

高雄市大寮區大寮國民小學6年級第1學期校訂課程

《學力扎根—輕鬆玩數學》

一、教學設計理念說明

本校五年級學生參加數學領域學習扶助科技化評量篩選測驗結果通過率偏低，而未參加的學生在數學評量的成績表現也不盡理想，為了提升學生數學能力及學習動機、興趣，因此開設每週2節學力扎根課程。每週安排1節學習任務課程及1節精熟自主學習。

學習任務課程說明：

每週1節學習任務課程，將六年級4班學生根據五年級數學領域總成績後50%分成兩組，進行學習扶助課程；而前50%的學生亦分成兩組，進行環遊數界課程。依教師專長開設學習扶助課程-「好好玩數學」2班，環遊數界課程-「數學桌遊天地」1班和「數學益智遊」1班，環遊數界課程則分成A、B兩組進行，上學期A組開設「數學桌遊天地」，B組開設「數學益智遊」。

【好好玩數學】針對五年級上學期數學領域尚未精熟的單元與概念，如因倍數、擴分約分通分、異分母加減等，規畫每週一節學習課程協助學生釐清五年級的數學迷思，能順利銜接六年級課程。課程安排透過圖形表徵協助學生理解分數的擴分約分通分的轉換、清楚知道因倍數的意義及找法並認識公因倍數，進而透過通分解決異分母的加減法，再運用數位學習平台讓學生線上自學，必要時調整課程進度以符合學生需求。

【數學桌遊天地】透過數學桌遊讓學生認識各種數學桌遊設計的策略，進而訓練學生的數感以及思考反應力，再運用小組團隊合作，學習紀律與自律，並獲得成就感，提升學生的數學能力和興趣。

【數學益智遊】透過益智積木和數學教具的操作，訓練學生創造力、邏輯和空間概念，並在與同學互動玩樂中提升數學學習興趣，進而增進學生的專注力和問題解決能力。

精熟自主學習說明：

每週1節精熟自主學習，各班學生回歸原班級，根據該週學習任務課程安排歷年篩選測驗考古題試卷及個別學習教材做差異化練習，再搭配數位學習載具、平台進行自主學習，經由精熟練習增強學生的解題能力，以提升學生的數學能力及學習扶助科技化評量測驗通過率。

二、教學活動設計

領域名稱	彈性學習領域(校訂課程)	設計者	六年級教學團隊
實施年級	六年級	總節數	每週2節/共40節 (視實際週次進行微調)
單元名稱	輕鬆玩數學		
設計依據			
核心素養			
總綱核心素養		領綱核心素養	
A1 身心素質與自我精進 A2 系統思考與解決問題 B1 符號運用與溝通表達		社- E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認	

<p>B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作</p>	<p>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>自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p>
--	---

核心素養呼應說明

「好好玩數學」中的學習任務課程，以啟發學生對數學概念的建構，釐清五年級的數學迷思，運用策略以成功解決數學問題，以涵養 A2、B1、B2 的核心素養為主。「數學桌遊天地」課程，透過各種數學桌遊和小組合作，讓學生獲得成就感，提升數學能力，以涵養 A1、A2、C2 的核心素養為主。「數學益智遊」課程，透過益智積木和數學教具的操作活動，如數戰棋、分數板、數學奠基模組積木等，讓學生動手操作，並進行拼排與操作，了解因倍數及擴分、約分、通分和異分母加減的概念，以涵養 A2、B1、C2 的核心素養為主。「精熟自主學習」的部分是根據該週學習任務課程安排考古題及個別學習教材做差異化練習，再搭配數位學習載具、平台進行自主學習作為規劃，以涵養 A1、A2、B2 的核心素養為主。

學習重點	學習表現	<p>【好好玩數學】</p> <p>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。</p> <p>數 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>數 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。</p> <p>【A 組數學桌遊天地】</p> <p>數 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。</p> <p>綜 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>	學習內容	<p>【好好玩數學】</p> <p>數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。</p> <p>數 N-5-4 異分母分數：用約分、擴分處理等值分數並做比較。用通分做異分母分數的加減。</p> <p>數 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。</p> <p>【A 組數學桌遊天地】</p> <p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解</p>
-------------	-------------	--	-------------	---

