

嘉義縣 和順國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表

-(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)	21/上學期
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 *是否融入 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 均未融入(供統計用，並非一定要融入) <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> <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 <input type="checkbox"/> 本土語文/臺灣手語/新住民語文 <input type="checkbox"/> 服務學習 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 班際或校際交流 <input type="checkbox"/> 自治活動 <input type="checkbox"/> 班級輔導 <input checked="" type="checkbox"/> 學生自主學習 <input type="checkbox"/> 領域補救教學						
學校願景	有品 有才	與學校願景呼應之說明	透過自主學習的課程，提升學生思維與行動力，培育學生認真負責的品格力，進而成為有才的好學生。				
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	最大公因數與最小公倍數	<p>數學 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>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	最大公因數與最小公倍數	<p>1. 能透過遊戲及學習活動認識最大公因數與最小公倍數的意義，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能運用網路資源因材網，分享最大公因數與最小公倍數的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「因數倍數心臟病」撲克牌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「因數與公因數」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「因數與公因數」相關任務【總結性成果報告】</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師於課前先上網了解「因數倍數心臟病」撲克牌遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p>組內共學</p> <p>3. 分組進行「因數倍數心臟病」撲克牌遊戲【體驗】</p> <p>【操作】組間互學</p> <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?</p> <p>【反思活動】【合作討論】【學習方法和策略】</p> <p>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師布題(最大公因數與最小公倍數生活情境問題)，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>學生自學</p> <p>2. 學生練習最大公因數與最小公倍數類題</p>	<p>1. 撲克牌</p> <p>2. 「最大公因數與最小公倍數」隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>	4

						<p><b>組間互學</b></p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗【<b>操作</b>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></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【<b>操作</b>】</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(5)週 - 第(8)週</p>	<p>分數 除法</p>	<p>數學 n-III-6<b>理解</b>分數乘法和除法的意義、計算與<b>應用</b>。</p> <p>資議 p-III-3 <b>運用</b>資訊科技<b>分享</b>學習資源與心得。</p>	<p><b>分數除法</b></p> <p>1. 能透過遊戲及學習活動<b>理解分數除法</b>的意義，並<b>應用</b>在日常生活解題。</p> <p>2. 能<b>運用</b>網路資源因材網，<b>分享分數除法</b>的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與分數除法小學堂【<b>分組合作</b>】 【<b>分享表達</b>】 【<b>反思活動</b>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「分數除法」隨堂測驗單【<b>具體作品</b>】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「分數除法」相關任務【<b>總結性成果報告</b>】</p>	<p>活動一(1節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師於課前先上網了解「分數除法小學堂」遊戲進行方式</p> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>3. 分組進行「分數除法小學堂」遊戲【<b>體驗</b>】 【<b>操作</b>】</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>4. 玩幾輪後，討論分數除法有何規律？【<b>反思活動</b>】 【<b>合作討論</b>】 【<b>學習方法和策略</b>】</p> <p><b>教師導學</b></p>	<p>1. 下載分數除法小學堂</p> <p>2. 「分數除法」隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>	4

						<p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師布題(分數除法生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略</p> <p><b>【和學生生活脈絡連結】</b></p> <p><b>學生自學</b></p> <p>2. 學生練習分數除法類題</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗 <b>【操作】</b></p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></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><b>【操作】</b></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>	
第 (9) 週 -	比、 比值 與成 正比	數學 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	比、比值 與成正比	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。	1. 能參與「比值計算機」軟體並討論對策 <b>【分組合作】</b> <b>【分享表達】</b> <b>【反思活動】</b> 2. 實作評量：能完成「比、比值與成正	活動一(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先上網了解「比值計算機」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則	1. 網路資源：下載比值計算機軟體 2. 「比、比值與成正比」隨堂測驗單

<p>第 (12) 週</p>		<p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>		<p>2. 能運用網路資源因材網，分享比、比值與成正比的學習結果及心得</p>	<p>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【總結性成果報告】</p>	<p>組內共學</p> <p>3. 分組進行進行「比值計算機」遊戲【體驗】【操作】</p> <p>組間互學</p> <p>4. 玩幾輪後，討論比值如何產生？【反思活動】【合作討論】【學習方法和策略】</p> <p>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 複習比、比值與成正比</p> <p>2. 教師布題(比、比值與成正比生活情境問題)，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>學生自學</p> <p>3. 學生練習比、比值與成正比類題</p> <p>組間互學</p> <p>4. 各組推派學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>5. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p>	<p>3. 網路資源：因材網</p>
-------------------------	--	------------------------------------	--	---	--	--	--------------------

