

臺南市公立東區復興國民小學 113 學年度第一學期五年級彈性學習 數學小玩家 課程計畫 (普通班 / 藝才班 / 體育班 / 特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數學生活家	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. <input checked="" type="checkbox"/> 統整性探究課程 (<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)				
設計理念	<p>數學就是生活，老師引導孩子從校園中運用對稱圖形的例子，運用觀察和遊戲的方式連結數學與生活，學數學將更有意義，並結合 Worldwall、Canva、Hiteach 應用平臺，小朋友學習更多元。</p> <p>1. 自主精進:能完成校園對稱圖形的位置和描述。 2. 互動合作:透過分組練習，作校園對稱圖形創意報告。 3. 道德實踐:維護校園景觀並行銷校園特色。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，養公民意識，關懷生態環境。</p> <p>環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p>				
課程目標	<p>1. 能經由觀察發現校園有趣的對稱圖形設計。 2. 能與他人討論共同創作改造校園對稱圖形。 3. 能串起每一組的對稱圖形，與全班共同創作故事。</p>				
配合融入之領域 或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input checked="" type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 人權教育 <input checked="" 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 checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民族教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務	<p>1. 小組合作學習完成到校園認識對稱圖形的學習任務。 2. 小組發想將這些校園對稱圖形創意排列組合並完成發表。 3. 從學習情境中，設計校園新的意象價值的對稱圖形。</p>				

課程架構脈絡

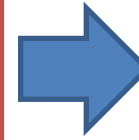
第一單元名稱(6 節)

校園萬花筒~校園對稱圖形
透過蒐尋校園特色活動，小朋友
認識線對稱圖案的應用。



第二單元名稱(6 節)

校園萬花筒~對稱圖形創作家概念
透過對稱圖案的應用，小朋友成為文創
家。



第三單元名稱(6 節+3 分享)

校園萬花筒~我的校園對稱圖形創
作故事
透過對稱圖案的故事創作，小朋友成為
文創家。

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	表現任務/學習 評量	自編自 選教材 或學習 單
第 1-6 週	6	Unit 1 校園萬花筒~ 校園對稱圖形	s-III-5 以簡單推理， 理解幾何形體的性 質。 s-III-6 認識線對稱的 意義與其推論。 s-III-7 認識平面圖形 縮放的意義與應 用。 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。	環 E3 了解人與自然 和諧共生，進而保護 重要棲地。 資 E2 使用資訊科技 解決生活中簡單的問 題。 S-5-4 □線對稱：線對 稱的意義。「對稱 軸」、「對稱點」、「對 稱邊」、「對稱角」。由 操作活動知道特殊平 面圖形的線對稱性 質。利用線對稱做簡 單幾何推理。製作或 繪製線對稱圖形。	1.列出校園有 趣的對稱圖形 設計。 2.完成教師 Worldwall、 Hiteach 應用 平臺的分派問 題 3.能經由觀察 發現校園有趣 的對稱圖形設 計。	1.老師教授對稱圖 形的意義並請小 朋友蒐尋校園的 線對稱圖案的物 品名稱和拍照。 2.進行教師 Worldwall、 Hiteach 應用平臺 的分派問題討論 3. 學生每人分別 擔任小解說員， 說出校園對稱圖 形發現位置和在 校園中呈現的意 義。	1.完學校園對稱 圖形小園丁的任 務單。 2.完成教師 Worldwall、 Hiteach 應用平臺 的分派問題 3.進行校園對稱 形小園丁報告。	自編+ 融入自 選教材
第 7-12 週	6	Unit 2 校園萬花筒~ 對稱圖形創作家	s-III-5 以簡單推理， 理解幾何形體的性 質。	資 E2 使用資訊科技 解決生活中簡單的問 題。	1.能經由 Canva 創造組 合有趣的對稱	1.老師引導小朋友 用 Canva 設計有 趣的對稱圖形有	1.完學對稱形有 趣的組合的任務 單。	自編 +融入 自選教