		<p>國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>【B 組數學益智遊】 數 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。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 綜 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>【精熟自主學習】 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。 數 s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。 數 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 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p>	<p>決。</p> <p>綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>【B 組數學益智遊】 數 S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>【精熟自主學習】 數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。 數 S-5-2 三角形與四邊形的面積操作活動與推理。利用切割重組，建立面積公式，並能應用。 數 R-5-1 三步問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步為主。介紹「平均」。與分配律連結。 數 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>議題融入</p>	<p>所融入之學習重點</p>	<p>品 E2 自尊尊人與自愛愛人。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	

教材來源	因材網、pagamo、歷年篩選測驗考古題試卷、個別學習教材
教學資源	平板、數學桌遊、益智數學教具、奠基模組積木、長條分數板
學習目標	
<p>【好好玩數學】 透過圖形表徵協助學生理解分數的擴分約分通分的轉換、清楚知道因倍數的意義及找法並認識公因倍數，進而透過通分解決異分母的加減法，再運用數位學習平台讓學生線上自學，必要時調整課程進度以符合學生需求。</p> <p>【數學桌遊天地】 透過數學桌遊讓學生認識各種數學桌遊設計的策略，進而訓練學生的數感以及思考反應力，再運用小組團隊合作，學習紀律與自律，並獲得成就感，提升學生的數學能力和興趣。</p> <p>【數學益智遊】 透過益智積木和數學教具的操作，訓練學生創造力、邏輯和空間概念，並在與同學互動玩樂中提升數學學習興趣，進而增進學生的專注力和問題解決能力。</p> <p>【精熟自主學習】 透過考古題及個別學習教材做差異化練習，再搭配數位學習載具、平台進行自主學習，經由精熟練習增強學生的解題能力，以提升學生的數學能力及學習扶助科技化評量篩選測驗通過率。</p>	

三、教學活動設計與評量規準

(一) 好好玩數學

- 1、課程目標：透過圖形表徵協助學生理解分數的擴分約分通分的轉換、清楚知道因倍數的意義及找法並認識公因倍數，進而透過通分解決異分母的加減法，再運用數位學習平台讓學生線上自學，必要時調整課程進度以符合學生需求。
- 2、表現任務：學生能學會分數的轉換、因倍數的找法和異分母的加減法，並透過數位學習平台的自主學習完成指定課程和測驗，進而通過該年度12月分的成長測驗。
- 3、教學活動設計：

教學活動設計			
週次/節數	單元名稱	學習重點	教學資源
第 2~8 週 7 節課	分數轉換道	數 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。 數 N-5-4 異分母分數：用約分、擴分處理等值分數並做比較。用通分做異分母分數的加減。	長條分數板 平板
第 9~15 週 7 節	前因後倍	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。 數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。	平板

第 16~21 週 6 節	異分數加減 任我行	數 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 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。	長條分數板 平板
------------------	--------------	--	-------------

2、評量規準：

評量向度	表現等級		
	優 異	達 標	待加強
成長測驗結果	通過且答對題數 20 題以上	通過，答對題數 18~19 題	未通過，答對題數 17 題以下
數位自主學習平台	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均達 80 分以上。	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均達 72 分以上。	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均未達 72 分。
教具操作與理解	能熟練操作教具，且正確說明數學概念。	能熟練操作教具，但須教師引導才能完整說明數學概念。	能操作教具，但無法說明數學概念。

(二) A 組數學桌遊天地

- 1、課程目標：透過數學桌遊讓學生認識各種數學桌遊設計的策略，進而訓練學生的數感以及思考反應力，再運用小組團隊合作，學習紀律與自律，並獲得成就感，提升學生的數學能力和興趣。
- 2、表現任務：學生能熟悉各種數學桌遊的遊戲策略，培養學生的數感及反應力，並發揮小組團隊合作的精神，在數學桌遊大決戰中提升學生的數學能力和成就感。
- 3、教學活動設計：

