

桃園市桃園區建德國民小學 109 學年度【校訂課程—多元智能】課程計畫

壹、依據

- 一、教育部十二年國民基本教育課程綱要
- 二、國民教育階段特殊教育課程綱要總綱
- 三、本校課程發展委員會決議辦理

貳、基本理念

一、課程設計緣起

自九年一貫課程時期，彈性學習節數是班級導師自行運用的節數，從低至高年級，有 3~5 節不等，通常可由導師自行彈性運用，不論是進行班級經營、領域補救教學、低年級英語課向下延伸課程、發展特色課程及班級輔導等等，呈現多元化發展。然而進入十二年國民基本教育綱要，明確指出彈性學習節數改為彈性學習課程，且需由學校自行規劃辦理全校性、全年級或班群學習活動，提升學生學習興趣並鼓勵適性發展，落實學校本位及特色課程。

106 下學期，透過學年會議、核心小組會議及課發會，將全校的彈性學習節數，全面轉化為符合十二年國教的彈性學習課程；為了讓班級導師在基本授課節數中，保有配合學校活動、品格教育及班級經營的節數，因此發展出由導師授課的「適性課程」。幾經數次的全校的討論與修正，加上專家學者的建議，於 107 學年度上學期的課發會中一致確認課程名稱為「多元智能課程」，包含法定課程、班級經營及配合學校活動等節數，最重要且最富特色的，乃是各學年老師集思廣益討論出來的自主學習課程，包含語文與數學方面的延伸自編課程，希望透過老師的引導及教學設計，近程是讓學生能自主的學習，終極目的希望透過此課程中發展自我、與他人與社會、與自然的各種互動機會，協助學生體驗生命意義，願意致力社會、自然與文化的永續發展，共同謀求彼此的互惠與共好。

二年級「魔數大富翁」，一年級已學習基本數學概念，但偏重計算、應用，較無法與生活情境連結。因學生年紀小，較無法理解數學的抽象概念及運用數學語言。二年級學生需要操作、體驗數學學習的生活經驗。透過多元的數學遊戲，貼近孩子的興趣與生活，誘導「自發」學習。搭配全校性的活動，藉由遊戲讓孩子彼此「互動」，產生「共好」的合作，從中建立對數學的自信。

二、課程理念

一年級剛進入校園，對學習與環境都相當陌生，因此選擇以琅琅上口的詩歌，藉由以植物、自然與動物為主題，貼近孩子的興趣與生活，誘導「自發」學習，搭配全校性活動的體驗，促進孩子對環境、人際之間的「互動」，產生「共好」的結果，協助孩子早日適應校園生活，並從中建立對語文的自信。

以生活中常接觸的植物、自然和動物為主題，挑選出簡短、童趣的詩歌，引發孩子對環境與語文的興趣。孩子在討論詩與延伸問題的過程中，習得提問、討論、發表等基本學習技能，並能在繪圖中，重構在課堂中獲得的知識與感受。

二年級以數學為主要課程內容，經由加深加廣的數學遊戲，讓孩子在動手、動腦玩的過程中，建立孩子的數感，能在生活中發現數學的存在感。藉由分組遊戲，能共同創造新的遊戲規則。在遊戲中，發現活動與數字應用的邏輯。

參、課程目標

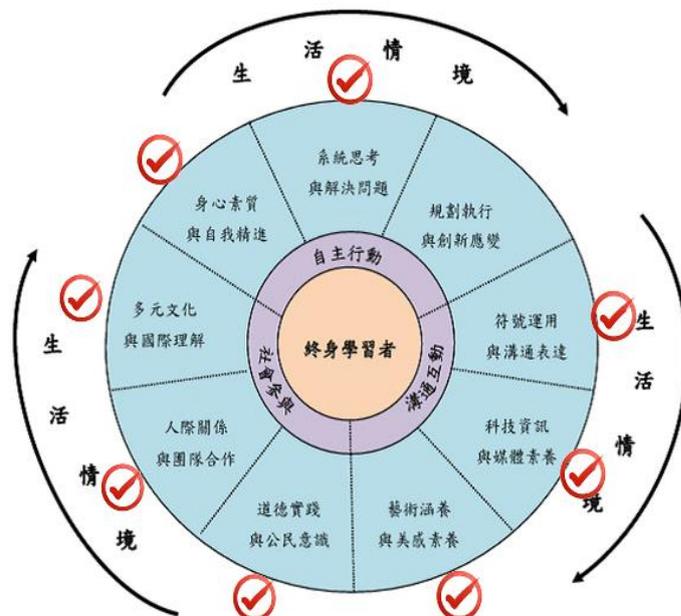
一、課程目標欲培養之核心素養

(一)A 自主行動

- A1. 身心素質與自我精進：認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。
- A2. 系統思考與解決問題：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。

