

	六年級	課程設計者	林穎慧	20 節 /上學期	敘明總節數及上或下學期
年級 課程主題名稱	尋覓愛因斯坦		符合校訂課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 第三類 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類	
學校願景	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚			透過數學補救的課程，培育學生把事做對做好的思維及行動力，提升學生認真負責的品格力	
總綱 核心素養	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-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。		課程目標	1. 能透過數學概念及策略，探索思考解決數學問題，並處理日常生活中的數學問題。 2. 能以「說、讀」的基本語文素養和基礎數理符號完成數學解題，並應用在日常生活。 3. 能應用網路資源，加強理解數學概念及策略，並分享學習結果及心得	

教學進度	單元名稱	教學活動	連結領域/議題	(領綱)學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	最大公因數與最小公倍數	活動一(1節) 1. 教師於課前先上網了解「因數諜對諜」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行進行「因數諜對諜」遊戲【體驗】	數學領域	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。	因數與公因數	1. 能透過遊戲及學習活動認識因數與公因數的意義，並應用在日常生活解題。	1. 能參與「因數諜對諜」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】 2. 實作評量：能完成「最大公因數與最小公倍數」隨堂測驗單	1. 網路影片：因數諜對諜 https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4 2. 撲克牌	4

		<p>4. 玩幾輪後，討論哪些數字可以當作策略性的王牌(如:數字1、數字2)? 為什麼? 【反思活動】 【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略 【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗 【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「最大公因數與最小公倍數」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>	資訊科技	資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得		<p>2. 能利用網路資源因材網，分享因數與公因數的學習結果及心得</p>	<p>【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「最大因數與最小公倍數」相關任務</p>	<p>3. 「最大公因數與最小公倍數」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	
第(5)週	分數除法	活動一(1節)	數學領域	n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計	分數除法	1. 能透過遊戲及學習活動認識分數除法的意義，並	1. 能參與分數除法小學堂 【分組合作】	1. 下載分數除法小學堂	4

<p>第 (8) 週</p>	<p>1. 教師於課前先請學生下載分數除法小學堂遊戲</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行進行「分數小學堂」遊戲【體驗】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用(如:分數除法為何要上下顛倒)? 為什麼?【反思活動】【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【和學生生活脈絡連結】</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「分數除法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p>	<p>資訊科技</p>	<p>算與應用。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>		<p>應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享分數除法的學習結果及心得</p>	<p>【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「分數除法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「倍數與公倍數」相關任務</p>	<p>2. 「分數除法」隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>	
------------------------	--	-------------	---	--	---	---	--	--

		3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果						
第 (9) 週 - 第 (12) 週	比、 比值 與成 正比	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網下載「比值計算機」軟體</p> <p>2. 教師講解遊戲如何輸入</p> <p>3. 分組進行進行「比值計算機」【體驗】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論前後數字對調有什麼意義()? 為什麼?【<u>反思活動</u>】【合作討論】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 複習比值、成正比</p> <p>2. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>3. 學生練習類題</p> <p>4. 學生上台解題分享</p> <p>5. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>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</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	比、比值與成正比	<p>1 能透過學習活動理解並熟悉比、比值與成正比計算並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享比、比值與成正比的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「比值計算機」軟體並討論對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「比、比值與成正比」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「比、比值與成正比」相關任務</p>	<p>1. 網路資源：下載比值計算機軟體</p> <p>2. 「比、比值與成正比」隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>

		<p>1. 教師課前於因材網指派「比、比值與成正比」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>							
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>四則 運算</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「魔幻24 四則運算」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「魔幻24 四則運算」遊戲【體驗】</p> <p>4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>2. 學生練習類題</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>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>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>四則運算</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解四則運算的各種計算規則，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享四則運算的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「魔幻24 四則運算」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【<u>反思活動</u>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「四則運算」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 能完成因材網「四則運算」相關任務</p>	<p>1. 網路資源：魔幻24 四則運算 http://blog.ilc.edu.tw/blog/blog/3317/post/9115/430606</p> <p>2. 撲克牌</p> <p>3. 「四則運算」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>

		<p>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【實作</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>							
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>圓面積周長與扇形面積</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師說明圓面積周長與扇形面積計算原理</p> <p>2. 由學生分組輪流擔任小老師分享原理並進行【<u>反思活動</u>】【<u>合作討論</u>】</p> <p>3. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>1. 教師布題(生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略【<u>和學生生活脈絡連結</u>】</p> <p>2. 學生練習類題</p> <p>3. 學生上台解題分享</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>s-III-2理解圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方式。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>圓面積周長與扇形面積</p>	<p>1. 能透過學習活動理解圓面積周長與扇形面積，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享圓面積周長與扇形面積的學習結果及心得</p>	<p>1. 實作評量：能完成「圓面積周長與扇形面積」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>2. 能完成因材網「面積」相關任務</p>	<p>1. 「圓面積周長與扇形面積」隨堂測驗單</p> <p>2. 網路資源：因材網</p>	4

	<p>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「圓面積周長與扇形面積」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務</p> <p>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</p>							
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教科書 () <input type="checkbox"/> 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	<input type="checkbox"/> 無 融入資訊科技教學內容 <input checked="" type="checkbox"/> 有 融入資訊科技教學內容 共(5)節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求 學生 課程調整	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無 <input type="checkbox"/>有- (自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：</p> <p style="text-align: right;">普教老師簽名：</p>							

*各校可視需求自行增減表格

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週3節，共開社區文化課程1節、社團1節、世界好好玩1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。