

嘉義縣後塘國小 113 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	數學樂園	課程 設計者	郭銘芬	總節數/學期 (上/下)	22/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 checked="" 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	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 (6) 週	撲克高手 因數與倍數	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。 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. 因數和倍數。 2. 因數和倍數的遊戲 3. 遊戲技巧與心得	1. 認識因數和倍數的意義。 2. 將因數和倍數的概念應用在日常生活中。 3. 和組員協同合作，參與因數和倍數的遊戲。 4. 運用詞句和說話技巧，豐富表達遊戲技巧與心得。	1. 能說出因數和倍數的意義。 2. 能回答因數和倍數的相關題目。 3. 能積極參與因數倍數的遊戲。 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」複習因數與倍數的學習內容。 活動一自製數字卡 1. 每組發給 100 張名片卡。 2. 把 1-100 分別寫到卡片上(每張寫 1 個數字不重複)。 教師導學 活動二介紹因數倍數遊戲 1. 複習因數和倍數的學習內容。 2. 介紹「因數來集合」和「倍數吹牛」遊戲和規則。 活動三進行因數倍數遊戲 組內共學 1. 每 3-4 人為一組，進行因數倍數撲克牌的遊戲。 組間互學 1. 遊戲技巧和心得分享與回饋，	數字卡 (1-100)	6

<p>第(7)週 - 第(11)週</p>	<p>十全十美 - 異分母分數的加減</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>語2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 約分、擴分、通分 異分母分數的加減 異分母分數的遊戲 遊戲技巧與心得 	<ol style="list-style-type: none"> 理解約分、擴分、通分的意義。 理解通分的意義並應用於異分母分數的加減 參與異分母分數的遊戲，適切表達自己的想法。 運用詞句和說話技巧，豐富表達遊戲技巧與心得。 	<ol style="list-style-type: none"> 能用擴分、約分找出等值分數。 能利用通分解決異分母分數的加減問題。 能積極參與異分母分數加減的遊戲。 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得。 	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習異分母分數的學習內容。 活動一自製數字卡</p> <ol style="list-style-type: none"> 每組發給 24 張名片卡。 把分母數字卡(3、4、6、8)分別寫到卡片上。 把分子數字卡(1-10)分別寫在數字卡。 把整數數字卡(0-2)分別寫在數字卡。 <p>教師導學 活動二介紹異分母分數加減的遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 複習異分母分數加減的學習內容。 介紹「十全十美」的遊戲和規則。 <p>活動三進行異分母分數加減的遊戲</p> <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 每 3-4 人為一組，進行異分母分數加減的抽牌遊戲。 輪流抽牌將抽到的分數相加或相減，最快達到大於 10 小於 11 的分數者獲勝。 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 遊戲技巧和心得分享與回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 分母數字卡(3、4、6、8 各 2 張) 分子數字卡 (1-10 各 1 張) <p>整數數字卡 (0、1、2 分別 3、2、1 張)</p>	<p>5</p>
<p>第(12)週 - 第(16)週</p>	<p>骰子魔術 - 四則運算</p>	<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>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。</p> <p>語2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 四則運算規則和解題技巧 四則運算遊戲 遊戲技巧與心得 	<ol style="list-style-type: none"> 理解四則運算規則(含分配律)。並運用於計算與解題。 運用四則運算的解題技巧，積極參與四則運算遊戲-「骰子魔術」的比賽。 運用詞句和說話技巧，豐富表達遊戲技巧與心得。 	<ol style="list-style-type: none"> 能理解四則運算的規則。 能積極參與「骰子魔術」的遊戲。 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得。 	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習四則運算的學習內容。 教師導學</p> <p>活動一介紹四則運算的遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 複習四則運算的學習內容。 介紹「骰子魔術」的遊戲和規則。 <p>活動二進行四則運算的遊戲</p> <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 每 3-4 人為一組，進行「骰子魔術」的遊戲。 輪流骰骰子，將骰出的點數運用四則運算，答案與桌上數字卡相同(桌面先有 10 張卡)則可取回該卡片，再從底牌翻出一張。 直到牌卡取完，計算誰的排卡多即獲勝。 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 遊戲技巧和心得分享與回饋。 	<ol style="list-style-type: none"> 數字卡 (1-100)。 骰子 4 顆。 	<p>5</p>

第 (17) 週 - 第 (22) 週	我的另一半 線對稱圖形	數學 s-III-6 認識 線對稱的意義。 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. 線對稱圖形 2. 線對稱圖形畫作 3. 線對稱圖形遊戲 4. 遊戲技巧與心得	1. 聆聽老師的說明， 認識 線對稱圖形的意義。 2. 運用線對稱的解題技巧和組員合作，積極 參與 完成一幅線對稱圖形畫作。 3. 運用線對稱的解題技巧積極 參與 線對稱圖形遊戲。 4. 運用 詞句和說話技巧，豐富 表達 遊戲技巧與心得。	1. 能認真聆聽並理解老師說明。 2. 能繪出含五種線對稱圖形的一幅圖畫。 3. 每位學生能積極參與線對稱圖形遊戲。 4. 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得	1. 學生自學 學生利用「因材網」複習線對稱圖形相關課程。 教師導學 活動一複習線對稱圖形 1. 老師複習線對稱圖形及對稱軸。 活動二繪製線對稱圖形畫作 組內共學 1. 每 2-3 人為一組，進行線對稱圖形畫作的創意畫。 組間互學 活動三進行線對稱圖形競賽 1. 分組競賽，將各組畫在紙上的線對稱圖形蓋住對稱的一半，再由另一組畫上對稱的另一半。 2. 輪流畫出對方線對稱的另一半圖案，時間最快者的一組獲勝。 3. 遊戲技巧和心得分享與回饋。	白紙	5
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(4)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-智能障礙(1)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 <p style="text-align: right;">特教老師姓名: 張芳玲 普教老師姓名: 郭銘芬</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。