

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】

課程名稱	社團-桌遊	年級/班級	六年級/甲班
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	每周 1 節，共 13 周，13 節
		設計教師	林瑞杰
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 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 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 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 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	
設計理念	透過桌遊遊戲，訓練學生哲學思考、小組合作，以及團隊動力。桌遊是時下流行的遊戲，用途廣泛，可以提供學生更多思考空間與友誼促進，透過素養導向教學過程，讓每個學生能夠與他人互動，更依進步的訓練思考模式。		
總綱核心素養			
課程目標	1. 能從線索中做出正確判斷 2. 能找到自己輸贏的關鍵 1. 能在合作中認識桌遊並理解規則		

	2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策
--	---------------------

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 可學校自訂 若參考領綱，必須至少 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						
二、三	傳情畫意/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從圖像變化中找出正確答案	第一節 1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何作畫與猜測答案，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享: ◎好玩與否? 為什麼? ◎為什麼和你想的不一樣?		
四、五、七	矮人礦坑/3 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	第一節 1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟		

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				自選/編教材須經課發會審查通過
					其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？ 第三節 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？		
七、八、十二	寶藏台灣/3 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從線索中做出正確判斷	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩)： ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		

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				自選/編教材須經課發會審查通過
十四、十六、十七	犯人在跳舞/2節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享: ◎好玩與否? 為什麼? ◎你的遊戲策略是什麼? ◎你贏或輸的原因在哪裡?		
十八、十九、二十	夜市人蔘/3			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		

【第二學期】

課程名稱	社團-桌遊	年級/班級	六年級/甲班
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	每周 1 節，共 13 周，13 節
		設計教師	林瑞杰
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 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 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 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 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	
設計理念	透過桌遊遊戲，訓練學生哲學思考、小組合作，以及團隊動力。桌遊是時下流行的遊戲，用途廣泛，可以提供學生更多思考空間與友誼促進，透過素養導向教學過程，讓每個學生能夠與他人互動，更依進步的訓練思考模式。		
總綱核心素養			
課程目標	1. 能從線索中做出正確判斷 2. 能找到自己輸贏的關鍵 1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策		

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				自選/編教材 須經課發會審查通過
一、二	閃靈快手/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從圖像變化中做出正確判斷與反應	第一節 1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組輪流搶牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？		
三、五	驚爆倫敦/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能根據對話線索做出正確判斷	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		

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				自選/編教材 須經課發會審查通過
七、八	機密代號/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從語詞線索中做出正確判斷	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		
九、十	股票大亨/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從數字變化中做出正確判斷	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		
十二、十三	鐵道任務/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		

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				自選/編教材 須經課發會審查通過
十五、十七	幕後交易/2 節			1. 能在合作中認識桌遊並理解規則 2. 能從拍賣價值變化中做出正確判斷	1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): ◎每一組學生扮演一個玩家同一組的要討論如何出牌跟其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。		

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四年級為例，倘五至六年級欲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。