

南投縣平和國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	循環社團/社團活動與技藝課程		年級/班級	五年級/1-6 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題) 探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	五年級教師
配合融入之領域及議題 (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) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <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 type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input checked="" type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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)	溫馨平和、精采學習 (友善環境、閱讀素養、藝術人文、資訊科技)	與學校願景呼應之說明	透過本課程設計，結合學校課程願景精采學習，引導學生透過閱讀文章、書籍，練習閱讀策略，提升閱讀素養；經由探究音樂劇與古詩欣賞，培養藝術人文涵養；數位閱讀學習，讓學生可涵養資訊科技能力；藉由數學遊戲與益智桌遊，增強學生學習動機，營造「溫馨平和」的學習氛圍。	
設計理念	一、大家來看音樂劇(一) 配合五六年級藝術人文課本，更深入探究音樂劇的單元。並配合圖書館班級共讀書箱，共讀<蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了>。 二、古詩心賞			

	<p>藉由各類文本的閱讀欣賞與創作，激發創意，開拓生活視野，培養反省、思辨與批判的能力，健全人我關係，體會生命意義，理解並尊重多元文化，關懷當代環境，開展國際視野。</p> <p>三、數學遊戲 透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。</p> <p>四、數位閱讀 隨科技發展便捷，資訊時代設備使用是必備能力，因此用科技、資訊與各類媒體所提供的素材，進行閱讀思考，溝通表達、與合作共創，並建立資訊社會中公民應有的態度與責任，以滿足資訊時代中生活與職涯之需求。</p> <p>五、益智桌遊 透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。</p>			
<p>總綱核心素養具 體內涵</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="459 742 929 1414"> <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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</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</p> </td> <td data-bbox="929 742 1176 1414"> <p>領綱核心素養 具體內涵</p> </td> <td data-bbox="1176 742 2083 1414"> <p>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。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> </td> </tr> </table>	<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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</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</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p>
<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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</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</p>	<p>領綱核心素養 具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p>養。</p> <p>E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。</p>		<p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、大家來看音樂劇(一) 認識音樂劇</p> <p>二、古詩心賞</p> <p>1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。</p> <p>2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。</p> <p>三、數學遊戲</p> <p>1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。</p> <p>2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p> <p>四、數位閱讀</p>		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	<p>1. 增進善用資訊解決問題與運算思維能力。</p> <p>2. 預備生活與職涯知能。</p> <p>3. 養成資訊社會應有的態度與責任。</p> <p>五、益智桌遊</p> <p>1. 了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2. 養成生涯規劃知能。</p> <p>3. 發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4. 發展生涯應變的行動力。</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
一	認識音樂劇(1)	<p>語文領域-國語文</p> <p>2-III-2從聽聞內容進行判斷和提問，並做合理的應對。</p> <p>綜合領域</p> <p>2d-III-2體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝術領域</p>	<p>綜合領域</p> <p>Bd-III-2正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝術領域</p> <p>視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧</p>	認識音樂劇	<p>一、觀看影片:音樂劇<貓>片段。</p> <p>二、教師提問</p> <p>(1)在影片中，看到什麼特別有印象的?</p> <p>(2)音樂劇和歌劇的異同?</p> <p>(3)劇院外觀及內在(特別介紹:百老匯及倫敦西區劇院)</p> <p>(4)音樂劇的角色，裝容，布景，選角，音樂，特效...</p> <p>三、和學生共同歸納出「音樂劇的定義」。</p>	<p>觀察評量:</p> <p>學生能認真觀看影片音樂劇<貓>片段。</p> <p>口語評量:</p> <p>學生能回答老師的問題。</p>	影片:音樂劇<貓>片段、電腦、網路、投影機、螢幕

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
		1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	和元素的組合。 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。				
二	認識音樂劇(1)	語文領域-國語文 5-III-3 讀懂與學習階段相符的文本。 綜合領域 2d-III-2 體察、分享並欣	語文領域-國語文 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 綜合領域 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表	認識音樂劇	一、導讀<蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了> 二、共讀<蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了>其中<貓>的部分播放音樂劇<貓>開場曲<Jellicle Song for Jellicle Cats>，之後進行討論及解說：(1)演出者的服裝及化	觀察評量： 學生能認真閱讀繪本並聆聽音樂。	繪本(蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了)、音樂劇<貓>開場曲

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
		賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝術領域 2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。	現。 藝術領域 視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。		妝(2)各角色的特色配合其音樂。(3)舞台特效等。		
三	認識音樂劇(1)	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 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。	綜合領域 Bd-III-2 正向面對生活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。 表A-III-3 創作類別、形	認識音樂劇	1.播放 <The Old Gumbie Cat>討論分析其音樂及舞蹈特性。 2.播放 <Bustopher Jones> 討論其音樂及服裝特性。 3.介紹本劇名曲<回憶>及其歌詞意境。 4. 播放 <Mr.Mistoffelees ,the Magical cat> 討論舞台特效及其戲劇性。 5. 討論觀賞<貓>劇片段的感想。	觀察評量: 學生能認真觀看影片。 口語評量: 學生能說出觀賞影片後的感想。	影片:音樂劇<貓>

