

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	社團活動/統整性主題探究課程		年級/班級	6 年級/1-6 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 <input checked="" 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，20 週，共 20 節
			設計教師	張弘坤、魏宇瑄、鄭凱文、張家薰、周麗美、黃婉芬
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input 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 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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> 國際教育 <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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	溫馨平和 (友善環境、健康促進)	與學校願景呼應之說明	透過多元的學習，來建立友善環境與健康促進。利用扯鈴的學習，了解民俗體育的美好，建立良好的運動習慣，同時促進健康生活，並培養謙虛學習的美德。在小組活動上，不管是數學活動、縫紉技巧、閱讀分享等，透過實際的操作，與同伴建立合作、互信的關係，藉以營造友善的班級環境。	
設計理念	一、 透過實際操作及生活所需，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗縫紉的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。 二、 透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。			

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

	<p>三、 國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。</p> <p>四、 透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。</p> <p>五、 嘗試以數字卡的遊戲變化來進行教學設計，將數學學習中的模仿運算規則轉化為學生能選擇與應用不同的策略來進行解題活動，從活動中發現數字之美。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</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>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</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>課程目標</p>	<p>一、解決生活中簡易的縫補任務(縫學號牌)。</p> <p>二、認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。</p> <p>三、從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。</p> <p>四、讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。</p> <p>五、透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。</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
------	------	------	------	------	------	----

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
一	主題一：動動你的腦(數字遊戲(賓果.終極密碼)/一節)	<p>數學領域 r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。</p> <p>綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。</p>	<p>數學領域 R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。</p> <p>綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。</p>	從簡易的數學遊戲中獲得成就及樂趣。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(賓果.終極密碼)。 2. 介紹數字遊戲(賓果.終極密碼)的玩法。 3. 指導學生操作數字遊戲(賓果.終極密碼)。 4. 總結數字遊戲(賓果.終極密碼)的玩法要領及時機。 	<p>口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。</p> <p>實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。</p>	黑板、紙筆
二	主題一：動動你的腦(數字遊戲-搶 20/一節)	<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>			<ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(搶 20)。 2. 介紹數字遊戲(搶 20)的玩法。 3. 指導學生操作數字遊戲(搶 20)。 4. 總結數字遊戲(搶 20)的玩法要領及時機。 	<p>口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。</p> <p>實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。</p>	黑板、紙筆

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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						
三	主題一：動動你的腦(數字遊戲-數學 24/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(數學 24)。 2. 介紹數字遊戲(數學 24)的玩法。 3. 指導學生操作數字遊戲(數學 24)。 4. 總結數字遊戲(數學 24)的玩法要領及時機。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	黑板、紙筆
四	主題一：動動你的腦(數字遊戲-數獨/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 1. 數學遊戲介紹：數字遊戲(數獨)。 2. 介紹數字遊戲(數獨)的玩法。 3. 指導學生操作數字遊戲(數獨)。 4. 總結數字遊戲(數獨)的玩法要領及時機。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	黑板、紙筆

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
五	主題二：棋逢敵手(棋子介紹/一節)	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識象棋各子及其角色、性質。 2. 帥、仕、相、俥、馮、炮、兵。 3. 板書「起手無回大丈夫，觀棋不語真君子」說明下棋時應有之正確態度。 	<p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確說出題目的答案。 <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。 	電腦、投影機、棋盤、象棋
六	主題二：棋逢敵手(暗棋的玩法/一節)	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。			<ol style="list-style-type: none"> 1. 第一翻的人就決定了「誰是黑棋誰是紅棋」。 2. 棋子每一次只能移動一個格子，不論空走或吃棋子。 3. 當所有棋子都已翻開而某一方已沒有棋子可移動時，對方即為贏家。 4. 棋子順序：帥>仕>相>俥>馮>炮>兵 5. 炮需隔過一隻棋子才可吃子，且不論大小。 	<p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確說出題目的答案。 <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。 	電腦、投影機、棋盤、象棋