(二)B 溝通互動

- B1. 符號運用語溝通表達：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。
- B2. 科技資訊與媒體素養：蒐集與分析資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。
- B3. 藝術涵養與美感素養：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。



(三)C 社會參與

- C1. 道德實踐與公民意識：關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。
- C2. 人際關係與團隊合作：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。
- C3. 多元文化與國際理解：體驗與欣賞在地文化，尊重關懷不同族群，理解並包容文化的多元性。

二、培養本校校訂課程蘊含之學習力

- (一)自學力：透過自主課程的引導與學習，面對問題，勇於嘗試各種方法，增加自信心。
- (二)閱讀力：透過閱讀技巧與素養之養成，增進學生閱讀的興趣，進而成為閱讀的能力。
- (三)合作力：覺察班級社會、習得與人溝通技巧，認識個人與社群的關係，處理人生課題，理解並尊重多元文化。
- (四)實踐力：積極參與班級活動，培養多方興趣，提升理解和思辨的能力，奠定終身學習的基礎。
- (五)國際力：關切本土與全球議題，拓展國際藉由閱讀，關切本土與全球議，拓展國際視野，培養參與公共事務的熱情與能力。

三、課程架構圖

本課程主要分兩大部分，一部分為各學年之自主學習課程，皆有課程的主軸名稱；另一部分為結合法定課程、班級經營及配合學校行事的各項課程，詳如下表及下圖。

其他類 課程	多元 智能 課程	自主學習	詩情畫一	魔數大富翁	越學越有趣	邏輯數學智能	生活美學家	戲游數海
			20	20	20	20	40	40
		家庭教育	6	6	6	6	6	6
		性平教育	6	6	6	6	6	6
		運動會	4	4	4	4	8	8
		班級輔導	2	2	2	2	8	8
		班際競賽	2	2	2	2	4	4
		戶外教育					8	8
節數小計	(40)	(40)	(40)	(40)	(80)	(80)		

校訂彈性課程之「多元智能課程」節數規劃表

桃園市桃園區建德國民小學 校訂彈性學習課程 (多元智能課程-自主學習)之教學目標簡表

年級	課程名稱	課程目標
一	詩情畫一	1. 能欣賞童詩作品，並藉由朗誦體會童詩之美，提昇藝術素養。 2. 透過探索校園環境及小組合作完成童詩創作。
二	魔數大富翁	1. 建立數感，能在生活中發現數學的存在感。 2. 在分組遊戲中，能共同創造新的遊戲規則，發現活動與數字應用的邏輯。
三	越學越有趣	1. 以數學探索的形式，增進學生思考的能力，並養成溝通合作的素養。 2. 以數學實作的方式，增進學生運算的技巧，並養成自主學習的能力。
四	邏輯數學智能	1. 透過分組桌遊活動，培養教學邏輯的能力，並上台表達分享。 2. 能以範例為基礎，並與生活結合，自行設計桌遊數學題目。
五	生活美學家	以做餅乾過生活為主題，帶領學生學習看食譜、計算食譜比例、烘烤時間、食材費用，動手完成餅乾製作；品嚐烘焙的餅乾，利用五感寫下餅乾的滋味等，為結合語文、閱讀及數學等完整的自主學習課程。
六	戲遊數海	1. 透過手、眼與腦的協調訓練，進而增進空間概念及邏輯概念。 2. 透過桌遊瞭解數字間的關係與特性。

