

### 南投縣乾峰國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

#### 【第一學期】

課程名稱	生活智慧王		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	五年級教學團隊
配合融入之領域及議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	前瞻、卓越	與學校願景呼應之說明	1. 生活中的數學增加推理能力，建立基礎數學概念，培養未來前瞻的科學邏輯新思維。 2. 啟發生命潛能、陶養生活知能，開啟生活中的智慧，使學生將來發展更卓越。	
設計理念	1. 從遊戲出發，激發學生對生活中數學的興趣，充滿活力的參與遊戲。 2. 活動中內化所學到概念與推理，與日常生活做結合應用，成為生活智慧王。			
總綱核心素養具體內涵	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。	領綱核心素養具體內涵	數學 E-A2 藝術 E-A2 綜合 E-A2 數學 E-A3 藝術 E-A3 綜合 E-A3	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>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。</p> <p>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。</p>		
課程目標	<p>1. 透過遊戲的方式探索生活中的數學，能思考解決日常生遇到的問題。</p> <p>2. 能擬定完成遊戲任務的計畫，運用實物具體操作與創新的思維，因應處理的生活中遇到的情境。</p> <p>3. 能理解合作夥伴的想法，樂於互動與協力合作，與團隊成員建立良好合作關係。</p>		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	空間大師	<p>【數學】</p> <p>s-III-4 理解角柱（含正方體、長方體）與圓柱的體積與表面積的計算方式。</p> <p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性</p>	<p>1. 透過立體積木的操作，找出或算出空間大師的物件是幾立方單位。</p> <p>2. 看到指定圖形，做推理並排出相同的樣子。</p> <p>3. 依據圖片進行物件顏色及擺放位</p>	<p>1. 能操作立體積木，知道角柱（含正方體、長方體）與圓柱的體積與表面積的計算方式。</p> <p>2. 從操作立體積木，知道如何以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>暖身運動(引起動機): 教師展示各種立方體，詢問同學在生活中還有什麼是立方體?</p> <p>發展活動: (一)找立方體 1.利用立體積木，找出空間大師藍色物件是多少個立方單位。 2.利用立體積木，找出空間大師紅色物件是多</p>	<p>參與態度 口語表達 實作評量</p>	空間大師
二							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		<p>質。</p> <p>po-III-2 能初步辨別適合科學探究的問題，並能依據觀察、蒐集資料、閱讀、思考、討論等，提出適宜探究之問題。</p> <p><b>【藝術】</b> <b>1-III-7</b> 能構思表演的創作主題與內容。</p>	置。		<p>少個立方單位。3.利用立體積木，找出空間大師白色物件是多少個立方單位。4.如果要將空間大師變大，再加一層要是幾個立方單位？</p> <p>(二)堆疊高手 1.二人一組，根據指定圖形完成堆疊。2.四人一組，運用兩組空間大師完成創意堆疊。 接力闖關學生根據圖片進行堆疊，限定時間到換下一人，最快完成者勝。</p> <p>總結活動: 各組發表，發現到的立體積木的幾何性質。</p>		
三	數字賓果	<p><b>【數學】</b> n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數</p>	1.從拿到的牌計算數字，有策略地進行換牌，讓手中的牌逐步逼近	1.能將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述。 2.學生會將蒐集的數據	<p>暖身運動(引起動機): 詢問學生是否有玩過紙牌遊戲? 發展活動:</p>	參與態度 口語表達 實作評量	數字賓果牌

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
四		量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	賓果牌。	或資料，進行簡單的記錄與分類	(一)數字 2、4 賓果 1.利用自製數字卡牌進行活動。 2.學生每人 8 張牌，剩餘牌放中間，抽出一張賓果牌放中間。 3.假使賓果牌數字為 20，那數字總和率先達 20 者為勝。 (二)數字 5、10 賓果 1.利用自製數字卡牌進行活動。 2.學生每人 8 張牌，剩餘牌放中間，抽出一張賓果牌放中間。 3.假使賓果牌數字為 65，那數字總和率先達 65 者為勝。 (三)：數字 3、6 賓果 1.利用自製數字卡牌進行活動。 2.學生每人 8 張牌，剩餘牌放中間，抽出一張賓果牌放中間。 3.假使賓果牌數字為 27，那數字總和率先達 27 者為勝 總結活動： 各組發表並記錄如何才能容		
五		tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 【綜合】 2b-III-1 參與各項活動，適切	2.從較簡易的數字賓果入門，從活動中找到規律，並完成難度提升的挑戰。 3.透過分析每次遊戲中的勝敗，找出快速得勝的方法。				