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
		2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	式、內容、技巧和元素的組合。 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。				
四	認識音樂劇(1)	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 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。 2-III-6	綜合領域 Bd-III-2正向面對生活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。 表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧	認識音樂劇	一、播放影片<真善美> (The Sound of Music) <Do Re Mi> 片段 二、 1. 音樂劇及音樂電影之關係。 2. 簡介<真善美>故事大意。(康軒版五上藝術人文課本有介紹 3. 首本劇的曲目：<多雷咪>、<寂寞的牧羊人>、<小白花>，可搭配音樂課)	觀察評量： 學生能認真觀看影片。 口語評量： 學生能說出觀賞影片後的感想。	<真善美>影片

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
		能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	和元素的組合。 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		3.影片片段欣賞 (1) 經典片段:父親以哨子催促孩子。孩子跟父親打招呼而掉進河裡。(2) 介紹除了課本外的本劇名曲: <So Long, Farewell>、<My Favorite Things>、<Sixteen Going On Seventeen> 三、學生觀賞<真善美>片段的感想。		
五	古詩心賞 —春曉 ---夜宿山寺(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容: 1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現: 1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量: 學生能認真聆聽講解。 實作評量: 學生能完成學習活動。	古詩資料 (春曉、夜宿山寺)

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
		並表現抑揚頓挫的變化。					
六	古詩心賞 —早發白帝城 ---望廬山瀑布(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	古詩資料 (早發白帝城、望廬山瀑布)
七	第一次學習評量 古詩心賞 —楓橋夜泊 ---暮江吟(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。	古詩資料 (楓橋夜泊、暮江吟)

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
		言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。		2 閱讀測驗 3.心智地圖 4.詩歌吟詠	實作評量： 學生能完成學習活動。	
八	古詩心賞 —秋夕 --飲湖上初晴後雨(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	古詩資料 (秋夕、飲湖上初晴後雨)

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
		並表現抑揚頓挫的變化。					
九	「神算骰 part-1」(1)	<p>數學領域 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p> <p>r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	<p>1.熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。</p> <p>2.透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「神算骰 part-1」老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1.使用撲克牌，只使用 1-10 的數字，其他不用。</p> <p>2.撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。</p> <p>3.每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。</p> <p>4.沒牌 PASS，再抽 4 張。</p> <p>5.玩家從出的牌進行四則運算，在領土著上自己的代表顏色，攻佔領土（附錄一）。</p> <p>6.四格連線，直、橫、斜的線都算。</p> <p>7.連線多者獲勝。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(神算骰 part-1)、撲克牌</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
					二、將學生分組，進行組內競賽。進行遊戲。遊戲結束後統計個人得分。 三、總結在遊戲中得到的感想與心得。		
十	「神算骰 part-2」(1)	數學領域 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。	一、講解遊戲規則：遊戲名稱「神算骰 part-2」老師講解數學遊戲的規則。 1. 使用撲克牌，使用 1-13 的數字，鬼牌為任意牌（1-13）。2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。5. 玩家從出的牌進行四則運算，在領土著上自己的代表顏色，攻佔領土（附錄一）。6. 四格連線，直、橫、斜的線都算。7. 連線多者獲勝。	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	數學遊戲資料(神算骰 part-2)、撲克牌

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
					二、將學生分組，進行組內競賽。進行遊戲。遊戲結束後統計個人得分。 三、總結在遊戲中得到的感想與心得。		
十一	「心機數列」(1)	<p>數學領域</p> <p>r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p> <p>r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。</p> <p>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。</p>	<p>數學領域</p> <p>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。</p>	<p>1.熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。</p> <p>2.透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「心機數列」老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1· 玩家每人手牌 5 張，其餘為公牌。2· 每次出 3 張，再抽 3 張。3· 牌差為 2-6 之間。4· 鬼牌為任意牌。5· 沒牌 PASS，再抽 3 張。6· 時間到（每局 5 分鐘），手牌最少者獲勝。</p> <p>二、將學生分組，進行組內競賽。進行遊戲。遊戲結束後統計個人得分。</p> <p>三、總結在遊戲中得到的感想與心得。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(心機數列)、撲克牌</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																		
十二	「魔術方塊」(1)	<p>數學領域</p> <p>r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p> <p>r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。</p> <p>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。</p>	<p>數學領域</p> <p>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。</p>	<p>1.熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。</p> <p>2.透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「魔術方塊」老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1.老師提供一個謎題方陣</p> <table border="1" data-bbox="1330 624 1576 868"> <tr> <td>0·</td> <td>20</td> <td>0·</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>0·</td> <td>0·</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>15</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>0·8</td> <td>0·</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> </table> <p>2·把每一列三個數相乘起來的答案記下來。</p> <p>3·把每一行三個數相乘起來的答案記下來。</p> <p>4·說說看你發現了什麼？</p> <p>5·如果把方格裡的每一個數都乘上 0.1，再來計算每一行，每一列的答案，並把它記下來。</p> <p>6·說說看你發現了什麼？</p> <p>7·如果再乘以 0.1 呢？你可以預測答案嗎？</p>	0·	20	0·	6		2	0·	0·	40	4	15		10	0·8	0·			3	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(魔術方塊)、謎題方陣資料</p>
0·	20	0·																							
6		2																							
0·	0·	40																							
4	15																								
10	0·8	0·																							
		3																							

