**南投縣新豐國民小學113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 | 六年級/甲乙丙班 |
| 彈性學習課程類別 | ■統整性(■主題□專題□議題)探究課程□社團活動與技藝課程□特殊需求領域課程□其他類課程 | 上課節數 | 21 |
| 設計教師 | 郭玟宜編修 |
| 配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上) | ■國語文　□英語文(不含國小低年級)□本土語文□臺灣手語　□新住民語文■數學　　□生活課程　□健康與體育■社會　　□自然科學　□藝術□綜合活動□資訊科技(國小)　□科技(國中)  | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　■品德教育□生命教育　□法治教育　□科技教育　□資訊教育□能源教育　□安全教育　□防災教育　□閱讀素養 □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育□性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育※請將勾選議題於學習表現欄位填入議題實質內涵※※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，例如: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) | 創新 | 與學校願景呼應之說明 | 以新穎的課程激發孩子學習動機、用不同以往的上課方式讓學生進行探索品德教育。 |
| 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-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-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。 | 領綱核心素養具體內涵 | **社-E-A1**認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。**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-A2**透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維， 並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。**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。**品 E2** 自尊尊人與自愛愛人。**品 E3** 溝通合作與和諧人際關係。 |
| 課程目標 | 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 | 成語疊疊樂(5) | 【數學】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。【社會】3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 | 【數學】S-4-4　**體積：**以具體操作為主。在活動中認識體積的意義與比較。認識 1 立方公分之正方體，能理解並計數正方體堆疊的體積。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。【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。 | 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。
 | 第一週:1. 老師說明數學立方體的特色。
2. 老師指導學生畫出指定大小的立方體展開圖。
3. 同學開始組合自己畫的立方體設計圖，發現問題後再度修正，直到成功完成立方體。

第二週：1. 同學們展示自己做出來的立方體，並發表感想。
2. 教師總結。

第三週：1. 老師先用心智圖引導，腦力激盪學生想出各種主題的成語，如數字，顏色。
2. 學生分組，使用自製立方體，在立方體的六個平面，讓學生按照不同主題，寫上六大主題的成語。可參照大家討論時寫在黑板上的成語。

第四週：1. 老師說明遊戲規則，請各組準備好成語立方體後，開始遊戲。
2. 舉出成語：老師說出主題，如數字的成語，同學舉起該成語面向老師。
3. 成語對對碰：老師請兩個同學拿成語立方體碰在一起。
4. 請同學到台前出題。
5. 教師總結。

第五週：1. 老師解釋成語疊疊樂的規則。
2. 老師開始出題，如第一題數字，第二個要疊顏色的成語，總共疊六個，能不倒，又能正確完成的小組得分。
3. 教師總結。
 | 1. 學生能用運空間觀念，畫出正確的立方體平面圖。
2. 學生能正確組合立方體。
3. 學生能說出立方體的特色。
4. 學生能運用背景知識，寫出所知的成語，且能符合老師指定的主題。
5. 學生能正確玩疊疊樂遊戲。
 | 自編數學、國語 |
| 六至十五週  | 我是知識大富翁(10) | 【社會】3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。2b-Ⅲ-2　理解不同文化的特色，欣賞並尊重文化的多樣性。【數學】n-III-2 在具體情境中，解決三步驟以上之常見應用問題。 | 【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。Aa-Ⅲ-4　在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。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。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。【數學】N-4-1　**一億以內的數：**位值單位「萬」、「十萬」、「百萬」、「千萬」。建立應用大數時之計算習慣，如「 30 萬1200」與「21 萬 300」的加減法。 | 1. 讓學生明白生活與金錢的關係，建立正確的金錢價值觀。
2. 讓學生習得台灣景點的知識，及各地鐵道站。
3. 讓學生習得世界國家的知識。
 | 第六週：1.老師講解大富翁遊戲規則。2.第一節課先玩傳統的大富翁，有金錢使用及買房子賣房子的遊戲組。第七週:上週的遊戲重玩一次，但組員不同，讓同學能熟悉大富翁的玩法。也獲得跟不一樣同學玩遊戲的樂趣。第八週：1. 老師先複習台灣各縣市的地名與位置。
2. 老師介紹台灣鐵道的文化與特色車站。
3. 老師問問題，學生回答。

第九週: 「寶島台灣大富翁鐵道之旅」1. 老師藉由桌遊上的圖案，介紹各地鐵道相關的車站與景點。
2. 老師說明遊戲玩法。
3. 學生開始玩遊戲,藉由鐵道之旅，認識台灣的知名景點，了解台灣各地風情。

第十週：學生與不同的組員再玩一次「寶島台灣大富翁鐵道之旅」。第十一週： 主題是「我最喜歡的車站」,老師請學生用空白A4紙張，畫出自己印象最深刻的車站跟當地景點，並寫出介紹內容與心得。第十二週：1.學生輪流發表自己畫的作品，並分享心得。2.老師總結。第十三週1. 老師使用影片介紹遊戲中會出現的國家特色，如法國，義大利，荷蘭，美國，英國等國。
2. 老師請學生觀賞影片後，發表最喜歡的國家並說明原因。