			<p>s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p> <p>s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</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>S-5-4 □線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。</p>	<p>圖形組合設計。</p>	<p>趣的排列組合。</p> <p>2. 學生每人分別擔任小解說員，說出排出有趣的組合呈現的意義</p>	<p>2.進行有趣的組合報告。</p>	材
第 13-18 週	6	Unit3 校園萬花筒~ 我的校園對稱圖形創作故事	<p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p> <p>s-III-7 認識平面圖形縮放的意義與應用。</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>資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>S-5-4 □線對稱：線對稱的意義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。由操作活動知道特殊平面圖形的線對稱性質。利用線對稱做簡單幾何推理。製作或繪製線對稱圖形。</p>	<p>1.能用資訊教授的軟體設計我的校園對稱圖形創作故事</p>	<p>1.我的校園對稱圖形創作故事</p> <p>2.說出校園對稱圖形發現位置和在校園中呈現的意義</p>	<p>1.完學校園對稱圖形小園丁的資訊任務單。</p> <p>2.進行校園對稱圖形故事報告。</p>	自編+ 融入自選教材
第 19~20 週	3	闖關和分享	<p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p> <p>-5-4 線對稱：線對稱的意</p>	<p>1.編校園對稱圖形圖卡</p> <p>2. Worldwall 校園對稱圖形闖關</p>	<p>1.設計圖卡編校園對稱圖形的有趣故事。</p> <p>2. Worldwall 校園對稱圖形闖關</p>	<p>1.抽出圖卡編校園對稱圖形的有趣故事。</p> <p>2. Worldwall 校園對稱圖形闖關</p>	自編+ 融入自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

				義。「對稱軸」、「對稱點」、「對稱邊」、「對稱角」。				
--	--	--	--	----------------------------	--	--	--	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

臺南市公立東區復興國民小學 113 學年度第二學期五年級彈性學習 數學生活家 課程計畫 (■普通班/□藝才班/□體育班/□特教班)

學習主題名稱 (中系統)	數學遊戲王	實施年級 (班級組別)	五年級	教學節數	本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	1. 統整性探究課程 (□主題□專題□議題)				
設計理念	<p>數學就是生活，老師引導孩子從校園中運用對稱圖形的例子，運用觀察和遊戲的方式連結數學與生活，學數學將更有意義，並結合 Worldwall、Hiteach 應用平臺，小朋友學習更多元。</p> <p>1. 自主精進:能完成校園對稱圖形的位置和描述。 2. 互動合作:透過分組練習，作校園對稱圖形創意報告。 3. 道德實踐:維護校園景觀並行銷校園特色。</p>				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	<p>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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，養公民意識，關懷生態環境。</p> <p>法 E3 利用規則來避免衝突。 法 E4 參與規則的制定並遵守之。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。</p>				
課程目標	<p>1. 能經由觀察發現生活中有趣的因數倍數應用。 2. 能與他人討論共同創作因數倍數應用應用遊戲。 3. 能將遊戲圖案的設計自己特色。</p>				
配合融入之領 域或議題	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文 <input type="checkbox"/> 英語文融入參考指引 <input type="checkbox"/> 本土語 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <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"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 科技 <input checked="" type="checkbox"/> 科技融入參考指引		<input type="checkbox"/> 性別平等教育 <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 checked="" type="checkbox"/> 法治教育 <input checked="" 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"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 國際教育		
總結性 表現任務	<p>1. 小組設計寫有自己特色的撲克牌，完成自我介紹。 2. 透過撲克牌遊戲完成因數、公因數與倍數、公倍數的遊戲規劃並解決迷思概念。 3. 設計寫有自己特色的撲克牌，完成自我介紹。用因數、倍數概念設計生活的用品裝飾規劃</p>				

課程架構脈絡

第一單元名稱

99 來討拍(10 節)

