

## 參、彈性學習課程計畫

### 四、其他類課程

(一)實施年級：114 學年度【五】年級

(二)節數分配：每週學習節數(0-2)節，上學期(21)週(24)節、下學期(21)週(22)節，合計(46)節。

(三)本學期課程規劃(表十三)：

#### 上學期：

| 項 目           | 核心素養                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 課程目標                                                                                                                                                                                                      | 表現任務                                                                                                                                                                                                                  | 備註 |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 領域補救教學-<br>數學 | 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。<br>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。<br>數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。<br>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。<br>數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。<br>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。<br>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。 | 1. 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。<br>2. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。<br>3. 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。<br>4. 培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。<br>5. 培養日常生活應用與學習其他領域/科目所需的數學知能。<br>6. 培養學生欣賞數學以簡馭繁的精神與結構嚴謹完美的特質。 | 1. 瞭解每位學生的學習需求和困難，給予量身定製的數學補救教學計劃和指導。<br>2. 著重於幫助學生建立堅實的數學基礎，包括數字概念、算術運算、幾何概念等。<br>3. 指導學生掌握不同型別的數學問題解題技巧，提高解題效率和準確性。<br>4. 提供豐富的實際應用場景和問題，鼓勵學生將數學知識應用於日常生活和實際情境中。<br>5. 定期對學生進行學習進度和成就的評估，及時提供正面反饋和建議，調整教學策略以達到最佳效果。 |    |

## 下學期：

| 項 目           | 核心素養                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 課程目標                                                                                                                                                                                                                                 | 表現任務                                                                                                                                                                                                                                         | 備註 |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 領域補救教學-<br>數學 | <p>數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。</p> <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-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</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-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。</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> | <p>1. 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。</p> <p>2. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。</p> <p>3. 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。</p> <p>4. 培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。</p> <p>5. 培養日常生活應用與學習其他領域/科目所需的數學知能。</p> <p>6. 培養學生欣賞數學以簡馭繁的精神與結構嚴謹完美的特質。</p> | <p>1. 瞭解每位學生的學習需求和困難，給予量身定製的數學補救教學計劃和指導。</p> <p>2. 著重於幫助學生建立堅實的數學基礎，包括數字概念、算術運算、幾何概念等。</p> <p>3. 指導學生掌握不同型別的數學問題解題技巧，提高解題效率和準確性。</p> <p>4. 提供豐富的實際應用場景和問題，鼓勵學生將數學知識應用於日常生活和實際情境中。</p> <p>5. 定期對學生進行學習進度和成就的評估，及時提供正面反饋和建議，調整教學策略以達到最佳效果。</p> |    |

(四)本學期課程內涵(表十四)：(請依據其他類課程規劃安排分別編寫課程計畫)

| 項目：領域補救教學—數學        |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                     |    |    |
|---------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 教學進度                | 主題/單元名稱     | 學習活動                                                                                                                                                                                                                                                                                | 節數 | 備註 |
| 第 1 週<br> <br>第 2 週 | 第一單元多位小數與加減 | 活動：小數比大小<br>1. 兩人一組進行遊戲。<br>2. 兩人猜拳，贏的先抽數字卡，接下來輪流抽卡，每人各抽四張。<br>3. 將手中四張數字卡排成四位小數。<br>4. 四位小數較大的人獲勝。<br><說明>教師可重新布題為抽五張數字卡排成五位小數比大小。<br>活動：小數的加減<br>1. 兩人一組進行遊戲。<br>2. 每人各出一個四位以內的小數。<br>3. 兩人猜拳，贏的將此二數相加，輸的將此二數相減。<br>4. 用電算器驗算。<br>5. 算對的得 1 分，積分最高的人獲勝。<br><說明>教師可限定每題的計算時間，增加難度。 | 4  |    |
| 第 6 週               | 第二單元因數與公因數  | 活動：因數<br>1. 透過觀察和記錄，察覺找出因數的方法，並處理相關的問題。<br>活動：賓果大連線<br>1. 全班分組，教師在黑板上畫出九宮格。<br>2. 另準備一組數對卡，例如：①6，10 ②8，12③6，14④10，35⑤3，7⑥8，24⑦6，9。<br>3. 由教師抽題，各組搶答：找出各組數的最大公因數。<br>4. 搶答成功並回答正確的組別，可以挑選九宮格的任意一格做上標記。<br>5. 先連線成功的組別獲勝。                                                             | 2  |    |
| 第 10 週              | 第三單元倍數與公倍數  | 活動：倍數<br>1. 透過觀察和記錄，察覺找出倍數的方法，並處理相關的問題。<br>活動：方格遊戲(最小公倍數)<br>1. 教師事先準備一些求最小公倍數的題目。                                                                                                                                                                                                  | 2  |    |

