|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | 數學 | **設計者** | 六年級全體老師 |
| **實施年級** | 六年級 | **總節數** | 3 |
| **主題名稱** | 風火輪大賽 |
| **設計依據** |
| **學習****重點** | **學習表現** | 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。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。n-III-11認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。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。 | **核心****素養** | 社-E-B1透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解 |
| **學習內容** | N-6-7速度。比和比值的應用。速度的意義。能做單位換算（大單位到小單位）。含不同時間區段的平均速度。含「距離＝速度×時間」公式。用比例思考協助解題。N-6-9解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題（同R-6-4）。可包含（1）較複雜的模式（如座位排列模式）；（2）較複雜的計數：乘法原理、加法原理或其混合；（3）較複雜之情境：如年齡問題、流水問題、和差問題、雞兔問題。連結R-6-2、R-6-3。 |
| **學習目標** |
| 由已知的時間和距離求距離. |

|  |
| --- |
| **教學活動設計** |
| **教學活動內容及實施方式** | **素養指標** | **學習表現與評量** |
| 終點任務或過程性任務: (描述即可、與生活情境、解決問題有關)例如: 小組設計試題(含生活應用)，遊戲解題1、 |  |  |