

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)	21/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)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	分數的乘除法運用	<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> <p>國語文 2-III-5</p>	<p>分數的乘法和除法</p>	<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>3. 學生</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</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>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>1. 網路資源：分數工程密碼 <a href="http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html">http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html</a></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><b>把握</b>說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p>	<p>能<b>把握分數的乘法和除法的</b>內容主題，<b>分享並討論</b>遊戲對策。</p>	<p>除法」相關任務</p> <p>【總結性成果報告】</p>	<p>活動三(1節)</p> <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師課前於因材網指派「分數的乘法和除法」相關任務</li> <li>2. 學生上因材網完成任務【<b>操作</b>】</li> <li>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</li> </ol>			
<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<b>理解</b>角柱(含正方體、長方體)與圓柱的體積與表面積的<b>計算</b>方式</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>國語文 2-III-5</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，<b>理解計算形體關係、體積與表面積</b>，並應用在日常生活解題。</p> <p>2. 能<b>運用</b>網路資源因材網，<b>分享形體關係、體積與表面積</b>的學習</p>	<p>1. 能參與「積木堆疊遊戲」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「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單</p> <p>【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」隨堂測驗單</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師於課前先上網了解「積木堆疊遊戲」進行方式</li> <li>2. 教師講解遊戲規則</li> </ol> <p>組內共學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 分組進行「積木堆疊遊戲」【<b>體驗</b>】</li> </ol> <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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>】</li> </ol> <p>【合作討論】</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 教師統整歸納</li> </ol> <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】</li> <li>2. 學生練習形體關係、體積與表面積類題</li> </ol> <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 各組推派學生上台解題分享</li> </ol> <p>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 隨堂測驗【<b>操作</b>】</li> </ol>	<p>1. 網路資源：積木堆疊遊戲</p> <p><a href="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%96BD-%E9%90%98%E6%82%85%E6%96%87.pdf">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%96BD-%E9%90%98%E6%82%85%E6%96%87.pdf</a></p> <p>2. 古氏積木</p>	4

		<p><b>把握</b>說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p>	<p>結果及心得</p> <p>3. 學生能<b>把握形體關係、體積與表面積</b>的內容主題，<b>分享並討論</b>遊戲對策。</p>	<p>積與表面積」相關任務</p> <p>【總結性成果報告】</p>	<p>活動三(1節)</p> <p><b>學生自學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. 學生上因材網完成任務【<b>操作</b>】</li> <li>3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單</li> <li>4. 網路資源：因材網</li> </ol>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>基準量與比較量</p> <p>數學 n-III-10 <b>嘗試</b>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>資議 p-III-3 <b>運用</b>資</p>	<p><b>基準量與比較量</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過遊戲及學習活動，<b>嘗試</b>將<b>基準量與比較量</b>模式簡單化，並應用在日常生活解題。</li> <li>2. 能<b>運用</b>網路資源因材網，<b>分享基準</b></li> </ol>	<p>1. 能參與「基準量與比較量」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>】</p> <p>2. 實作評量：能完成「基準量與比較量」隨堂測驗單<b>【具體作品】</b></p>	<p>活動一(1節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>2. 教師講解遊戲規則</li> </ol> <p><b>組內共學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 分組進行「基準量與比較量」遊戲【<b>體驗</b>】</li> </ol> <p><b>組間互學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 玩幾輪後，討論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>教師導學</b></li> <li>5. 教師統整歸納</li> </ol> <p>活動二(2節)</p> <p><b>教師導學</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】</li> </ol> <p><b>學生自學</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 電子書：基準量與比較量</li> <li>2. 基準量與比較量」隨堂測驗單</li> <li>3. 網路資源：因材網</li> </ol>

	<p>訊科技<b>分</b> <b>享</b>學習資 源與心 得。</p> <p>國語文 2-III-5 <b>把握</b>說話 內容的主 題、重要 細節與結 構邏輯。</p>	<p><b>量與比較</b> 量的學習 結果及心 得</p> <p>3. 學生 能把握<b>基</b> <b>準量與比</b> <b>較量</b>的內 容主題， <b>分享並討</b> <b>論</b>遊戲對 策。</p>	<p>3. 實作評 量：能完成 因材網「基 準量與比較 量」相關任 務</p> <p>【總結性成 果報告】</p>	<p>2. 學生練習基準量與比較量類題 <b>組間互學</b></p> <p>3. 各組推派學生上台解題分享 <b>學生自學</b></p> <p>4. 隨堂測驗【<b>操作</b>】</p> <p>活動三(1節) <b>學生自學</b></p> <p>1. 教師課前於因材網指派「基準量與比較量」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</p>		
<p>第 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>怎樣 解題</p> <p>數學r- III-3 <b>觀察</b>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 <b>運用</b>資 訊科技<b>分</b></p>	<p><b>怎樣</b> <b>解題</b></p> <p>1. 能透過 遊戲及學 習活動， <b>觀察怎樣</b> <b>解題</b>方 法，並應 用在日常 生活解 題。</p> <p>2. 能<b>運用</b> 網路資源 因材網， <b>分享怎樣</b> <b>解題</b>的學 習結果及</p>	<p>1. 能參與 「怎樣解 題」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 「怎樣解 題」隨堂測 驗單【具體 作品】</p>	<p>活動一(1節) <b>教師導學</b></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 2. 教師講解遊戲規則 <b>組內共學</b></p> <p>3. 分組進行「怎樣解題」遊戲【<b>體驗</b>】 <b>組間互學</b></p> <p>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>教師導學</b></p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) <b>教師導學</b></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【<b>和學生生活脈絡連結</b>】</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>	<p>4</p>

	<p>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>心得</p> <p>3. 學生能把握怎樣解題的內容主題，分享並討論遊戲對策。</p>	<p>3. 實作評量：能完成因材網「怎樣解題」相關任務</p> <p>【總結性成果報告】</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>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【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(21)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</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</p> <p>【具體作品】</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【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】</p> <p>【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(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>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>	<p>5</p>



	<p>得。</p> <p>國語文 2-III-5 <b>把握</b>說話 內容的主 題、重要 細節與結 構邏輯。</p>		<p><b>圖</b>的學習 結果及心 得</p> <p>3. 學生 能<b>把握圖</b> <b>形圖</b>的內 容主題， <b>分享並討</b> <b>論遊戲對</b> 策。</p>	<p>3. 實作評 量：能完成 因材網「圓 形圖」相關 任務 <b>【總結性成 果報告】</b></p>	<p><b>學生自學</b></p> <p>2. 各組推派學生練習圓形圖類題</p> <p><b>組間互學</b></p> <p>3. 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「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>		
<p><b>教材來源</b></p>	<p><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)</p>						
<p><b>本主題是否 融入資訊科 技教學內容</b></p>	<p><input type="checkbox"/>無 融入資訊科技教學內容</p> <p><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>						
<p><b>特教需求學 生課程調整</b></p>	<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。