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
					二、將學生分組，進行組內競賽。進行遊戲。遊戲結束後統計個人得分。 三、總結在遊戲中得到的感想與心得。		
十三	第二次學習評量 認識電子書(1)	<p>語文領域-國語文</p> <p>1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出</p>	<p>語文領域-國語文</p> <p>Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 預備生活與職涯知能。</p> <p>2. 開展多元閱讀素養</p>	<p>一、介紹什麼是電子書</p> <p>二、認識平板操作使用平板操作應有的態度</p> <p>三、複習平板操作守則、回家準備搜尋想看的電子書</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>平板、網路、電子書</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
		表達清楚、段落分明、符合主題的作品。					
十四	閱讀電子書(1)	<p>語文領域-國語文</p> <p>1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段</p>	<p>語文領域-國語文</p> <p>Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 預備生活與職涯知能。</p> <p>2. 開展多元閱讀素養</p>	<p>一、複習平板操作守則</p> <p>二、進行電子書閱讀、閱讀時應有的態度</p> <p>三、整理今日閱讀內容</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>平板、網路、電子書</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
		落分明、符合主題的作品。					
十五	閱讀電子書(1)	<p>語文領域-國語文</p> <p>1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段</p>	<p>語文領域-國語文</p> <p>Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 預備生活與職涯知能。</p> <p>2. 開展多元閱讀素養</p>	<p>一、複習平板操作守則</p> <p>二、進行電子書閱讀、閱讀時應有的態度</p> <p>三、整理今日閱讀內容、學習單完成“我是閱讀推銷高手”。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>平板、網路、電子書、學習單</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
		落分明、符合主題的作品。					
十六	好書介紹(1)	<p>語文領域-國語文</p> <p>1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。</p> <p>1-II-4 根據話語情境，分辨內容是否切題，理解主要內容和情感，並與對方互動。</p> <p>2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。</p> <p>6-III-3 掌握寫作步驟，寫出表達清楚、段</p>	<p>語文領域-國語文</p> <p>Ac-III-4 類文句表達的情感與意義。</p> <p>Ad-III-3 故事、童詩、現代散文、少年小說、兒童劇等。</p> <p>Bb-III-5 藉由敘述事件與描寫景物間接抒情。</p> <p>Cc-III-1 各類文本中的藝術、信仰、思想等文化內涵。</p>	<p>1. 預備生活與職涯知能。</p> <p>2. 開展多元閱讀素養</p>	<p>一、分享這二次社團課數位閱讀感想</p> <p>二、上台報告推薦自己最喜歡的一本書、票選最受歡迎的一本書。</p> <p>三、分享學習單、善用數位電子書、叮嚀科技產品使用態度。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>平板、網路、電子書、學習單</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
		落分明、符合主題的作品。					
十七	「醜娃娃 (UGLYDOLL)」 (1)	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1.了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2.養成生涯規劃知能。</p> <p>3.發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4.發展生涯應變的行動力。</p>	<p>一、老師介紹桌遊牌卡「醜娃娃 (UGLYDOLL)」，講解遊戲規則：1.將所有牌洗好、面朝下，分散到桌面中央，讓每個玩家都可以觸及到的範圍。2.由小組內年紀最小的玩家開始，每人依序輪流翻開一張牌。當出現三張一樣圖案的醜娃娃時，大家兩隻手一起拍向它們，最先拍到的玩家獲得此張牌。3.當所有醜娃娃都翻面後，大家也收集完成時，遊戲結束，收集到最多張醜娃娃牌卡的玩家獲勝。</p> <p>二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	桌遊牌卡 (醜娃娃)

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
					賽。遊戲結束後，統計個人得分。 三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。		
十八	「髒小豬 (DRECKSAU)」 (1)	綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1.了解個人特質、興趣與環境。 2.養成生涯規劃知能。 3.發展洞察趨勢的敏感度。 4.發展生涯應變的行動力。	一、老師介紹桌遊牌卡「髒小豬(DRECKSAU)」，講解遊戲規則：1.玩家透過策略性出牌的方式，將自己的小豬都洗成髒小豬，同時將其他玩家的小豬洗乾淨。最先將所有小豬變為髒小豬的玩家為贏家。2.每個玩家拿到雙面小豬卡，乾淨小豬那一面朝上放在自己的前面。兩名玩家時，一人五張小豬卡，三名玩家時一人四張，四名玩家時一人三張。3.每人發四張功能牌並輪流出牌，要將自己的小豬都變為髒小豬，同時要想辦法洗乾淨別人的小豬，並防止別人將自己的小豬洗乾淨。出完一張牌就從共用牌堆中補一	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	桌遊牌卡 (髒小豬)

