

## 南投縣新豐國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

### 【第一學期】

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 課程名稱                           | 校本課程—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 type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程                                                                                                                                                                                                                                               | 上課節數                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 每週 1 節，21 週，共 21 節 |
|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 設計教師                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 張惠怡、黃培芬            |
| 配合融入之領域及議題<br>(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)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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 |                    |
| 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                         | 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。<br>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。<br>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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |

|      |                                                                           |
|------|---------------------------------------------------------------------------|
| 課程目標 | 1. 透過桌遊進行另類的學習補強。<br>2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。<br>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」                                                              | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                         |                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                    |      | 自選/編教材須經課發會審查通過 |
| 一至五  | 誰是臥底    | <b>【國語文】</b><br>1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。<br><br><b>【社會】</b><br>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。<br>2. 透過訊息接收整合後做出判斷。<br>3. 遵守團體活動的規範 | 4. 培養學生解說與表達的能力。<br>5. 培養學生仔細聆聽的能力。<br>6. 培養學生訊息接收整合後的判斷力。<br>7. 培養學生遵守團體活動的規範。 | 活動一：講解遊戲玩法<br>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。<br>2. 抽到紙牌後，輪流描述紙卡上的意思。<br>3. 猜猜哪一個人拿到的卡牌和別人不同。<br>活動二：紙牌內容為常識題。<br>活動三：紙牌內容為國語、社會和自然課程內容。<br>活動四：將空白紙牌納入遊戲中。<br>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。<br>活動六：遊戲後每次遊戲結束後，由學生分享心得，教師結論。 | 實作評量 | 自編語文            |

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

| 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」                                                                      | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                                                                                                       |                                        |                                                                                                                                                                                                                                                      |      | 自選/編教材須經課發會審查通過 |
|       |           |                                                                                                            |                                                                                                                                  |                                        | 進階挑戰：將語言改為英文來操作。                                                                                                                                                                                                                                     |      |                 |
| 六到十   | 因數倍數撲克牌遊戲 | <p>【數學領域】<br/>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】<br/>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】<br/>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】<br/>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<br/>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> | 實作評量 | 自編數學            |
| 十一至十五 | 語詞心臟病     | <p>【語文領域】<br/>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>【語文領域】Ac-III-2 基礎句型結構。</p> <p>Bb-III-1 自我情感的表達。</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> <p>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。</p>                                                                                                                                                                                        | 實作評量 | 自編語文            |

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教並用)

| 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」            | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                          |                                                                      |                                                                                                                                                                             |      | 自選/編教材須經課發會審查通過 |
|       |         | 6-III-2 培養思考力、聯想力等寫作基本能力。                        | Ab-III-4 多音字及多義字。                                   |                                                                      | 2. 老師出題(例如：名詞)小組學生依次翻開卡牌，拍出答案。<br>活動二：進階版 1<br>1. 老師依據出題，小組將拍出的卡牌串出一個句子。<br>活動三：進階版 2<br>1. 小組從手中卡牌，選出人事時地物的紙牌。<br>2. 與其它組交換後，將拿到的卡牌，串出一個故事。<br>活動四：終極版<br>1. 將遊戲紙牌換成英文來操作。 |      |                 |
| 十六至十八 | 倍數賓果遊戲  | 【數學】<br>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】<br>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。<br>2. 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<br>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。<br>3. 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            |

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

| 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」                                            | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                                                                                                     |                                 |                                                                                                                                                                                                                       |      | 自選/編教材須經課發會審查通過 |
| 十九至二十一 | 我是成語王   | <b>【語文領域】</b><br>1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。<br>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。 | <b>【語文領域】</b><br>Ab-III-1 2,700 個常用字的字形、字音和字義。<br>Ab-III-2 2,200 個常用字的使用。<br>◎Ab-III-3 常用字部首及部件的表音及表義功能。<br>◎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。 | 活動一：<br>1. 由老師出題，學生進行成語接龍。<br>2. 遊戲中應規範同音字或多音字是否可以接龍。<br>3. 接龍方式：將學生分組，以語言或文字方式接龍。<br>活動二：你畫我猜<br>1. 學生分組後，由老師或同學出題。<br>2. 各組將抽到的題目畫在黑板上，讓其他組別來猜。<br>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。<br>活動三：比手畫腳猜成語<br>1. 遊戲改為比手畫腳方式進行。 | 實作評量 | 自編語文            |