第十四週：1. 老師藉由「大富翁世界之旅」的桌遊圖片，藉由遊戲圖片讓學生認識世界各國的國旗及首都。
2. 學生玩國旗與國家名稱配對的遊戲。

第十五週:1. 老師介紹「大富翁世界之旅」的玩法。
2. 學生分組遊戲。
 | 1.學生能了解大富翁遊戲的玩法。2.學生能回答老師提問的問題。 3.學生能利用背景知識，完成各款大富翁的遊戲任務。3.學生能在遊戲中學到相關知識,並說出台灣各地景點，世界國家知識等。4.學生能畫出最喜歡的車站,寫出心得並做口頭發表。 | 大富翁桌遊系列 |
| 十六至二十一週 | 妙語說書人(6) | 【語文】2-III-3    靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。2-III-7    與他人溝通時能尊重不同意見。【社會】1b-III-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 | 【語文】Ab-Ⅲ-63,700個常用語詞的使用。Bb-III-5    藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。◎Bd -Ⅲ-1 以事實、理論 為以事實、理論 為以事實、理論 為據達到說服、建構等目的。 | 1. 藉由卡牌的引導，學生能看自己排卡上的圖片說故事，並要猜測別人說的故事內容。
2. 學生能組織自己要說明的圖片內容。
 | 第十六週:1. 老師分別展示「妙語說書人」桌遊卡的圖片，先引導同學看圖說出相關的語詞，並請同學將語詞寫在黑板上。
2. 老師引導同學將語詞延伸成句子，用來描述圖片。
3. 老師替換圖片，同學練習用語詞和句子描述。
4. 教師總結。

第十七週:1. 老師將學生分組，各組發下桌遊卡及海報紙，請學生將上週討論的句子再延伸成故事，寫在海報上。
2. 各組上台發表創作的故事。

第十八週：1. 老師將上次同學海報上寫的故事一句一句分開成句型條。
2. 老師將不同的桌遊圖卡跟句型條分別貼在黑板上。
3. 老師請學生將桌遊卡與句型條正確配對。
4. 各組輪流上來玩配對遊戲。

第十九週:1. 老師播放youtube找到的妙語說書人遊戲說明影片。

https://youtu.be/82-T2UTkoQY1. 老師將學生分組後，各組開始玩遊戲。
2. 老師組間巡視並給予指導。

第二十週：1. 老師複習上次妙語說書人的遊戲玩法。
2. 將學生再次分組，組員與上次不同，一起玩妙語說書人。
3. 最後十分鐘，學生發表玩遊戲的感想，老師給予回饋

第二十一週：1. 說書人大PK。
2. 全班分成四組，初賽選出各組最勝者。
3. 各組最勝者再組成一隊PK，比出全班冠軍說書人。
 | 1. 學生能說出圖片相關的語詞。
2. 學生能利用語詞造句。
3. 學生能由語詞延伸成句子，將句子組織成故事。
4. 學生能說出玩遊戲的感想。
 | 1. 桌遊卡
2. 海報
 |

【第二學期】

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 新豐愛玩課 | 年級/班級 | 六年級/甲乙丙班 |
| 彈性學習課程類別 | ■統整性(■主題□專題□議題)探究課程□社團活動與技藝課程□特殊需求領域課程□其他類課程 | 上課節數 | 18 |
| 設計教師 | 郭玟宜編修 |
| 配合融入之領域及議題(統整性課程必須2領域以上) | ■國語文　□英語文(不含國小低年級)□本土語文□臺灣手語　□新住民語文■數學　　□生活課程　□健康與體育■社會　　□自然科學　□藝術□綜合活動□資訊科技(國小)　□科技(國中)  | □人權教育　□環境教育　□海洋教育　■品德教育□生命教育　□法治教育　□科技教育　□資訊教育□能源教育　□安全教育　□防災教育　□閱讀素養 □家庭教育　□戶外教育　□原住民教育□國際教育□性別平等教育　□多元文化教育　□生涯規劃教育※請將勾選議題之實質內涵填入學習表現欄位※ |
| 對應學校願景(統整性探究課程) | 創新 | 說明 | 以新穎的課程激發孩子學習動機、用不同以往的上課方式讓學生進行探索品德教育。 |
| 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-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-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。 | 領綱核心素養具體內涵 | **社-E-A1**認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。**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-A2**透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決問題策略、初探邏輯思維， 並透過體驗與實踐，處理日常生活問題。**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。**品 E2** 自尊尊人與自愛愛人。**品 E3** 溝通合作與和諧人際關係。 |
| 課程目標 | 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**可學校自訂若參考領綱，必須至少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** |
| 一至四 | 語詞心臟病/4 | 【語文領域】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。6-III-2培養思考力、聯想力等寫作基本能力。 | 【語文領域】Ac-III-2基礎句型結構。Bb-III-1自我情感的表達。Ab-III-4多音字及多義字。 | 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。 | 第一週：語詞心臟病1. 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。
2. 老師出題(例如：名詞)小組學生依次翻開卡牌，拍出答案。