|                       |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |  |
|-----------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|                       |              | <p>2. 教師布題：找出下列各組數的最小公倍數。</p> <p>3. 學生在九宮格中，將找出來的最小公倍數塗上顏色。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |  |
| 第 11 週                | 第四單元擴分、約分與通分 | <p>活動：約分快手</p> <p>1. 教師在黑板上寫出一個可以約分的分數，請學生在小白板上寫出這個分數約分到不能再約分的分數。</p> <p>2. 寫完答案的人立即舉起答案板。</p> <p>3. 指定的時間到，全班舉起答案，答對的加 1 分。</p> <p>4. 遊戲結束後，看看誰是約分快手，得到最多分。</p> <p>活動：找一找，比比看</p> <p>1. 教師設定一個分數的範圍，讓學生應用約分或擴分的方式，找出指定分母的分數。</p> <p>2. 問話範例：比分數 <math>\frac{2}{5}</math> 大，比分數 <math>\frac{3}{4}</math> 小，分母是 40 的分數有哪些？</p>                                                                                              | 2 |  |
| 第 12 週<br> <br>第 13 週 | 第五單元多邊形與扇形   | <p>活動：鋪鋪看</p> <p>1. 教師請學生事先製作多個相同的正三角形。</p> <p>2. 請學生拿出事前準備的正三角形當作地磚，進行鋪設。</p> <p>3. 分組進行活動，看哪一組設計出的圖案最多。</p> <p>&lt;說明&gt;</p> <p>1. 因為正三角形的每個角都是 60 度，所以只要邊長契合，就可以鋪設出各式圖形。</p> <p>2. 也可以用大小不同的正方形進行遊戲。</p> <p>活動：三角形的邊長關係</p> <p>1. 學生透過操作後的結果記錄，歸納出三角形中任意兩邊邊長的和大於第三邊。</p> <p>活動：三角形的內角和</p> <p>1. 指導學生發現三角形的 3 個角能合成一個平角。</p> <p>2. 應用三角形的內角和為 180 度，處理內角和的延伸加廣應用問題。</p> <p>活動：扇形與圓心角</p> <p>1. 透過觀察和記錄，處理扇形圓心角的問題。</p> | 4 |  |
| 第 14 週                | 第六單元異分母分數的加減 | <p>活動：分數加法九宮格</p> <p>1. 教師將全班分成數組，每組發下一張空白九宮格單。</p> <p>2. 教師設定十分鐘(可延長時間)，請小組合作，在九宮格裡的每一格內寫上「不同分母」的分數，並設計出連成一條線內的三個分數和為 1(直線、橫線、斜線都可以)。</p> <p>3. 時間到，小組互相檢查，連線愈多的小組獲勝。</p>                                                                                                                                                                                                                                                 | 2 |  |

