

南投縣乾峰國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	生活裡的數學好好玩	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 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" 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 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	
設計理念	1. 從遊戲出發，激發學生對數理的興趣，充滿活力的參與遊戲。 2. 活動中內化所學到的科學語言，與日常生活做結合。		
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-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. 從玩中學到數理思維習慣，且應用於日常生活。 2. 具備思考任務如何解決的能力，盡力完成遊戲。		

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						
一	空間大師	<p>【數學】 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。 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 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>【藝術】 1-III-7 能構思表演的創作主題與內</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。 2.看到指定圖形，做推理並排出相同的樣子。 3.依據圖片進行物件顏色及擺放位置。</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。 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? 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? (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>參與態度 口語表達 實作評量</p>	<p>空間大師</p>
二							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
		容。			總結活動: 各組發表,發現到的立體積木的幾何性質。		
三	數字賓果	<p>【數學】</p> <p>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>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</p>	<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賓果牌。</p> <p>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。</p> <p>3.透過分析每次遊戲中的勝敗,找出快速得勝的方法。</p>	<p>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。</p> <p>2.學生會將蒐集的數據或資料,進行簡單的記錄與分類</p>	<p>暖身運動(引起動機): 詢問學生是否有玩過紙牌遊戲?</p> <p>發展活動: (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。</p>	參與態度 口語表達 實作評量	數字賓果牌
四							
五							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
		<p>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>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>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</p> <p>總結活動： 各組發表並記錄如何才能容易獲得更多的勝利。</p>		
六	數字王國(一)	<p>【數學】</p> <p>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。</p> <p>s-III-5 以簡單推理，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</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</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／十二年國教並用)

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						
		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】 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。			「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	1.藉由操作 教具活動中，發現倍數、公倍數。 2.看到指定圖形，	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。	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	參與態度 口語表達 實作評量	數字牌

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
十		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	並 排出相同的樣子。 3.透過分析，找出快速得勝的方法。	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。	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「倍數指令牌」4 張和「數字牌」6 張。其餘「數字牌」放置中間作為共用牌。 (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側排列，但是倍數指令牌則在左側按照倍數大小排列。 (三) 分組遊戲。		
十一							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
		人。			總結活動: 各組發如何表快速排出指定圖形的技巧。		
十二	數字拉密	<p>【數學】</p> <p>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。</p> <p>s-III-5 以簡單推理，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>1.從教具的操作中，發現因數、公因數、倍數、公倍數。</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。</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>總結活動: 1.提問: a .跟數學課中的哪個單元有關聯？</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/十二年國教並用)

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						
		<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>					
十五	數字拉密(二)	<p>【數學】</p> <p>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。</p> <p>s-III-5 以簡單推理，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</p>	<p>1.從教具的操作中，發現因數、公因數、倍數、公倍數。</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、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>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): 上週密拉遊戲活動 發展活動: 1.。 (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。 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</p>	<p>參與態度 口語表達 實作評量</p>	<p>桌遊拉密</p>
十六							
十七							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
		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。			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？		
十八	圖形拼接畫	<p>【數學】</p> <p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>s-III-5 認識平面圖形縮放的意義與其推論</p> <p>【綜合】</p> <p>1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>1.正確閱讀方法及討論</p> <p>2. 平面圖形的排列關係</p> <p>3.分享自己創作</p>	<p>1.能夠讀懂繪本故事書內容</p> <p>2.學習描繪平面圖形</p> <p>3.理解平面圖形可以緊密排列和不可以緊密排列的性質。</p>	<p>暖身運動(引起動機):</p> <p>《夢想家的披風》</p> <p>發展活動:</p> <p>(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，拼畫出可以緊密排列，又可以無限延伸鋪滿整張圖畫紙的圖形。</p> <p>(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</p>	<p>參與態度</p> <p>口語表達</p> <p>實作評量</p>	<p>粉筆</p> <p>平面圖形卡</p> <p>繪本故事書</p>
十九							
二十							

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						
					色。 總結活動: 與同學分享自己的創作。		
二十一	角度，我厲害	<p>【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。</p> <p>【綜合】 1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。</p>	<p>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</p>	<p>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。</p>	<p>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. 歸納出多邊形的內角和是 *180。 總結活動: 與同學分享自己的製作的各種三角。 詢問任何三個扣條都可以製作出三角形嗎?</p>	參與態度 口語表達 實作評量	粉筆 A4 紙 量角器

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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						
					歸納三角形邊長的關係及多邊形內角和是 $*180^{\circ}$ 。		

【第二學期】

課程名稱	生活裡的數學好好玩	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 (統整性課程必須 2 領域以上)	<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	
設計理念	1. 從遊戲出發，激發學生對數理的興趣，充滿活力的參與遊戲。 2. 活動中內化所學到的科學語言，與日常生活做結合。		
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-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. 從玩中學到數理思維習慣，且應用於日常生活。 2. 具備思考任務如何解決的能力，盡力完成遊戲。		

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						
一	我是金牌手	<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. 四則運算。 2. 符號應用。</p>	<p>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。</p>	<p>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。 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。</p>	參與態度 口語表達 實作評量	<p>https://j9981168 .pixnet.net/blog/post/205344464 撲克遊戲</p>
二							
三	快樂慶生會	<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】 2d-III-1 運用美</p>	<p>1. 分數。 2. 分數加減法。 3. 通分。</p>	<p>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。</p>	<p>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。</p>	參與態度 口語表達 實作評量	<p>http://mathwei.blogspot.com/2017/05/1.html 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室</p>
四							

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教並用)

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						
五		感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。			(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。		
六	我跟你拚了!	【數學】 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 【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. 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	http://www.nhmath.com/NH-MATH/ 數學新世界生根計畫 https://reurl.cc/1x16EV 小精靈故事屋
七							
八							
九	王老先生有塊地	【數學】 s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積	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	http://www.nhmath.com/NH-MATH/ 數學新世界生根計畫 http://mathwei.blogspot.com/2015

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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						
十		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，協助推理與解題。 【國語】	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.blogspot.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／十二年國教並用)

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						
十四		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 十六 十七	我是建築師	<p>【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。</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. 正方體與長方體。</p> <p>2. 角柱與角錐。</p> <p>3. 表面積。</p> <p>4. 體積計算及應用問題。</p>	<p>1. 能實作畫出正方體與長方體。</p> <p>2. 能認識角柱與角錐並畫出其形體。</p> <p>3. 能理解表面積及圖形中面與面的關係。</p> <p>4. 能操作體積計算及應用問題。</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>總結活動: 學生操作體積計算及應用問題</p>	參與態度 口語表達 實作評量	http://mathwei.blogspot.com/ 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室
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</p>	<p>1. 列式。</p> <p>2. 未知數。</p> <p>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。</p> <p>2. 能運用符</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。</p> <p>發展活動:</p>	參與態度 口語表達 實作評量	http://mathwei.blogspot.com/ 玩趣數學~翻轉吧!我們的數學教室

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

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						
十九		量關係以算式 正確表述，並據 以推理或解 題。 【綜合】 2d-III-1 運用美 感與創意，解決 生活問題，豐富 生活內涵		號進行列式 並進行 推理及解題。 3. 能 完成四則運算佈 題。	(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。		
二十							

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至四年級為例，倘五至六年級欲辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。