

三、嘉義縣 國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期,各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

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	數學樂園	課程設計者	陳淑姣	總節數/學期(上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 跨領域統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <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 其他類課程 <input type="checkbox"/> 本土語文/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。				
議題融入	*應融入 <input checked="" type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 安全教育(交通安全) <input type="checkbox"/> 戶外教育(至少擇一) 或 <input type="checkbox"/> 其他議題_____(非必選)						
融入議題	性 E11 培養性別間合宜表達情感的能力						

實質內涵								
教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(5)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. 因數與倍數迷思概念釐清 2. 因數和倍數 3. 因數和倍數的遊戲 4. 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。 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)	5

<p style="text-align: center;">第 (6) 週 - 第 (10) 週</p>	<p style="text-align: center;">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>	<p>1. 約分、擴分、通分 2. 異分母分數的加減 3. 異分母分數的遊戲 4. 遊戲技巧與心得</p>	<p>1. 理解約分、擴分、通分的意義。 2. 理解通分的意義並應用於異分母分數的加減 3. 參與異分母分數的遊戲，適切表達自己的想法。 4. 運用詞句和說話技巧，豐富表達遊戲技巧與心得。</p>	<p>1. 能用擴分、約分找出等值分數。 2. 能利用通分解決異分母分數的加減問題。 3. 能積極參與異分母分數加減的遊戲。 4. 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得。</p>	<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 1. 每組發給 24 張名片卡。 2. 把分母數字卡(3、4、6、8)分別寫到卡片上。 3. 把分子數字卡(1-10)分別寫在數字卡。 4. 把整數數字卡(0-2)分別寫在數字卡。</p> <p>教師導學 活動二介紹異分母分數加減的遊戲 1. 複習異分母分數加減的學習內容。 2. 介紹「十全十美」的遊戲和規則。 活動三進行異分母分數加減的遊戲</p> <p>組內共學 1. 每 3-4 人為一組，進行異分母分數加減的抽牌遊戲。 2. 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>	<p>1. 分母數字卡(3、4、6、8 各 2 張) 2. 分子數字卡(1-10 各 1 張) 3. 整數數字卡(0、1、2 分別 3、2、1 張)</p>	<p style="text-align: center;">5</p>
---	---	--	---	--	---	--	--	--------------------------------------

						組間互學 1. 遊戲技巧和心得分享與回饋。		
第 (11) 週 - 第 (15) 週	骰子魔術：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>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。 性 E11 培養性別間合宜表達情感的能力</p>	<p>1. 四則運算規則和解題技巧</p> <p>2. 四則運算遊戲</p> <p>3. 遊戲技巧與心得</p> <p>4. 男女生的邏輯思維差異</p>	<p>1. 理解四則運算規則(含分配律)。並運用於計算與解題。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 運用詞句和說話技巧，豐富表達遊戲技巧與心得。</p> <p>4. 理解男生及女生解題時邏輯思維的不同。</p>	<p>1. 能理解四則運算的規則。</p> <p>2. 能積極參與「骰子魔術」的遊戲。</p> <p>3. 能用完整的的語句和同學分享遊戲技巧與心得。</p>	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習四則運算的學習內容。</p> <p>教師導學 活動一介紹四則運算的遊戲</p> <p>1. 複習四則運算的學習內容。</p> <p>2. 介紹「骰子魔術」的遊戲和規則。</p> <p>活動二進行四則運算的遊戲</p> <p>組內共學</p> <p>1. 每 3-4 人為一組，進行「骰子魔術」的遊戲。</p> <p>2. 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。</p> <p>3. 直到牌卡取完，計算誰的牌卡多即獲勝。</p> <p>組間互學</p> <p>1. 遊戲技巧和心得分享與回饋。</p>		5

<p>第 (16) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>我的 另一 半 線 對 稱 圖 形</p>	<p>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。</p>	<p>線對稱圖形 線對稱圖形畫作 線對稱圖形遊戲 遊戲技巧與心得</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 	<ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>學生自學 學生利用「因材網」複習線對稱圖形相關課程。</p> <p>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。</p> <p>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。 遊戲技巧和心得分享與回饋。</p>	<p>白紙</p>	<p>5</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 <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 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、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input checked="" type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-<u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</u></p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名：陳淑姩</p>
-------------------	--

填表說明：

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。