

三、嘉義縣和順國小 113 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 11-3) (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)	22/上學期
符合 彈性 課程 類型	<input type="checkbox"/> 第一類 統整性探究課程 ■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)	學習活動(教學活動)	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> <p>國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要</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】【操作】</p> <p>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?【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>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【操作】</p> <p>活動三(1節)</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

		細節與結構邏輯。		3. 學生能把握最大公因數與最小公倍數的內容主題，分享並討論遊戲對策。		<p>學生自學</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【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>		
第(5)週 - 第(8)週	分數除法	<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> <p>國語文 2-III-5把握說話</p>	分數除法	<p>1. 能透過遊戲及學習活動理解分數除法的意義，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能運用網路資源因材網，分享分數除法的學習結果及心得</p> <p>3. 學生能</p>	<p>1. 能參與分數除法小學堂【分組合作】【分享表達】【反思活動】</p> <p>2. 實作評量：能完成「分數除法」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「分數除法小學堂」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「分數除法小學堂」遊戲【體驗】【操作】組間互學</p> <p>4. 玩幾輪後，討論分數除法有何規律？【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(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【和學生生活脈絡連結】</p> <p>學生自學</p> <p>2. 學生練習分數除法類題</p> <p>組間互學</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

		內容的主題、重要細節與結構邏輯。		把握分數除法的內容主題， 分享並討論 遊戲對策。		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「分數除法」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【 操作 】 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	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 資議 p-III-3 運用 資訊科技 分享 學	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。 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 3. 學生能把握 比、比值與成正比	1. 能參與「比值計算機」軟體並討論對策【 分組合作 】【 分享表達 】【 反思活動 】 2. 實作評量：能完成「比、比值與成正比」隨堂測驗單【 具體作品 】 3. 能完成因材網「比、比值與成正比」	活動一(1節) 教師導學 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 組內共學 3. 分組進行進行「比值計算機」遊戲【 體驗 】【 操作 】 組間互學 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 】 教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2節) 教師導學 1. 複習比、比值與成正比 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 】 學生自學 3. 學生練習比、比值與成正比類題	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 3. 網路資源：因材網	4

		習資源與心得。 國語文 2-III-5 把握 說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。		的內容主題， 分享並討論 遊戲對策。	相關任務【總結性成果報告】	<u>組間互學</u> 4. 各組推派學生上台解題分享 <u>學生自學</u> 5. 隨堂測驗【操作】 活動三(1節) <u>學生自學</u> 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【操作】 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 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。 資議 p-III-3 運用 資訊科	四則運算	1. 能透過遊戲及學習活動 理解四則運算 的各種計算規則，並 應用 在日常生活解題。 2. 能 運用 網路資源因材網， 分享四則運算 的學	1. 能參與「四則運算24」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「四則運算24」遊戲隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成	活動一(1節) <u>教師導學</u> 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 <u>組內共學</u> 3. 分組進行「四則運算24」遊戲【體驗】【操作】 <u>組間互學</u> 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】【學習方法和策略】 <u>教師導學</u> 5. 教師統整歸納 活動二(2節) <u>教師導學</u> 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【 和學生生活脈絡連結 】 <u>學生自學</u> 2. 學生練習四則運算類題 <u>組間互學</u>	1. 網路資源： http://www.mathland.idv.tw/experiment/oper24.htm 2. 「四則運算」隨堂測驗單 3. 網路資源：因材網	4

		<p>技分享學習資源與心得。</p> <p>國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p>	<p>習結果及心得</p> <p>3. 學生能把握四則運算的內容主題，分享並討論遊戲對策。</p>	<p>因材網「四則運算」相關任務【總結性成果報告】</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【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「四則運算」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>		
<p>第(17)週 - 第(22)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</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</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】【反思活動】</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【具體作品】</p>	<p>活動一(2節)</p> <p>教師導學</p> <p>1. 教師說明圓面積周長與扇形面積計算原理</p> <p>組內共學</p> <p>2. 由學生分組輪流擔任小老師分享原理並進行【反思活動】【合作討論】</p> <p>教師導學</p> <p>3. 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(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>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>組間互學</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>	6

	<p>技分享學習資源與心得。</p> <p>國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p>	<p>學習結果及心得</p> <p>3. 學生能把握圓面積周長與扇形面積的內容主題，分享並討論遊戲對策。</p>	<p>3. 實作評量：能完成因材網「圓面積周長與扇形面積」相關任務【總結性成果報告】</p>	<p>3. 各組推派學生上台解題分享 學生自學</p> <p>4. 隨堂測驗【操作】</p> <p>活動三(1節) 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【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)					
特教需求學生課程調整	<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、(自行填入類型/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> <p>1.</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名:</p> <p style="text-align: right;">普教老師姓名: 林穎慧</p>					

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。