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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						
					總結練習。		
七 第一 次 學 習 評 量	主題二：棋逢敵手(暗棋的特殊規則/一節) (第一次學習評量)				<ol style="list-style-type: none"> 「連吃」：吃掉對方的棋子後，若可以再吃，則繼續吃下去。 「暗吃」：明棋可以食暗棋，只要符合棋子順序都能通吃。不過碰到同色棋或不能吃的棋沒法吃。 車衝馬斜吃法。 總結練習。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	電腦、投影機、棋盤、象棋
八	主題二：棋逢敵手(暗棋王比賽/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 抽籤分出 4 組競賽，選出「小組高手」。 四位「小組高手」互相競賽，產生「暗棋王」得主。 「暗棋王」得主進行頒獎，接受表揚。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	電腦、投影機、棋盤、象棋

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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. 能認真參與討論。	
九	主題三：小故事大道理(認識謝坤山叔叔/一節)	1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱讀的媒材。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的	Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。 Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。 Ba-III-2 同理心的增進與實踐。	1.經由師生討論，協助學生了解名人的成功因素。 2.體會生命的起源與發展過程，並分享個人的經驗與感受。 3.從成功的名人故事，啟發自己學習目標。 4.培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。	1.影片欣賞認識謝坤山叔叔。 2.介紹謝坤山的生平事蹟。 3.分享謝坤山叔叔成功的原因。 4.學生完成學習單【認識謝坤山叔叔】。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機
十	主題三：小故事大道理(我是小小生命鬥士/一節)				1.分享【認識謝坤山叔叔】學習單。 2.體驗活動課程。 3.完成學習單【我是小小生命鬥士】	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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						
		權利。				2. 能認真參與討論。	
十一	主題三：小故事 大道理(玩娃娃的男孩夢想成真-吳季剛/一節)				1. 閱讀『美國第一夫人穿上他的作品 吳季剛 玩娃娃的男孩夢想成真』的報導。。 2. 吳季剛人生的探討。 3. 老師總結:吳季剛的故事中，最直得我們借鏡的不是他的設計與才華，而是他能夠真誠面對自己、不畏懼他人的看法、永不放棄追尋的勇氣。	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	簡報 ppt、 學習單、單 槍投影機
十二	主題三：小故事 大道理(柔軟成就不凡-台灣之光吳寶春/一節)				1. 吳寶春生平介紹。 2. 吳寶春獲獎成功的秘訣探討。 3. 小組分享，學生吳寶春成功關鍵因素。 4. 教師統整歸納。	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任	簡報 ppt、 學習單、單 槍投影機

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
						務。 2. 能認真參與討論。	
十三 第二 次 學 習 評 量	主題四：扯鈴 (金雞上架、老人釣魚、彈蜘蛛/一節) (第二次學習評量)	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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。	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。	1. 介紹本社團課程內容 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	扯鈴、招式表
十四	主題四：扯鈴 (抬頭望月、金蟬脫殼、海豚跳躍、神龍翻身/一節)				1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合	扯鈴、招式表

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
						作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	
十五	主題四：扯鈴 (猴子跳舞、烏龍釣魚、一炮而紅、背甩書包/ 一節				1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	扯鈴、招式表
十六	主題四：扯鈴 (仰觀星斗、金龍繞玉柱、蜘蛛結網、平沙落雁/ 一節				1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任	扯鈴、招式表

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
						務。 2. 能認真參與討論。	
十七	主題五：數學桌遊好好玩(數字加減卡——基本型/一節)	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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。	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性	1. 透過遊戲活動提升學生學習興趣。 2. 透過遊戲活動培養數字感，加強基本計算速度及心算能力。 3. 藉由遊戲活動理解等號對稱性及加減互逆關係。 4. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。	1. 請學生觀察《數字加減卡》與生活中所玩的撲克牌有何不同？ 2. 介紹「基本型」遊戲玩法。 3. 說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4. 安排分組，進行小組遊戲活動。 5. 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 6. 請學生分享遊戲獲勝要領。	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	教材來源： 臺中市南屯區永春國民小學「玩趣數學」團隊暨臺中市國民教育輔導團數學領域國小組團隊共同開發編制(主要設計者：魏麗枝老師) 學習資源： 《數字加減卡》桌遊