肆、實施原則

一、透過各年級的自主學習課程，引導學生進行實踐、體驗與省思，建構內化的意義，進而能驗證與應用所知的活動。

如一年級「詩情畫一」課程，以朗誦領略詩歌韻律之美，以實際探索感受詩歌意境，以討論探討相關知識，以繪畫重現心中感受。

二、透過學校重要活動中的實踐、獲得直接體驗與及時反饋訊息，從過程中應用所知，增進對自己的了解。

三、在參與活動中，有從容地表達並省思自己的體驗之時間與機會，以自己的方式表達對活動的意義。

四、希望學習者以感官來體驗世界，提供開放、多樣性的學習環境，以擴大訊息選擇的範圍、來源

與方式。

五、藉由多元的活動，讓每一位學習者開展、發掘並分享屬於個人的意義，尊重他人的體驗，同時鼓勵學習者參與社會、擔負起自己的責任。

如二年級以遊戲的方式幫助孩子概念的理解，也提升孩子們在數學的學習興趣。

六、特殊需求學生之能力指標參照各階段基本學力指標，採加深、加廣、加速、簡化、減量、分解、替代與重整方式進行學習內容的調整。

伍、現況分析

一、實施對象：一至六年級

二、學習節數：一～四年級每班每週 1 節，五、六年級每班每週 2 節，每節 40 分鐘。

三、教材來源：學年共編。

四、師資來源：低中高年級均由班級導師擔任此課程。

五、教學方式：自主學習及班級經營採個別班級進行教學，學校活動採協同教學方式進行。

陸、教學資源

一、學年共編教材。109 學年度已編撰完成「詩情畫一」「魔數大富翁」自編教材。

二、網路資源。

柒、各年級教學進度表

【一年級教學進度表】

課程名稱	多元智能 (詩情畫一)	課程類別	<input type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探討課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程
課程說明	一年級剛進入校園，對學習與環境都相當陌生，藉由以植物、自然與動物為主題，貼近生活、琅琅上口的詩歌，搭配全校性活動的體驗，協助孩子早日適應校園生活，並從中建立對語文的自信。		
授課對象	【一】年級		
核心素養	總綱 A 自主行動 B 溝通互動 C 社會參與 領綱 ◎語文 國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語文的興趣，能運用國語文認識自我、表現自我，奠定終身學習的基礎。 國-E-A2 透過國語文學習，掌握文本要旨、發展學習及解決	學習重點	◎語文 1-I-1 養成專心聆聽的習慣，尊重對方的發言。 1-I-3 能理解話語、詩歌、故事的訊息，有適切的表情跟肢體語言。 2-I-1 以正確發音流利的說出語意完整的話。 2-I-3 與他人交談時，能適當的提問、合宜的回答，並分享想法。 3-I-1 正確認念、拼讀及書寫注音符號 3-I-3 運用注音符號表達想法，記錄訊息。 3-I-4 利用注音讀物，學習閱讀，享受閱讀樂趣。

	<p>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-B1 理解與運用本國語言、文字、肢體等各種訊息，在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</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，並發展藝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>◎生活 生活-E-A3 藉由各種媒介，探索人、事、物的特性與關係，同時學習各種探究人、事、物的方法、理解道理，並能進行創作、分享及實踐。</p>			<p>5-I-1 以適切的速率正確地朗讀文本。</p> <p>5-I-3 讀懂與學習階段相符的文本。</p> <p>5-I-4 了解文本中的重要訊息與觀點。</p> <p>6-I-3 寫出語意完整的句子、主題明確的段落。6-I-4 使用仿寫、接寫等技巧寫作。</p> <p>語文</p> <p>◎生活 3-I-3 體會學習的樂趣和成就感，主動學習新的事物。</p> <p>4-I-1 利用各種生活的媒介與素材進行表現與創作，喚起豐富的想像力。</p>
			學習內容	<p>◎語文 Aa-I-1 聲符、韻符、介符的正確發音和寫法 Ac-I-2 簡單的基本句型。 Ac-I-3 基本文句的語氣與意義。Ad-I-3 故事、童詩等。 Bb-I-3 對物或自然的感受 Ca-I-1 各類文本中與日常生活相關的文化內涵。</p> <p>◎生活 F-I-2 不同解決問題方法或策略的提出與嘗試。 B-I-1 自然環境之美的感受。</p>
融入議題	<p>環境教育 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。</p> <p>防災教育 防 E5 不同災害發生時的適當避難行為。</p>			
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 從日常生活中常見的語詞，分辨各種易混淆之注音符號。 2. 運用詩歌與繞口令，強化對易混淆注音符號之區辨力。 3. 用遊戲化的活動，增進對注音符號之認識。 4. 藉由詩歌，透過感官觀察、探索植物、動物、自然的特性與人、事、物間的關係。 5. 能夠優美的朗誦短文，欣賞擬人化的詩句，進而摘錄下來寫作。 6. 能欣賞大自然的多彩多姿，養成主動探索大自然的興趣，產生關懷自然與生命的情 			