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
					張牌。4.最先將所有小豬變為髒小豬的玩家為贏家。 二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。 三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。		
十九	「大魚吃小魚(Piranja)」(1)	綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1.了解個人特質、興趣與環境。 2.養成生涯規劃知能。 3.發展洞察趨勢的敏感度。 4.發展生涯應變的行動力。	一、老師介紹桌遊牌卡「大魚吃小魚(Piranja)」，講解遊戲規則：1.所有玩家同時進行遊戲，每名玩家翻開自己牌堆最上面那張牌。檢查此牌可否吃掉桌子中央的目標卡。2.若此牌可以出，玩家迅速將此張牌疊在目標卡上，此牌成為所有玩家的新目標卡。3.若此牌不可以出，面朝上放在自己牌堆前面的隱形棄牌區，直到翻出可以吃掉場上目標卡的牌為止。4.直到手裡原有的牌堆	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	桌遊牌卡 (大魚吃小魚)

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
					<p>都用光之後，再把剛才自己的棄牌堆翻過來蓋著重新使用。要注意的是每次都只可以出自己手裡的那張牌，已經放在棄牌區的牌不可以直接拿回來使用，要等牌堆用完之後才重新使用。5.遊戲一直進行，直到有玩家將手裡所有的牌都出完，則獲勝。或也有可能玩到最後每名玩家手裡都還有牌，但是都無法蓋過目標牌，則此時計算手裡剩餘的牌數，牌數最少的人獲勝。</p> <p>二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。</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
二十	「實話實說 2」 (1)	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1.了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2.養成生涯規劃知能。</p> <p>3.發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4.發展生涯應變的行動力。</p>	<p>一、老師介紹桌遊牌卡「實話實說 2」，講解遊戲規則：1.隨機拿到詞語卡。2.為每一位玩家，發給對方一張你認為「最合適」他的詞語卡。3.將自己收到詞語卡面朝外擺放。4.大家輪流猜測自己收到什麼詞語卡。猜中的玩家，發給他的人要對他說出發給他這張卡片的原因、對他的看法。5.最先全部猜中的玩家獲勝！</p> <p>二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	桌遊牌卡 (實話實說 2)
二十一	「實話實說 2」 (1)	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	<p>1.了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2.養成生涯規劃知能。</p>	<p>一、繼續上週桌遊活動，重新將學生分組。</p>	<p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	桌遊牌卡 (實話實說 2)

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
		宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	3.發展洞察趨勢的敏感度。 4.發展生涯應變的行動力。	二、全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。 三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。	口語評量： 學生能說出在遊戲中的感想與收穫。	

【第二學期】

課程名稱	循環社團/社團活動與技藝課程		年級/班級	五年級/1-6 班
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程		上課節數	每週 1 節，21 週，共 21 節
			設計教師	五年級教師
配合融入之領域及議題 (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) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <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 type="checkbox"/> 品德教育 <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 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input checked="" type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input checked="" type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input checked="" type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 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)	溫馨平和、精采學習 (閱讀素養、資訊素養、藝術人文、)	與學校願景 呼應之說明	透過本課程設計，結合學校課程願景精采學習，引導學生透過閱讀文章、書籍，練習閱讀策略，提升閱讀素養；經由探究音樂劇與古詩欣賞，培養藝術人文涵養；數位閱讀學習，讓學生可涵養資訊科技能力；藉由數學遊戲與益智桌遊，增強學生學習動機，營造「溫馨平和」的學習氛圍。	
設計理念	一、大家來看音樂劇(一) 配合五六年級藝術人文課本，更深入探究音樂劇的單元。並配合圖書館班級共讀書箱，共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉。 二、古詩心賞			

	<p>藉由各類文本的閱讀欣賞與創作，激發創意，開拓生活視野，培養反省、思辨與批判的能力，健全人我關係，體會生命意義，理解並尊重多元文化，關懷當代環境，開展國際視野。</p> <p>三、數學遊戲 透過數學遊戲，學生能與同儕一同體驗遊戲的樂趣，並一起解決遊戲上的數學問題，進而同學習成長，而遊戲也能提升學生學習的興趣，使學生能達到基本數學運算的熟練度。</p> <p>四、益智桌遊 透過桌遊遊戲，增強學生動機，學生能與同儕一起體驗遊戲的樂趣，並增進觀察力、專注力、邏輯思考能力，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<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-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p> <p>E-B3 具備藝術創作與欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，培養生活環境中的美感體驗。</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>E-C3 具備理解與關心本土與國際事務的素養，並認識與包容文化的多元性。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</p> <p>國-E-B2 理解網際網路和資訊科技對學習的重要性，藉以擴展語文學習的範疇，並培養審慎使用各類資訊的能力。</p> <p>國-E-B3 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展文創作與欣賞的基本素養。</p> <p>國-E-C2 與他人互動時，能適切運用語文能力表達個人想法，理解與包容不同意見，樂於參與學校及社區活動，體會團隊合作的重要性。</p> <p>數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。</p> <p>數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。</p> <p>綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。</p> <p>綜-E-B1</p>

