

嘉義縣新美國小 109 學年度彈性學習課程(校訂課程)教學內容規劃表
上/下學期(各一張)

年級	六年級	課程設計者	李婉羽	教學總節數 /學期(上/下)	40
年級 課程主題 名稱	魔數桌遊		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	師法自然 依時循序 成為『鄒讚』的新美好兒童		與學校願 景呼應之 說明	1. 在眾多桌遊選擇中，老師經過設計，將這些遊戲由淺入深、依難易程度做調整，從數字到平面，再到立體空間，讓學生可以逐步探索，發現數學其實好好玩，建構孩子紮實的數理基礎，成為未來新美鄒讚的好兒童。	
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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		課程 目標	1. 透過體驗數學遊戲，了解規則、邏輯與順序，培養學生數理思考能力。 2. 具備數列、平面立體圖形、四則運算、及圖表的資料的基礎數理能力，運用在解決生活中相關的數學問題。 3. 具備樂於與他人合作解決問題的能力。	

教學進度	單元名稱	教學重點 (教學活動)	連結 領域/ 議題	學習表現	校訂學習內容	教學目標 (學習目標)	評量內容 (表現任務)	節數
第 (1) 週 - 第 (3) 週	數字急轉彎	活動一：我是心算王 1、老師先發下心算學習單，計時比賽誰先完成學習單，誰的答對率最高 2、老師請學生發表自己心算的方法，跟同學討論各自的方法 活動二：數字急轉彎 3、老師講解遊戲規則：學生要把牌堆最上面的紙牌加減1、2或3，如果他們手上有一樣數字的牌，就可以打出來，先打完手上的牌即贏得遊戲。 活動三：心算王競賽 4、老師發下心算單後進行比賽。讓學生試試是否有更快更準確的心算方法。	數學 綜合	n-III-1 理解數十進位的位值結構，並能據以延伸認識更大與更小的數。 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。	數字加減心算	1、理解與熟練數字加減的心算 2、能發表自己心算的方法。 3、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。 4、參與活動，能與同學一同討論及發表自己的所得	能完成學習單 能發表自己的想法 能專心參與遊戲 能發表自己的看法	3
第 (4) 週	誰是牛頭王	活動一：因數尋寶 1、老師發下學習單複習如何找因數，完成學習	數學	n-III-3 認識因數、倍數、質數、	因數、倍數	1、能認識找出1~100各整數的因數	能完成學習單	5

<p>－ 第 (8) 週</p>		<p>單。 2、老師講解桌遊規則，學生進行相關因數遊戲</p> <p>活動二：倍數比拚 3、老師發下學習單複習如何找倍數，完成學習單。 4、老師講解桌遊規則，學生進行相關倍數遊戲</p> <p>活動三：數字排序 5、老師發下紙牌，講解遊戲規則，進行相關桌遊。</p>		<p>最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。</p> <p>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>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>2、能認識找出各數的倍數</p> <p>3、能認識因倍數的計算與應用，完成遊戲</p>	<p>能聽懂活動規則及與同學一起完成活動</p> <p>能完成學習單</p> <p>能聽懂活動規則及與同學一起完成活動</p> <p>能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	
<p>第 (9) 週 － 第 (12) 週</p>	<p>格格不入</p>	<p>活動一：認識形體 1、老師將所有方塊平放在桌上，請大家將所有方塊看過一次，討論每個形體的名稱及面積。 2、請學生利用方塊拼出我們課本上所教過的形體，例如：長方形、正方形、梯形……等，再比比看誰拚的形體最大。</p>	<p>數學</p>	<p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p>	<p>幾何形體</p>	<p>1、能理解幾何形體性質，並與同學一起討論形體的名稱</p> <p>2、能理解幾何形體性質，並利用方塊拼出不同的幾何圖形</p>	<p>能完成老師指派工作並發表</p>	<p>4</p>