	<p>懷。</p> <p>7.能透過以植物、動物、自然主題的童詩，學習更多相關的成語與字謎。</p> <p>8.能運用生活中的各種素材，進行風的遊戲和玩具創作。</p> <p>9.透過自身的實際經驗，知道颱風的危害及正確的防災知識。</p> <p>10.在完成任務的歷程中，能學會分工合作並學會溝通和適當表達自己的想法。</p> <p>11.透過自身的實際經驗，知道保育環境的重要性。</p>		
學習評量	<p>形成性評量—口語評量、實作評量</p> <p>總結性評量—實作評量</p>		
第一學期（可以併週撰寫）			
週次	單元主題	學習內容	評量方式
第1週	班級經營	新生適應校園相關之指導	
第2週	注音符號延伸教學	1.注音符號補充教材 2.針對易錯易混淆發音進行加強複習	口語評量 40% 實作評量 60%
第3週			
第4週			
第5週			
第6週	性別平等	性別平等教育宣導。	
第7週			
第8週	運動會(家庭教育)	學年團體表演及活動的規劃與推行。	
第9週	詩情畫一植物篇 美麗的大樹	1.觀察校園大樹 2.分享生活經驗 3.共讀繪本「愛心樹」 4.朗讀童詩「美麗的大樹」 5.句子仿作 6.樹木拓印	口語評量 40% 實作評量 60%
第10週			
第11週	詩情畫一植物篇 葉子	1.觀察校園大樹 2.進行體驗活動 3.朗誦童詩「葉子」 4.完成學習單 5.共讀繪本「樹木之歌」	口語評量 40% 實作評量 60%
第12週	詩情畫一植物篇 榕樹	1.播放繪本「生命有多長」簡報 2.教師帶領學生到校園中觀察榕樹。 3.朗誦童詩「榕樹」 4.句子仿作 5.共讀繪本「媽媽心媽媽樹」 6.完成許願卡和星願樹	口語評量 40% 實作評量 60%
第13週			

第 14 週	詩情畫一自然篇 風	1. 觀看「北風與太陽」故事 2. 討論風的特性 3. 朗讀童詩「風」 4. 句子仿作 5. 認識「風」的成語 6. 討論颱風的特性 7. 列舉颱風來襲時的注意事項 8. 風的創作畫 9. 風的遊戲	口語評量 40% 實作評量 60%
第 15 週	性平宣導	性別平等宣導 繪本教學	
第 16 週			
第 17 週			
第 18 週			
第 19 週	詩情畫一自然篇 風	1. 觀看「北風與太陽」故事 2. 討論風的特性 3. 朗讀童詩「風」 4. 句子仿作 5. 認識「風」的成語 6. 討論颱風的特性 7. 列舉颱風來襲時的注意事項 8. 風的創作畫 9. 風的遊戲	口語評量 40% 實作評量 60%
第 20 週			
第 21 週	詩情畫一 學期總結	1. 朗讀「植物篇」、「自然篇」童詩 2. 分享生活經驗 3. 分組創作 4. 發表與賞析	口語評量 40% 實作評量 60%
第二學期 (可以併週撰寫)			
第 1 週	班級經營	選模範生	
第 2 週	詩情畫一動物篇 鷺鷥	1. 欣賞白鷺鷥歌謠 2. 分享生活經驗 3. 進行體驗活動 4. 朗誦童詩「鷺鷥」 5. 完成學習單 6. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第 3 週	詩情畫一動物篇 螢火蟲	1. 進行體驗活動 2. 朗誦童詩「螢火蟲」 3. 完成學習單 4. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第 4 週	親職教育活動(家庭教育)	親職教育日(園遊會活動各班)	

