

10-1-1 彈性學習課程—其他類課程

1、校訂課程（彈性學習課程）其他類課程計畫

說明：

1. 彈性學習課程計畫內容需包含課程目標或核心素養、各單元/主題名稱與教學重點、教學進度及評量方式。
2. 學習重點請掌握統整性主題、專題、議題探究之精神，以「跨領域」方式呈現。
3. 課程計畫呈現方式可依各校特色設計之。

2、各年級彈性學習課程之課程計畫

(1) 低年級彈性課程規劃：

其他類課程：FUN 數學 1 節

三年級彈性課程規劃：

其他類課程：FUN 數學 1 節、數位創客 1 節

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第一學期一年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫				
每週節數		1 節	設計者	彭柑綾
核心素養	A 自主行動	◎A1. 身心素質與自我精進 ◎A2. 系統思考與問題解決 ◎A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ◎B2. 科技資訊與媒體素養 ◎B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	◎C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ◎C3. 多元文化與國際理解		
課程目標		1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。 2. 於活動中培養思考與尋求事物規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。		
融入議題				
學習重點	學習內容	1. 數與計算 2. 平面與空間幾何 3. 邏輯思考		
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。		
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。		
週次 日期	單元名稱/內容		週次 日期	單元名稱/內容
1	數-德國心臟病		12	邏輯-色紙變變變
2	數-德國心臟病		13	數-Say out 123
3	數-數字排排隊		14	數-Say out 123
4	數-數字排排隊		15	幾何-誰是雙胞胎
5	邏輯-大眼睛看仔細		16	幾何-誰是雙胞胎
6	邏輯-大眼睛看仔細		17	數-搶地盤
7	邏輯-哪裡有問題		18	數-搶地盤

8	邏輯-哪裡有問題	19	數-眼明手快
9	期中評量	20	數-眼明手快
10	期中評量	21	期末測驗
11	邏輯-色紙變變變	22	期末測驗

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第二學期 一年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫				
每週節數		○節		設計者
核心素養		A 自主行動	○A1. 身心素質與自我精進 ◎A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變	
		B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養	
		C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解	
課程目標		1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。 2. 於數學活動中培養思考與尋求事物關係與規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。		
融入議題				
學習重點	學習內容	1. 數與計算 2. 平面與空間幾何 3. 邏輯思考-關係與規律		
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。		
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。		
週次 日期	單元名稱/內容		週次 日期	單元名稱/內容
1	數-十全十美		12	幾何-橡皮筋藝術師
2	數-十全十美		13	數-Say out 123
3	數-十全十美/先見之明		14	數-Say out 123
4	邏輯-飯店疑雲		15	幾何-五方動物園
5	數-先見之明		16	幾何-五方動物園
6	數-先見之明		17	幾何-七巧變變壁變
7	邏輯-成雙成對		18	幾何-七巧變變壁變
8	邏輯-成雙成對		19	數-眼明腳快
9	期中評量		20	數-眼明腳快
10	期中評量		21	期末測驗

11	邏輯/幾何-誰走錯教室	22	期末測驗
----	-------------	----	------

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第一學期 二年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫				
每週節數		○節	設計者	
核心素養		A 自主行動	○A1. 身心素質與自我精進 ◎A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變	
		B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養	
		C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解	
課程目標		1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。 2. 於數學活動中培養思考與尋求事物關係與規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。		
融入議題				
學習重點	學習內容	1. 數與計算 2. 平面與空間幾何 3. 邏輯思考-關係與規律		
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。		
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。		
週次 日期	單元名稱/內容		週次 日期	單元名稱/內容
1	數字甜甜圈-加與減		12	邏輯-物歸原處
2	數字甜甜圈-加與減		13	邏輯-物歸原處
3	邏輯/幾何-鋸木頭		14	幾何-圖形填充
4	邏輯/幾何-鋸木頭		15	幾何圖形填充
5	數-加減賓果		16	數-三個臭皮匠
6	數-加減賓果		17	數-三個臭皮匠
7	數-該付多少錢		18	幾何-百變拼圖
8	數-該付多少錢		19	幾何-百變拼圖
9	期中測驗		20	邏輯-確認位置
10	期中測驗		21	期末測驗
11	邏輯-物歸原處		22	期末測驗

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第二學期二年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫				
每週節數		○節	設計者	
核心素養		A 自主行動	○A1. 身心素質與自我精進 ○A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創	