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。			易獲得更多的勝利。		
六	數字王國(一)	<p><b>【數學】</b>                      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。                      s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。                      tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人</p>	<p>1.從操作教具活動中，發現因數、公因數。</p> <p>2.透過分析，找出快速得勝的方法。</p>	<p>1 操作 教具活動中，發現因數、公因數、最大公因數、計算與應用。</p>	<p>暖身運動(引起動機):                      介紹數字王國(一)的玩法                      發展活動:                      (一): 數字交集 1.利用自製 1~30 數字 卡牌進行活動。                      2.請每組將桌上的數字 分為二類，並說說看是怎麼分的?                      3.請學生發表「偶數」這一類的數字還有哪些 特徵?                      4.請小組討論看看，要如何將 2 的倍數再分為二類?                      5.請學生找出 5 的倍數?                      6.請小組討論如何將「2 的倍數」和「5 的倍數」利用毛根將他們的分類標示出來?                      7.請小組發表: 10、20、30 放在二種顏色毛樹根的中間位置是代表甚</p>	<p>參與態度                      口語表達                      實作評量</p>	<p>數字牌</p>
七							
八							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		資訊與事實的差異。 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 【綜合】 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。			麼意義？ 總結活動： 各位學生歸納並發表如何才能快速得到勝利的方法。		
九	數字王國(二)	【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。 s-III-5 以簡單推	1.藉由操作 教具活動中，發現倍數、公倍數。 2.看到指定圖形，並 排出相同的樣子。 3.透過分析，找出 快速得勝的方	1 操作 教具活動中，發現倍數、公倍數、最小公倍數 的意義、計算與應用。 2. 從排出相同的圖形活動中以簡單推理，理解幾何形體的性質。	暖身運動(引起動機): 介紹數字王國(二)的玩法 發展活動: (一) 數的倍數 1.利用自製數字卡牌進行活動。 「倍數指令牌」20 張與「數字牌」50 張洗牌後，每人發「倍數指令	參與態度 口語表達 實作評量	數字牌
十							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十一		<p>理，理解幾何形體的性質。</p> <p>tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的差異。</p> <p>pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。</p> <p>【綜合】</p> <p>1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p>	法。		<p>牌」4 張和「數字牌」6 張。其餘「數字牌」放置中間作為共用牌。</p> <p>(二) 認識牌的組合與出牌原則：(1) 每一組合需要 1 張以上倍數指令牌和 3 張以上的數字牌。(2) 每一組合數字牌可以重複出現，但倍數指令牌不得重複。(3) 每一組合數字牌可再做更動，但倍數指令牌不能再更動。(4) 每一組合中的數字牌一定要符合該倍數指令牌中的倍數關係。(5) 每一組合的數字牌從指令牌依出牌順序向右侧排列，但是倍數指令牌則在左侧按照倍數大小排列。</p> <p>(三) 分組遊戲。</p> <p>總結活動： 各組發如何表快速排出指定</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					圖形的技巧。		
十二	數字拉密	<p><b>【數學】</b>                      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。                      s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。                      tc-III-1 能就所蒐集的數據或資料，進行簡單的記錄與分類，並依據習得的知識，思考資料的正確性及辨別他人資訊與事實的</p>	<p>1.從教具的操作中，發現因數、公因數、倍數、公倍數。                      2.透過分析，找出快速得勝的方法。</p>	<p>1 操作 教具活動中，發現因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。                      2. 從排出相同的圖形活動中以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>暖身運動(引起動機):                      詢問學生是否有玩過桌遊，介紹數字拉密的玩法                      發展活動:                      (一) 桌遊拉密 1.介紹棋子組成：數字 1~13 為一組，共有 8 組，紅、藍、黑、橘各 2 組，加上笑臉百搭牌 2 張，共 106 張。 2. 利用簡報介紹拉密牌的遊戲規則及各式排列的組合。                      (二) 各組進行拉密牌體驗，並檢驗是否明確了解遊戲說明的規則。                      (三) .分組遊戲。                      總結活動:                      1.學生各自心得發表遊戲策略。</p>	<p>參與態度                      口語表達                      實作評量</p>	<p>桌遊拉密</p>
十三							
十四							



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		差異。 pa-III-1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的資訊或數據。 【綜合】 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。			2.提問: a.在對手出牌時你可以做什麼? b.有牌可出你卻不什麼好處? c.保留百搭牌有什麼好處? d.冒險不出牌從桌面上拿牌有什麼好處?		
十五 十六	圖形拼接畫	【數學】 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 s-III-5 認識平面圖形縮放的意義與其推論 【綜合】	1.正確閱讀方法及討論 2.平面圖形的排列關係 3.分享自己創作	1.能夠讀懂繪本故事書內容 2.學習描繪平面圖形 3.理解平面圖形可以緊密排列和不可以緊密排列的性質。	暖身運動(引起動機): 《夢想家的披風》 發展活動: (一) 1.數學繪本導讀後討論，教師提供許多不同平面圖形樣板讓學生借用描繪。 2.引導學生描繪不同平面圖形板，拼畫出可以	參與態度 口語表達 實作評量	粉筆 平面圖形卡 繪本故事書