|                   |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |  |
|-------------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|                   |            | <p>活動：分數的減法計算</p> <p>1. 教師布題，讓學生熟練分數的減法的計算。</p> <p>活動三：分數的加減法應用</p> <p>1. 教師口述情境布題，讓學生熟練分數加減的應用問題。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |   |  |
| 第 15 週、<br>第 17 週 | 第七單元線對稱圖形  | <p>活動：製作相片</p> <p>1. 用掃描器將人像輸入電腦，將臉的左半移除，再將右半複製成左半，形成一張新的人臉。</p> <p>2. 同樣的用左半部複製成一張新的人臉。</p> <p>3. 請學生比比看，以上兩張人臉和原來的人臉，有何不同之處。</p> <p>&lt;說明&gt;</p> <p>1. 教師可改將人像圖列印出來，讓學生直接把鏡子放在人像的中間，進行觀察比對。</p> <p>2. 亦可請學生帶一張自己的大頭照，再把鏡子放在臉的中間，進行觀察比對。</p> <p>活動：對稱軸終極密碼</p> <p>1. 將學生分為 4 人一組，一組 52 張圖形牌(線對稱圖形 44 張、非線對稱圖形 8 張)。</p> <p>2. 洗牌後，平均發給 4 人。</p> <p>3. 其中一位玩家先指定一個數當作終極密碼，從 1 號玩家開始出牌並說出對稱軸數量，以圖形的對稱軸數量來做累加，累加後大於等於終極密碼的玩家就輸了。例如：指定 7 為終極密碼。1 號玩家出正五邊形的牌，喊「5」。2 號玩家出平行四邊形的牌，喊「0，累加為 5」。3 號玩家長方形的牌，喊「2，累加為 7，爆」。</p> <p>4. 若遊戲中喊錯對稱軸數量的玩家，立即淘汰。</p> | 3 |  |
| 第 19 週            | 第八單元整數四則運算 | <p>活動：數學羅賓漢</p> <p>1. 準備 1~99 的數字卡牌，並將全班每 5~6 人分一組。</p> <p>2. 抽出 3 張數字卡牌。</p> <p>3. 老師給出目標數字。例如：500。</p> <p>4. 學生要利用抽出的數字卡牌和符號<math>+</math>、<math>-</math>、<math>\times</math>、<math>\div</math>、<math>()</math>拼成一個算式，要最接近目標數字，但不能超過。</p> <p>5. 限定答題時間(例如：1 分鐘)，時間到請各組展示自己的算式，並說出自己計算的方式與過程，最接近而不超過的組別獲得 1 分。</p> <p>6. 遊戲結束後分數最高的小組獲勝。</p> <p>活動：神奇算式</p>                                                                                                                                                                                         | 1 |  |