		<p>覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-C3 體驗在地及全球藝術與文化的多元性。</p>
<p>課程目標</p>	<p>一、大家來看音樂劇(一) 認識音樂劇</p> <p>二、古詩心賞</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀各類文本，提升理解和思辨的能力，激發創作潛能。 2. 欣賞與評析文本，加強審美與感知的素養。 <p>三、數學遊戲</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。 <p>四、益智桌遊</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。 4. 發展生涯應變的行動力。 	

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
一	認識音樂劇(1)	<p>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。</p> <p>藝術領域 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術的元素、技巧。</p> <p>2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。</p> <p>2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。</p>	<p>綜合領域 Bd-III-2正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝術領域 視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。</p> <p>表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。</p>	認識音樂劇	<p>一、導讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈歌劇魅影〉的部分</p> <p>二、</p> <p>1. 共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈歌劇魅影〉的部分</p> <p>2. 劇情及角色歸納簡介</p> <p>3. 介紹本劇名曲：〈Think of me〉及歌詞翻譯及意境解說</p> <p>4. 介紹本劇名曲：〈The Phantom of The Opera〉，並為下一堂課埋下伏筆：舞台上的地下湖?!</p>	<p>實作評量： 學生能認真共讀〈蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了〉其中〈歌劇魅影〉的部分。</p> <p>觀察評量： 學生能認真聆聽老師的講解。</p>	繪本(蔣爸爸把經典音樂劇變有趣了)

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
二	認識音樂劇(1)	<p>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。</p> <p>藝術領域 2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的關聯，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。</p>	<p>綜合領域 Bd-III-2正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝術領域 視A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p>	認識音樂劇	<p>一、觀看〈歌劇魅影〉影片片段---舞台的地下湖 及〈The Music of the Night〉</p> <p>二、講解經典片段：巨大吊燈砸落之舞台特效。</p> <p>三、〈Masquerade〉的服裝效果及管風琴奏出的魅影主題。</p> <p>四、學生觀賞〈歌劇魅影〉片段的感想。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真觀看影片音樂劇〈歌劇魅影〉片段。</p> <p>口語評量： 學生能說出觀賞〈歌劇魅影〉片段的感想。</p>	影片:音樂劇〈歌劇魅影〉影片片段、電腦、網路、投影機、螢幕
三	認識音樂劇(1)	<p>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。</p> <p>藝術領域 1-III-4 能感知、探索</p>	<p>綜合領域 Bd-III-2正向面對生活美感與創意的多樣性表現。</p> <p>藝術領域 視A-III-1</p>	認識音樂劇	<p>一、影片：欣賞〈大教堂時代〉(Le temps des cathédrales) 片段。</p> <p>二、</p> <ol style="list-style-type: none"> 故事內容及主角簡介 法國音樂劇的發展 欣賞〈Les Sans-Papiers(非法移民)〉片段，舞蹈競技特效。 	<p>觀察評量： 學生能認真觀看影片音樂劇〈大教堂時代〉片段。</p> <p>觀察評量：</p>	影片:音樂劇〈大教堂時代〉影片片段、電腦、網路、投影機、螢幕

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
		與表現表演藝術的元素、技巧。 2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	藝術語彙、形式原理與視覺美感。 表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		4. 欣賞<Les Cloches(鐘)>片段，討論主角加西莫多化妝及戲劇扮相。 三、教師和學生藉由討論，體會法國音樂劇之美。	學生能參與討論。	
四	認識音樂劇(1)	綜合領域 2d-III-2 觀察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 藝術領域 1-III-4 能感知、探索與表現表演藝術	綜合領域 Bd-III-2 正向面對生活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。	認識音樂劇	一、從上學期至今，看過的影片截圖，製成投影片播放，回想內容。 二、 1. 寫下何謂音樂劇之定義 2. 欣賞過的這些音樂劇裡，印象最深刻的一幕。 3. 印象深刻的原因，髮妝? 特技? 布景? 歌曲? 旋律? 演員?	觀察評量: 學生能認真觀看投影片。 口語評量: 學生能說出印象深刻的部分和原因。	教學投影片、學習單

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
		術的元素、技巧。 2-III-6 能區分表演藝術類型與特色。 2-III-7 能理解與詮釋表演藝術的構成要素，並表達意見。	表A-III-3 創作類別、形式、內容、技巧和元素的組合。 表P-III-1 各類形式的表演藝術活動。		三、各自完成學習單。	實作評量： 學生能完成學習單。	
五	古詩心賞 —登鸛雀樓 —雜詩(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現： 1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動任務。	古詩資料 (登鸛雀樓、雜詩)