【第二學期】

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 課程名稱                           | 新豐愛玩課                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 年級/班級                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 五年級                |
| 彈性學習課程類別                       | <input type="checkbox"/> 統整性( <input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程<br><input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程<br><input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程<br><input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程                                                                                                                                                                                                                                               | 上課節數                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 每週 1 節，20 週，共 20 節 |
|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 設計教師                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                    |
| 配合融入之領域及議題<br>(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)<br><input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文<br><input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育<br><input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術<br><input type="checkbox"/> 綜合活動<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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 |                    |
| 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                         | 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。<br>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。<br>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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                    |

|      |                                                                           |
|------|---------------------------------------------------------------------------|
| 課程目標 | 1. 透過桌遊進行另類的學習補強。<br>2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。<br>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<br>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<br>可學校自訂<br>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<br>學習資源<br>自選/編教材<br>須經課發會審查通過 |
|------|---------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-----------------------------------|
| 週次   | 單元名稱/節數 |                                                                                 |                                                                          |                                                                      |                                                                                                                       |      |                                   |
| 一至三  | 拍質因數快手  | 【數學】<br>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】<br>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。<br>2. 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。 | 1. 以數字卡結合桌遊的搶拍活動，提升學生的學習興趣。<br>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。<br>3. 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                              |
| 四至十  | 成語疊疊樂   | 【數學】<br>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。<br><br>【社會】<br>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自 | 【數學】<br>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 | 1. 學生了解立方體的結構。<br>2. 學生能畫出立方體的展開圖。<br>3. 學生能了解成語或詩句的意思。              | 活動一<br>1. 利用數學立方體附件摺出立方體。<br>2. 老師指導學生畫出指定大小的立方體展開圖。<br>活動二：<br>1. 學生分組自製立方體。組要有八個立方體。<br>2. 利用立方體的六個平面，讓學生布題寫上成語或詩句。 | 實作評量 | 自編數學、國語                           |

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

| 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<br>學習資源<br>自選/編教材<br>須經課發會審<br>查通過 |
|------|---------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------------------|
| 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」            | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                                                          |                                |                                                                                                                                                                          |      |                                       |
|      |         | 我觀點，並能與他人討論。                                     | （長方體）檢查面與面的平行與垂直。<br><br>【社會】<br>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。 |                                | 活動三：<br>1. 老師將各組題目方塊交換後，開始遊戲。<br>2. 各組以最快速度拼出成語或詩句，時間最少者獲勝。<br>3. 各組解釋拼出的成語或詩句。<br>4. 教師總結。<br>備註：<br>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……<br>活動四：終極玩法<br>利用學生製作的方塊玩疊疊樂的遊戲。 |      |                                       |
| 九至十二 | 玩玩拉密    | 【數學領域】<br>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】<br>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                 | 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。 | 1. 教師說明遊戲規則。<br>2. 學生分組遊戲。<br>3. 分組優勝者再進行組間 PK 賽。                                                                                                                        | 實作評量 | 自編數學                                  |



附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

| 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<br>學習資源<br>自選/編教材<br>須經課發會審<br>查通過 |
|-------|---------|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------|------|---------------------------------------|
| 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」    | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上                                                                               |                               |                                                 |      |                                       |
|       |         |                                          | 數四則混合計算。                                                                                                 |                               |                                                 |      |                                       |
| 十三至十六 | 理財大富翁   | 【社會】<br>3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。  | 【社會】<br>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。<br><br>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。 | 讓學生明白生活與金錢的關係，建立正確的金錢價值觀。     | 講解遊戲規則。<br>讓學生製作大富翁桌遊。<br>分組遊戲。                 | 實作評量 | 社會                                    |
| 十七至二十 | 故事接龍    | 【國語文】<br>2-III-5<br>把握說話內容的主題、重要細節與結構邏輯。 | 【國語文】<br>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。 | 實作評量 | 語文領域                                  |

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

| 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<br>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」 | 可學校自訂<br>若參考領綱，必須至少 2 領域以上 |      |                    |      |            |
|      |         |                                       |                            |      | 2. 分組上台表演出他們設計的情境。 |      |            |

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四年級為例，倘五至六年級欲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。