

	六年級	課程設計者	林穎慧	20 節 /下學期	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. 能應用網路資源因材網，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	分數的乘除法運用	活動一(1節) 1. 教師於課前先上網了解「分數工程密碼」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「分數工程密碼」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼	數學領域	n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。	分數的乘法和除法	1. 能透過遊戲及學習活動，理解分數的乘法和除法的意義與計算方法，並應用在日常生活解題。	1. 能參與「分數工程密碼」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「分數的乘法和除法」隨堂測驗單【具體作品】	1. 網路資源： 分數工程密碼 <a href="http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html">http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html</a> . 2. 撲克牌	4

		<p>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>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「分數的乘法和除法」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務【<u>實作</u>】</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，分享分數的乘法和除法的學習結果及心得</p>	<p>3. 實作評量：能完成因材網「分數的乘法和除法」相關任務</p>	<p>3. 「分數的乘法和除法」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	
第(5)週-第(8)週	形體關係、體積與表面積	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「積木堆疊遊戲」進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「積木堆疊遊戲」【<u>體驗</u>】</p>	數學領域	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	形體關係、體積與表面積	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解長方體和正方體體積的的計算方式，並應用在日常生活解題。</p>	<p>1. 能參與「積木堆疊遊戲」並討論遊戲對策【<u>分組合作</u>】【<u>分享表達</u>】【<u>反思活動</u>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「形體關係、體積與</p>	<p>1. 網路資源：積木堆疊遊戲</p> <p><a href="http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2016/03/CA">http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2016/03/CA</a></p>	4

		<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>3. 學生上台解題分享</p> <p>4. 隨堂測驗【<u>實作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「形體關係、體積與表面積」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務【<u>實作</u>】</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，分享形體關係、體積與表面積的學習結果及心得</p>	<p>表面積」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「形體關係、體積與表面積」相關任務</p>	<p>0402- %E9%AB%94%E7%A9%8D- %E5%8A%89%E6%80%A1%E5%90%9B- %E9%90%98%E7%A7%80%E6%96%BD- %E9%90%98%E6%82%85%E6%96%87.pdf</p> <p>2. 古氏積木</p> <p>3. 「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	
第(9)週	基準量與比較量	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先利用電子書了解「基準量與比較量」遊戲進行方式</p>	數學領域	n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式	時間的乘法和除法	1. 能透過遊戲及學習活動，理解基準量與比較量問題的解題方	1. 能參與「基準量與比較量」遊戲並討論遊戲對策【分組合	1. 電子書：基準量與比較量	4

<p>第 (12) 週</p>	<p>2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「基準量與比較量」遊戲【<b>體驗</b>】 4. 玩幾輪後，討論討論有哪些策略可以運用？為什麼？【<b>反思活動</b>】 【<b>合作討論</b>】 5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) 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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【<b>實作</b>】</p> <p>活動三(1節) 1. 教師課前於因材網指派「基準量與比較量」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【<b>實作</b>】 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>資訊科技</p>	<p>正確表述，並據以推理或解題。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>		<p>式，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享時間的乘法和除法的學習結果及心得</p>	<p>作】【<b>分享表達</b>】<b>【反思活動</b>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「基準量與比較量」隨堂測驗單【<b>具體作品</b>】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「基準量與比較量」相關任務</p>	<p>2. 基準量與比較量」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	
-------------------------	--	-------------	--	--	--	--	---	--

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>怎樣解題</p>	<p>活動一(1節) 1. 教師於課前先利用電子書了解「怎樣解題」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「怎樣解題」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用？為什麼？【反思活動】【合作討論】 5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) 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】 2. 學生練習類題 3. 學生上台解題分享 4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節) 1. 教師課前於因材網指派「怎樣解題」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【實作】</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>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>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>怎樣解題</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解怎樣解題意義與計算方法，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享怎樣解題的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「怎樣解題」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「怎樣解題」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「怎樣解題」相關任務</p>	<p>1. 電子書資源：怎樣解題 2. 「怎樣解題」遊戲單 3. 「怎樣解題」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</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 (17) 週 - 第 (20) 週	圓形圖	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先上電子書了解「圓形圖」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「圓形圖」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？【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「圓形圖」相關任務</p>	<p>數學領域</p> <p>資訊科技</p>	<p>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。</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	圓形圖	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解圓形圖的意義，並應用在日常生活問題的計算與解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享圓形圖的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「圓形圖」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「圓形圖」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「圓形圖」相關任務</p>	<p>1. 「圓形圖」電子書遊戲</p> <p>2. 「圓形圖」題目隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>	4

	2. 學生上因材網完成任務【實作】 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果							
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 checked="" 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 checked="" 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。