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
		並表現抑揚頓挫的變化。					
六	第一次學習評量 古詩心賞 —靜夜詩 —獨坐敬亭山 (1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動任務。	古詩資料 (靜夜思、獨坐敬亭山)
七	古詩心賞 —江碧鳥逾白 —江雪(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聽講解。 實作評量：	古詩資料 (江碧鳥逾白、江雪)

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
		2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的			學生能完成學習活動任務。	
八	古詩心賞 —清明 ---登樂遊原(1)	語文領域-國語文 1-III-1 能夠聆聽他人的發言，並簡要記錄。 2-III-3 靈活運用詞句和說話技巧，豐富表達內容。 5-III-1 流暢朗讀各類文本，並表現抑揚頓挫的變化。	語文領域-國語文 Ad-III-4 典詩文。 Ac-III-4 各類文句表達的情感與意義。 Ab-III-8 詞類的分辨 Cc-III-1 各類文本中的	欣賞古詩	一、作者介紹、題解分析 二、學習內容：1. 精熟注釋 2. 貫通詩意 3. 賞析內容 三、學習表現：1 諺語小站 2 閱讀測驗 3. 心智地圖 4. 詩歌吟詠	觀察評量： 學生能認真聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動任務。	古詩資料 (清明、登樂遊原)

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
九	「魔數 24 part-1」(1)	<p>數學領域</p> <p>r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。</p> <p>r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。</p> <p>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。</p>	<p>數學領域</p> <p>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。</p>	<p>1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。</p> <p>2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「魔數 24 part-1」</p> <p>老師講解數學遊戲的規則。</p> <p>1. 使用撲克牌，只使用 1-10 的數字，其他不用。</p> <p>2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。</p> <p>3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。</p> <p>4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。</p> <p>5. 玩家從出的牌進行四則運算，利用加減乘除的運算，得到魔數 24 這個結果。</p> <p>6. 得到魔數 24 點者，得 1 分。</p> <p>7. 得分高者，獲勝。</p> <p>二、</p> <p>1. 將學生分組，進行組內競賽。</p> <p>2. 進行遊戲。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(魔數 24 part-1)、撲克牌</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
					3. 遊戲結束後統計個人得分。 三、在遊戲中得到的感想與心得。		
十	「魔數 24 part-2」(1)	<p>數學領域 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。</p>	<p>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。</p>	<p>1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「魔數 24 part-2」老師講解數學遊戲的規則。 1. 使用撲克牌，使用 1-13 的數字，鬼牌為任意牌。 2. 撲克牌洗牌後，每位玩家發 7 張。 3. 每次出 4 張，再從公牌抽 4 張，出牌順序為順時針。 4. 沒牌 PASS，再抽 4 張。 5. 玩家從出的牌進行四則運算，利用加減乘除的運算，得到魔數 24 這個結果。 6. 得到魔數 24 點者，得 1 分。 7. 得分高者，獲勝。 二、</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(魔數 24 part-2)、撲克牌</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
					1. 將學生分組，進行組內競賽。 2. 進行遊戲。 3. 遊戲結束後統計個人得分。 三、在遊戲中得到的感想與心得。		
十一	「99」(1)	<p>數學領域 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 r-III-1 理解各種計算規則(含分配律)，並協助</p>	<p>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。</p>	<p>1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。</p>	<p>一、講解遊戲規則：遊戲名稱「99」 老師講解數學遊戲的規則。 1. 玩家每人手牌 5 張，其餘為公牌。 2. 每次打出 1 張牌後，再抽 1 張。 3. 依牌上的數點相加，最高只能達到 99 點。 4. 牌分為普通牌和特別牌。特別牌的功能如下。 (1) 4：代表迴轉，進行方向上的迴轉。 (2) 5：指定，可以指定任何一位玩家換其出牌。 (3) 10：加 10 或減 10</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	<p>數學遊戲資料(99)、撲克牌</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
		四則混合計算與應用解題。			(4) J：跳過的意思 (5) Q：加 20 或減 20 (6) K：不論目前的數字多少，立刻加到 99 (7) 黑桃 A：可以將現有數字歸零。 5·若是手上沒有任何一張牌可以出的情況下，就輸了。 6·最快用完手中的牌，就獲勝。 二、 1. 將學生分組，進行組內競賽。 2. 進行遊戲。 3. 遊戲結束後統計個人得分。 三、在遊戲中得到的感想與心得。		