第5週		擺攤規畫與推行)	
第6週			
第7週	詩情畫一動物篇 螢火蟲	1. 進行體驗活動 2. 朗誦童詩「螢火蟲」 3. 完成學習單 4. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第8週			
第9週	詩情畫一動物篇 夏天的蟬	1. 播放蟬鳴的聲音，請學生 安靜聆聽 2. 教師提問 3. 進行體驗活動 4. 朗誦童詩「夏天的蟬」 5. 完成學習單 6. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第10週			
第11週	詩情畫一動物篇 蝦先生	1. 猜謎遊戲 2. 圖片欣賞 3. 朗誦童詩「蝦先生」 4. 進行體驗活動 5. 完成學習單 6. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第12週	性平宣導	繪本教學	
第13週			
第14週			
第15週			
第16週			
第17週			
第18週	詩情畫一動物篇 蝦先生	1. 猜謎遊戲 2. 圖片欣賞 3. 朗誦童詩「蝦先生」 4. 進行體驗活動 5. 完成學習單 6. 議題融入：環境教育	口語評量 40% 實作評量 60%
第19週	詩情畫一 學年總結	1. 朗讀「動物篇」童詩 2. 分享生活經驗 3. 個人創作 4. 發表與賞析	口語評量 40% 實作評量 60%
第20週			

【二年級教學進度表】

課程名稱	多元智能課程 (魔數大富翁)	課程類別	<input type="checkbox"/> 統整性主題/專題/議題探討課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input checked="" type="checkbox"/> 其他類課程
課程說明	經由加深加廣的數學遊戲，讓孩子在動手、動腦玩的過程中，幫助孩子概念的理解，也提升孩子們在數學的學習興趣。		
授課對象	【二】年級		
核心素養	<p>總綱</p> <p>A 自主行動</p> <p>B 溝通互動</p> <p>C 社會參與</p> <p>領綱</p> <p>◎數學</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>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-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。</p> <p>數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。</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>◎生活</p> <p>生活-E-C2 覺察自己的情緒與行為表現可能對他人和環境有所</p>	學習重點	<p>◎數學</p> <p>n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。</p> <p>n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>n-I-3 應用加法和減法的計算或估算於日常應用解題。</p> <p>s-I-1 從操作活動，初步認識物體與常見幾何形體的幾何特徵。</p> <p>r-I-1 學習數學語言中的運算符號、關係符號、算式約定。</p> <p>◎生活</p> <p>7-I-4 能為共同的目標訂定規則或方法，一起工作並完成任務。</p> <p>7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>
			<p>◎數學</p> <p>N-2-1 一千以內的數：含位值積木操作活動。結合點數、位值表徵、位值表。位值單位「百」。位值單位換算。</p> <p>N-2-5 解題：100元、500元、1000元。以操作活動為主兼及計算。容許多元策略，協助建立數感。包含已學習之更小幣值。</p> <p>S-2-1 物體之幾何特徵：以操作活動為主。進行辨認與描述之活動。藉由實際物體認識簡單幾何形體（包含平面圖形與立體形體），並連結幾何概念（如長、短、大、小等）。</p> <p>◎生活</p> <p>C-I-5 知識與方法的運用、組合與創新。</p> <p>D-I-4 共同工作並相互協助。</p> <p>F-I-2 不同解決問題方法或策略的提</p>

	影響，用合宜的方式與人友善互動，願意共同完成工作任務，展現尊重、溝通以及合作的技巧。			出與嘗試。
融入議題	性別平等教育 性 A2 覺知生活中性別刻板、偏見與歧視，培養性別平等意識，提出促進性別平等的改善策略。 家庭教育 家 E3 家人的多元角色與責任。			
學習目標	1. 提供學生適性學習的機會，培育學生探索數學的信心與正向態度。 2. 培養好奇心及觀察規律、演算、抽象、推論、溝通和數學表述等各項能力。 3. 培養使用工具，運用於數學程序及解決問題的正確態度。 4. 培養運用數學思考問題、分析問題和解決問題的能力。 5. 培養日常生活應用與學習其他領域、科目所需的數學知能。 6. 培養學生欣賞數學以簡馭繁的精神與結構嚴謹完美的特質。 7. 體認生活規範建立的意義，使用合適的語彙或方式與人互動及合作，建立起良好生活習慣，並能關懷環境與尊重生命。 8. 建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異。 9. 培養經營幸福與健康家庭的知能。			
學習評量	形成性評量—口語評量、實作評量 總結性評量—實作評量			
第一學期（可以併週撰寫）				
週次	單元主題	學習內容	評量方式	
第 1 週	班級經營	適應新學期相關之指導		
第 2 週	魔數大富翁—我是巧拼王 1	藉由遊戲-繩子變變變，認識生活中的各種形狀，。	口頭評量 100%	
第 3 週	魔數大富翁—我是巧拼王 2	1. 介紹七巧板 2. 老師印製七巧板正方形圖紙，發下，指導學生著七種顏色後剪開來。	實作評量 100%	
第 4 週	魔數大富翁—我是巧拼王 3	指導學生玩七巧板，做出各種不同的變化。	實作評量 100%	
第 5 週	魔數大富翁—我是巧拼王 4	請學生用七巧板自行拼排創作，並分享屬於自己的七巧板故事。	口語評量 50% 實作評量 50%	
第 6 週	性平宣導	性別平等教育宣導。		
第 7 週				
第 8 週	運動會(家庭教育)	學年團體表演及活動的規劃與推行。		
第 9 週	魔數大富翁—我是巧拼王 5	勇闖七巧板王國，用七巧板拼出指定題目。	實作評量 100%	
第 10 週	魔數大富翁—	1. 認識撲克牌	口語評量 100%	