|        |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |  |
|--------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|        |             | <p>1. 阿華想出一個神奇算式：「<math>(\triangle + 5) \times 3 - 17 + 2 - \triangle \times 2</math>」。</p> <p>2. 如果<math>\triangle</math>表示數字 9，請你算算看，這個算式的結果是多少？</p> <p>3. 如果<math>\triangle</math>表示數字 11，再算算看，這個算式的結果是多少？</p> <p>4. 再用其他的數字表示<math>\triangle</math>算算看，會得到什麼結果？</p> <p>&lt;說明&gt;</p> <p>教師可以多設計一些類似的算式，讓學生進行運算練習，也可以鼓勵學生自己發想。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |  |
| 第 20 週 | 第九單元面積      | <p>活動：把平行四邊形變成長方形</p> <p>1. 每 4 人一組。</p> <p>2. 每組發給 1 張 A4 的紙、6~10 張全等的平行四邊形、一把 15 公分的直尺、一把剪刀及一瓶口紅膠。</p> <p>3. 教師出題：(1)在平行四邊形上剪一刀，使它變成 2 個圖形，而這 2 個圖形可以重新組合成長方形。想想看，可以怎麼剪，把所有可能的剪法及拼成的長方形貼在 A4 紙張上，並說說看，你是怎麼剪、怎麼拼的。(2)請在平行四邊形上剪 2 刀，使它變成 3 個圖形，而這 3 個圖形可以重新組合成長方形。想想看，可以怎麼剪，把所有可能的剪法及拼成的長方形貼在 A4 紙張上，並說說看，你是怎麼剪、怎麼拼的。</p> <p>4. 在限定時間內，有最多種剪法及拼法的組別獲勝。</p> <p>5. 各組上臺說明其剪法及拼法。</p> <p>活動：賓果遊戲</p> <p>1. 每 2 人一組。</p> <p>2. 每組發給 1 張九宮格的紙、9 張面積圖形的題目卡。</p> <p>3. 2 人猜拳，決定先後順序。</p> <p>4. 贏的人先抽取一張題目卡，算出題目卡上的圖形面積，便可以在九宮格紙上的任一格寫上自己的名字。</p> <p>5. 之後再由輸的人抽取題目卡回答問題，以此類推。</p> <p>6. 若答錯，則將題目卡放回去。</p> <p>7. 先連成一條線賓果的人即為獲勝者。</p> <p>8. 若雙方答完 9 題都未連成一條線，則判定此局平手。</p> | 2 |  |
| 第 21 週 | 第十單元柱體、錐體和球 | <p>活動：你問我答猜猜樂</p> <p>1. 全班共同進行活動，不分組。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 2 |  |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  |  |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  |  | <p>2. 教師準備角柱與角錐的透視圖數張，每回合由一名學生擔任出題者，隨機抽取一張圖卡。</p> <p>3. 由其他學生舉手提問構成要素，出題者只能回答「是」或「不是」。</p> <p>例：它只有一個底面？是→代表這題答案有可能是錐體。</p> <p>它有 5 個側面嗎？是→代表這題有可能是五角錐。</p> <p>4. 學生隨時可進行搶答。</p> <p>&lt;說明&gt;</p> <p>1. 教師可依照需求調整遊戲難度，如：不能問側面個數，只能問邊的數量。</p> <p>2. 可限制提問數量，提問數用完即須搶答。</p> <p>活動：拼拼樂</p> <p>1. 全班分組進行活動。</p> <p>2. 每組學生桌上要有長方形(12 張)、正方形(12 張)、三角形(4 張)、五邊形(4 張)、六邊形(4 張)等牌卡數張。</p> <p>3. 教師準備一組各形體的圖卡，抽取一張圖卡作為題目。</p> <p>4. 學生依照教師展示的圖卡，從找出該形體的所有底面與側面形狀。</p> <p>例：五角柱，學生要從牌堆中，找出 2 個五邊形、5 個長方形。</p> <p>5. 先找出完整的牌卡獲得 2 分，比較慢完成的人獲得 1 分。</p> <p>6. 得分最高的組別獲勝。</p> <p>&lt;說明&gt; 桌上的牌卡要最少要有兩份，不然會出現大家都無法完成的狀況。</p> <p>活動：連連看</p> <p>1. 教師準備些許柱體和錐體的視圖及展開圖的圖卡。</p> <p>2. 學生分組上臺把同一名稱形體的 2 種圖卡放一起，看誰的速度快，秒數快的獲勝。</p> |  |  |
|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

## 下學期：

### 項目：領域補救教學—數學

| 教學進度                | 主題/單元名稱   | 學習活動                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 節數 | 備註 |
|---------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|
| 第 1 週               | 第一單元體積    | <p>活動：有多大？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師準備白色積木。</li> <li>2. 教師揭示要給學生排列的形體，讓學生仿作並算出每一種形體的體積。</li> <li>3. 學生利用體積公式求算出體積。</li> </ol> <p>＜說明＞形體可以是有規律或沒有規律的排列。</p> <p>活動：超級估測員</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全班分成 2 組進行活動。</li> <li>2. 教師事先準備好題目並做成籤，上面寫著校園中的一些地方。例如：教室、司令台、活動中心、視聽教室等。</li> <li>3. 各組派代表輪流抽題目，各自估計題目中所寫地點的長、寬、高，並估算出實際大小為多少立方公尺，再進行實測檢驗。</li> <li>4. 估測數值最接近實測結果的組別可得一分，得分最高的組別獲勝。</li> </ol>                                                                                                                                                       | 2  |    |
| 第 2 週<br> <br>第 3 週 | 第二單元分數的計算 | <p>活動：分數迷宮</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 各組發下一張含有分數加減和整數倍計算的迷宮圖。</li> <li>2. 由起點到終點，選擇自己喜歡的路走，且必須依照各關卡的指示運算。</li> <li>3. 各組比賽，選擇哪種方法，到達終點時，數字才會最大？</li> </ol> <p>＜說明＞每一個關卡的運算結果，就是下一次運算的起點。</p> <p>活動：乘起來我最大</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 兩組(或兩人)以上的對戰遊戲，準備撲克牌一副，A 到 K 分別代表 1 到 13 的數字。</li> <li>2. 各組分別抽出 4 張撲克牌，利用抽出的撲克牌組成兩個分數進行相乘。</li> <li>3. 乘出的積最大者可得一分，得分最高的組別獲勝。</li> </ol> <p>＜說明＞</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組成的分數可以是真分數也可以是假分數。</li> <li>2. 遊戲除了可以進行比最大的活動，也可以進行比最小的。</li> <li>3. 教師亦可讓各組分別抽出 6 張撲克牌，利用抽出的撲克牌組成兩個帶分數進行相乘。</li> </ol> | 2  |    |



