

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	三年級/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	每周一節，共九節
		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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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	<p>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。</p>		
總綱核心素養	<p>E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。</p>		

	E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。
課程目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能從線索中做出正確判斷 2. 能找到自己輸贏的關鍵 3. 能在合作中認識桌遊並理解規則 4. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策

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
二、三	傳情畫意/2 節	<p>社會 1b-II-2 理解各種事實或社會現象的關係，並歸納出其間的關係或規律性。</p> <p>社會 2b-II-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。</p>	<p>社會 Aa-II-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。</p> <p>社會 Ba-II-1 每個人不同的生活背景與經驗，會使其對社會事務的觀點與感受產生差異。</p> <p>社會 Dc-II-1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 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 3. 能以圖畫表達指定的題目 4. 能欣賞並悅納他人的圖像表達方式與說明 	<p>第一節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 桌遊背景介紹。 2. 規則講解與討論(全班分組一起試玩): <p>◎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。</p> <p>第二節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享: <p>◎好玩與否? 為什麼?</p> <p>◎為什麼和你想的不一樣?</p>	遊戲得分 遊戲探討 心得分享	

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
		社會 3c-II-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。 藝術 2-II-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 綜合 1a-II-1 欣賞並接納自己與他人。	團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。 視 E-II-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-II-3 設計思考與實作。 綜合 Aa-II-2 對自己與他人悅納的表現。				
七、九、十二	矮人礦坑/3 節	社會 1b-II-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。 社會 3c-II-1 聆聽他人意	社會 Aa-II-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 社會 Ba-II-1 每個人不同的生活背景與經驗，	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 3. 能與他人合作，解決問題，達成目標	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其他組進行模擬對抗，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節	遊戲得分 遊戲探討 心得分享	

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
		見，表達自我觀點，並能與他人討論。 綜合 2b-II-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。	會使其對社會事務的觀點與感受產生差異。 社會 Dc-II-1 團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。 綜合 Bb-II-1 團體中的角色探索。 綜合 Bb-II-2 團隊運作的問題與解決。		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？		
十三、十六、十九、二十	寶藏台灣/4 節	社會 1b-II-3 解析特定人物、族群與事件在所處時間、空間脈絡中的位置與意義。	社會 Aa-II-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 社會 Ab-II-1	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 3. 能在遊戲中學習臺灣的歷史、地理與文化知識	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。	遊戲得分 遊戲探討 心得分享	

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
		社會 2a-II-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 社會 2c-II-3 澄清及珍視自己的公民身分，並具備對國家及文化的認同感。 藝術 2-II-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 綜合 2b-II-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同	臺灣的地理位置、自然環境，與歷史文化的發展有關聯性。 社會 Ca-II-2 土地利用反映過去和現在的環境變遷，以及對未來的展望。 社會 Cb-II-1 不同時期臺灣、世界的重要事件與人物，影響臺灣的歷史變遷。 視 A-II-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-II-3 民俗藝術。 綜合 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	4. 能說出並欣賞臺灣的民俗藝術			

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
		合作達成共同目標。					

【第二學期】

課程名稱	社團-桌遊	年級/班級	三年級/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 11 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 checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" 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	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-B1 具備「聽、說、讀、寫、作」的基本語文素養，並具有生活所需的基礎數理、肢體及藝術等符號知能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		

課程目標	1. 生 1. 能從線索中做出正確判斷 2. 能找到自己輸贏的關鍵 3. 能在合作中認識桌遊並理解規則 4. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策
------	----------------------------------------------------------------------------------

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
二、三	閃靈快手/2 節	綜2a- II -1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 健體3d-II-3 透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。	綜Ba- II -3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 健體Ce-II-1 其他休閒運動進階技能。	1. 能在合作中認識閃靈快手桌遊並理解規則。 2. 能從卡片圖像變化中做出正確判斷與反應。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	1. 桌遊背景介紹：閃靈快手為反應類型(心臟病)桌遊，玩家需根據所看見之牌面圖像迅速判斷是否符合規則並抓取相對應指示物。 2. 規則講解與討論： ◎教師示範 2 種正確抓取方式。(規則：有正確的圖案就抓相對應的指示物，沒有正確的圖案就抓不相干的指示物。 ◎教師隨易抽取幾張牌，請全班一起討論要抓什麼指示物 ◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。 3. 依人數適當分組進行遊戲。	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭問答 <input type="checkbox"/> 紙筆 <input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察 <input type="checkbox"/> 檔案 <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 上課表現 <input type="checkbox"/> 分組報告	