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十七		1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。			緊密排列，又可以無限延伸鋪滿整張圖畫紙的圖形。 (二):團結力量大 1.探討可以緊密排列和不可以緊密排列的平面圖形板性質。 2.將相同的圖形著上同樣顏色。 總結活動: 與同學分享自己的創作。		
十八	角度，我厲害	【數學】 s-III-5 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 【綜合】 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	1.三角形的邊長關係 2.算出圖形內角和 3.認識多邊形 4.解決生活應用問題	1.理解三角形兩邊之和大於第三邊。 2.藉由兩邊之和大於第三邊，判斷三段長度是否可以組成三角形。 3.理解三角形的三內角和是 180 度。 4.認識多邊形。	暖身運動(引起動機): 給學生不同長度不同顏色的扣條 發展活動: (一):畫圖，我厲害 1.分組畫出三角形.四邊形.五邊形.六邊形.七邊形的圖形。 (二):量角度，我很會 1.分組量出各個圖形的各個內角，並算出圖形的內角和。 (三):算一算，我很強 1.歸	參與態度 口語表達 實作評量	粉筆 A4 紙 量角器
十九							
二十							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					<p>納出多邊形的內角和是*180。</p> <p>總結活動: 與同學分享自己的製作的各種三角。</p> <p>詢問任何三個扣條都可以製作出三角形嗎?</p> <p>歸納三角形邊長的關係及多邊形內角和是*180。</p>		
二十一	休業式						

【第二學期】

課程名稱	生活智慧王		年級/班級	五年級/甲班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性( <input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
			設計教師	五年級教學團隊
配合融入之領域及議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
對應的學校願景	前瞻、卓越	與學校願景呼應之說明	1. 生活中的數學增加推理能力，建立基礎數學概念，培養未來前瞻的科學邏輯新思維。 2. 啟發生命潛能、陶養生活知能，開啟生活中的智慧，使學生將來發展更卓越。	
設計理念	1. 從遊戲出發，激發學生對生活中數學的興趣，充滿活力的參與遊戲。 2. 活動中內化所學到概念與推理，與日常生活做結合應用，成為生活智慧王。			
總綱核心素養具體內涵	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	領綱核心素養具體內涵	數學 E-A2 藝術 E-A2 綜合 E-A2 數學 E-A3 藝術 E-A3 綜合 E-A3	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	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. 透過遊戲的方式探索生活中的數學，能思考解決日常生遇到的問題。 2. 能擬定完成遊戲任務的計畫，運用實物具體操作與創新的思維，因應處理的生活中遇到的情境。 3. 能理解合作夥伴的想法，樂於互動與協力合作，與團隊成員建立良好合作關係。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一	我是金牌手	<b>【數學】</b> 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。 <b>【綜合】</b>	1. 四則運算。 2. 符號應用。	1. 能熟練四則運算。 2. 學習四則運算之符號，並用以正確表述算式。 3. 運用撲克牌進行數學遊戲，製造情境讓學生透過推理以熟悉理解並進行解題。	暖身運動(引起動機): 詢問學生是否玩過撿紅點，並敘述要撿紅點的規則 發展活動: 撿紅點 1. 運用撲克牌，進行撿紅點四則運算遊戲。 2. 運用撲克牌排列組合隨機進行四則運算。	參與態度 口語表達 實作評量	<a href="https://j9981168.pixnet.net/blog/post/205344464">https://j9981168 .pixnet.net/blog/post/205344464</a> 撲克遊戲
二							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。			總結活動: 生活算算看 1. 搭配情境，請小朋友設計問題。並一起討論解決生活中的問題。		
三	快樂慶生會	【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。	1. 分數。 2. 分數加減法。 3. 通分。	1. 能理解約分、擴分、通分的意義。 2. 能進行分數的加減。 3. 與同組成員協同合作，一同完成分數加減運算之解題。	暖身運動(引起動機): 學校每個期末都有慶生會活動 發展活動: (一) 切切樂遊戲 1. 運用不同形狀的物品進行等分，並衍伸出擴分及約分概念。 (二) 不一樣怎麼加 1. 進行分數加減運算。 總結活動: 請學生分享生活中還有哪些會用到分數的應用。	參與態度 口語表達 實作評量	<a href="http://mathwei.blogspot.com/2017/05/1.html">http://mathwei.blogspot.com/2017/05/1.html</a> 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室
四		【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。					
五		2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。					

