**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 | ■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) | ■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-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-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 | | 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  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。  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。  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 | 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 | 【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。   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。 | 活動一：講解遊戲玩法   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。   活動二：紙牌內容為常識題。  活動三：紙牌內容為國語、社會和自然課程內容。  活動四：將空白紙牌納入遊戲中。  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。  活動六：遊戲後每次遊戲結束後，由學生分享心得，教師結論。   1. 進階挑戰：將語言改為英文來操作。 | 1. 實作評量 | 自編  語文 |
| 六到十 | 因數倍數撲克牌遊戲 | 【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。  【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。  【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。 | 藉由遊戲的方式，進行因數與倍數的練習。 | 活動一：教師解釋遊戲規則  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。  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。  活動四：自製數字牌14-50，讓學生分組遊戲，最後組間互相PK。  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」。 | 1. 實作評量 | 自編  數學 |
| 十一至十五 | 語詞心臟病 | 【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。 | 活動一：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。   活動二：進階版1   1. 老師依據出題，小組將拍出的卡牌串出一個句子。   活動三：進階版2   1. 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。   活動四：終極版   1. 將遊戲紙牌換成英文來操作。 | 實作評量 | 自編  語文 |
| 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。  ◎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：   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。 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。 | 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/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 | | 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) | ■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。 | 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  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 | 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。 | 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 |
| 四至八 | 成語疊疊樂 | 【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-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。 | 活動一   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。   活動二：   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。   活動三：   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。   備註：  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……  活動四：終極玩法  利用學生製作的方塊玩疊疊樂的遊戲。 | 實作評量 | 自編  數學、國語 |
| 九至十二 | 玩玩拉密 | 【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。 | 1. 教師說明遊戲規則。 2. 學生分組遊戲。   分組優勝者再進行組間PK賽。 | 實作評量 | 自編  數學 |
| 十三至十六 | 理財大富翁 | 【社會】  3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 | 【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。  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。 | 1.講解遊戲規則。  2.讓學生製作大富翁桌遊。  3.分組遊戲。 | 實作評量 | 社會 |
| 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。