

嘉義縣 和順國小 112 學年度校訂課程教學內容規劃表(112.5.25)

-(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	五年級	年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦	課程設計者	葉昱齊	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) <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	分數的計算	<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】【操作】</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】【學習方法或策略】</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(分數計算生活情境問題)，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. 學生練習分數計算類題</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>1. 網路資源：分數工程密碼</p> <p>http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.htm</p> <p>1. 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>4. 隨堂測驗【實作】</p> <p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>【實作】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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(5)週 - 第(8)週</p>	<p>體積</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>長方體和正方體的體積</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過遊戲及學習活動，理解長方體和正方體體積的計算方式，並應用在日常生活解題。 2. 能運用網路資源因材網，分享長方體和正方體體積的學習結果及心得 	<ol style="list-style-type: none"> 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】 2. 實作評量：能完成「長方體和正方體的體積」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「長方體和正方體的體積」相關任務【總結性成果報告】 	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前先上網了解「積木堆疊遊戲」進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 分組進行「積木堆疊遊戲」【體驗】【操作】 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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】【學習方法或策略】 <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 教師統整歸納 <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 網路資源：積木堆疊遊戲 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%E

					<p>1. 教師布題(體積生活情境問題)，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>學生自學</p> <p>2. 學生練習體積類題</p> <p>組間互學</p> <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【<u>實作</u>】</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「長方體和正方體的體積」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>	<p>6%82%85%E6%96%87.pdf</p> <p>2. 古氏積木</p> <p>3. 「長方體和正方體的體積」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>		
第(9)週 - 第(12)週	時間的計算	數學 n-III-11 在具體情境中， <u>解決</u> 三步驟以上之常見 <u>應用</u> 問題。	時間的乘法和除法	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，<u>理解時間的乘法和除法</u>問題的解題方式，並應用在日常生活解題。</p>	<p>1. 能參與「時間大盜」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「長方體和正方體的體積」隨堂測驗單【<u>具體作品</u>】</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「時間大盜」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「時間大盜」遊戲【<u>體驗</u>】【<u>操作</u>】</p> <p>組間互學</p>	<p>1. 網路資源：<u>時間大盜</u> http://funmathexploration.blogspot.com/2019/01/blog-post_3.html</p> <p>2. 牙籤</p>	4

		<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，分享時間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「長方體和正方體的體積」相關任務【總結性成果報告】</p>	<p>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】 【學習方法或策略】 教師導學 5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) 教師導學 1. 教師布題(時間計算生活情境問題)，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. 學生練習時間計算類題 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 【實作】</p> <p>活動三(1節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「時間的乘法和除法」相關任務 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</p>	<p>3. 「時間的乘法和除法」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網</p>
--	--	---	--	---	--	--	--

<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>小數</p>	<p>數學n-III-7 理解小數乘法和除法的意義，能做直式計算與應用。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>小數乘法和除法</p>	<p>1. 能透過遊戲及學習活動，理解小數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，分享小數乘法和除法的學習結果及心得</p>	<p>1. 能參與「小乘之謎」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「小數乘法和除法」隨堂測驗單【具體作品】</p> <p>3. 實作評量：能完成因材網「長方體和正方體的體積」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「小乘之謎」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「小乘之謎」遊戲【體驗】【操作】</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】【學習方法或策略】</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(小數生活情境問題)，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. 學生練習小數類題</p> <p>組間互學</p> <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【實作】</p>	<p>1. 網路資源：小乘之謎 https://funmathexploration.blogspot.com/search?q=%E5%B0%8F%E6%95%B8</p> <p>2. 「小乘之謎」遊戲單</p> <p>3. 「小數乘法和除法」隨堂測驗單</p> <p>4. 網路資源：因材網</p>	<p>4</p>
--	-----------	---	----------------	---	--	---	---	----------

						<p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師課前於因材網指派「小數乘法和除法」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 <p>【實作】</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 (17) 週 - 第 (20) 週</p>	<p>比 率 和 百 分 率</p>	<p>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。</p> <p>資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。</p>	<p>比率和百分率</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能透過遊戲及學習活動，理解比率和百分率的意義，並應用在日常生活問題的計算與解題。 2. 能運用網路資源因材網，分享比率和百分率的學習結果及心得 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能參與「靜待分小數字列車」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「比率和百分率」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「比率和百分率」相關任務【總結性成果報告】 	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前先上網了解「靜待分小數字列車」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 分組進行「靜待分小數字列車」遊戲【體驗】【操作】【學習方法或策略】 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. 教師統整歸納 <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師布題(比率和百分率生活情境問題)，教師說明 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 網路資源：靜待分小數字列車 https://funmathexploration.blogspot.com/2018/05/blog-post_31.html?fbclid=IwAR2o2_T8FtcuC6b4tpJm22rhq9yGTqdC9yGCCZo32hbl2WUy8czSjsnhlv8 2. 數字車廂 3. 「比率和百分率」隨堂測驗單 	4

						<p>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. 學生練習比率和百分率類題</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【實作】</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「比率和百分率」相關任務</p> <p>2. 學生上因材網完成任務【實作】</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>	4. 網路資源： 因材網
教材來源	<input type="checkbox"/> 選用教材 () <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	<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>						

課程調整	※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 2. 特教老師簽名: 普教老師簽名: 葉昱齊
------	--

*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。