

# 南投縣中州國民小學 111 學年度**彈性學習課程**計畫

## 【第一學期】

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
一	科學日闖關活動/2 節	生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 健 3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	生活 C-I-1 事物特性與現象的探究。 健 Ca-I-1 生活中與健康相關的環境。	1. 結合學校自然與科技領域，實踐做中學具體經驗。 2. 透過樂趣與多元學習歷程，提升學童學習動機。	闖關活動:共設計十五道關卡，由 6 年級學生擔任關主，並說明各相關卡科學原理，設定過關原則，讓 1-5 年級學生進行闖關，並決定能否過關。 (一) 設置 15 關，採組隊闖關方式，由六年級學生擔任關主，進行活動與原理說明。 (二) 闖關地點：綜合教室(怪手出招)、布農田園(畫龍點燈)、大樟樹(點頭如搗蒜)、鳳凰樹(滴水不漏)、自然教室(氣灌丹田)、二樓走廊(造詞達人、彈無虛發)、玫瑰階梯(磁力砲彈)、布農地板場地(推倒 101)、保健室(乒乓跳動、吸你到底)、一樓走廊(力爭		

附件 3-3（九年一貫／十二年國教並用）

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				
					上游)、幼兒園遊戲場(搖擺不定)、樹屋(消失的小妖精)、校長室外(箱中彈情)。		