

南投縣新豐國民小學 112 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	新豐愛玩課		年級/班級	五年級/甲乙丙班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	21 節
			設計教師	楊岳霖、郭玟宜、謝靜如編修
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、多元、創新	與學校願景呼應之說明	1. 實施創新教學 促進有效學習。 2. 多元教學、適性學習，建構健康成長永續學園	
設計理念	新豐的學生個性活潑，喜歡活動式課程，由學力檢測結果發現學生的數學學習表現較弱，為強化數學補救，提升學生的學習興趣，同時活化教學策略，因此，設計一系列桌遊課程，希望透過遊戲讓學生喜歡學習，同時讓同儕之間能相互學習，加深學習精熟度，考量整學期都是數學桌遊為免乏味，穿插其他領域的桌遊讓本課程更新鮮有趣，同時授課教師能依據該班級學生的學習表現，隨時更動遊戲內容及深度，服膺新豐願景多元創新的課程設計理念。			
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。	領綱核心素養具體內涵	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 社-E-A2	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>		<p>敏覺居住地方的社會、自然與人文環境變遷，關注生活問題及其影響，並思考解決方法。</p> <p>國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過桌遊進行另類的學習補強。 2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。 3. 透過輕鬆的桌遊遊戲，將課堂上的小客人拉近學習領域中。 		

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
一至五	誰是臥底	<p>【國語文】 1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>【社會】</p>	<p>1. 有解說與表達的能力。</p> <p>2. 透過訊息接收整合後做出判斷。</p> <p>遵守團體活動的規範</p>	<p>3. 培養學生解說與表達的能力。</p> <p>4. 培養學生仔細聆聽的能力。</p> <p>5. 培養學生訊息接收整合後的判斷力。</p> <p>1. 培養學生遵守團體活動的規範。</p>	<p>活動一：講解遊戲玩法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 一組紙牌，內容有一張與其它張類似卻不相同，一組紙牌 5-6 人。 2. 抽到紙牌後，輪流描述紙卡上的意思。 3. 猜猜哪一個人拿到的卡牌和別人不同。 	<p>1. 實作評量</p>	<p>自編 語文</p>

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。			<p>活動二：紙牌內容為常識題。</p> <p>活動三：紙牌內容為國語、社會和自然課程內容。</p> <p>活動四：將空白紙牌納入遊戲中。</p> <p>活動五：紙牌內容改由小組學生自己設計。小組交換彼此設計的紙牌。</p> <p>活動六：遊戲後每次遊戲結束後，由學生分享心得，教師結論。</p> <p>1. 進階挑戰：將語言改為英文來操作。</p>		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
六到十	因數倍數撲克牌遊戲	<p>【數學領域】 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。</p> <p>【社會】 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>【數學領域】 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。</p> <p>【社會】 Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p>	藉由遊戲的方式，進行因數與倍數的練習。	<p>活動一：教師解釋遊戲規則</p> <p>活動二：YES OR NO 1. 老師出題，從一組撲克牌中隨機抽出紙牌，正確的舉○，不對的舉×，動作慢的或答錯的淘汰，最後找出冠軍。</p> <p>活動三：撲克牌牌面最大只到 13，為了增加難度，會將鬼牌當做 18，放下去玩。</p> <p>活動四：自製數字牌 14-50，讓學生分組遊戲，最後組間互相 PK。</p> <p>活動五：自製數字牌 51-100，一次翻兩張自製牌，請學生丟出這兩張牌的「共同質因數」或「公因數」。</p>	1. 實作評量	自編數學

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十一至十五	語詞心臟病	<p>【語文領域】</p> <p>4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。</p> <p>6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。</p>	<p>【語文領域】</p> <p>Ac-III-2 基礎句型結構。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</p> <p>Ab-III-4 多音字及多義字。</p>	認識名詞、動詞、地方副詞的詞性，並能將這些語詞串聯成句子，加強句型架構能力。	<p>活動一：語詞心臟病</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師指導學生利用國語課本中的語詞自製卡牌。將學生分組，分給一組卡牌。 老師出題(例如：名詞)小組學生依次翻開卡牌，拍出答案。 <p>活動二：進階版 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 老師依據出題，小組將拍出的卡牌串出一個句子。 <p>活動三：進階版 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 小組從手中卡牌，選出人事時地物的紙牌。 與其它組交換後，將拿到的卡牌，串出一個故事。 <p>活動四：終極版</p> <ol style="list-style-type: none"> 將遊戲紙牌換成英文來操作。 	實作評量	自編語文

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十六至十八	倍數賓果遊戲	【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。	【數學】 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。	1. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。	1. 以數字卡及骰子結合賓果連線遊戲，提升學生的學習興趣 2. 透過遊戲活動，提升學生對 120 以內質數與 2, 3, 5, 7, 11 倍數的辨識能力。 能透過找倍數的遊戲活動，熟悉 120 以內質數與合數，以及簡單的因數與倍數應用。	實作評量	自編數學
十九至二十一	我是成語王	【語文領域】 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 4-III-2 認識文字的字形結構，運用字的部件了解文字的字音與字義。	【語文領域】 Ab-III-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。 Ab-III-2 2,200 個常用字的使用。 ◎Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。	熟練造詞，並從中培養數感學生集中注意力、反應力及策略運用能力。	活動一： 1. 由老師出題，學生進行成語接龍。 2. 遊戲中應規範同音字或多音字是否可以接龍。 3. 接龍方式：將學生分組，以語言或文字方式接龍。 活動二：你畫我猜 1. 學生分組後，由老師或同學出題。	實作評量	自編語文