						1. 教師課前於因材網指派「比、比值與成正比」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 <b>【操作】</b> 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果		
第 (13) 週 - 第 (16) 週	四則 運算	數學 r-III-1 <b>理解</b> 各種計算規則（含分配律），並協助四則混合計算與 <b>應用</b> 解題。  資議 p-III-3 <b>運用</b> 資訊科技 <b>分享</b> 學習資源與心得。	<b>四則運算</b>  1. 能透過遊戲及學習活動 <b>理解四則運算</b> 的各種計算規則，並 <b>應用</b> 在日常生活解題。  2. 能 <b>運用</b> 網路資源因材網， <b>分享四則運算</b> 的學習結果及心得	1. 能參與「四則運算24」遊戲並討論遊戲對策 <b>【分組合作】</b> <b>【分享表達】</b> <b>【反思活動】</b> 2. 實作評量：能完成「四則運算24」遊戲隨堂測驗單 <b>【具體作品】</b>  3. 實作評量：能完成因材網「四則運算」相關任務 <b>【總結性成果報告】</b>	活動一(1節) <b>教師導學</b> 1. 教師於課前先上網了解「四則運算24」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <b>組內共學</b> 3. 分組進行「四則運算24」遊戲 <b>【體驗】</b> <b>【操作】</b> <b>組間互學</b> 4. 玩幾輪後，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> <b>【學習方法和策略】</b> <b>教師導學</b> 5. 教師統整歸納 活動二(2節) <b>教師導學</b> 1. 教師布題(四則運算生活情境問題)，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> <b>學生自學</b>	1. 網路資源： <a href="http://www.mathland.idv.tw/experiment/oper24.htm">http://www.mathland.idv.tw/experiment/oper24.htm</a> 2. 「四則運算」隨堂測驗單 3. 網路資源：因材網	4	

						<p>2. 學生練習四則運算類題</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p><b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></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><b>【操作】</b></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 (21) 週</p>	<p>圓面積周長與扇形面積</p>	<p>數學 s-III-2 認識圓周率的意義，理解圓面積、圓周長、扇形面積與弧長之計算方式。</p> <p>資議 p-III-3 運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. 能運用網路資源因材網，分享圓面積周長與扇形面積的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「圓面積周長與扇形面積」定義與運用討論【分組合作】【分享表達】</p> <p><b>【反思活動】</b></p> <p>2. 實作評量：能完成「圓面積周長與扇形面積」隨堂測驗單</p> <p><b>【具體作品】</b></p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「圓面積周長與扇形面積」相關任</p>	<p>活動一(2節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <p>1. 教師說明圓面積周長與扇形面積計算原理</p> <p><b>組內共學</b></p> <p>2. 由學生分組輪流擔任小老師分享原理並進行</p> <p><b>【反思活動】【合作討論】</b></p> <p><b>教師導學</b></p> <p>3. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</p> <p><b>教師導學</b></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>

					<p>務【總結性成果報告】</p> <p>1. 教師布題(圓面積周長與扇形面積生活情境問題)，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><input type="checkbox"/>學生自學</p> <p>2. 學生練習圓面積周長與扇形面積類題</p> <p><input type="checkbox"/>組間互學</p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p><input type="checkbox"/>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><input type="checkbox"/>學生自學</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>【操作】</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"/> 選用教材 ( ) <input checked="" 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)
-----------------	---



<p>特教需求 學生 課程調整</p>	<p>※身心障礙類學生：<input type="checkbox"/>無 <input checked="" type="checkbox"/>有-智能障礙( )人、學習障礙( )人、情緒障礙(1)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> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師請於任務分派前先說明各任務應達成的目標或內容。</li> <li>2. 分組任務時，若有需要，請彈性允許情障學生可以一人為一組，教師適時提供部分協助。</li> <li>3. 競賽型遊戲容易讓情障學生發生困境或衝突，活動前務必再提醒全班遊戲規則。</li> <li>4. 小組討論或遊戲進行若將有衝突疑慮時，教師請預告：本輪遊戲結束時要先暫停，轉換新活動。預防情障學生情緒過度高張而產生困境。</li> <li>5. 評量方式請考慮個案較為擅長的形式。</li> </ol> <p style="text-align: right;">特教老師簽名：林雅慧 普教老師簽名：林穎慧</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。