教學活動設計			
週次/節數	單元名稱	學習重點	教學資源
第 1~3 週 3 節課	認識數學桌遊	數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 數 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。 綜 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己	各種數學桌遊，如：德國心臟病、股票大亨、格格不入方格棋桌遊、誰是牛頭王……等

		<p>在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p>	
<p>第 4~7 週 4 節</p>	<p>團隊合作~ 數學桌遊同樂會</p>	<p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>數 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。</p> <p>綜 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>國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p>	<p>各種數學桌遊，如：德國心臟病、股票大亨、格格不入方格棋桌遊、誰是牛頭王……等</p>
<p>第 8~15 週 8 節</p>	<p>分組競賽</p>	<p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>數 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。</p> <p>綜 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>國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p>	<p>各種數學桌遊，如：德國心臟病、股票大亨、格格不入方格棋桌遊、誰是牛頭王……等</p>

<p>第 16~20 週 5 節</p>	<p>數學桌遊大決戰</p>	<p>數 R-5-3 以符號表示數學公式：國中代數的前置經驗。初步體驗符號之使用，隱含「符號代表數」、「符號與運算符號的結合」的經驗。應併入其他教學活動。</p> <p>綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p> <p>綜 Bb-III-3 團隊合作的技巧。</p> <p>國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。</p> <p>數 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。</p> <p>綜 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>國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p>	<p>各種數學桌遊，如：德國心臟病、股票大亨、格格不入方格棋桌遊、誰是牛頭王……等</p>
--------------------------	----------------	---	---

2、評量規準：

評量向度	表現等級		
	優異	達標	待加強
團隊合作	能清楚自己的角色任務，自動完成工作。與夥伴溝通時能清楚且和善的說明自己的想法。	能清楚自己的角色任務，但需要催促和協助才能完成工作。與夥伴溝通時能清楚且和善的說明自己的想法。	無法參與團隊分工，不願意發表自己的想法。
數學桌遊大決戰	能清楚並遵守數學桌遊的遊戲規則，且獲得 3 場以上勝利者。	能清楚並遵守數學桌遊爭霸戰桌遊的遊戲規則，且獲得 1~2 場勝利者。	無法清楚並數學桌遊爭霸戰遵守桌遊的遊戲規則，或無勝利場次。

(三) B 組數學益智遊

- 1、課程目標：透過益智積木和數學教具的使用，再進行分組操作與分享，訓練學生創造力、邏輯和空間概念，進而增進學生的專注力和數學的解決能力，最後進行積不可失挑戰賽，讓學生從中獲得成就感。
- 2、表現任務：學生能熟悉各類益智積木和數學教具的操作方式，並發揮小組團隊合作的精神，在積不可失挑戰賽中提升學生的數學學習興趣。
- 3、教學活動設計：

教學活動設計			
週次/節數	單元名稱	學習重點	教學資源

<p>第 1~3 週 3 節課</p>	<p>認識益智積木和 數學教具</p>	<p>數 S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 數 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。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 綜 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>各類益智積木、數學教具，如：數學奠基模組積木、數戰棋、長條分數板、圍棋……等</p>
<p>第 4~7 週 4 節</p>	<p>團隊合作大考驗</p>	<p>數 S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 數 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。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 綜 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>各類益智積木、數學教具，如：數學奠基模組積木、數戰棋、長條分數板、圍棋……等</p>

<p>第 8~13 週 6 節</p>	<p>天外棋積</p>	<p>數 S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 數 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。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 綜 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>各類益智積木、數學教具，如：數學奠基模組積木、數戰棋、長條分數板、圍棋……等</p>
<p>第 14~20 週 7 節</p>	<p>步步為營挑戰賽</p>	<p>數 S-3-4 幾何形體之操作：以操作活動為主。平面圖形的分割與重組。初步體驗展開圖如何黏合成立體形體。知道不同之展開圖可能黏合成同一形狀之立體形體。 國 Bc-III-1 具邏輯、客觀、理性的說明，如科學知識、產品、環境等。 綜 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 數 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。 國 2-III-2 從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。 綜 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>各類益智積木、數學教具，如：數學奠基模組積木、數戰棋、長條分數板、圍棋……等</p>

