



南投縣桃源國民小學114學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	不學無數-生活智慧王		年級/班級	五年級
彈性學習課程類別	V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	每週1節, 21週, 共21節
			設計教師	五年級教師群
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 V社會 V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 V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)	自主、快樂、創新、卓越	與學校願景 呼應之說明	一、透過互動教學課程, 能愉悅學習數學, 進而促進心智健康。 二、藉由數學學習歷程, 培養積極學習態度, 並建立自信、展現自我。 三、規劃適合學生的數學學習計畫, 激發學生的數學潛能。	
	設計理念		一、透過課程活動, 引導學生主動觀察生活中的現象, 思考如何解決遇到的問題, 培養有條理的思考與實作能力。 二、藉由具體操作與討論合作, 幫助學生建立符號與圖像的基本認識, 學會用簡單方式表達想法, 並樂於與他人分享與討論, 共同完成任務。	



附件3-3 (國中小各年級適用)

總綱核心素養具體內涵	✓ E-B3 藝術涵養與美感素養 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。 ✓ E-C2 人際關係與團隊合作 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	語-E-B3： 運用多重感官感受文藝之美，體驗生活中的美感事物，並發展藝文創作與欣賞的基本素養。 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	具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。		

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						
第1週 — 第5週	撲克牌大戰 /5節	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。	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. 透過撲克牌的競賽中，加深學生對於因數、倍數概念之情意、技能與知識並樂於學習。 2. 讓孩子不僅認識且能從遊戲中思考因數、倍數的意義、計算	進行方式說明如下： 1. 學生4人一組，每組一副撲克牌。 2. 52張牌每人分得13張，發牌者為首輪的莊家（亦可由猜拳決定）。 3. 莊家先打出一張牌（例：10），其餘的開始輪	參與態度、口語表達、實作評量、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
				與應用, 如何安排順序比較容易致勝。	流出其因數牌(例: 1、2、5、10), 每次出一張。 4. 若沒有牌出則 pass, 直到所有玩家都沒牌出(即所有10的因數全部出完為止)才停止第一輪, 最後一位出牌者為第二輪的莊家。 5. 由新的莊家出牌, 其餘的開始輪流出其因數牌, 以此類推, 最先把手上的牌出光者獲勝。 延伸活動內容: 1. 由“出因數牌”改玩“出倍數牌”。※當初次轉換成出倍數牌時, 學生在第一回合開始沒多久就察覺“只要莊家一開始是出 A, 那麼所有牌就會跟著出出去了, 會獲勝者是 4 人中最先一個出牌的, 其他的人		



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
					根本沒有勝算”, 因此教師在進行“出倍數牌”活動時, 可事先將 A 抽出, 每人改發 12 張牌來玩。 2. 設定 K 為王牌<即為救命牌>, 中途可出此牌來轉換遊戲規則。例如: 當牌局是出 10 的因數牌時, 玩家發現手中沒有因數牌, 但手中還剩 K、3、3、4、6、9、9、8 時, 則可出此王牌 K 來轉換遊戲規則→“改出 3 的倍數牌”, 此時玩家也需再出 3 這張牌, 以此為基準牌, 其他玩家開始出 3 的倍數牌。 3. 一次玩兩副撲克牌, 加多牌的數量, 提高挑戰性。 4. 將所有的撲克牌全部混合, 每人先發 13 張後		



