

領域/科目	單一領域/科目：數學		課程名稱	資優數學(上)		
年級/組別	五年級		教材來源	自編		
教學節數	每週 2 節(星期五)		設計者/教學者	顏年溪		
領綱核心素養	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。 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。 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。 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。					
週次	學習表現 (能力指標)	單元名稱 或教學重點	評量方式	融入 議題	備註	
第 1 週 8/30	n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見應用問題。 n-III-5 理解整數相除的分數表示的意義。	學習熱身智巧趣題 1	上課態度 討論參與 學習單評量	無	開學日	
第 2 週 9/2-9/6		學習熱身智巧趣題 2				
第 3 週 9/9-9/13	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。 r-III-1 理解各種計算規則(含分配律)，並協助四則混合計算與應用解題。	速算與巧算 1	上課態度 討論參與 學習單評量	無		
第 4 週 9/16-9/20		速算與巧算 2				
第 5 週 9/23-9/27		奇數與偶數				
第 6 週 9/30-10/4	n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。	小數的四則運算 1	討論參與 學習單評	無		
第 7 週 10/07-10/11		小數的四則運算 2				
第 8 週 10/14-10/18	r-III-2 熟練數(含分數、小數)的四則混合計算。 r-III-1 理解各種計算規則(含分配律)，並協助四則混合計算與應用解題	數字遊戲 1	學習單評量 上課態度	無		
第 9 週 10/21-10/25		數字遊戲 2				
第 10 週 10/28-11/1		數字遊戲 3				
第 11 週 11/4-11/8	r-III-1 理解各種計算規則(含分配律)，並協助四則混合計算與應用解題。	和倍問題	學習單評量 上課態度	無		
第 12 週 11/11-11/15	n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見應用問題。	差倍問題				
第 13 週 11/18-11/22	n-III-11 認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。 d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	推算時間 1	學習單評量 學習態度	無		
第 14 週 11/25-11/29		推算時間 2				
第 15 週 12/2-12/6	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。 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。	圖形計數 1	學習單評量 學習態度	無		
第 16 週 12/9-12/13		圖形計數 2				
第 17 週 12/16-12/20		體積 1	上課態度 討論參與	無		
第 18 週 12/23-12/27		體積 2				
第 19 週 12/30-1/3	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。	合理下料 1	上課態度 學習單評量	無		
第 20 週 1/6-1/10		合理下料 2				
第 21 週 1/13-1/17	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。	最短路線 1	上課態度 學習單評量	無		
第 22 週 1/20		最短路線 2				

核章(簽名)處填表教師：顏年溪

領域/科目	特需融入學科/議題：創造力、科技領域		課程名稱	創意程式設計	
年級/組別	五年級		教材來源	自編	
教學節數	每週 2 節 (星期五)		設計者/教學者	顏年溪	
領綱核心素養	創-E-A2 具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。 創-E-A3 善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。				
週次	學習表現(能力指標)	單元名稱或教學重點	評量方式	融入議題	備註
第 1 週 8/30	運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 運 t-IV-2 能熟悉資訊系統之使用與簡易故障排除。 設 c-IV-2 能在實作活動中展現創新思考的能力。	凱比機器人介面介紹	上課態度 討論參與 實作評量	無	
第 2 週 9/2~9/6		舞蹈編輯器		無	
第 3 週 9/9~9/13		程式實驗室-控制程式區		無	
第 4 週 9/16~9/20		條件與反應-動作程式區 1		無	
第 5 週 9/23~9/27		條件與反應-動作程式區 2		無	
第 6 週 9/30~10/4		對話資料庫建立 1		無	
第 7 週 10/07~10/11		對話資料庫建立 2		無	
第 8 週 10/14~10/18	科 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 科 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 科 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 創 2b-III-4 依不同工作屬性設定適當的評判標準。 創 2a-III-2 從多元管道來源蒐集相關的資訊。	Scratch 程式積木介紹	上課態度 實作評量： 程式設計、實際操作 作業評量：課堂延伸作業	無	
第 9 週 10/21~10/25		Scratch 程式積木介紹		無	
第 10 週 10/28~11/1		Scratch 程式積木介紹		無	
第 11 週 11/4~11/8		鍵盤控制貓咪設計		無	
第 12 週 11/11~11/15		猴子接香蕉設計		無	
第 13 週 11/18~11/22		打地鼠遊戲設計		無	
第 14 週 11/25~11/29		水果音樂鋼琴設計 1		無	
第 15 週 12/2~12/6		水果音樂鋼琴設計 2		無	
第 16 週 12/9~12/13		99 乘法測驗設計		無	
第 17 週 12/16~12/20		英文單字測驗設計		無	
第 18 週 12/23~12/27	創 2a-III-3 利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。 創 2a-III-4 對各種構想加以探討調整的可能性。 科 設 c-IV-1 能運用設計流程，實際設計並製作科技產品以解決問題。	大樂透點腦選號設計	無		
第 19 週 12/30~1/3		猜數字遊戲介紹 1	無		
第 20 週 1/6~1/10		猜數字遊戲介紹 2	無		
第 21 週 1/13~1/17		1A2B 遊戲設計 1	無		
第 22 週 1/20	1A2B 遊戲設計 2	無			

核章(簽名)處 填表教師：顏年溪