

嘉義縣和興國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表

年級	五年級	年級課程主題名稱	心裡有數	課程設計者	吳依陵 李巨為	總節數/學期(上/下)	21 節/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 checked="" 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	卓越 溫馨 金色童顏		與學校願景呼應之說明	一、用回應情境、設想特例、估計或不同角度等方式說明或反駁解答的合理性。以呼應學校願景「卓越」。 二、就情境分別設計家庭與學校同儕生活互動中的連續量與離散量等數學活動，讓學生對於此類問題較為熟悉有關，以呼應學校願景「溫馨」。 三、透過活動過程，帶領學生服務、檢討、省思進而回饋，提升學生成就感，綻放出自信的「金色童顏」。			
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-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-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。 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	一、能具備 探索 、 思考 、 解決問題 的能力，並透過 互動體驗與生活實踐處理 數學問題。 二、具備 計畫與實作 的 能力 ，並能透過不同策略 展現創意思考 ，解決生活情境問題。 三、能透過 科技與資訊應用 ，提升學習效率，強化學習效果。 四、能在組內或組間共學中， 理解他人感受 ，透過 與人互動和合作 ，完成學習任務。			

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	分數魔法 - 分數的乘除	數學 n-III-6 理解 分數乘法和除法的意義、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。	分數乘法、除法 分數變變變遊戲 詞句和說話技巧 遊戲技巧與心得	1. 理解分數乘法和除法 的意義與計算，並將分數乘法和除法的概念 應用 在日常生活。 2. 積極 參與分數變變變的遊戲 ，適切在遊戲中扮演自己的角色，與小組協同合作達成目標。 3. 運用 詞句和說話技巧，豐富 表達遊戲技巧與心得 。	1. 能理解分數乘法的意義並正確完成分數乘法的計算。 2. 能理解分數除以整數的意義並正確完成分數除以整數的計算 3. 能積極參與分數的遊戲。 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」複習分數乘法與除法的學習內容。 【教師導學】 活動一介紹「分數變變變」遊戲 1. 複習分數乘法與除法的學習內容。 2. 介紹「分數變變變」遊戲和規則。 活動二進行「分數變變變」遊戲 【組內共學】 1. 每 3-4 人為一組，進行「分數變變變」的遊戲。 2. 輪流骰骰子 5 顆，利用 5 顆骰子的點數，組成有分數乘法(或除法)的算式，誰算出的積最大(或最小或最接近某數)者，即贏得一局。 3. 最快贏得五局者獲得勝利。 【組間互學】 1. 各組獲勝者上台分享遊戲技巧和心得其他同學可以給予回饋與提問。	1. 骰子 5 顆。 2. 紀錄單	6 節