	九九撲克王 1	2. 介紹撲克牌活動-心臟病遊戲規則。	
第 11 週	魔數大富翁一 九九撲克王 2	分組進行撲克牌遊戲並競賽，更換組員再次挑戰。	實作評量 100%
第 12 週	魔數大富翁一 九九撲克王 3	進行撲克牌遊戲-改編配對遊戲。	實作評量 100%
第 13 週	魔數大富翁一 九九撲克王 4	1. 分組遊戲並競賽，更換組員再次挑戰。 2. 學生討論設下更難的條件限制。	口頭評量 100%
第 14 週	魔數大富翁一 九九撲克王 5	進行撲克牌遊戲-改編釣魚遊戲。	實作評量 100%
第 15 週	性平宣導	繪本及影片教學	
第 16 週			
第 17 週			
第 18 週			
第 19 週	魔數大富翁一 血拼購物王 1	說明購物活動，並進行準備：教師指導學生進行小組討論與分享，歸納統整園遊會的事前準備工作。	口頭評量 100%
第 20 週	班級輔導	學生學習狀況加強輔導	
第 21 週	大掃除	班級環境清潔整理。	
第二學期 (可以併週撰寫)			
第 1 週	班級經營	模範生選拔	
第 2 週	魔數大富翁一 血拼購物王 2	準備購物活動-製作相關道具。教師指導學生討論宣傳海報需要具備的項目。	口語評量 50% 實作評量 50%
第 3 週	魔數大富翁一 血拼購物王 3	我是小老闆，布置攤位：共同討論為物品訂價格，海報設計。	口語評量 50% 實作評量 50%
第 4 週	親職教育活動(家庭教育)	親職教育日(園遊會活動各班擺攤規畫與推行)。	
第 5 週			
第 6 週			
第 7 週	魔數大富翁一 血拼購物王 4	購物消費活動-體驗當老闆與消費者：事前練習運作小市集，進行販售及購買，完成學習單(跳蚤市場)，並分享發現、感受，與需要注意的事項。	口語評量 50% 實作評量 50%
第 8 週	魔數大富翁一 血拼購物王 5	算帳時間-討論營業和消費結果：實際園遊會後，共同討論盈餘，及尚未賣出物品的解決方法。並分享參與園遊會活動的收穫，完成學習單(快樂逛	口語評量 50% 實作評量 50%

		園遊會)。	
第 9 週	魔數大富翁— 誰是大富翁 1	說明大富翁遊戲規則，並試 玩數學大富翁動畫。	口語評量 100%
第 10 週	魔數大富翁— 誰是大富翁 2	分組自製創意大富翁遊戲(製 作機會卡、命運卡、遊戲地 圖)。	實作評量 100%
第 11 週	魔數大富翁— 誰是大富翁 3	分組自製創意大富翁遊戲(製 作題目卡)。	實作評量 100%
第 12 週	性平宣導	繪本及影片教學	
第 13 週			
第 14 週			
第 15 週			
第 16 週			
第 17 週			
第 18 週	魔數大富翁— 誰是大富翁 4	試玩各組製作的大富翁遊戲。	口語評量 40% 實作評量 60%
第 19 週	魔數大富翁— 誰是大富翁 5	完成大富翁學習單，並邀請 同學一起玩。	實作評量 100%
第 20 週	大掃除	班級環境清潔整理	