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
					4. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎贏或輸的原因在哪裡？		
四、五、七	驚爆倫敦/3 節	綜2b- II -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。 健體1d- II -3 了解比賽的進攻和防守策略。	綜Bb- II -3 團隊合作的技巧。 健體Fa- II -3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。	1. 能在合作中認識驚爆倫敦桌遊並理解規則。 2. 能根據玩家對話線索做出正確判斷。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	1. 桌遊背景介紹：驚爆倫敦為陣營類型桌遊，玩家分成兩個陣營互相對抗(一方要引爆炸彈，另一方要拆除炸彈，玩家除了自己外皆不知道其餘玩家的陣營)，雙方成員需從互動中察言觀色尋找線索並輪流選擇要剪哪條線才會引爆或拆除炸彈。 2. 規則講解與討論： ◎玩家要根據自己的陣營來誤導對手與引導隊友，所以在每個人剪線前大家可以討論(誤導或引導)讓自己的陣營 ◎教師示範剪線前可以說哪些話，讓學生融入情境。 如：你可以剪我這條線，因為我平常不說謊，所以你要相信我。/我覺得 XX 很可	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭問答 <input type="checkbox"/> 紙筆 <input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察 <input type="checkbox"/> 檔案 <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> 紙筆測驗 <input checked="" type="checkbox"/> 上課表現 <input type="checkbox"/> 分組報告	

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
					<p>疑，因為她看起來很緊張，所以不要剪她那條線。/我跟你平常感情那麼好，你覺得我會騙你嗎？</p> <p>◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>3. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲心得分享：</p> <p>◎好玩與否？為什麼？</p> <p>◎你的遊戲策略是什麼？</p> <p>◎贏或輸的原因在哪裡？</p>		
九、十、十六、十七	機密代號/4 節	<p>國1- II -3判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。</p> <p>社3c- II -1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>國Ab- II -6 3700個常用語詞的使用。</p> <p>社Dc- II -1團體或會議的運作可以透過成員適切的討論歷程做出決定。</p>	<p>1. 能在合作中認識機密代號桌遊並理解規則。</p> <p>2. 能從提示語及卡片語詞線索中做出正確選擇。</p> <p>3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。</p>	<p>1. 桌遊背景介紹：機密代號為陣營類型桌遊，玩家分成兩個陣營(陣營公開)藉由猜語詞互相對抗，雙方陣營輪流猜語詞(隊長給提示，其餘隊員猜答案)，猜錯或放棄就由另一隊猜，有一方完成猜題即獲勝。</p> <p>2. 規則講解與討論：</p> <p>◎隊長給提示和數量時，提示只能是一個語詞搭配一個</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 口頭問答</p> <p><input type="checkbox"/> 紙筆</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 觀察</p> <p><input type="checkbox"/> 檔案</p> <p><input type="checkbox"/> PPT</p> <p><input type="checkbox"/> 紙筆測驗</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 上課表現</p> <p><input type="checkbox"/> 分組報告</p>	

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
					數字，隊員再討論要猜哪些卡牌。 ◎教師示範隊長的提示詞要如何說，讓學生融入情境。如：要猜測的牌中有三張是日本、越南與新加坡。提示詞可以為「亞洲 3」或「國家 3」。 ◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。 3. 依人數適當分組進行遊戲。 4. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎贏或輸的原因在哪裡？		
十八、十九	股票大亨/2 節	綜2c- II -1分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 社 3d- II -1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	綜Bc- II -1各類資源的分析與判讀。 社Db- II -1選擇合適的理財規劃，可以增加個人的財富並調節自身的消費力。	1. 能在合作中認識股票大亨桌遊並理解規則。 2. 能從虛擬金錢變數量化中做出正確交易。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	1. 桌遊背景介紹：股票大亨為應變取捨類型桌遊，玩家透過買賣股票來獲取最大收益，買股票時依卡片上的價格購買，賣股票時挑選兩張相同顏色的卡片進行出售，賣出價格為卡片上數字相	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭問答 <input type="checkbox"/> 紙筆 <input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input checked="" type="checkbox"/> 觀察 <input type="checkbox"/> 檔案 <input type="checkbox"/> PPT <input type="checkbox"/> 紙筆測驗	

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
					<p>乘，最後計算玩家總金額，獲利最高者獲勝。</p> <p>2. 規則講解與討論：</p> <p>◎教師示範如何買賣股票。</p> <p>買：從市場上卡片(股票)中，挑選最下方(未覆蓋)的一張單色卡進行購買，購買價格即為該張卡上的數字，再將購買之股票置於自家面前。</p> <p>賣：玩家從自家面前的股票卡中，挑選兩張相同顏色的股票卡進行出售，賣出價格為兩張相同顏色股票卡上的數字相乘，賣出之股票卡需置於棄牌區，再從銀行領取賣出金額。</p> <p>◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>3. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>4. 遊戲心得分享：</p> <p>◎好玩與否？為什麼？</p> <p>◎你的遊戲策略是什麼？</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>上課表現</p> <p><input type="checkbox"/>分組報告</p>	

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
					◎贏或輸的原因在哪裡？		

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。