

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	六年級	年級課程主題名稱	尋覓愛因斯坦	課程設計者	蔡毓庭	總節數/學期(上/下)	18/下學期
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，		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			

		並理解各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 E6/語言、文字與符號的性別意涵分析						
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	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	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	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】	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	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

	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。		3. 學生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。	3. 實作評量：能完成因材網「分數的乘法和除法」相關任務 【總結性成果報告】	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】 活動三(1 節) 學生自學	4. 網路資源: 因材網	
--	--	--	---	---	---	---------------------	--

						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。	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 的學習結果及心得 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。	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、體積與表面積」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「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)	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%96%BD-%E9	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。			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【<u>和學生生活脈絡連結</u>】 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【<u>操作</u>】 活動三(1 節) 學生自學 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【<u>操作</u>】 3. 教師於課後追蹤學生完成度，並檢視學生的學習成果	%90%98%E6%82%85%E6%96%87.pdf 2. 古氏積木 3. 「形體關係、體積與表面積」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網	
--	--	---	--	--	--	--	--

第 (9) 週 — 第 (12) 週	基 準 量 與 比 較 量	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。 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	基準量 與比較 量	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，分享基準量與比較量的學習結果及心得 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。	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】 2. 實作評量：能完成「基準量與比較量」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「基準量與比較量」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 組內共學 3. 分組進行「基準量與比較量」遊戲【體驗】 組間互學 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 活動二(2 節) 教師導學 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】	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	4
---	----------------------------------	--	--------------------------	--	--	--	--	----------

		要細節與結構邏輯。				學生自學 2. 學生練習基準量與比較量類題 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【<u>操作</u>】 活動三(1 節) 學生自學 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【<u>操作</u>】 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 —	怎樣 解題	數學r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符	怎樣解 題	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。	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】	活動一(1 節) 教師導學 1. 教師於課前先利用電子書了解「怎樣解題」遊戲進行方式	1. 電子書資源：怎樣解題遊戲 2. 「怎樣解題」遊戲單	4

第 (16) 週	號正確表述，協助推理與解題。 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 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的		2. 能運用網路資源因材網，分享怎樣解題的學習結果及心得 3. 學生能把握怎樣解題的內容主題，分享並討論遊戲對策。 4. 學生能了解怎樣解題的題意中文字的性別意涵。	2. 實作評量：能完成「怎樣解題」隨堂測驗單【具體作品】 3. 實作評量：能完成因材網「怎樣解題」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「怎樣解題」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(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】 學生自學 2. 學生練習怎樣解題類題 組間互學 3. 各組推派學生上台解題分享 學生自學	3. 「怎樣解題」隨堂測驗單 4. 網路資源：因材網
-------------------------	--	--	---	---	---	--

		語言與文字 進行溝通。				4. 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 「怎樣解題」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 (17) 週 － 第 (20) 週	圓形 圖	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。 資議 p-III-3 運用 資訊科 技 分享 學習 資源與心 得。	圓形圖	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。 2. 能 運用 網路資源因材網， 分 享圓形圖 的學習結果及心得 3. 學生能把握 圓形圖 的內容 主題， 分享並討論 遊戲對策。	1. 能參與「圓形圖」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 「圓形圖」隨堂測驗單 【具體作品】 3. 實作評量：能完成 因材網「圓形圖」相關 任務 【總結性成果報告】	活動一(1 節) <u>教師導學</u> 1. 教師於課前先上電子書 了解「圓形圖」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「圓形圖」遊戲 【體驗】 <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】	1. 「圓形圖」電 子書遊戲 2. 「圓形 圖」題目隨堂 測驗單 3. 網路資源： 因材網	5

		國語文 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。			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(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】 學生自學 2. 各組推派學生練習圓形圖類題 組間互學 3. 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「圓形圖」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		
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：蔡毓庭						

填表說明：

- 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
- 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。
- 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。