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
十二	第二次定期評量 「倍數心臟病」(1)	數學領域 r-II-3 理解兩步驟問題的併式計算與四則混合計算之約定。 r-II-4 認識兩步驟計算中加減與部分乘除計算的規則並能應用。 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。	1. 熟練四則混合計算，並達成遊戲的任務。 2. 透過結合數學遊戲的活動，提高學習興趣。	一、講解遊戲規則：遊戲名稱「倍數心臟病」 老師講解數學遊戲的規則。 1. 發完所有撲克牌。 2. 依順時針方向出牌。 3. 每次打出 1 張牌，牌面上的數字累計加總後是某數的倍數，就要拍牌，最慢拍牌的人，拿回所有牌。 4. 最後出完手牌的人獲勝。 二、 1. 將學生分組，進行組內競賽。 2. 進行遊戲。 3. 遊戲結束後統計個人得分。 三、在遊戲中得到的感想與心得。	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	數學遊戲資料(倍數心臟病)、撲克牌
十三	棋藝—拉密 1. 遊戲規則(1)	綜合領域 1a-II-1 展現自己能力、興趣	綜合領域 Aa-II-1 自己能做的事。	1. 培養正當休閒生活的觀念 2. 學習安排正當的休活動	一、教師介紹社團活動的教學內容與規則。 二、教師引導學生思考自己的興趣和專長。	觀察評量： 學生能認真聆聽教師講解。	棋藝—拉密遊戲規則相關資料

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
		與長處，並表達自己的想 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。法和感受。	Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	3.培養思考解決問題的習慣 4.學習棋藝—拉密才能			
十四	棋藝—拉密 破冰(1)	綜合領域 1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。法和感受。	綜合領域 Aa-II-1 自己能做的事。 Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。 Aa-II-3 自我探索的想法與感受。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	1.培養正當休閒生活的觀念 2.學習安排正當的休活動 3.培養思考解決問題的習慣 4.學習棋藝—拉密才能	一、教師介紹象棋的簡史規則。 二、指導學生分組練習。	觀察評量： 學生能認真聆聽教師講解。 實作評量： 學生能分組練習。	拉密教學資料

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
十五	棋藝—拉密小試身手(1)	<p>綜合領域</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。法和感受。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Aa-II-1 自己能做的事。</p> <p>Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	<p>1.培養正當休閒生活的觀念</p> <p>2.學習安排正當的休活動</p> <p>3.培養思考解決問題的習慣</p> <p>4.學習棋藝—拉密才能</p>	<p>一、教師介紹中局淺說。</p> <p>二、指導學生分組練習。</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽教師講解。</p> <p>實作評量： 學生能分組練習。</p>	拉密教學資料
十六	棋藝—拉密誰是高手(1)	<p>綜合領域</p> <p>1a-II-1 展現自己能力、興趣與長處，並表達自己的想</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技</p>	<p>綜合領域</p> <p>Aa-II-1 自己能做的事。</p> <p>Aa-II-2 自己感興趣的人、事、物。</p> <p>Aa-II-3 自我探索的想法與感受。</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	<p>1.培養正當休閒生活的觀念</p> <p>2.學習安排正當的休活動</p> <p>3.培養思考解決問題的習慣</p> <p>4.學習棋藝—拉密才能</p>	<p>一、教師介紹全盤戰術。</p> <p>二、指導學生分組練習</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽教師講解。</p> <p>實作評量： 學生能分組練習。</p>	拉密教學資料

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
		巧。法和感受。					
十七	「找你妹」(1)	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1. 了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2. 養成生涯規劃知能。</p> <p>3. 發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4. 發展生涯應變的行動力。</p>	<p>一、老師介紹桌遊牌卡「找你妹」，講解遊戲規則：</p> <p>1. 玩法一（拆牆）：全部的卡牌洗牌後朝下，發給每個玩家一張卡牌（朝下），剩餘的卡牌堆置中央卡牌（朝上）。2. 此時開始進行遊戲，同時每位玩家翻開自己剛收到的覆蓋卡牌，對照中央卡牌的圖案，最快喊出與自己手中卡牌的圖案，即可取走中央的卡牌放入自己的卡牌堆中。3. 重複上述流程，直到中央的卡牌被取完遊戲即結束。清算手中卡牌，多者即為贏家。</p> <p>二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p> <p>口語評量：</p>	桌遊牌卡資料(找你妹)

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
					賽。遊戲結束後，統計個人得分。 三、各組分享在遊戲中的感想與收穫	學生能說出在遊戲中的感想與收穫。	
十八	「德國心臟病 (Halli Galli)」(1)	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1. 了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2. 養成生涯規劃知能。</p> <p>3. 發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4. 發展生涯應變的行動力。</p>	<p>一、老師介紹桌遊牌卡「德國心臟病 (Halli Galli)」，講解遊戲規則：</p> <p>1. 將牌堆平均發給所有玩家，然後依序把一張牌給翻開。2. 過了一輪又換到自己時，翻開的牌覆蓋在前一輪自己的牌上。3. 直到翻到場上的同水果數量加起來剛好等於 5 則馬上搶鈴，最先搶鈴的獲得場上所有的牌。4. 拍錯的玩家發給還在場的玩家每個人一張牌。5. 若玩家已沒有水果牌可以繼續翻出，但自己面前還有之前翻出的水果牌，該玩家有繼續搶拍鈴鐺的機會，若連最後自己面前被翻出的水果牌也被其他玩家贏走，該玩家則</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p> <p>實作評量： 學生能完成學習活動。</p>	桌遊牌卡資料(德國心臟病)