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
					，再隨機分組進行比賽，如此活動進行變數就很大了，幾乎無法事先預測輸贏。 5. 將撲克牌改為數字卡，加大數字，使其更加熟練數字的因數。		
第6週 第11週	我是金牌手 /6節	數學 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。 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。 社會 3c-III-1 聆聽他人意見，	整數的四則運算	1. 能理解並熟練整數的四則運算與應用解題。 2. 能嘗試並說出整數的四則運算之符號與算式的正確表述，並運用加以解題。 3. 能與同學合作討論，完成數學問題。	活動 1 數字卡 PK 賽 1. 教師準備比賽用數字卡:0~9 數字卡、+、-、×、÷符號卡及括號卡()“，每遊戲組各8套。 2. 4人為1組進行競賽。 3. 老師在教學用數字卡中抽出2張卡，組成2位數做為指定的運算答案，張貼在題目板上。 4. 各隊以數字卡和運算符號組合排出計算結果為指定答案的不	參與態度、口語表達、實作評量、分組合作學習、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
		表達自我觀點, 並能與他人討論。 自然科學 pc-III-1 能理解同學報告, 提出合理的疑問或意見。並能對「所訂定的問題」、「探究方法」、「獲得之證據」及「探究之發現」等之間的符應情形, 進行檢核並提出優點和弱點。			同算式, 每個算式都必須使用 4~7 張數字卡和2張符號卡, 每張數字卡及符號卡不能重複使用。 活動 2 生活運用 1. 每組學生隨機抽卡片 2. 老師將所有卡片組成一個算式。 3. 各組學生合作將算式轉化為文字敘述, 並上台發表。		
第12週 — 第17週	埃及法老的秘密 (埃及分數知多少) /6節	n-III-4 理解約分、擴分、通分的意義, 並應用於異分母分數的加減。	N-5-4 異分母分數: 用約分、擴分處理等值分數並做比較。用通分做異分母分數的加減。養成利用約分化簡分數計算習慣。	1. 透過埃及分數典故, 能理解約分、擴分、通分的意義。 2. 理解異分母分數計算的技巧: 用約分、擴分處理等值分數並做比較; 並能做簡單加減。	體驗有趣的埃及分數 1、先讓孩子瞭解埃及分數的書寫方式。 2、示範幾個簡單的埃及分數轉換。(可以告知孩子轉換步驟: 擴分、分解、約分)	參與態度、口語表達、實作評量、分組合作學習、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
					擴分: 將分數擴分(策略: 分母越多因數越好) 分解: 將分數分解成多個分數相加(策略: 分子等於不同因數之和) 約分: 將分解後的分數約分即可以完成埃及分數轉換。 3、讓孩子試著先從學習單中分母為6、8的去轉換看看。 4、方法一先完成, 然後可以討論。(但要避免用抄的。) 5、請學生分享策略。孩子大多會發現分母為偶數。 6、老師歸納討論。		
第18週 — 第21週	我跟你拚了! /4節	數學 s-III-5 以簡單推理, 理解幾何形體的性質。 藝術 1- III-3 能學習多元媒材與	1. 三角形。 2. 多邊形。	1. 能說理解並說出三角形與多邊形性質, 並了解其中差異。 2. 能從影片中學習三角形與多邊形的意義並表現七巧板的創作主題。	活動 1 動手做七巧板 1. 老師在投影片上秀出組合成七巧板的七種圖形。 2. 大家討論這七個圖形分	參與態度、口語表達、分組合作學習、實作評量、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
		技法, 表現創作主題。 自然科學 ai-III-3 參與合作學習並與同儕有良好的互動經驗, 享受學習科學的樂趣。			別是哪些圖形構成, 而構成這些圖形的組合又需要那些要素。 3. 請學生分組實作, 利用在一張色紙剪出這七種圖形。 4. 各組學生上台分享。 5. 教師統整, 從七巧板的排列中理解各種幾何圖形的意義與差別。 活動 2 創意七巧板 1. 每位學生準備自製一套七巧板。 2. 個人挑戰賽, 依老師指令排出指定文字或圖形。 3. 分組創意賽, 依老師敘述排列出相關圖形。 活動 3 生活中有那些形? 1. 從生活中找出各種自己熟悉又常見的幾何圖形。 2. 了解並掌握各種幾何圖形的要點及特性。		



附件3-3 (國中小各年級適用)





附件3-3 (國中小各年級適用)

【第二學期】

課程名稱	不學無數-生活智慧王		年級/班級	五年級
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	每週1節, 21週, 共21節
			設計教師	五年級教師群
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)	自主、快樂、創新、卓越	說明	一、透過互動教學課程, 能愉悅學習數學, 進而促進心智健康。 二、藉由數學學習歷程, 培養積極學習態度, 並建立自信、展現自我。 三、規劃適合學生的數學學習計畫, 激發學生的數學潛能。	
設計理念	一、透過教學活動, 培養學生探索問題的思考能力, 並實踐解決日常生活中的各種問題。 二、透過教學活動, 使學生具備日常生活所需的基礎符號與概念知識。藉由分組討論活動, 學生樂於與人互動, 並培養與團隊成員合作的素養。			
總綱核心素養 具體內涵	☒ E-B3 藝術涵養與美感素養 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。	領綱核心素養 具體內涵	語-E-B3: 運用多重感官感受文藝之美, 體驗生活中的美感事物, 並發展藝文創作與欣賞的基本素養。	



附件3-3 (國中小各年級適用)

	☒ E-C2 人際關係與團隊合作 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。		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	具備問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活、生命問題。		