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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						
十八	主題五：數學桌遊好好玩(數字加減卡——配對型/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 1.複習「基本型」遊戲玩法。 2.介紹「配對型」遊戲玩法。 3.說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4.安排分組，進行小組遊戲活動。 5.統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 6.請學生分享遊戲獲勝要領。 	<p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能正確說出題目的答案。 <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。 	
十九	主題五：數學桌遊好好玩(數字加減卡——搶答型/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 1.複習「基本型」遊戲玩法。 2.介紹「搶答型」遊戲玩法。 3.說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4.安排分組，進行小組遊戲活動。 5.統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學 	<p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能正確說出題目的答案。 <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。 	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
					生獎勵。 6.請學生分享遊戲獲勝要領。		
二十第三次學習評量	主題五：數學桌遊好好玩(數字加減卡——連續搶答型/一節) (第三次學習評量)				1.複習「搶答型」遊戲玩法。 2.介紹「連續搶答型」遊戲玩法。 3.說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4.安排分組，進行小組遊戲活動。 5.統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 6.請學生分享遊戲獲勝要領。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	
二十一	總複習						

【第二學期】

課程名稱	社團活動/統整性主題探究課程		年級/班級	6 年級/1-6 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 <input checked="" 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，20 週，共 20 節
			設計教師	張弘坤、魏宇瑄、鄭凱文、張家蓁、周麗美、黃婉芬
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input 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 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 checked="" 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 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 type="checkbox"/> 國際教育 <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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	溫馨平和 (友善環境、健康促進)	與學校願景呼應之說明	透過多元的學習，來建立友善環境與健康促進。利用扯鈴的學習，了解民俗體育的美好，建立良好的運動習慣，同時促進健康生活，並培養謙虛學習的美德。在小組活動上，不管是數學活動、縫紉技巧、閱讀分享等，透過實際的操作，與同伴建立合作、互信的關係，藉以營造友善的班級環境。	
設計理念	一、 透過實際操作及生活所需，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗縫紉的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。 二、 透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗下棋的樂趣，培養表達、溝通及研究、合作和解決問題的能力。 三、 國小階段高年級的孩子們，處於國小與國中銜接的重要階段，在學習生活上同儕深受孩子們互			

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

	<p>相影響，楷模的學習成為關鍵重要因素，鑒於此透過幾位知名勇士成功的故事，引導孩子進入他們的生命故事，啟迪孩子們對他人與自我不同體會，願這些有著獨特生命歷程，發揚生命價值的勇士，希望他們能闖入少年們的心中，輕撞年少的心靈。</p> <p>四、透過實際操作，增強學生學習動機，讓學生能親自動手體驗扯鈴的樂趣，培養手眼協調的能力。</p> <p>五、嘗試以數字卡的遊戲變化來進行教學設計，將數學學習中的模仿運算規則轉化為學生能選擇與應用不同的策略來進行解題活動，從活動中發現數字之美。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</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>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。</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>課程目標</p>	<p>一、解決生活中簡易的縫補任務(縫學號牌)。</p> <p>二、認識暗棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。</p> <p>三、從成功的名人故事，啟發自己學習目標。培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。</p> <p>四、讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。</p> <p>五、透過遊戲活動培養數字感，並提升學生專注力和反應力。</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
------	------	------	------	------	------	----

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
一	主題一：巧手縫紉(穿針引線/一節)	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	解決生活中簡易的縫補任務(縫學號牌)。	1.縫補任務所需工具的相關介紹影片。 2.介紹各個用具的操作要領。 3.指導學生操作穿針引線並打結。 4.總結穿針引線的操作要領及訣竅。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	電腦、投影機、針線、素面布
二	主題一：巧手縫紉(平針縫/三節)	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。			1.介紹平針縫縫法的相關內容影片。 2.指導學生操作平針縫縫於素面布上。 3.指導學生操作平針縫的最後打結方式。 4.總結操作平針縫的操作要領及訣竅。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	電腦、投影機、針線、素面布

