

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) 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)	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	

		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