用創意撲克牌玩 99 遊戲，解決因數、公因數的迷思概念



第二單元名稱

瘋倍心臟病(11 節)

用創意撲克牌的玩心臟病遊戲，解決倍數、公倍數的迷思

教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域 與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容(校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
第 1-6 週	6	Unit 1-1 創意撲克 99 來 討拍~創意撲克 牌我最夯	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。	法 E3 利用規則來避免衝突。	1. 小組設計寫有自己特色的撲克牌，完成自我介紹。	1.老師請小朋友透過行銷自我特色創意撲克牌的設計，讓班上孩子彼此能更認識彼此。 2.撲克牌內容除花色、點數外，還需有簡易的逐步自我特色介紹。 3. 特色創意撲克牌發表與投票	1.完成符合教師行銷自我特色創意撲克牌的設計。 2.完成特色創意撲克牌發表與投票的	自編+融入自選教材
第 7-10 週	4	Unit1-2 創意撲克 99 來 討拍~創意撲克 牌遊戲王之因數 與公因數	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。	法 E4 參與規則的制定並遵守之。 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 N-6-2	1.小組設計創意撲克牌 99 遊戲融入因數與公因數的玩法。 2.用 Worldwall 應用平臺問題檢核	1.老師在黑板寫二個以上的數字。 2.小朋友定義數字外牌的用途，開始玩撲克牌 99 遊戲，在數字累加的過程中若有和黑板上數字相同的因素，就要趕快拍牌，最慢的要拿全部的牌。如老師在黑	1.完成尋找因數、公因數的創意遊戲。 2.設計不同的玩法 3. 完成 Worldwall 應	自編+融入自選教材

				最大公因數與最小公倍數：質因數分解法與短除法，兩數互質。 N-6-2□最大公因數與最小公倍數：質因數分解法與短除法，兩數互質。		板寫 3，只要累加過程有的因素都要拍牌。 3.最早將手上的牌用完的獲勝。各組第一名可以互相挑戰。 4.進行 Worldwall 應用平臺問題檢核	用平臺問題檢核	
第 11-16 週	6	Unit 2 瘋倍心臟病~創意撲克牌遊戲王之倍數與最小公倍數遊戲	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。	法 E4 參與規則的制定並遵守之。 N-6-2□最大公因數與最小公倍數：質因數分解法與短除法，兩數互質。	1.小組設計創意撲克牌瘋倍心臟病融入倍數與最小公倍數的玩法。	1.老師在黑板寫一個的數字。 2.小朋友定義數字外牌的用途，開始玩瘋倍心臟病遊戲，在出牌的過程中若黑板上數字為出牌的公倍數，就要趕快拍牌，最慢的要拿全部的牌。如老師在黑板寫 48，只要 48 是出牌倍數都要拍牌。 3.最早將手上的牌用完的獲勝。各組第一名可以互相挑戰。 4.各組可以再設計不同的最小公倍數創意遊戲。	1.完成尋找倍數與最小公倍數的創意遊戲。 2.設計不同的最小公倍數玩法	自編+融入自選教材
第 17-21 週	5	延伸活動 生活應用	n-III-3 認識因數、倍數、質	資 E7 使用資訊科技與他人	1. 完成 Hiteach 應用平臺分派	1. 進行 Hiteach 老師請小組找因數、倍數、質數、最大	1.完成 Hiteach 派送	自編+融入自選教材

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版)

			數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。	建立良好的互動關係。 N-6-2□最大公因數與最小公倍數：質因數分解法與短除法，兩數互質。	小組找因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的問題 2.完成 Worldwall 檢核。	公因數、最小公倍數的生活應用例子或發想應用例子布題 2.進行 Worldwall 檢核。	作業 2.完成 Worldwall 檢核。	
--	--	--	-------------------------	--	--	---	--------------------------	--

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎彈性學習課程之第 4 類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。