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
第1週 — 第5週	生活中的 度量衡 /5節	社會 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-11 認識量的常用單位及其換算，並處理相關的應用問題。d-III-2 能從資料或圖表的資料數據，解決關於「可能性」的簡單問題。	1. 度量衡 2. 單位換算	1. 夠利用資料理解世界各地不同的文化之度量衡，並能欣賞與尊重。 2. 能認識數學上各種度量衡及相關的應用問題。 3. 能從搜尋的資料解決單位換算的問題。	活動 1 我會這樣量 1. 藉由網路搜索資料，介紹世界不同度量單位 2. 實際準備適當的測量工具，自己測量，把結果記錄下來。 3. 量測班級資源回收物之體積和估算總和。 活動 2 生活量量看 1. 請學生分組討論，派代表說明生活中常見的有那些單位？ 2. 分組討論並說明自己選擇的單位，生活情境中如何應用。	觀察、實作紀錄、口頭分組合作學習、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
		環境教育 E-15 覺知能源資源過度利用，會導致能源耗竭與環境汙染。			3. 進行單位換算的演練，從熟知的大小單位換算成其他的大小單位。		
第6週 第11週	生活中的總舖師 /6節	綜合 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 數學 n-III-6 理解分數乘法和除法的意義、計算與應用。	1. 分數乘法。	1. 能理解分數乘法的意義，並實際應用。2. 能積極參與各項學習活動，並與同學協同合作完成分數乘法造句布題活動。	活動一：分數工程密碼 1. 教師說明遊戲規則 (1) 老師隨機在撲克牌中抽出四張牌卡。(2) 學生利用這四張牌卡數字組合成符合分數乘法任務最大答案。(3) 小組比賽或全班比賽誰的答案最大。 2. 學生熟悉遊戲規則後，進行進階版遊戲：(1) 老師隨機在撲克牌中抽出六張牌卡。(2) 學生任選四張牌卡數字組合成符合各項任務最大答案。(3) 小組比賽或全班比賽誰的答案最大。 活動二：分數造句 1. 教師舉例說明日常生活	觀察、實作紀錄、口頭分組合作學習、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
					中常出現的分數情境。 例如：爸爸每月薪水的三分之一用來付房貸，二分之一的家用，剩下的六分之一付我和弟弟的安親班費用。 2. 除了造句外，還要用圖形表示題意。 3. 老師給予不同情境，各組學生實際討論，完成分數造句及圖表。 4. 各組上台分享，其他小組給予回饋或修正意見。		
第12週 — 第17週	生活中的分分合合/6節	藝術 1- III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 數學 1- n-III-4 理解約分、擴分、通分的意義，並	1. 約分、擴分及通分 2. 同分母、異分母的加減。	1. 能學習從不同形狀的物品中設計思考，進行創意思考和操作，衍伸約分、擴分及通分概念。 2. 能理解約分、擴分及通分的意義並能應用於同分母、異分母的加減。	活動 1 切切樂遊戲 1. 運用不同形狀的物品進行等分，並衍伸出擴分及約分概念。 2. 利用約分與擴分的概念進而了解通分的意義 3. 利用通分來解決分數的加減問題。 活動 2 不一樣怎麼加 1. 實際操作同分母的物品	觀察、實作紀錄、口頭分組合作學習、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
		應用於異分母分數的加減。			增加與減少，藉此了解童分母分數的加減。 2. 理解同分母語異分母的通分後，藉由不斷的演練來熟悉(分數的加減)的計算方式。 3. 各組同學分享解題步驟。		
第18週 第21週	生活中的空間/4節	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。 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。	1. 能透過觀察，了解柱體、錐體的組成要素，及其要素間的關係。 2. 能透過觀察，找出角柱中邊與邊，面與面的平行、垂直關係。 3. 能透過觀察，找出柱體中邊的條數和頂點的個數，並找出規律性。	1. 透過操作柱體和錐體的活動過程，理解柱體和錐體之構成要素。 2. 藉由簡單推理出柱體和錐體的形體性質。	透過紙卡指示操作球、柱體與錐體，以操作活動為主。認識球、(直)圓柱、(直)角柱、(直)角錐、(直)圓錐。認識柱體和錐體之構成要素與展開圖。檢查柱體兩底面平行；檢查柱體側面和底面垂直，錐體側面和底面不垂直。	觀察、實作紀錄、口頭分組合作學習、學習單	



附件3-3 (國中小各年級適用)

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. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。

