

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	數學 n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	分數的乘法和除法	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。 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 3. 學生	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】 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】 3. 實作評量：能完成因材網「分數的乘法和	活動一(1節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「分數工程密碼」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「分數工程密碼」遊戲【體驗】 組間互學 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】 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(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】 學生自學 2. 學生練習分數的乘法和除法類題 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】	1. 網路資源：分數工程密碼 http://funmathexploration.blogspot.com/2018/02/blog-post_22.html . 2. 撲克牌 3. 分數的乘法和除法」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	4

		把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	能把握分數的乘法和除法的內容主題，分享並討論遊戲對策。	除法」相關任務 【總結性成果報告】	活動三(1節) 學生自學 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【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(5)週 - 第(8)週	形體關係、體積與表面積	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 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。 國語文 2-III-5	形體關係、體積與表面積 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。 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	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「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「形體關係、體	活動一(1節) 教師導學 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 組內共學 3. 分組進行「積木堆疊遊戲」【體驗】 組間互學 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】 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(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【和學生生活脈絡連結】 2. 學生練習形體關係、體積與表面積類題 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】	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%96BD-%E9%90%98%E6%82%85%E6%96%87.pdf 2. 古氏積木

		<p>把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。</p>	<p>結果及心得</p> <p>3. 學生能把握形體關係、體積與表面積的內容主題，分享並討論遊戲對策。</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>學生自學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 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 	<ol style="list-style-type: none"> 3. 「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>基準量與比較量</p> <p>數學 n-III-10 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>資議 p-III-3 運用資</p>	<p>基準量與比較量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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。 2. 能運用網路資源因材網，分享基準 	<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」隨堂測驗單【具體作品】</p>	<p>活動一(1節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師於課前先利用電子書了解「基準量與比較量」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「基準量與比較量」遊戲【體驗】 <p>組間互學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>活動二(2節)</p> <p>教師導學</p> <ol style="list-style-type: none"> 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】 <p>學生自學</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 電子書：基準量與比較量 2. 基準量與比較量」隨堂測驗單 3. 網路資源：因材網

	<p>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 細節與結 構邏輯。</p>	<p>量與比較 量的學習 結果及心 得</p> <p>3. 學生 能把握基 準量與比 較量的內 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「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 組間互學</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「基準量與比較量」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 (13) 週 - 第 (16) 週</p>	<p>怎樣 解題</p> <p>數學r- III-3 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</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</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) 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 組內共學</p> <p>3. 分組進行「怎樣解題」遊戲【體驗】 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】 教師導學</p> <p>5. 教師統整歸納</p> <p>活動二(2節) 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【和學生生活脈絡連結】</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>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>

