

南投縣中州國民小學 113 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	五年級/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	21
			設計教師	陳郁淇
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input checked="" 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 checked="" 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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	1. 創新思考:學生能夠在面對問題時,統整所學,進行跨領域思考,提出解決策略。 2. 自我表達:學生能夠清楚表達自己的意見,理性地與他人溝通,並學會傾聽、理解、同理他人。	與學校願景呼應之說明	1. 問題解決和策略思考:在桌遊課程中,學生需要思考問題、制定策略並做出決策,有助於培養他們的解決問題的能力、戰略思維和邏輯思考。 2. 團隊合作:在桌遊課程中,鼓勵學生一起合作、溝通和協作來解決遊戲中的問題,有助於培養他們的團隊合作能力、溝通技巧和共同目標意識。 3. 問題探究和創新思考:鼓勵學生在桌遊中提出問題,挑戰現有的規則或策略,並提出創新的解決方案,可以促使	

			<p>他們思考和探索不同的可能性，培養他們的創新思維和批判<u>思考</u>能力。</p>
<p>設計理念</p>	<p>透過桌上遊戲這項媒介，可以促動孩子愛玩的天性，點燃其學習熱忱，進而培養他們綜合多元的能力。桌遊課程的設計理念基於以下五點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習與樂趣相結合：將遊戲的樂趣融入學習過程中，使學生在玩樂中學習，激發學生的動機和興趣，提高他們的參與度和學習效果。 2. 問題導向學習：透過遊戲情境，鼓勵學生主動提問、思考和解決問題。，培養學生的批判思維、邏輯推理和問題解決能力。 3. 合作學習：透過共同思考和共同努力，鼓勵學生在小組或團隊中合作、溝通和協作，培養學生的團隊合作能力、溝通技巧和協調能力。 4. 多元智能發展：不同類型的桌遊涵蓋不同的智能領域，如語言、數學邏輯、空間、人際關係等。這可以促進學生全面的智能發展，讓每個學生都能發揮自己的優勢和潛力。 5. 創新和創造力：鼓勵學生在遊戲中提出問題、挑戰現有的規則或策略，並提出創新的解決方案。這可以培養學生的創新思維和創造力，激發他們思考和探索不同的可能性。 		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>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。 自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 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。 綜-E-A2 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。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

課程目標	<ol style="list-style-type: none">1. 透過桌遊課程，擴展學生的學科知識，並將其應用到現實情況中。2. 透過桌遊課程，提高學生問題解決的能力和決策能力。3. 透過桌遊課程幫助學生發展與他人合作的能力。4. 透過桌遊課程培養學生的思維維、推理能力和問題解決能力。5. 透過討論策略、成功和失敗的原因，培養學生的反思能力和自我評估能力。
------	---

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

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」	可由學校自訂 若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經 課發會審查通過

<p>一 二 三、 四、 五</p>	<p>漢字傳說/5 節</p>	<p>綜2b-III-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2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>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。 綜Bb-III-1團體中的角色探索。 健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。</p>	<p>1. 了解漢字的起源、發展和演變 2. 學習漢字的基本結構和筆劃順序 3. 通過遊戲體驗，增加對漢字的認識和興趣</p>	<p>第一節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹桌遊背景。 2. 詳細介紹遊戲的規則。 3. 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。 4. 將遊戲中的每個漢字卡片作為學習的內容，介紹漢字的意義和讀音。 5. 說明遊戲目標：通過收集漢字卡片來組成詞語，並在遊戲結束時獲得最高分數。 6. 遊戲試玩：請幾位學生扮演玩家，示範遊戲的玩法，讓學生逐漸熟悉規則。 <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： <ul style="list-style-type: none"> ◎好玩與否？為什麼？ ◎為什麼和你想的不一樣？ 3. 解釋一些在遊戲中有用的策略和技巧，幫助學生在遊戲中更好地應用所學的漢字知識。例如，如何 	<p> <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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告 </p>	<p>https://tw.emperors4.com/game/Hanzi1</p>
------------------------------------	---------------------	---	---	---	--	--	--

