

嘉義縣 國小 110 學年度校訂課程教學內容規劃表(110.4.8)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	六年級	年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦	課程設計者	林穎慧	總節數/學期(上/下)	20/下學期
符合彈性課程類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題 <input type="checkbox"/> 第二類 <input type="checkbox"/> 社團課程 <input type="checkbox"/> 技藝課程 <input checked="" type="checkbox"/> 第四類 其他						
學校願景	以和處事 以順待人 歡喜惜物 品格有讚		與學校願景呼應之說明	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	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務 (評量內容)	教學活動 (學習活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	分數的乘除法運用	n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。 資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得	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。 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	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】 3. 實作評量：能完成因材網「分數的乘法和除法」相關任務	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？【反思活動】 【合作討論】 5. 教師統整歸納 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【操作】 活動三(1節) 1. 教師課前於因材網指派「分數的乘法和除法」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【操作】	1. 網路資源：分數工程密碼 http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html . 2. 撲克牌 3. 「分數的乘法和除法」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	4

						3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	
第(5)週 - 第(8)週	形體關係、體積與表面積	<p>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</p> <p>資p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心得</p>	<p>形體關係、體積與表面積</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解計算形體關係、體積與表面積，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能利用網路資源因材網，分享形體關係、體積與表面積的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「積木堆疊遊戲」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「形體關係、體積與表面積」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>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」【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【操作】</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【操作】</p>	<p>1. 網路資源：積木堆疊遊戲</p> <p>http://mec.math.ntnu.edu.tw/wp-content/uploads/2016/03/CA0402-%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>

						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	基準 量與 比較 量	n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 資 p-III-4 能利用資訊科技分享學習資源與心	基準量與 比較量	1. 透過遊戲及學習活動，嘗試將基準量與比較量模式簡單化，並應用在日常生活解題。 2. 能利用網路資源因材網，分享基準量與比較量的學習結果及心得	1. 能參與「基準量與比較量」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「基準量與比較量」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「基準量與比較量」相關任務	活動一(1節) 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 2. 教師講解遊戲規則 3. 分組進行「基準量與比較量」遊戲【體驗】 4. 玩幾輪後，討論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 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【操作】 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【操作】	1. 電子書: 基準量與比較量 2. 基準量與比較量」隨堂測驗單 3. 網路資源: 因材網

						3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	
第 (13) 週 - 第 (16) 週	怎樣 解題	<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>	怎樣解題	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，觀察怎樣解題方法，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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「怎樣解題」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「怎樣解題」相關任務</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>1. 教師於課前先利用電子書了解「怎樣解題」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>3. 分組進行「怎樣解題」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【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>1. 教師課前於因材網指派「怎樣解題」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務【操作】</p>	<p>1. 電子書資源：怎樣解題</p> <p>2. 「怎樣解題」遊戲單</p> <p>3. 「怎樣解題」隨堂測驗單</p> <p>4. 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 (17) 週 - 第 (20) 週	圓形圖	<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，解決日常生活有關圓形圖的計算。</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>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【操作】</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>2. 學生上因材網完成任務【操作】</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>