第(7)週 - 第(11)週	測量高手 - 面積單位換算	<p>數學 n-III-11 認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。</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>面積常用單位</p> <p>面積學習單內容</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識面積的常用單位及其換算。並運用於計算與解題。 2. 和組員合作，參與面積的測量及計算。 3. 和組員合作，上台報告，適切表達學習單內容。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能認識面積的常用單位及其換算。並運用於計算與解題。 2. 能積極參與面積的測量、計算及單位換算。 3. 能上台報告學習單內容測量的方法與結果。 	<p>【學生自學】</p> <p>學生利用「因材網」複習面積的常用單位及其換算。</p> <p>教師導學</p> <p>【教師導學】</p> <p>活動一：認識面積單位</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師教導學生認識面積單位：平方公里、公頃、公畝、平方公尺和平方公分。 2. 教師教導學生認識面積單位的意義及換算。 <p>【組內共學】</p> <p>活動二：測量教室內的面積</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生 3-4 人一組，分別利用捲尺等工具測量教室內的窗戶、黑板和地板等的邊長。 2. 學生利用面積公式算出面積，並進行單位換算。 3. 學生將測量及計算結果，紀錄在學習單。 <p>【組內共學】</p> <p>活動三：測量校園空間的面積</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生 3-4 人一組，分別利用捲尺等工具測量校園內的操場、籃球場和綜合球場等的邊長。 2. 學生利用面積公式算出面積，並進行單位換算。 3. 學生將測量及計算結果，紀錄在學習單。 <p>【組間互學】</p> <p>活動四：心得回饋與檢討</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組針對學習單的紀錄內容，發表並討論回饋。 <p>教師總結說明。</p>	捲尺 學習單	5 節
第(12)週 - 第(16)週	分數心臟病	<p>綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。</p> <p>數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。</p>	<p>分數撲克牌遊戲記錄表</p> <p>遊戲策略</p> <p>數量關係</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分析與判讀分數撲克牌遊戲記錄表，規劃遊戲策略來獲取勝利。 2. 嘗試將遊戲模式的數量關係以分數記錄正確表述，並據以推理遊戲策略。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能分析與判讀分數撲克牌遊戲記錄表，規劃策略來獲取勝利。 2. 能嘗試將遊戲模式的數量關係以記錄表表述，並據以推理遊戲策略。 	<p>活動一：真分數、假分數、帶分數</p> <p>【教師導學】</p> <p>認識真分數、假分數及認識帶分數</p> <p>【學生自學】</p> <p>在學習單上進行假分數、帶分數換算。</p> <p>活動二：分數心臟病</p> <p>【組內共學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分 4 組透過分數撲克牌的遊戲熟悉真分數、假分數、帶分數並完成遊戲記錄表。 <p>【組間互學】</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 分組上台報告說出遊戲時的思考方法及分享獲勝秘訣。 3. 反思自己的策略，並在聽完同學發表後，修正自己的假分數、帶分數換算方法。 4. 活動心得分享。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學習單 2. 分數撲克牌 3. 分數撲克牌遊戲記錄表 	5 節

<p>第 (17) 週 - 第 (21) 週</p>	<p>翻 杯 子</p>	<p>語 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。</p> <p>數 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。</p>	<p>翻杯子遊戲</p> <p>遊戲問題</p>	<p>1. 樂於參加小組討論，與他人溝通翻杯子遊戲中的規則時，能尊重不同意見。</p> <p>2. 從翻杯子遊戲紀錄表的數據，解決將杯子翻完的遊戲問題。</p>	<p>1. 能樂於參加小組討論，與他人溝通對翻杯子遊戲中的規則時，能尊重不同意見。</p> <p>2. 能從翻杯子遊戲紀錄表的數據，了解欲將杯子翻完，則翻的杯子總數必須能被 3 整除。</p>	<p>活動一：翻杯子遊戲</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 學生分 4 組完成翻杯子遊戲。</p> <p>五個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？</p> <p>七個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？</p> <p>八個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？</p> <p>2. 將答案記錄在遊戲記錄表</p> <p>【組間互學】</p> <p>3. 分組上台 分享遊戲紀錄表內容並說出遊戲時的思考方向。</p> <p>活動二：探討遊戲原理</p> <p>【組內共學】</p> <p>1. 學生分 4 組探討遊戲原理。</p> <p>【組間互學】</p> <p>2. 分組上台說明應用整除的知識概念完成翻杯子遊戲。</p> <p>【教師導學】</p> <p>3. 統整欲將杯子翻完，則翻的杯子總數必須能被 3 整除。</p>	<p>1. 紙杯</p> <p>2. 翻杯子遊戲記錄表</p>	<p>5 節</p>
<p>教材來源</p>		<p><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)</p>						
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>		<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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)</p>						
<p>特教需求學生課程調整</p>		<p>※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(2)人、情緒障礙(0)人、自閉症(0)人、共 3 人(自行填入類型/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> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：1 位智能障礙與 1 位學習障礙數學為抽離，因此針對一位學習障礙學生進行調整。</p> <p>1. 針對 1 位學習障礙學生評量調整進行文字題目的讀題</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：(楊宜珊 莊昭姑) 普教老師姓名：(吳依陵 李亘為)</p>						