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱 /節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
			◎Ab-III-4 多音字及多義字。		2. 各組將抽到的題目畫在黑板上，讓其他組別來猜。 3. 猜中的組別，要說出成語的意思或是造一個句子方算成功。 活動三：比手畫腳猜成語遊戲改為比手畫腳方式進行。		

【第二學期】

課程名稱	新豐愛玩課		年級/班級	五年級/甲乙丙班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	20 節
			設計教師	楊岳霖、郭玟宜、謝靜如
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)		<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	健康、多元、創新	與學校願景呼應之說明	1. 實施創新教學 促進有效學習。 2. 多元教學、適性學習，建構健康成長永續學園	
設計理念	新豐的學生個性活潑，喜歡活動式課程，由學力檢測結果發現學生的數學學習表現較弱，為強化數學補救，提升學生的學習興趣，同時活化教學策略，因此，設計一系列桌遊課程，希望透過遊戲讓學生喜歡學習，同時讓同儕之間能相互學習，加深學習精熟度，考量整學期都是數學桌遊為免乏味，穿插其他領域的桌遊讓本課程更新鮮有趣，同時授課教師能依據該班級學生的學習表現，隨時更動遊戲內容及深度，服膺新豐願景多元創新的課程設計理念。			
總綱核心素養具體內涵	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生	領綱核心素養具體內涵	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 國-E-B1	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。 社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過桌遊進行另類的學習補強。 2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。 3. 透過輕鬆的桌遊遊戲，將課堂上的小客人拉近學習領域中。 		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
一至三	拍質因數快手	【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。	【數學】 N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以數字卡結合桌遊的搶拍活動，提升學生的學習興趣。 2. 透過遊戲活動，提升學生對 120 以內質數與 2, 3, 5, 7 倍數的辨識能力。 能從拍出質因數的活動，學習簡單的因式分解。	實作評量	自編數學

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
四至八	成語疊疊樂	<p>【數學】</p> <p>s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。</p> <p>【社會】</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>【數學】</p> <p>S-5-6 空間中面與面的關係：以操作活動為主。生活中面與面平行或垂直的現象。正方體（長方體）中面與面的平行或垂直關係。用正方體（長方體）檢查面與面的平行與垂直。</p> <p>【社會】</p> <p>Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，並維持社會秩序與運作。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學生了解立方體的結構。 2. 學生能畫出立方體的展開圖。 3. 學生能了解成語或詩句的意思。 	<p>活動一</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 利用數學立方體附件摺出立方體。 2. 老師指導學生畫出指定大小的立方體展開圖。 <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生分組自製立方體。組要有八個立方體。 2. 利用立方體的六個平面，讓學生布題寫上成語或詩句。 <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 老師將各組題目方塊交換後，開始遊戲。 2. 各組以最快速度拼出成語或詩句，時間最少者獲勝。 3. 各組解釋拼出的成語或詩句。 4. 教師總結。 <p>備註：</p>	實作評量	自編數學、國語

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					<p>布題時可以列出條件，例如：有動物的成語或與大自然有關的詩句等等……</p> <p>活動四：終極玩法 利用學生製作的方塊玩疊疊樂的遊戲。</p>		
九至十二	玩玩拉密	<p>【數學領域】</p> <p>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。</p>	<p>【數學領域】</p> <p>R-5-2 四則計算規律（II）：乘法對加法或減法的分配律」。將計算規律應用於簡化混合計算。熟練整數四則混合計算。</p>	<p>訓練學生的邏輯思考與觀察能力，讓數學課更輕鬆、在遊戲中學習。</p>	<p>1. 教師說明遊戲規則。</p> <p>2. 學生分組遊戲。</p> <p>分組優勝者再進行組間 PK 賽。</p>	實作評量	自編數學
十三至十六	理財大富翁	<p>【社會】</p> <p>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>【社會】</p> <p>Aa-III-2 規範（可包括習俗、道德、宗教或法律等）能導引個人與群體行為，</p>	<p>讓學生明白生活與金錢的關係，建立正確的金錢價值觀。</p>	<p>1. 講解遊戲規則。</p> <p>2. 讓學生製作大富翁桌遊。</p> <p>3. 分組遊戲。</p>	實作評量	社會

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
			並維持社會秩序與運作。 Db-III-1 選擇合適的理財規劃，可以增加個人的財富並調節自身的消費力。				
十七至二十	故事接龍	【國語文】 2-III-5 把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。	【國語文】 Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情	一、學習國語文知識，運用恰當文字語彙，抒發情感，表達意見。	1. 學生分組，老師給一個故事的開端，讓學生分組接寫故事，每個組員都必須接一句，完成一個情境。 2. 分組上台表演出他們設計的情境。	實作評量	語文領域

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。