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
					出局。6. 最後僅剩兩個玩家時, 牌數量最多的玩家勝出。 二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。 三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。	口語評量： 學生能說出在遊戲中的感想與收穫。	
十九	第三次學習評量 「犯人在跳舞 (Criminal Dance)」(1)	綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作	綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。 4. 發展生涯應變的行動力。	一、老師介紹桌遊牌卡「犯人在跳舞 (Criminal Dance)」，講解遊戲規則：1. 按照人數來做卡片的設定，用不到的就收起來。起始每人發四張手牌，牌會剛好發完。2. 手中有「第一發現者」的玩家為起始玩家，該玩家打出「第一發現者」，沒有任何作用，直接時針換下一位。3. 接下來流程非常簡單，輪到你的回合出一張牌，並執行效果，執	觀察評量： 學生能認真聆聽講解。 實作評量： 學生能完成學習活動。	桌遊牌卡資料(犯人在跳舞)

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
		達成共同目標。			<p>行完換下一位。4. 遊戲只分兩種身份：「犯人」和「非犯人」。若你不是犯人就必須找出誰才是真正的犯人。5. 遊戲得分的條件有三種：使用「偵探」抓到犯人、使用「神犬」或「警部」抓到犯人、打出「犯人」卡。一名玩家先得到 10 分，遊戲就會結束。</p> <p>二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>口語評量： 學生能說出在遊戲中的感想與收穫。</p>	
二十	「矮人礦坑 (Saboteur)」 (1)	<p>綜合領域 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與</p>	<p>綜合領域 Ba-II-1 自我表達的適切性。 Bb-III-1 團體中的角色探索。</p>	<p>1. 了解個人特質、興趣與環境。 2. 養成生涯規劃知能。 3. 發展洞察趨勢的敏感度。</p>	<p>一、老師介紹桌遊牌卡「矮人礦坑(Saboteur)」，講解遊戲規則：1. 從起始玩家開始，輪到每個人的回合都可以選擇下列三個行動之一執行。(1)出坑道卡(2)出行動</p>	<p>觀察評量： 學生能認真聆聽講解。</p>	<p>桌遊牌卡資料(矮人礦坑)</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
		溝通態度和技巧。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	4. 發展生涯應變的行動力。	卡(3)棄掉 1 張卡並略過。 2. 做完上述動作其中之一後，如果牌庫尚有卡牌，則該玩家從牌庫抽一張牌，並輪到下一位玩家行動。如果牌堆的牌被抽完時則不必抽牌。 3. 當玩家能將一張路徑卡放置在終點卡旁並製造一條與起點卡間無阻礙的通道時，他將所連結的終點卡掀開。若終點卡上出現的是石塊，繼續進行遊戲。 4. 所有玩家都必須將金塊卡祕密地收好。接著重新遊戲，由前一回合打出最後一張卡片的玩家左手邊的玩家開始新的回合。遊戲進行三次，由金塊最多的玩家獲勝。 二、將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。各組進行遊戲，組內競賽。遊戲結束後，統計個人得分。	實作評量： 學生能完成學習活動。	

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
					三、各組分享在遊戲中的感想與收穫。	口語評量： 學生能說出在遊戲中的感想與收穫。	
二十一	桌遊牌卡：烏邦果 UBONGO	<p>綜合領域</p> <p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p>	<p>綜合領域</p> <p>Ba-II-1 自我表達的適切性。</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索。</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。</p>	<p>1. 了解個人特質、興趣與環境。</p> <p>2. 養成生涯規劃知能。</p> <p>3. 發展洞察趨勢的敏感度。</p> <p>4. 發展生涯應變的行動力。</p>	<p>第五節</p> <p>一、引起動機： 老師介紹桌遊牌卡「烏邦果 UBONGO」，講解遊戲規則：</p> <p>1. 每位玩家拿取一套共 12 片的幾何板塊，每片形狀不同的板塊都由多個大小相同的正方形所組成。</p> <p>2. 每回合開始時，每位玩家拿取一張新的拼圖板，一位玩家擲骰決定必須用哪些板塊填滿拼圖板上的空格。</p> <p>3. 在時限內完成的人大喊「烏邦果」，接著從袋子裡隨機拿取一顆寶石。</p> <p>4. 最快完成的人可以額外獲得一顆藍寶石，次快完成的</p>	準備桌遊牌卡：烏邦果 UBONGO	桌遊牌卡資料(烏邦果 UBONGO)

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
					<p>人可以額外獲得一顆黃寶石。</p> <p>5. 不同顏色寶石帶來不同分數，九回合後，得分最高的玩家獲勝。</p> <p>1. 將學生分組，選擇一組進行示範，全班共同複習規則。2. 各組進行遊戲，組內競賽。3. 遊戲結束後，統計個人得分。</p> <p>各組分享在遊戲中的感想與收穫。</p>	<p>實作評量</p> <p>口頭發表</p>	

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。