

南投縣新豐國民小學 114 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-1-3 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。			

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
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	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. 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

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
			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. 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。		
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。	【社會】 Aa-III-2 規 範 (可包括習俗、道德、宗教或法律等)	1. 讓學生明白生活與金錢的關係，建立正確的金錢價值觀。	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。	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。	大富翁桌遊系列

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
		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。	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。	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。	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。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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				
			【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。		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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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。		
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	【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、理論為事實、理	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。	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。	1. 桌遊卡 2. 海報

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
		時間、空間脈絡 中的位置與意 義。	論 為據達到說 服、建構等目 的。		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-T2UTkoQY 2. 老師將學生分組後，各組開始玩遊戲。 3. 老師組間巡視並給予指導。	4. 學生能說出玩遊戲的感想。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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： 4. 說書人大 PK。 5. 全班分成四組，初賽選出各組最勝者。 6. 各組最勝者再組成一隊 PK，比出全班冠軍說書人。		

【第二學期】

課程名稱	新豐愛玩課	年級/班級	六年級/甲乙丙班
	☒ 統整性(☒ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程	上課節數	18

附件 3-3 (國中小各年級適用)

彈性學習課程類別	☐ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		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	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

			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	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 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。	【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 1	實作評量	自編語文

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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。			1. 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 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。 第四週：終極版 1. 將遊戲紙牌換成英文單字卡來操作。		
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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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
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】	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	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	實作評量	1. 老師準備遊戲卡牌。 2. 老師準備空白

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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
		3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。		後的判斷力。 4. 培養學生遵守團體活動的規範。	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。		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	【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】	1. 學生能從遊戲中，發展出自己對顏色的感受程度。	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。	實作評量	桌遊「鈕鈕相扣」

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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
		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。	Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。	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。		
十七至十八	拍出质因數/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。	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。	實作評量	自編數學

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 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
				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. 能從拍出质因數的活動，學習簡單的因式分解。		

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。