|                      |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |  |
|----------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| 第 4 週<br> <br>第 5 週  | 第三單元容積    | <p>活動：小小設計師</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全班分成 4~6 組進行活動。</li> <li>2. 教師準備一些厚度 1 公分的保麗龍板，各組利用保麗龍板組合成一個無蓋的空心盒子。</li> <li>3. 教師請學生算算看，「做好的盒子外部長、寬、高各是多少公分？」、「盒子內部可以裝多少個白色積木？」、「盒子內部是多少立方公分？」、「組成盒子的保麗龍板容積共是多少？」。</li> </ol> <p>&lt;說明&gt;<br/>教師可在學生熟悉題目以後，將題目更改為設計成一個有蓋的盒子。</p> <p>活動：容積與容量的換算</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師出幾題有關容積與容量換算的題目，並分組搶答，搶答成功者得一分。</li> <li>2. 全部題目搶答完成後，得分最高的組別獲勝。</li> </ol> | 2 |  |
| 第 6 週<br> <br>第 8 週  | 第四單元小數的乘法 | <p>活動：魔術方陣</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師在黑板上畫一個 3x3 的方陣，並填入小數或整數。</li> <li>2. 教師請學生將每一列三個數相乘起來。</li> <li>3. 教師請學生將每一行三個數相乘起來。</li> <li>4. 教師請學生將每一格裡的數乘上 0.1，再計算每一列或每一行相乘後的答案。</li> <li>5. 教師請學生說明發現了什麼規律。</li> </ol> <p>活動：小數乘以小數</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師出幾題有關小數乘以一位小數和小數乘以二位小數的題目，並分組搶答，搶答成功者得一分。</li> <li>2. 全部題目搶答完成後，得分最高的組別獲勝。</li> </ol>                                               | 3 |  |
| 第 9 週<br> <br>第 10 週 | 第五單元十進位結構 | <p>活動：神奇的二進位</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師簡介：「在二進位的世界裡，只用 0、1 兩個數字就可以表示所有的數。它的規律是逢 2 就進 1。」</li> <li>2. 例如：在十進位結構中的數字記法為 1、2、3……；到了二進位的結構，數字記法則為 1、10、11……。</li> <li>3. 教師可讓學生試著接下去寫寫看；或提問：「在二進位結構中記成 10110、100100、100011 的這些數，在十進位結構中各是什麼數呢？」</li> </ol>                                                                                                                                                              | 2 |  |

|                       |               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |  |
|-----------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
| 第 14 週                | 第六單元整數、小數除以整數 | <p>活動：小數除以整數</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師出幾題有關小數除以整數的題目，並分組搶答，搶答成功者得一分。</li> <li>2. 全部題目搶答完成後，得分最高的組別獲勝。</li> </ol> <p>活動：分數小數一家親</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師先將全班分成 4~6 組。</li> <li>2. 每組輪流抽一張數字卡，數字卡上如果是分數，要把它化為小數；如果是小數就要化為分數。</li> <li>3. 答對一題得一分，得分最高的組別獲勝。</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                            | 2 |  |
| 第 15 週<br> <br>第 16 週 | 第七單元表面積       | <p>活動：油漆專家</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 4~6 人一組進行活動。</li> <li>2. 教師準備數張長方體與正方體的圖片，圖中標明長、寬、高等資訊，張貼在黑板上。</li> <li>3. 教師請學生假想自己要替圖片中的長方體與正方體表面塗上油漆，並請各組算出指定物體的表面積。</li> <li>4. 最先算出正確答案的小組得一分，遊戲結束時，得分最高的小組獲勝。</li> </ol> <p>活動：小小彩繪家</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師口述布題：鵬仁先用 216 個白色積木排成一個正方體，將這個正方體的六個面塗上顏色。請問鵬仁的 216 個白色積木。 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 三個面都塗上顏色的積木有幾個？</li> <li>(2) 二個面塗上顏色的積木有幾個？</li> <li>(3) 只有一個面塗上顏色的積木有幾個？</li> <li>(4) 完全沒有塗上顏色的積木有幾個？</li> </ol> </li> <li>2. 學生進行討論並發表。</li> </ol> | 4 |  |
| 第 17 週                | 第八單元比率與百分率    | <p>活動：打擊率</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師先收集棒球賽的相關資料或影片，在課堂上和學生分享。</li> <li>2. 教師說明：「打擊率就是打擊數中，安打數所占的比率」。</li> <li>3. 教師在黑板上寫上棒球賽選手的打擊數與安打數，並請學生算出各選手的打擊率，並找出哪位選手打擊成績最好。</li> </ol> <p>活動：百分率撿紅點</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 全班分組進行活動。</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2 |  |