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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				
三	主題一：巧手縫紉(平針縫/三節)				1.任務挑戰：使用平針縫縫法，將學號牌縫於素面布上。 2.指導學生使用平針縫縫法，將學號牌縫於素面布上。 3.指導學生操作平針縫的最後打結方式。 4.總結使用平針縫縫法，將一物縫至布面上的操作要領及訣竅。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	電腦、投影機、針線、素面布
四	主題一：巧手縫紉(平針縫/三節)				1.任務挑戰：使用平針縫縫法，將學號數字縫於素面布上。 2.指導學生使用平針縫縫法，將學號數字縫於素面布上。 3.指導學生操作平針縫的細緻轉彎方式。 4.總結使用平針縫縫法，將學號數字縫至布面上的操作要領及訣竅。	口語評量： 1.能正確說出題目的答案。 實作評量： 1.能與同學合作正確完成任務。 2.能認真參與討論。	電腦、投影機、針線、素面布

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
五	主題二：棋逢敵手(棋子介紹/一節)	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 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。	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	認識象棋基本規則，遵守對奕應有之規範，經由對奕活動，激發主動思考及解決問題的能力及習慣。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 帥(將)：帥只能在九宮上直或橫走，1 次只能移動一點。 2. 仕(士)：仕是帥的貼身護衛，1 次也是移動一點。 3. 相(象)：相一樣肩起保家衛國的責任，相的走法為「田」字。 4. 馮(馬)：馮走「日」字，其有「拐馮腳」的特殊限制。 5. (車)：俥很好用；橫衝直撞，便有「一俥十子寒」的俗諺。 6. 炮(包)：炮的走法和俥一樣可橫衝直撞；炮要有「炮架」，即炮要隔著一棋子才能吃子。 7. 兵(卒)：兵是「有進無退」，不過在過河後便可往左右行走。 8. 介紹棋子擺法。 	<p>口語評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能正確說出題目的答案。 <p>實作評量：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。 	電腦、投影機、棋盤、象棋

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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						
六	主題二：棋逢敵手(象棋的玩法/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 1. 棋子有三十二顆，分紅黑兩方。 2. 帥，仕，相，俥，(馮)，炮，兵七兵種。 3. 奕棋者先吃到對方的將帥者勝。 4. 總結練習。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	電腦、投影機、棋盤、象棋
七 第一次學習評量	主題二：棋逢敵手(棋子的價值/一節) (第一次學習評量)				<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解各個棋子的價值。 2. 車—9 分、炮—4.5 分、馬—4 分、相、仕—2 分、已過河兵—2 分未過河兵—1 分 3. 總結練習。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	電腦、投影機、棋盤、象棋