		<p>活動二：誰是大地主</p> <p>1、利用手上的方塊，在棋盤上圍出最大面積的領土，地主要帶大家一起算出自己圍出的土地面積是多少。</p> <p>2、一起討論如何利用方塊，才能為出最大的面積。</p> <p>活動三：攻城掠地</p> <p>1、老師講解桌遊規則，發下幾何形體，進行相關桌遊。</p>	綜合	<p>s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。</p> <p>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>3、能與同學討論並圍出最大的面積</p> <p>4、能聽懂桌遊的遊戲規則後協同合作完成遊戲。</p>	<p>能聽懂活動規則及與同學一起完成活動</p> <p>能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>奶油還是派</p>	<p>活動一：分分看</p> <p>1、老師將披薩圖卡分給每位學生，請學生平分給在座的每一個人，再請大家一起討論如何分才公平。</p> <p>2、若人數增加或減少，要如何分披薩，請大家一起討論。</p> <p>活動二：比比看，誰的多</p> <p>1、將披薩圖卡拿起來互相比比看，誰的比較多？有沒有辦法先計算再分配，請大家討論看看。</p>	<p>數學</p> <p>綜合</p>	<p>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>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>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</p>	<p>異分母加減</p>	<p>1、能運用擴分、約分處理異分母加減來解決生活上遇到的問題</p> <p>2、能與同學討論如何分配圖卡</p> <p>3、能運用擴分、約分處理異分母的比較大小</p>	<p>能實際操作分配圖卡</p> <p>能專注於討論活動後實際操作</p> <p>能專注討論活動</p>	<p>4</p>

		<p>2、先計算後，再利用披薩圖卡分分看。</p> <p>活動三：奶油還是派</p> <p>1、起始玩家選擇一疊派，翻過來後依順時鐘方向排成一個圓餅。</p> <p>2、起始玩家將這個大圓派切成數份，但不能超過遊戲人數。</p> <p>3、由起始玩家左手邊的玩家開始，拿走一份派，然後立即選擇要吃掉其中幾塊或者是留下來收集這些派。當所有玩家進行過一回合後，將剩下的派棄置一旁，</p> <p>4、當所有 5 堆派都被分過後遊戲結束。</p>		<p>共同目標。</p> <p>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>4、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。</p>	<p>能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>Soma 立方體</p>	<p>活動一：拚拚看</p> <p>1、利用 USL 積木讓學生拚出各種不同的立方體，再利用這些不同的立方體拼接成不同的圖形。</p> <p>2、老師展示相關不規則體積的圖形，讓學生利用手中的立方體拚拚看。</p>	<p>數學</p>	<p>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。</p> <p>s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單</p>	<p>簡單立體形體</p>	<p>1、能操作積木的性質拼出簡單立體形體如：長方體、立方體或是各種的立方體</p> <p>2、能操作積木拚出立體形體並算出體積</p>	<p>能實際操作</p> <p>能實際操作並回答問題</p>	<p>4</p>

		再請學生數數看需要多少正方體才能完成。 活動二：拼出正方體 1、請學生一起討論如何操作手中的立方體拼出正方體		立體形體的性質。 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。		3、聽懂老師的規則並開始操作	能實際操作	
--	--	--	--	--	--	----------------	-------	--

下學期

第 (1) 週 - 第 (4) 週	烏邦果	活動一：反轉一下 1、老師將所有的三角連塊平鋪在桌上，讓學生比較形狀的不同 2、老師將三角連塊上下左右翻轉後，請學生觀察形體的改變 3、老師發下三角連塊，請學生拚拚看 活動二：烏邦果 1、發下題目卡片後，請學生利用指定的連方塊去進行拼排，最快完成題目拼排即得分。 2、請學生合作一起挑戰難度較高的題目 3、請學生發表學習後的心得 4、請學生示範如何拚出難	數學	s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。	幾何形體的性質	1、理解幾何形體的性質，學習翻轉圖形後的形狀 2、能利用連塊拼出多種圖形 3、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。 4、能與同學合作，完成題目	能指出連塊翻轉後不同的樣子 能拚出不同的圖形 能聽懂桌遊規則並專心參與活動 與同學合作完成指定任務 能發表自己的學習心得	4

