

臺南市鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第一學期五年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	跟著報紙去旅行	42	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
2	運動「樂」羽球「趣」	42	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
3	心中有「數」	42	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
4	網球	42	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

## 臺南市鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第一學期五年級社團辦理彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	心中有「數」	實施年級	五年級	教學節數	本學期共( 42)節	社團編號	3
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程( <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p>						
課程目標	提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度，並培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 至 5 週	10	長方形數	透過以「形」表徵「數」的「長方形數」操作，發展「質數、合數、因數分解」之具體心像。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 給定總數 50 以內，解決「可能的長方形數含正方形排列方式」問題。</li> <li>2. 將「可能的長方形數排列方式」作初步非正式分類。</li> <li>3. 發展質數、合數、因數分解的操作性幾何表徵心像。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習參與情形</li> <li>2. 競賽計分成績</li> </ol>		
第 6 至 10 週	10	撲克牌分數倍	以撲克牌 A 至 K 代表 1 至 13 的數字，進行兩數的倍數比較，當不足 1 倍時，能以 1 倍的單位量做對照，判別出分數倍的語言，並以算式紀錄問題與解題過程發展	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過教具操作與畫圖表徵方式，掌握兩個整數量之倍數關係。</li> <li>2. 能相對於一個完整的單位數之單位量多寡，進行分數倍的單位數之描述。</li> <li>3. 能用除法算式表徵總量為單位量之倍數，並能以乘法算式紀錄兩量之關係，且用倍的語言進行溝通。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習參與情形</li> <li>2. 任務學習單</li> <li>3. 回饋內容</li> </ol>		

			出「分數倍」之具體操作心像	4. 累積具體圖像表徵和算式紀錄之經驗後，能於抽出兩數之後即進行兩量之倍數的判斷和相關的倍的语言。	
第 11 至 15 週	10	數字賓果	發展「雞兔同籠問題」之先備概念，以利相關正式課程之進行。活動有利學生「怎樣解題」正式課程之學習。	1. 透過遊戲，發現數字賓果遊戲，每換一張，數字間隔的規律 2. 透過遊戲，發展「怎樣解題—雞兔同籠問題」之先備概念。	1. 學習參與情形 2. 競賽計分成績
第 16 至 21 週	12	玩轉魔方一	三階魔術方塊教學	1. 能透過視覺觀察立體位置之相對關係。 2. 記憶基礎公式。 3. 藉魔術方塊此一具體遊具，學習依據條件分類狀況，選擇適當的解法。	1. 學習參與情形 2. 技能完成程度

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。

臺南市鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第二學期五年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	跟著報紙去旅行	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
2	運動「樂」羽球「趣」	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
3	心中有「數」	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節
4	網球	40	是 <input type="checkbox"/> 否 <input checked="" type="checkbox"/>	■每週【 2 】節 <input type="checkbox"/> 隔週【 】節

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

## 臺南市鹽水區鹽水國民小學 111 學年度第二學期五年級社團彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	心中有「數」	實施年級	五年級	教學節數	本學期共( 40)節	社團編號	3
彈性學習課程規範	2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程( <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。</p> <p>數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p>						
課程目標	提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度，並培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 至 5 週	10	綠色市集	透過兌換、組合活動，發展「比的概念」，以利相關正式課程之進行。	<ol style="list-style-type: none"> <li>活動目標：察覺對等關係。</li> <li>核心概念：比。</li> <li>發現數的離散性</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學習參與情形</li> <li>競賽計分成績</li> </ol>		
第 6 至 10 週	10	密碼戰	利用注音符號、英文字母、阿拉伯數字、符號、圖形設計密碼，並進行破譯。	<ol style="list-style-type: none"> <li>透過密碼設計，發展一對一對應的函數基礎概念。</li> <li>能夠傳遞加密內容與解讀。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學習參與情形</li> <li>競賽計分成績</li> </ol>		
第 11 至 15 週	10	最厲害調查員	發展「大數據」之先備概念，以利現實生活中，如何在大量數據情況中，做最佳判斷	<ol style="list-style-type: none"> <li>藉操作體會機率概念。</li> <li>依機率作出最佳判斷。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>學習參與情形</li> <li>競賽計分成績</li> </ol>		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

第 16 至 20 週	10	玩轉魔方二	三、四階魔術方塊教學	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 承上學期，熟練三階技巧。</li> <li>2. 四階魔方教學</li> <li>2. 記憶基礎公式。</li> <li>3. 藉魔術方塊此一具體遊具，學習依據條件分類狀況，選擇適當的解法。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習參與情形</li> <li>2. 技能完成程度</li> </ol>	
-------------	----	-------	------------	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

◎各社團務必寫一份。