

三、嘉義縣和順國小 114 學年度校訂課程教學內容規劃表(上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

表 14-3 校訂課程教學內容規劃表 全校學生人數未滿五十人需實施混齡，本課程是否實施混齡教學：是☐ (____年級和____年級) 否☒

年級	五年級	年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦	課程設計者	詹念潔	總節數/學期(上/下)	20/上學期
符合彈性課程類型	☐ 第一類 跨領域統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他類課程 ☐ 本土語文/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學(可以複選)						
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		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			

		類媒體內容的意義與影響。						
議題融入		*應融入 ☒ 性別平等教育 ☐ 安全教育(交通安全) ☐ 戶外教育(至少擇一) 或 ☐ 其他議題_____ (非必選)						
融入議題實質內涵		性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。						
教學進度	單元名稱	領域學習表現 /議題實質內涵	自訂 學習內容	學習目標	表現任務 (學習評量)	學習活動 (教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	因數與公因數	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。 資議 p-III-3 運用資訊科技分享學習資源與心得。	因數與公因數	1. 能透過遊戲及學習活動認識因數與公因數的意義，並應用在日常生活解題。 2. 能運用網路資源因材網，分享因數與公因數的學習結果及心得	1. 能參與「因數課對課」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「因數與公因數」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「因數與公因數」	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「因數課對課」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「因數課對課」遊戲【體驗】【操作】 組間互學 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	1. 網路影片 https://www.youtube.com/watch?v=ETGH6n1CUk4] 2. 撲克牌	4

		國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。		3. 學生能把握因數與公因數的內容主題，分享並討論遊戲對策。 4. 學生能覺察在因數與公因數遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。	相關任務【總結性成果報告】	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. 教師布題(因素與公因素)，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. 學生練習因素與公因素類題 組間互學 3. 學生上台解題分享 學生自學 4. 隨堂測驗【實作】 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「因數與公因數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務【實作】	3. 「因數與公因數」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	
--	--	--	--	--	----------------------	---	--	--

						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	倍數與公倍數	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。 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 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	倍數與公倍數	1. 能透過遊戲及學習活動認識倍數與公倍數的意義，並應用在日常生活解題。 2. 能運用網路資源因材網，分享倍數與公倍數的學習結果及心得 3. 學生能把握倍數與公倍數的內容主題，分享並討論遊戲對策。	1. 能參與「心想是{乘}之接龍與吹牛」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「倍數與公倍數」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「倍數與公倍數」相關任務【總結性成果報告】	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「心想是{乘}之接龍與吹牛」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「心想是{乘}之接龍與吹牛」遊戲【體驗】【操作】 組間互學 4. 玩幾輪後，討論有哪些策略可以運用(如:可以先出比較小的數)? 為什麼?【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)	1. 網路影片：心想是{乘}之接龍與吹牛 https://www.youtube.com/watch?v=KdD87e0kpnc 2. 「心	4

		性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。		4. 學生能覺察在倍數與公倍數遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。		教師導學 1. 教師布題(倍數與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】 學生自學 2. 學生練習倍數與公倍數類題 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 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「倍數與公倍數」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	想是 { 乘 } 之接龍與吹牛」遊戲牌卡	
第 (9) 週 -	異分母分數	數學n-III-4理解約分、擴分、通分的意義，並應用於	異分母分數的加減	1 能透過學習活動理解並熟悉異分母分數的加減計算並應用在日常生活解題。	1. 能參與「分數奪寶戰」遊戲並討論遊戲對策【分組合作】【分享表達】【反思活動】	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「分數奪寶戰」遊戲進行方式	1. 網路資源：分	4

第 (1 2) 週	的 加 減	異分母分數的加減。 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 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。		2. 能運用網路資源因材網，分享異分母分數加減的學習結果及心得 3. 學生能把握異分母分數的加減的內容主題，分享並討論遊戲對策。 4. 學生能覺察在異分母分數加減遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。	2. 實作評量：能完成「異分母分數的加減」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「異分母的加減」相關任務【總結性成果報告】	2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行進行「分數奪寶戰」遊戲【體驗】【操作】 組間互學 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】 教師導學 5. 教師統整歸納 活動二(2 節) 教師導學 1. 複習擴分、約分和通分 2. 教師布題(擴分、約分和通分生活情境問題)，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. 學生練習類題 組間互學	數 奪 寶戰 https://funmathexploration.blogspot.com/search?q=E7%95%B0%E5%88%86%E6%AF%8D%E5%88%86%E6%95%B8%E7%9A%84%E	
---------------------	-------------	--	--	---	--	---	---	--