2、評量規準：

評量向度	表現等級		
	優異	達標	待加強
<p>團隊合作</p>	<p>能清楚自己的角色任務，自動完成工作。與夥伴溝通時能清楚且和善的說明自己的想法。</p>	<p>能清楚自己的角色任務，但需要催促和協助才能完成工作。與夥伴溝通時能清楚且和善的說明自己的想法。</p>	<p>無法參與團隊分工，不願意發表自己的想法。</p>
<p>步步為營挑戰賽</p>	<p>能清楚並遵守益智積木和數學教具的遊戲規則，且獲得 3 場以上勝利者。</p>	<p>能清楚並遵守益智積木和數學教具的遊戲規則，且獲得 1~2 場勝利者。</p>	<p>無法清楚並遵守益智積木和數學教具的遊戲規則，或無勝利場次。</p>

(四) 精熟自主學習

- 1、課程目標：透過歷年篩選測驗考古題及個別學習教材做差異化練習，再搭配數位學習載具、平台進行自主學習，經由精熟練習增強學生的解題能力，以提升學生的數學能力及學習扶助科技化評量篩選測驗通過率。
- 2、表現任務：學生能藉由歷年篩選測驗考古題及個別學習教材的練習，並搭配數位學習載具、平台進行自主學習，透過精熟練習增強學生的解題能力，以提升學習扶助科技化評量篩選測驗通過率。
- 3、教學活動設計：

教學活動設計			
週次/節數	單元名稱	學習重點	教學資源
第 1~5 週 5 節課	精熟練習第一回、 因材網診斷測驗自主學習	數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。 數 S-5-2 三角形與四邊形的面積操作活動與推理。利用切割重組，建立面積公式，並能應用。 數 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。 數 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。 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。 數 s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。 數 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 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。	歷年篩選測驗考古題試卷、個別學習教材、平板

<p>第 6~10 週 5 節</p>	<p>精熟練習第二回、因材網診斷測驗自主學習</p>	<p>數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。</p> <p>數 S-5-2 三角形與四邊形的面積操作活動與推理。利用切割重組，建立面積公式，並能應用。</p> <p>數 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。</p> <p>數 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>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。</p> <p>數 s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。</p> <p>數 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。</p> <p>數 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p>	<p>歷年篩選測驗考古題試卷、個別學習教材、平板</p>
<p>第 11~15 週 5 節</p>	<p>精熟練習第三回、pagamo 班級任務自主學習</p>	<p>數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。</p> <p>數 S-5-2 三角形與四邊形的面積操作活動與推理。利用切割重組，建立面積公式，並能應用。</p> <p>數 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。</p> <p>數 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>歷年篩選測驗考古題試卷、個別學習教材、平板</p>

<p>第 16~20 週 5 節</p>	<p>精熟練習第四回、pagamo 班級任務自主學習</p>	<p>數 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。</p> <p>數 S-5-2 三角形與四邊形的面積操作活動與推理。利用切割重組，建立面積公式，並能應用。</p> <p>數 R-5-1 三步驟問題併式：建立將計算步驟併式的習慣，以三步驟為主。介紹「平均」。與分配律連結。</p> <p>數 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>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。</p> <p>數 s-III-1 理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。</p> <p>數 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。</p> <p>數 s-III-6 認識線對稱的意義與其推論。</p>	<p>歷年篩選測驗考古題試卷、個別學習教材、平板</p>
--------------------------	--------------------------------	---	------------------------------

2、評量規準：

評量向度	表現等級		
	優異	達標	待加強
歷年篩選測驗考古題	通過且答對題數 20 題以上	通過，答對題數 18~19 題	未通過，答對題數 17 題以下
數位自主學習平台	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均達 80 分以上。	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均達 72 分以上。	能自己完成線上學習平台的指定課程，且測驗成績平均未達 72 分。