|        |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |  |
|--------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--|
|        |                 | <p>2. 教師準備分數、小數與百分率牌卡數張。</p> <p>3. 教師將牌卡發給每組(2 人玩，各 6 張；3 人玩，各 4 張；4 人玩，各 3 張)，每組另外翻開 4 張牌放在桌上當作配對牌，剩餘牌疊成一堆作為翻牌牌組。</p> <p>4. 第一人先出一張牌，若與配對牌相等，就可以將出的牌和配對牌一起收回，再從剩餘牌堆中翻出一張最上面的牌，若翻出的牌又與配對牌相等，則又可以將翻出的牌與配對牌收回，直到無牌可收回，再換下一位玩家出牌。</p> <p>5. 手上的牌與配對牌皆不相等，就只能隨意出一張牌，且要翻開一張牌，並確認有無牌可收回，再換下一位玩家出牌。</p> <p>6. 最後依收回牌的數量計分，拿到最多張牌的人為贏家。</p>                                                                                                                                                                                       |   |  |
| 第 18 週 | 第九單元時間的乘除       | <p>活動：時間的乘除</p> <p>1. 教師出幾題有關時間的乘法或時間的除法的題目，並分組搶答，搶答成功者得一分。</p> <p>2. 全部題目搶答完成後，得分最高的組別獲勝。</p> <p>活動：常識大考驗</p> <p>1. 全班分成 4~6 組進行比賽。</p> <p>2. 教師事先出好一些關於時間的題目，可以是計算題，也可以是常識題。</p> <p>3. 各組輪流派人上臺回答問題，答對一題得一分，得分最高的組別獲勝。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 2 |  |
| 第 19 週 | 第十單元生活中的大單位與折線圖 | <p>活動：生活中使用的大單位</p> <p>1. 學生透過觀察和記錄，解決大的測量單位的應用問題。活動：購物</p> <p>1. 教師事先收集一些長方形格局的房屋廣告，並在平面圖上標示長、寬的長度。</p> <p>2. 布題方式如下：</p> <p>有一棟兩層樓長方形格局的房屋。房屋一樓長 8 公尺，寬 15 公尺，二樓長 8 公尺、寬 12 公尺。房價每坪售價 15 萬 6 千元。這棟房屋的總售價是多少元？(1 平方公尺 = 0.3025 坪)</p> <p>參考答案如下：</p> <p><math>8 \times 15 = 120</math>，<math>8 \times 12 = 96</math>，<math>120 + 96 = 216</math></p> <p><math>216 \times 0.3025 = 65.34</math>，<math>156000 \times 65.34 = 10193040</math></p> <p>答：1019 萬 3040 元</p> <p>活動：畫折線圖</p> <p>1. 教師先讓學生分組，再準備多個項目讓各組去收集資料。</p> | 1 |  |

|  |  |                                           |  |  |
|--|--|-------------------------------------------|--|--|
|  |  | 2. 學生透過觀察和討論，進行折線圖的繪製活動。<br>3. 各組上台報告並分享。 |  |  |
|--|--|-------------------------------------------|--|--|