					4. 各組推派學生上台解題分享 學生自學 5. 隨堂測驗 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「異分母的加減」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	5%8A%A0%E6%B8%9B 2.「分數奪寶戰」遊戲單 3.「異分母分數的加減」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	
--	--	--	--	--	---	---	--

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運用資訊科技分享學習資源與心得。 國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職	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，分享四則運算的學習結果及心得 3. 學生能把握四則運算的內容主題，分享並討論遊戲對策。 4. 學生能覺察在四則運算遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。	1. 能參與「魔幻 24 四則運算」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」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「四則運算」相關任務【總結性成果報告】	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「魔幻 24 四則運算」遊戲進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「魔幻 24 四則運算」遊戲【體驗】【操作】 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】【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. 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】	1. 網路資源：魔幻 24 四則運算 http://blog.ilc.edu.tw/blog/3317/post/9115/430606 2. 撲克牌 3. 「四則運算」隨	4
--	-------------	--	-------------	--	---	--	--	----------

		業的分工，不應受性別的限制。				學生自學 2. 學生練習四則運算類題 組間互學 3. 學生上台解題分享 學生自學 4. 隨堂測驗 活動三(1 節) 學生自學 1. 教師課前於因材網指派「四則運算」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	堂測驗單 4. 網路資源：因材網	
第(17)週－第(20)週	面積	數學s-III-1理解三角形、平行四邊形與梯形的面積計算。 資議 p-III-3運用資訊科技分享學習資源	三角形、平行四邊形與梯形面積	1. 能透過遊戲及學習活動理解三角形、平行四邊形與梯形面積的求公式，並應用在日常生活解題。 2. 能運用網路資源因材網，分享三角形、平行四邊形與梯形面積的學習結果及心得	1. 能參與「七巧板圍成遊戲」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「面積」隨堂測驗單【具體作品】	活動一(2 節) 教師導學 1. 教師於課前先上網了解「七巧板圍成遊戲」進行方式 2. 教師講解遊戲規則 組內共學 3. 分組進行「七巧板圍成遊戲」【體驗】【操作】	1. 網路資源：七巧板圍成遊戲 https://drive.google.com/	4

		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。 性 E3 覺察性 別角色的刻板 印象，了解家 庭、學校與職 業的分工，不 應受性別的限 制。		3. 學生能把握四邊形與梯形面積的內容主題，分享並討論遊戲對策。 4. 學生能覺察在三角形、平行四邊形與梯形面積遊戲中每位同學的角色和貢獻，打破「男生擅長數學」的迷思。	3. 實作評量：能完成因材網「面積」相關任務 【總結性成果報告】	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】【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. 教師布題(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】 學生自學 2. 學生練習面積類題 組間互學 3. 各組學生上台解題分享 學生自學 4. 隨堂測驗 活動三(1 節) 學生自學	e.com /file/d /0B83 vsqK 6xeD 7cE5 1Wi0 zbHY xLUk /view 2. 七巧板 3. 「面積」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	
--	--	---	--	--	---	--	---	--

						1. 教師課前於因材網指派「面積」相關任務 2. 學生上因材網完成任務 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果		
教材來源	☐ 選用教材 () ☐ 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	☐ 無 融入資訊科技教學內容 ☒ 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	※身心障礙類學生: ☐ 無 ☐ 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) ※資賦優異學生: ☐ 無 ☐ 有-(自行填入類型/人數, 如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫): 1. 特教老師姓名: (打字即可) 普教老師姓名: (打字即可)詹念潔							

填表說明:

1. 第一類課程需跨領域，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
2. 第四類其他類課程，在同一份設計中可以依照不同的週次需要，複選多種內容。例如:1-4 週為班級輔導，5-7 週為自治活動，8-10 週為班際交流，11-14 週為戶外教育，15-20 週為班級輔導。
3. 議題融入:性別平等教育、安全教育(交通安全)、戶外教育，以上三項議題至少需選擇一項，其他議題則是自由選擇。