基隆市暖暖國小110學年度第一學期五年級數學課程教學活動簡案

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 領域名稱 | 數學領域 | 教學日期/週別 | 110/10/14第2節 |
| 活動名稱 | 因數與倍數 | 教學節數 | 1節(9/9) |
| 主題 | 活動8：因數倍數遊戲 | 設計者 | 廖琇瑩 |
| 教材來源 | 康軒版五上教師手冊 | 教學班級 | 五孝 |
| 教學目標 | 1. 能了解因數的意義和找法。
2. 能了解倍數的意義和找法。
 |
| 核心素養 | 1. 能描述因數、倍數
2. 能區別因數、倍數
 |
|  教學法策略 | □跨領域(含議題融入)素養導向教學 □探究實作□線上教學 □科技輔助自主學習□雙語教學 □PBL■其他( IRS 即時反饋資訊融入教學 ) |
| 教學實施流程 | 教學方式 | 時間分配 | 教學資源 |
| 一、準備活動  ＊複習因數、倍數關係二、發展活動 【活動1】因數(倍數)撿紅點 ＊. 用撲克牌1-13，三至四人一組1. 依據人數發牌(三人每人8張，四人每人6張，其餘為公牌)。
2. 發完牌後，於公牌區翻出4張，亮牌於桌面，其餘覆蓋於桌面？
3. 依照發牌順序進行出牌和吃牌，玩家的「手牌」是「亮牌」的因數(倍數)時，即可進行吃牌。
4. 每次出牌後，要從公牌區翻開一張牌放在桌上，如果翻牌剛好是「亮牌」的因數，可再吃牌一次，但不可再翻牌。
5. 玩家無法出牌時，選擇一張手牌放在桌面，再從公牌區翻一張牌放在桌面，如果翻牌剛好是「亮牌」的因數(倍數)，可再吃牌一次，但不可再翻牌。
6. 當所有的玩家都沒有手牌時，則遊戲結束，計算分數。

 【活動2】因數(倍數)心臟病  ＊. 用撲克牌1-13，四至五人一組 1. 一組2盒撲克牌，把2盒撲克牌發完，一人約26張牌。 2. 接下來出一個數字，依照順時針出牌，一人出一張牌，遇到出的數字的因數(倍數)就要拍，最慢拍的人要收牌。 3. 最後手上沒牌的人就是贏家，最多牌的人是輸家。三 綜合活動 【活動3】Plickers遊戲 1.每人發給答案卡，設計5題是非題和5題選擇題，利用答案卡作答，公布成績。 2. 討論常錯的題目，釐清觀念。  | 實作練習實作練習實作練習實作練習 | 2分鐘14分鐘14分鐘 10分鐘 |  數學課本撲克牌撲克牌卡牌 |