		新應變	
		B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養
		C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解
課程目標		1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。 2. 於數學活動中培養思考與尋求事物關係與規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。	
融入議題			
學習重點	學習內容	1. 數與計算 2. 平面與空間幾何 3. 邏輯思考-關係與規律	
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。	
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。	
週次 日期	單元名稱/內容	週次 日期	單元名稱/內容
1	邏輯-確認位置	12	圖形加一加
2	邏輯-確認位置	13	幾何-親密夥伴
3	數-誰大誰小	14	幾何-親密夥伴
4	數-誰大誰小	15	邏輯/幾何-小紅帽到外婆家
5	數-小小精算師	16	邏輯/幾何-小紅帽到外婆家
6	數-小小精算師	17	幾何-會蓋章的積木
7	邏輯-一路走到底	18	幾何-會蓋章的積木
8	邏輯-一路走到底	19	數-乘法骰子
9	期中測驗	20	數-乘法骰子
10	期中測驗	21	期末測驗
11	圖形加一加	22	期末測驗

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第一學期 三年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫			
每週節數	○節		設計者
核心素養	A 自主行動	◎A1. 身心素質與自我精進 ◎A2. 系統思考與問題解決 ◎A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ◎B2. 科技資訊與媒體素養 ◎B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	◎C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ◎C3. 多元文化與國際理解	
課程目標	1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。		

		2. 於數學活動中培養思考與尋求事物關係與規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。	
融入議題			
學習重點	學習內容	1. 數與計算 2 平面與空間幾何 3. 邏輯思考-關係與規律	
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。	
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。	
週次 日期	單元名稱/內容	週次 日期	單元名稱/內容
1	數-未卜先知	12	數-羅蘋的密碼(一)
2	數-未卜先知	13	幾何-魔鏡魔鏡
3	數-連環密碼鎖	14	幾何-魔鏡魔鏡
4	數-連環密碼鎖	15	數-蟲蟲燒烤派
5	邏輯-數比 5x5	16	數-蟲蟲燒烤派
6	邏輯-數比 5x5	17	幾何-分卡片
7	邏輯-骨牌陣	18	幾何-分卡片
8	邏輯-骨牌陣	19	邏輯/幾何-一筆走完
9	期中測驗	20	邏輯/幾何-一筆走完
10	期中測驗	21	期末測驗
11	數-羅蘋的密碼(一)	22	期末測驗

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第二學期三年級彈性學習課程 FUN 數學課程計畫				
每週節數		○節	設計者	
核心素養	A 自主行動	○A1. 身心素質與自我精進 ◎A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
	B 溝通互動	◎B1. 符號運用與溝通表達 ○B2. 科技資訊與媒體素養 ○B3. 藝術涵養與美感素養		
	C 社會參與	○C1. 道德實踐與公民意識 ◎C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解		
課程目標		1. 配合兒童發展階段，提供每位學生有感的學習機會。 2. 於數學活動中培養思考與尋求事物關係與規律的能力。 3. 於合作學習中培養人際互動與溝通；於個人挑戰中加強挫折容忍力與不放棄的態度。		
融入議題				
學習	學習內容	1. 數與計算 2 平面與空間幾何		

重點		3. 邏輯思考-關係與規律 4. 數學科普故事-綜合以上三類活動	
	學習表現	1. 以遊戲、挑戰等形式，引起動機，增加成功經驗，進而親近數學。 2. 以數學語言正確表達事物的關係與規律。	
評量方式		1. 於遊戲與挑戰活動中進行評量 2. 挑戰結果、態度表現與進步幅度並重。	
週次日期	單元名稱/內容	週次日期	單元名稱/內容
1	數-世界建築大賞	12	數-火星派對大採購
2	數-世界建築大賞	13	邏輯-河內塔
3	邏輯-雞鴨有理	14	邏輯-河內塔
4	邏輯-雞鴨有理	15	數- Say out 123-B($\times \div$)
5	數-等式大集合	16	數- Say out 123-B($\times \div$)
6	數-等式大集合	17	幾何-圖形疊疊樂
7	幾何-火柴圖形篇	18	幾何-圖形疊疊樂
8	幾何-火柴圖形篇	19	故事-牛皮量地
9	期中測驗	20	故事-牛皮量地
10	期中測驗	21	期末測驗
11	數-火星派對大採購	22	期末測驗