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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. 能認真參與討論。	
八	主題二：棋逢敵手(象棋王比賽/一節)				<ol style="list-style-type: none"> 4 組競賽，選出「小組高手」。 四位「小組高手」互相競賽，產生「象棋王」得主。 「象棋王」得主進行頒獎，接受表揚。 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	電腦、投影機、棋盤、象棋
九	主題三：小故事大道理(有決心，就能成功—比爾蓋茲/一節)	1a-III-1 欣賞並接納自己他人。 閱 E9 高年級後可適當介紹數位文本及混合文本作為閱	Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。 Ba-III-2 同理心的增進與實踐。	<ol style="list-style-type: none"> 經由師生討論，協助學生了解名人的成功因素。 體會生命的起源與發展過程，並分享個人的經驗與感受。 從成功的名人故事，啟發自己學習目標。 	<ol style="list-style-type: none"> 影片欣賞認識比爾蓋茲 (Bill Gates)。 介紹比爾蓋茲 (Bill Gates) 的生平事蹟。 分組問題討論。 鼓勵閱讀相關書籍 	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
		讀的媒材。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。		4. 培養學生建立積極人生觀。以努力、毅力及樂觀的心態來面對生活周遭事物。		2. 能認真參與討論。	
十	主題三：小故事大道理(求知若渴，永保傻勁—賈伯斯/一節)				1. 影片簡介賈伯斯的生平 2. 作者介紹 3. 總結與分組分享	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機
十一	主題三：小故事大道理(人生的三堂課—賈伯斯/一節)				1. 導讀晨讀 10 分鐘(中學生)P213~224 人生的三堂課 2. 完成生涯學習單 3. 引導省思與分組討論 4. 搜尋相關資料並能加以分享	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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. 能認真參與討論。	
十二	主題三：小故事大道理(一公分的鉛筆—愛護身邊物，惜福且知足/一節)				1. 「一支鉛筆心」影片 2. 統整影片內容，與同學做討論 3. 利用可替換筆心 一公分的筆 ，完成學習單	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	簡報 ppt、學習單、單槍投影機
十三 第二次學習評量	主題四：扯鈴(雙邊挖鈴、繞腳套鈴、二仙傳道、金龍繞手臂/一節) (第二次學習評量)	綜合領域 1b- III -1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2a-II-1 覺察自己的人際溝	綜合領域 Ab- III -1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	讓學生了解民俗體育，學會操作扯鈴得技巧，進而變化出各種扯鈴招式。	1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	扯鈴、招式表

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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	
		通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。				2. 能認真參與討論。		
十四	主題四：扯鈴 (玉臂鉤後旋、流星趕月、半斤八兩、左右快馬/一節)					1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	扯鈴、招式表
十五	主題四：扯鈴 (一帶纏腰、旋轉乾坤、翻山越嶺、倒掛金鉤/一節)					1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	扯鈴、招式表

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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. 能認真參與討論。	
十六	主題四：扯鈴 (扯鈴接龍、拋鈴跳繩、飛龍在天、雙人扯鈴/一節)				1. 複習已學過招式，請學生表演 2. 示範扯鈴招式 3. 學生練習 4. 發表	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	扯鈴、招式表
十七 第三次學習評量、 海洋教育	主題五：數學桌由好好玩(120 數字遊戲卡——數字排 10 遊戲/一節) 第三次學習評量、海洋教育週	綜合領域 1b-III-1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 2a-II-1 覺察自己的人際溝	綜合領域 Ab-III-1 學習計畫的規劃與執行。 Ba-II-1 自我表達的適切性。	1. 透過遊戲活動提升學生學習興趣。 2. 透過遊戲活動培養數字感。 3. 藉由遊戲活動學習策略運用，提升學生專注力和反應力。	1. 請學生觀察《120 數字遊戲卡》與生活中所玩的撲克牌有何不同？ 2. 介紹「數字排 10 遊戲」遊戲玩法。 3. 說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4. 安排分組，進行小組遊戲	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。	教材來源： 臺中市南屯區永春國民小學「玩趣數學」團隊暨臺中市國民教育輔導團數學領域

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
週		通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。			活動。 5. 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 6. 請學生分享遊戲獲勝要領。	2. 能認真參與討論。	國小組團隊共同開發編制（主要設計者：魏麗枝老師） 學習資源：《120 數字遊戲卡》桌遊
十八	主題五：數學桌由好好玩(120 數字遊戲卡——120 之 6Nimmt / 一節) (畢業典禮)				1. 複習「數字排 10 遊戲」遊戲玩法。 2. 介紹「120 之 6Nimmt」遊戲玩法。 3. 說明遊戲時注意事項與正向的遊戲態度。 4. 安排分組，進行小組遊戲活動。 5. 統計遊戲分數，配合班上獎懲制度給予各組贏家學生獎勵。 6. 請學生分享遊戲獲勝要領。	口語評量： 1. 能正確說出題目的答案。 實作評量： 1. 能與同學合作正確完成任務。 2. 能認真參與討論。	

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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
十九							
二十							

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。