

### 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  | 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<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 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<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<br>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※<br>※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，<br>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<br>(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。<br>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<br>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。   |               |

附件 3-3 ( 國中小各年級適用 )

|             |  |  |  |
|-------------|--|--|--|
|             | <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>社-E-A2<br/>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<br/>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<br/>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"> <li>1. 透過桌遊進行另類的學習補強。</li> <li>2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。</li> <li>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。</li> </ol>                      |  |  |

| 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<br>學習資源<br>自選/編教材須經課發會審查通過 |
|------|-------------|---|---|--|---|---|-------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/節數 |   |   |  |   |   |                               |
| 一至五  | 誰是臥底/5      | <p>【國語文】<br/>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> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有解說與表達的能力。</li> <li>2. 透過訊息接收整合後做出判斷。</li> </ol> <p>遵守團體活動的規範</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 培養學生解說與表達的能力。</li> <li>4. 培養學生仔細聆聽的能力。</li> <li>5. 培養學生訊息接收整合後的判斷力。</li> </ol> | <p>活動一：講解遊戲玩法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>2. 抽到紙牌後，輪流描述紙卡上的意思。</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 實作評量</li> </ol> | <p>自編<br/>語文</p>              |

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 |
|      |         | 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。       |                         | 1. 培養學生遵守團體活動的規範。 | <p>3. 猜猜哪一個人拿到的卡牌和別人不同。</p> <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> |      |                 |

| 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/5 | <p><b>【數學領域】</b><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><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。</p> | <p><b>【數學領域】</b><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><b>【社會】</b><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> | 1. 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/5 | <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"> <li>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。</li> <li>老師出題(例如：名詞)小組學生依次翻開卡牌，拍出答案。</li> </ol> <p>活動二：進階版 1</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>老師依據出題，小組將拍出的卡牌串出一個句子。</li> </ol> <p>活動三：進階版 2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>小組從手中卡牌，選出人事時地物的紙牌。</li> <li>與其它組交換後，將拿到的卡牌，串出一個故事。</li> </ol> <p>活動四：終極版</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將遊戲紙牌換成英文來操作。</li> </ol> | 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/3 | 【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>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>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/3  | 【語文領域】<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。 | 【語文領域】<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 | 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。          | 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<br>學習資源      |
|------|-------------|---------------------------------------|--------------------------------|------|--|------|-----------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/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 |
|      |             |                                       | 表音及表義功能。<br>◎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。<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<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 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 |
| 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<br>※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※<br>※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點，<br>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<br>(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。<br>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<br>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。<br>國-E-B1   |             |

附件 3-3 (國中小各年級適用)

|             |   |  |   |
|-------------|---|--|---|
|             | <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>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<br/>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"> <li>1. 透過桌遊進行另類的學習補強。</li> <li>2. 透過桌課程設計提升學生學習興趣。</li> <li>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。</li> </ol> |  |   |

| 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<br>學習資源<br>自選/編教材須經課發會審查通過 |
|------|-------------|--|---|---|---|------|-------------------------------|
| 週次   | 單元名稱<br>/節數 |  |   |   |   |      |                               |
| 一至三  | 拍質因數快手/3    | <p>【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。</p> | <p>【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。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ol> <p>培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以數字卡結合桌遊的搶拍活動，提升學生的學習興趣。</li> <li>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。</li> </ol> <p>能從拍出質因數的活動，學習簡單的因式分解。</p> | 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/5 | <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"> <li>1. 學生了解立方體的結構。</li> <li>2. 學生能畫出立方體的展開圖。</li> <li>3. 學生能了解成語或詩句的意思。</li> </ol> | <p>活動一</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 利用數學立方體附件摺出立方體。</li> <li>2. 老師指導學生畫出指定大小的立方體展開圖。</li> </ol> <p>活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生分組自製立方體。組要有八個立方體。</li> <li>2. 利用立方體的六個平面，讓學生布題寫上成語或詩句。</li> </ol> <p>活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師將各組題目方塊交換後，開始遊戲。</li> <li>2. 各組以最快速度拼出成語或詩句，時間最少者獲勝。</li> <li>3. 各組解釋拼出的成語或詩句。</li> <li>4. 教師總結。</li> </ol> <p>備註：</p> | 實作評量 | 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  |                                |  |      | 自選/編教材須經課發會審查通過 |
|       |         |  |  |                                | 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/4  | 【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。<br>2. 學生分組遊戲。<br>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/4 | 【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，                      | 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。<br>2. 讓學生製作大富翁桌遊。<br>3. 分組遊戲。                           | 實作評量 | 社會              |

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 |
|        |         |  | 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。 |                               |   |      |                 |
| 十七至二十一 | 故事接龍/5  | 【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。<br>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。