

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表

全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐（____年級和____年級）否☒

年級	五 年級	年級課程 主題名稱	數學真好玩	課程 設計者	林怡達	總節數 /學期 (上/下)	40/下學期
符合 彈性課 程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學						
學校 願景	品格、健康、接國際 樂學、科技、好美麗		與學校願景呼 應之說明	1. 觀察校園環境設施，增進豐富在校園環境中的美感體驗。 2. 透過創意遊戲及討論，讓學生更樂學，樂意學習數學。 3. 透過分組討論，共同樂學於更卓越的解題策略。			
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. 培養利用校園環境的設施探索，將數學課程內容融入實際的生活環境，讓學生能夠在生活體驗中應用數學，培養對數學的熱情的實踐。 2. 具備觀察校園環境的設施，讓學生指認校園設施中的基本形體與相對關係，並用數學表述來解決問題。 3. 透過分組學習，使學生能專心聆聽他人的發表，理解他人的感受，欣賞他人的解題策略，樂於與人互動，培養團隊合作之素養。			

第 (6) 週 — 第 (10) 週	撲克牌	語 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 數 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。 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。	撲克牌 撲克牌遊戲	1. 從老師介紹撲克牌內容中，能進行判斷和提問，並做合理的應對。 2. 理解各種計算規則，幾的幾倍是多少，並協助運用整數四則運算求算遊戲總分。 3. 分析與判讀撲克牌遊戲規則，解決遊戲總分的問題。	1. 從老師介紹撲克牌內容中，能進行提問。 2. 能理解各種計算規則，幾的幾倍是多少，並運用整數四則運算求算遊戲總分。 3. 能分析與判讀撲克牌遊戲規則，解決遊戲總分的問題。	活動一：撲克牌 1. 請學生每人攜帶一副撲克牌到校。 2. 由教師導學介紹撲克牌內容： ①撲克牌有 52 張卡牌 ②四種花色分別為黑桃♠、紅心♥、梅花♣、方塊♦黑桃和梅花為黑色，紅心和方塊為紅色。 ③每種花色各十三張，為數字一到十三，一到十的牌以花色圖案數代表，而十一、十二、十三用人頭牌 J（Jack）、Q（Queen 皇后）、K（King 國王）代表，而一通常被標示為 A，可稱呼為 1、A 或 Ace。 活動二：撲克牌遊戲 1. 教師導學介紹幾的幾倍，及整數四則運算。 2. 經由組內共學，學生分 4 組討論、探討無法配對的點數及其原因，知道哪些點數會有無法配對的剩餘牌，解釋無法配對的原因並完成學習單。	1. 撲克牌 2. 撲克牌遊戲記錄表 3. 學習單	10
---	------------	---	-------------------------	--	--	--	--	-----------

						3. 藉由組間互學，分組上台報告無法配對的原因及獲勝秘訣。 4. 反思自己的遊戲策略，並在聽完同學發表後，教師導學請學生修正自己的出牌策略。 5. 活動心得分享。		
第 (11)週 - 第 (15)週	分數心臟病	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。 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。	真分數、假分數、帶分數 分數心臟病	1. 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. 嘗試將遊戲模式的數量關係以記錄表表述，並據以推理獲勝秘訣。	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，並據以推理獲勝秘訣。	活動一：真分數、假分數、帶分數 1. 教師導學認識真分數、假分數及認識帶分數 2. 學生自學在學習單上進行假分數、帶分數換算 活動二：分數心臟病 1. 經由組內共學，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。 2. 藉由組間互學，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。	1. 學習單 2. 分數撲克牌 3. 分數撲克牌遊戲記錄表	10
第 (16)週	翻杯子	語 2-III-7 與他人溝通時能尊重不同意見。	翻杯子遊戲	1. 樂於參加小組討論，與他人溝通對翻杯子	1. 能樂於參加小組討論，與他人溝通對翻杯	活動一：翻杯子遊戲 1. 經由組內共學，學生分 4 組完成翻杯子遊戲。	1. 紙杯	10

- 第 (20)週	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。	探討遊戲原理	遊戲中的規則時，能 尊重 不同意見。 2. 從翻杯子遊戲紀錄表的數據， 解決 將杯子翻完的簡單問題。	子遊戲中的規則時，能尊重不同意見。 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。	①五個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ ②七個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ ③八個杯子，每次翻 3 個，幾次可翻完？ 2. 將答案記錄在遊戲記錄表。 3. 藉由 組間互學 ，分組上台分享遊戲紀錄表內容並說出遊戲時的思考方向。 活動二：探討遊戲原理 1. 經由 組內共學 ，學生分 4 組探討遊戲原理。 2. 藉由 組間互學 ，分組上台說明應用整除的知識概念完成翻杯子遊戲。 3. 最後由 教師導學 ，統整欲將杯子翻完，則翻的杯子總數必須能被 3 整除。	2. 翻杯子遊戲記錄表
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 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	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 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	※身心障礙類學生：■無 □有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、 <u>(/人數)</u>
學生	※資賦優異學生：■無 □有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u>
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：林怡達