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
六	我跟你拚了!	<b>【數學】</b> s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 <b>【綜合】</b> 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 幾何圖形。 2. 七巧板圖形組合。 3. 幾何圖形比較。	1. 能理解各種幾何圖形的類別與差異。 2. 能透過推理分辨不同三角形與多邊形。 3. 透過小組合作完成課堂活動，拼出不同的幾何圖形。	暖身運動(引起動機): 將七巧板給學生任意拼圖發展活動: (一) 有稜有角七巧板。 1. 運用七巧板排列各種圖形。 (二) 生活中有那些形? 1. 從生活中找出各種常見的形。 2. 了解掌握各種幾何圖形的要點。 總結活動: 1. 請學生分享自己的創意拼圖。	參與態度 口語表達 實作評量	<a href="http://www.nhmath.com/NH-MATH/">http://www.nhmath.com/NH-MATH/</a> 數學新世界生根計畫  <a href="https://reurl.cc/1x16EV">https://reurl.cc/1x16EV</a> 小精靈故事屋
七							
八							
九	王老先生有塊地	<b>【數學】</b> s-III-1 理解三角形、平行四邊形與	1. 面積。 2. 面積單位。 3. 底高與面積計算。	1. 理解「面積」的意義，並能使用「平方公分」描述圖形面積的大小。	暖身運動(引起動機): 詢問學生，猜猜看王老先生的各種形狀的地，哪一塊地會是最大的。	參與態度 口語表達 實作評量	<a href="http://www.nhmath.com/NH-MATH/">http://www.nhmath.com/NH-MATH/</a> 數學新世界生根計畫 <a href="http://mathwei.blogspot.com/2015">http://mathwei.blogspot.com/2015</a>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十		梯形的面積計算。 【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。		2. 理解各種面積求法及計算公式。 3. 完成不同面積單位的計算與運用。	發展活動: (一) 圖形變身秀 1.移形大法(附件卡、色紙、剪刀、直尺)，將各種圖形剪貼後組合，找出面積算式。 (二) 房子有多大 1.日常生活中的相關面積單位應用。 總結活動: 請學生說出三角形、平行四邊形、梯形的面積如何計算。		/06/blogpost.html 玩趣數學 ~ 翻轉吧！我們的數學教室
十一							
十二	下課十分鐘	【數學】 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解	1. 時間單位。 2. 時間換算。 3. 情境佈題。	1.能觀察時間基本單位。 2.能認知並說出基本時間單位相互之關係及各地時間差異。 3.能完成時間單位運算情境題。	暖身運動(引起動機): 請學生心理自己讀 60 秒，看誰最接近 1 分鐘 發展活動: (一) 下課十分鐘 1. 人體時鐘。 2. 找出各國時間及不同時間單位。 3. 進行時間四則運	參與態度 口語表達 實作評量	http://mathwei.blog spot.com/ 玩趣數學 ~ 翻轉吧！我們的數學教室
十三							



附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十四		題。 【國語】 2-III-6 結合科技與資訊，提升表達的效能。			算。 總結活動: 搭配情境，請小朋友設計與時間有關的問題。		
十五	我是建築師	【數學】 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	1. 正方體 與長方體。 2. 角柱與角錐。 3. 表面積。 4. 體積計算及應用問題。	1. 能實作畫出正方體與長方體。 2. 能認識角柱與角錐並畫出其形體。 3. 能理解表面積及圖形中面與面的關係。 4. 能操作體積計算及應用問題。	暖身運動(引起動機): 讓學生使用各式展開圖組裝各種立方體。 發展活動: (一) 我是建築師 1. 畫出各種立體圖形。 (二) 來畫設計圖 1. 開誠布公(實體展開圖) 2. 進行體積計算情境題。 總結活動: 學生操作體積計算及應用問題	參與態度 口語表達 實作評量	<a href="http://mathwei.blogspot.com/">http://mathwei.blogspot.com/</a> 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室
十六							
十七							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十八	按部就班	<p>【數學】 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>【綜合】 2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵</p>	<p>1.列式。 2.未知數。 3.四則混合運算。</p>	<p>1.能積極參與小組活動並與同學共同合作完成各類課堂活動。 2.能運用符號進行列式並進行推理及解題。 3.能完成四則運算佈題。</p>	<p>暖身運動(引起動機): 使用數字卡及符號卡，請學生算出答案。 發展活動: (一)腦筋急轉彎 1.運用不同符號來計算；透過不同符號運用，讓學生熟悉列式方法。2.讓學生自行運用各種符號了解符號之意義與功能。 (二)火車換車廂 1.火車換車廂(算式列式組合) 2.透過用紙牌製作之算式卡讓學生了解不同過程產生不同結果。 總結活動: 讓學生分享如何設計製作算式卡。</p>	<p>參與態度 口語表達 實作評量</p>	<p><a href="http://mathwei.blogspot.com/">http://mathwei.blogspot.com/</a> 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室</p>
十九							
二十							