		度較高的題目形體					能勇於解題給大家看	
第 (5) 週 - 第 (8) 週	雞兔同籠	<p>活動一：題目哪裡來？</p> <p>1、老師在黑板投影題目，請學生閱讀題目。</p> <p>活動二：畫畫看</p> <p>1、請學生試著畫出不同數量雞兔並記錄在學習單上</p> <p>2、請大家討論發現了什麼？</p> <p>3、老師出題目，請學生試著畫出可能的雞兔的數量。</p> <p>4、除了畫出腳的數量外，是否有其他方法可解出答案來？</p> <p>例如：設 x 隻兔子</p> <p>活動三：卡牌玩玩看</p> <p>1、利用「數字 2、4 賓果」的撲克牌帶領學生玩相關遊戲</p> <p>2、率先使手上牌的數字和達到賓果牌數字者，即贏得遊戲。</p>	<p>語文 領域</p> <p>閱讀 素養 教育</p> <p>數學</p>	<p>5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>閱 E3 熟悉與學科學習相關的文本閱讀策略。</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>	怎樣解題	<p>1、讀懂題目，也能將題日用畫圖紀錄</p> <p>2、能說出自己的看法</p> <p>3、能與同學一起討論並發表自己的看法</p> <p>4、能觀察怎樣解題題目情境中的數量，並用算式紀錄</p> <p>5、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。</p>	<p>能懂得題意</p> <p>能完成學習單</p> <p>能發表自己的看法 完成老師指派的工作</p> <p>能發表自己的看法</p> <p>能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	4

<p>第 (9) 週 - 第 (12) 週</p>	<p>法老密碼</p>	<p>活動一：挑戰算算看 1、老師發下學習單，請學生把題目做完後，再互相對答案。討論四則運算該注意的部分。 2、老師再次發下學習單，開始計時挑戰賽。</p> <p>活動二：挑戰金字塔 1、將金字塔畫在黑板上，請學生拿小白板挑戰。 2、互相討論個別的算式。</p> <p>活動三：法老密碼 1、老師講解遊戲規則，並開始桌遊</p>	<p>數學 社會</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>2b-III-2 理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。</p>	<p>四則運算</p>	<p>1、能理解四則運算的規則</p> <p>2、能理解不同文化的多樣性</p> <p>3、能與同學互相討論</p> <p>1、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。</p>	<p>能提升自己四則運算的能力</p> <p>能運用討論後的結果</p> <p>能說出自己的看法</p> <p>能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	<p>4</p>
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>邏輯客</p>	<p>活動一：挑戰找規律 1、老師開啟網路相關程式連結，挑戰找規律。 2、讓學生討論如何找規律，規律找出來的方法或想法。</p> <p>活動二：挑戰邏輯客 3、發下學習單，請學生動動腦。 4、老師講解遊戲規則，並將學生分組挑戰</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>怎樣解題</p>	<p>1、能觀察怎樣解題題目情境中的數量，並用算式紀錄</p> <p>2、能與同學互相討論</p> <p>3、能找出規律完成學習單</p> <p>4、能與同學合作，完成題目</p>	<p>能引發學生思考</p> <p>能說出自己的看法</p> <p>能完成老師指派功課</p> <p>與同學合作完成指定任務</p>	<p>4</p>

<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>知識線</p>	<p>活動一：動物基本資料介紹 1、將卡牌平放在桌上，請學生發表自己對這些動物的認識有多少 2、將圖片上的動物資料跟學生介紹 3、請學生利用桌上的圖表資料回答老師的問題 活動二：知識線上排一排 1、老師講解遊戲規則，並將學生分組挑戰</p>	<p>數學 環境教育</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。 環 J2 了解人與周遭動物的互動關係，認識動物需求，並關切動物福利。</p>	<p>圖表</p>	<p>1、能從圖表的資料，解決老師的提問 2、能專心聽講相關動物介紹 3、能聽懂桌遊的遊戲規則後進行遊戲。</p>	<p>能發表自己的看法 能專心聽講 能聽懂桌遊規則並專心參與活動</p>	<p>4</p>
<p>教材來源</p>	<p><input type="checkbox"/>選用教科書 () <input checked="" type="checkbox"/>自編教材</p>							
<p>本主題是否融入資訊科技教學內容</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容 <input type="checkbox"/>有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)</p>							

<p>特教需求學生</p> <p>課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、<u>(自行填入類型/人數)</u></p> <p>※資賦優異學生：<input type="checkbox"/>無</p> <p><input type="checkbox"/>有- <u>(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異2人)</u></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、活力英語1節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫3份。