

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)	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 *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) 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。 <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	分數的乘法運用	<p>數學 n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、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>	分數的乘法和除法	<p>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。</p> <p>2. 能運用網路資源因材網，分享分數的乘法和除法的學習結果及心得</p>	<p>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】</p> <p>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】</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【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「分數工程密碼」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「分數工程密碼」遊戲【體驗】</p> <p>組間互學</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>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(分數的乘法和除法生活情境問題)，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. 學生練習分數的乘法和除法類題</p> <p>組間互學</p>	<p>1. 網路資源：分數工程密碼 http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html.</p> <p>2. 撲克牌</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>	4

						<p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</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</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>	
<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>形體關係、體積與表面積</p>	<p>數學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>資議 p-III-3 運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. 能運用網路資源因材網，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>【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「積木堆疊遊戲」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「積木堆疊遊戲」【體驗】</p> <p>組間互學</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>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. 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-</p>

						<p>1. 教師布題(形體關係、體積與表面積生活情境問題)，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. 學生練習形體關係、體積與表面積類題</p> <p><u>組間互學</u></p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p><u>學生自學</u></p> <p>4. 隨堂測驗【<u>操作</u>】</p> <p>活動三(1節)</p> <p><u>學生自學</u></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>操作</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>	<p>%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>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>基準量與比較量</p>	<p>數學 n-III-10</p> <p>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。</p>	<p>基準量與比較量</p>	<p>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。</p>	<p>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】</p> <p>2. 實作評量：能完成「基準量與比較量」</p>	<p>活動一(1節)</p> <p><u>教師導學</u></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> <p>2. 教師講解遊戲規則</p> <p><u>組內共學</u></p>	<p>1. 電子書：基準量與比較量</p> <p>2. 基準量與比較量」隨堂測驗單</p> <p>3. 網路資源：因材網</p>

資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。

2. 能運用網路資源因材網，分享基準量與比較量的學習結果及心得

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【總結性成果報告】

3. 分組進行「基準量與比較量」遊戲【體驗】
組間互學
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】
教師導學
5. 教師統整歸納

活動二(2節)

教師導學
1. 教師布題(基準量與比較量生活情境問題)，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】

學生自學
2. 學生練習基準量與比較量類題

組間互學
3. 各組推派學生上台解題分享

學生自學
4. 隨堂測驗【操作】

活動三(1節)

學生自學
1. 教師課前於因材網指派「基準量與比較量」相關任務

						<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>	
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>怎樣 解題</p>	<p>數學r-III-3</p> <p>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>資議 p-III-3 運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，觀察怎樣解題方法，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</p> <p>【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>【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>組內共學</p> <p>3. 分組進行「怎樣解題」遊戲【體驗】</p> <p>組間互學</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>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(怎樣解題生活情境問題)，教師說明題意，並與學生討論解題策略</p> <p>【和學生生活脈絡連結】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習怎樣解題類題</p> <p>組間互學</p>	<p>1. 電子書資源: 怎樣解題遊戲</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>	4

						<p>3. 各組推派學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</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</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>	
<p>第 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>圓形圖</p>	<p>數學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>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>圓形圖</p> <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. 能運用網路資源因材網，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</p> <p>【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>【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>組內共學</p> <p>3. 分組進行「圓形圖」遊戲</p> <p>【體驗】</p> <p>組間互學</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>教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節)</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

						<p>教師導學</p> <p>1. 教師布題(圓形圖生活情境問題)，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. 各組推派學生練習圓形圖類題</p> <p>組間互學</p> <p>3. 學生上台解題分享</p> <p>學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</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>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"> 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。 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。 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。 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。 5. 評量方式請考慮個案較為擅長的形式。 <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。