪些形狀，並找出七巧板中七小塊的面積關係。 2. 使用視覺元素與觀察力，用七巧板排出老師指定的七巧板拼圖。 3. 使用視覺元素與想像力，用七巧板設計出自己的創意構圖，豐富自己的生活。	1. 能觀察並說出七巧板的面積關係。 2. 能用七巧板排出指定圖形。 3. 能用七巧板具體創作出自己的拼圖作品。	活動一： 找出七巧板的面積關係。 活動二： 用七巧板排圖形。 活動三： 七巧板創意構圖。	七巧板 七巧板拼圖	5

<p>第 (11) 週 - 第 (15) 週</p>	<p>撲克牌</p>	<p>數學 n-II-4 解決四則估算之日常應用問題。</p> <p>數學 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p> <p>語文 1-II-1 聆聽時能讓對方充分表達意見。</p>	<p>幾的幾倍 整數四則 運算</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 說出幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算撲克牌遊戲的總分。 2. 了解哪些點數會有無法配對的剩餘牌，並解釋無法配對的原因。 3. 專心聆聽同學發表，讓同學充分表達意見，聽完同學發表後，反思並修正自己的出牌策略。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能運用整數四則運算求算撲克牌遊戲的總分。 2. 能了解哪些點數無法全部配對完，並說出自己的遊戲策略。 3. 玩第二輪、第三輪時，能反思並修正自己的出牌策略。 	<p>活動一： 練習乘法(幾的幾倍是多少?)及整數四則運算。</p> <p>活動二： 探討無法配對的點數及其原因</p> <p>活動三：歸納統整 再玩幾輪，探討獲勝秘訣。</p>	<p>撲克牌 撲克牌 遊戲記 錄單</p>	<p>5</p>
<p>第 (16) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>分數 心臟 病</p>	<p>數學 n-II-8 能在數線標示整數、分數、小數並做比較與加減，理解整數、分數、小數都是數。</p>	<p>真分數 假分數 帶分數</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過分數撲克牌的遊戲理解真分數、假分數、帶分數都是數，並在數線上標示分數。 2. 說出自己遊戲時的思考方法，如何進行假分數、帶分數的換算。 3. 透過分數撲克牌遊戲，進行分數比較大小，及分數加法、減法運算。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能理解及分辨真分數、假分數、帶分數，並在數線上標示分數。 2. 能進行假分數、帶分數的換算。 3. 能做分數加法、減法運算。 	<p>活動一： 認識真分數、假分數、帶分數。</p> <p>活動二： 假分數、帶分數換算。</p> <p>活動三： 分數加法、減法運算。</p>	<p>分數撲 克牌 分數撲 克牌遊 戲記錄 表</p>	<p>6</p>

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)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-聽覺障礙(2)人、學習障礙(3)人、情緒障礙(2)人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (一般智能資優優異()人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 蘇 0 霖、蔡 0 宸：上課指令說明清楚，課間巡視時留意該生的認知情形，可安排同學在一旁協助。 2. 侯 0 言、龔 0 元：授課教師記得配戴接收器，說話語速放慢，指令宜清楚。 3. 董 0 睿：授課前，先與學生建立默契，並說明整節課的流程，並隨時掌握該生的情緒反應，適時處理。 4. 林 0 翔 上課說明詳細，並請小組同學互助，提升學習成效 5. 王 0 凱 學生注意力不佳，動作速度慢，可請小組協助完成表現任務，和調整學習目標 <p style="text-align: right;">特教老師簽名：吳芊樺 普教老師簽名：蔡育妮</p>