(2) 低年級彈性課程規劃：

統整性主題專題議題探究課程：樂活悅讀 1 節、樂活 ABC 1 節

其他類課程：FUN 數學 1 節

三年級彈性課程規劃：

統整性主題專題議題探究課程：樂活悅讀 1 節、樂活 ABC 1 節

其他類課程：FUN 數學 1 節、數位創客 1 節

1. 設計理念與目的：
2. 課程架構：
3. 數位創客課程計畫

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第一學期三年級彈性學習課程數位創客課程計畫			
每週節數	1 節		設計者
			黃俊凱
核心素養	A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ○A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變	
	B 溝通互動	○B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養	
	C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ○C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解	
課程目標	1. 培養基本知能，將資訊與網路科技融會各領域所學 2. 啟迪學習的動機，培養好奇心、探索力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習 3. 厚植法治觀念並學會道德實踐		

融入議題		品德、科技、資訊	
學習重點	學習內容	1. 能正確操作鍵盤與熟練中文輸入 2. 導引學生對於資訊素養的認知 3. 認識各類軟體的操作 4. 導引學生對於程式設計的認知	
	學習表現	1. 資訊科技創作 2. 資訊科技的使用態度	
評量方式		口頭問答、課堂觀察、技能評量	
週次 日期	單元名稱/內容	週次 日期	單元名稱/內容
1	公用電腦愛惜與保護 電腦硬體介紹	12	資料保護小叮嚀 文書軟體應用(1)
2	認識鍵盤(1)	13	文書軟體應用(1)
3	認識鍵盤(1)	14	文書軟體應用(1)
4	認識鍵盤(1)	15	文書軟體應用(1)
5	認識鍵盤(1)	16	文書軟體應用(1)
6	繪圖軟體應用(1)	17	文書軟體應用(1)
7	繪圖軟體應用(1)	18	程式設計(1)
8	繪圖軟體應用(1)	19	程式設計(1)
9	繪圖軟體應用(1)	20	程式設計(1)
10	繪圖軟體應用(1)	21	程式設計(1)
11	繪圖作品展示	22	為什麼我的家人會接到詐騙電話 程式設計(1)

桃園市龍潭區三坑國民小學 110 學年度第二學期三年級彈性學習課程數位創客課程計畫					
每週節數		1 節		設計者	黃俊凱
核心素養		A 自主行動	■A1. 身心素質與自我精進 ○A2. 系統思考與問題解決 ○A3. 規劃執行與創新應變		
		B 溝通互動	○B1. 符號運用與溝通表達 ■B2. 科技資訊與媒體素養 ■B3. 藝術涵養與美感素養		
		C 社會參與	■C1. 道德實踐與公民意識 ○C2. 人際關係與團隊合作 ○C3. 多元文化與國際理解		
課程目標		1. 培養基本知能，將資訊與網路科技融會各領域所學 2. 啟迪學習的動機，培養好奇心、探索力與行動力，願意以積極的態度、持續的動力進行探索與學習 3. 厚植法治觀念並學會道德實踐			
融入議題		品德、科技、資訊			
學習	學習內容	1. 能正確操作鍵盤與熟練英文輸入 2. 導引學生對於資訊素養的認知			

重點		3. 認識各類軟體的操作與應用 4. 導引學生對於程式設計的認知		
	學習表現	1. 資訊科技創作 2. 資訊科技的使用態度		
評量方式		口頭問答、課堂觀察、技能評量		
週次 日期	單元名稱/內容		週次 日期	單元名稱/內容
1	為什麼我要學密碼設定？ 認識鍵盤(2)		12	為什麼我的電腦會中毒？ 文書軟體應用(2)
2	認識鍵盤(2)		13	文書軟體應用(2)
3	認識鍵盤(2)		14	文書軟體應用(2)
4	認識鍵盤(2)		15	文書軟體應用(2)
5	繪圖軟體應用(2)		16	文書軟體應用(2)
6	繪圖軟體應用(2)		17	程式設計(2)
7	繪圖軟體應用(2)		18	程式設計(2)
8	繪圖軟體應用(2)		19	程式設計(2)
9	繪圖軟體應用(2)		20	程式設計(2)
10	繪圖作品展示		21	程式設計(2)
11	文書軟體應用(2)		22	為什麼我不能申請社群平台帳號？ 程式設計作品展示