第二週：進階版11. 老師依序出題，小組將拍出的卡牌串出一個句子。

第三週：進階版21. 小組從手中卡牌，選出人事時地物的紙牌。
2. 與其它組交換後，將拿到的卡牌，串出一個故事。

第四週：終極版1. 將遊戲紙牌換成英文單字卡來操作。
 | 實作評量 | 自編語文 |
| 五至七 | 玩玩拉密/3 | 【數學領域】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。 | 【數學領域】R-5-2 四則計算規律（II）：乘除混合計算。「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。 | 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。 | 第五週:1. 教師說明遊戲規則。
2. 本次使用四人版本的拉密，學生四人為一組，分組遊戲。

第六週:六人版本拉密1. 學生六人一組，再次玩拉密。

第七週:1. 分組優勝者再同組進行PK賽。
2. 上節課落敗者自己一組PK賽。
 | 實作評量 | 1. 四人版本拉密。
2. 六人拉密。
 |
| 八至十 | 我是成語王/3 | 【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。◎Ab-III-4 多音字及多義字。 | 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。 | 第八週：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。

第九週：你畫我猜1. 學生分組後，由老師或同學出題。
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。

第十週:1. 遊戲改為比手畫腳方式進行。
 | 實作評量 | 自編語文 |
| 十一至十三 | 誰是臥底/3 | 【國語文】1-III-3  判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。【社會】3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 | 1. 有解說與表達的能力。
2. 透過訊息接收整合後做出判斷。
3. 遵守團體活動的規範
 | 1. 培養學生解說與表達的能力。
2. 培養學生仔細聆聽的能力。
3. 培養學生訊息接收整合後的判斷力。
4. 培養學生遵守團體活動的規範。
 | 第十一週:1. 老師用影片講解遊戲玩法<https://www.youtube.com/watch?v=RRuwxqXH0wA>
2. 全班一起玩:學生4-5人一組，老師發一組卡牌，這組卡牌只有一張的物品是不一樣的，如：有四張是豬肉，一張是豬八戒，請一組同學上來，同學們各拿到一張卡牌，同學們輪流描述卡牌給全班同學聽，全班同學猜測，誰是臥底（拿到不同卡牌的同學是誰），猜對者得分。
3. 各組輪流上來玩，遊戲結束。

第十二週：1. 紙牌內容為常識題。
2. 紙牌內容為國語、社會和自然課程內容。

第十三週:1. 將空白紙牌納入遊戲中。
2. 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。
3. 遊戲後每次遊戲結束後，由學生分享心得，教師結論。

第十四週:進階挑戰：將語言改為英文來操作。 | 實作評量 | 1. 老師準備遊戲卡牌。
2. 老師準備空白的卡牌,讓學生自己出題。
 |
| 十四至十六 | 鈕鈕相扣/3 | 【藝術領域】**2-Ⅲ-2**能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。【綜合領域】2d-III-2體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 | 【藝術領域】**視A-Ⅲ-1**藝術語彙、形式原理與視覺美感。【綜合領域】Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。 | 1. 學生能從遊戲中，發展出自己對顏色的感受程度。
2. 學生能從遊戲中，提升自我的專注程度，並培養出對顏色的敏銳度，及訓練反應力。
 | 第十四週:1. 老師用影片介紹鈕鈕相扣的遊戲: <https://www.youtube.com/watch?v=mef9JPT0Gdc>
2. 本週先玩鈕鈕相扣的第一種玩法，就是大家要把自己手上的牌卡發完即獲勝，同學分組遊戲，老師組間巡視。

第十五週:1. 玩鈕鈕相扣的第二種玩法，四人一組，每人發相同張數的牌卡，其他牌卡放中間。
2. 翻開中間牌卡堆的第一張牌，若能接牌的人就可以出牌。
3. 最快把牌出完的人獲勝。

第十六週：1. 玩鈕鈕相扣的第三種玩法，如影片所介紹，從衣疊洗好的牌卡中拿出一張題目卡。
2. 另外再翻出兩張牌，如果任何玩家發現這兩張翻牌可以接題目牌的話，就可以把牌接上題目牌，得分，是一種搶答式的比賽。
3. 小組分組遊戲，老師組間巡視。
 | 實作評量 | 桌遊「鈕鈕相扣」 |
| 十七至十八 | 拍出質因數/2 | 【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。
2. 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。
 | 第十七週：1. 複習質因數，與質因數分解。
2. 小遊戲：老師提出數字，學生要舉手反應這個數是否為質數，或該數字是否為某數字的因數。
3. 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。

第十八週：1. 以數字卡結合桌遊的搶拍活動，提升學生的學習興趣。
2. 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 |

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。