					<p>選擇最有效的漢字卡牌、如何組成詞語。</p> <ol style="list-style-type: none">4. 分組進行遊戲對抗或合作。5. 請學生分享他們在遊戲中的體驗和學習到的知識。 <p style="text-align: center;">第三節</p> <ol style="list-style-type: none">1. 變體規則－與倉頡老師一決勝負2. 條件：將倉頡老師標記隨機擺放在公區方陣卡牌列的任 1 張卡牌上方，每位玩家各分發 1 個造字標記。3. 其他規定皆與基本規則相同。4. 若玩家所得分數小於或等於倉頡老師的所得分數，將遭致淘汰出局，並由仍在場上且分數最高的玩家成為遊戲贏家。5. 分組進行遊戲。6. 遊戲心得分享。		
--	--	--	--	--	---	--	--

<p>六、 七、 八、 九、 十</p>	<p>語破天機兒童版/5 節</p>	<p>自 tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺比次間的關係，並提出自己想法及知道與他人的差異。 健 2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。 健 Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養語言表達能力和溝通能力 2. 學習思考和判斷能力 3. 培養團隊合作意識 	<p>第一節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹桌遊背景。 2. 詳細介紹遊戲的規則。 3. 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。 4. 說明遊戲目標：所有玩家一起進行，利用遊戲圖板上的圖示找出 12 種動物，然後計算最後的分數！遊戲人數至多 12 人。 5. 所有的學生可以一起參與，1 位玩家來提示讓其他玩家猜出該種動物。 6. 試著猜猜看： <ul style="list-style-type: none"> ◎一種橘色、有斑紋、生活在房子裡、長有爪子的動物？ ◎一種個子小小的、會飛、黑色跟黃色而且長有針刺的動物是？ <p>第二節</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. 全班一起進行遊戲。 8. 遊戲心得分享： <ul style="list-style-type: none"> ◎好玩與否？為什麼？ 	<ul style="list-style-type: none"> <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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告 	<p>https://phantasiatw.pixnet.net/blog/post/116810874</p>
--------------------------------------	--------------------	--	--	---	---	---	--

					<p>◎你的遊戲策略是什麼？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？</p> <p>第三節</p> <p>9. 調整遊戲難度: 卡牌難度</p> <p>◎藍框卡牌的動物通常是孩子們能從學校、兒歌或書中接觸到的。紅框卡牌則是繪製較不常見的動物。混用兩種類別的卡牌或單獨使用紅框卡牌來提高遊戲難度。</p> <p>10. 全班一起進行遊戲。</p> <p>11. 遊戲心得分享。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

					<p>◎你的遊戲策略是什麼？</p> <p>◎你贏或輸的原因在哪裡？</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>十七、十八、十九、二十、二十一</p>	<p>開心小農夫/5節</p>	<p>綜2b-III-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2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。</p>	<p>綜Bb-III-1團體中的角色探索。 健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。</p>	<p>1. 培養策略思考和決策能力 2. 強化團隊合作能力</p>	<p>第一節</p> <p>1. 桌遊背景介紹。 2. 詳細介紹遊戲的規則。 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。</p> <p>1. 遊戲目標:種菜嘍!辛苦的農耕生活中，總是會遇到一些天災，破壞好不容易才收成的農作物，幸好還有各路神明來保佑，現在，就看誰能順利完成收成的工作，成為最厲害的小神農。收集陽光、水和肥料，或碰碰運氣挑戰命運卡牌，以最快的速度完成4次的收成。</p> <p>2. 遊戲試玩:學生4個人一組扮演玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>第二節</p> <p>1. 全班分組進行遊戲。 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?</p>	<p> <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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告 </p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=BJxTDnEgXCk</p>
------------------------	-----------------	---	--	---------------------------------------	---	--	--

					<p>3. 在規則上，可以做幾點小改變，讓難度增加：</p> <ul style="list-style-type: none">◎土地公(婆)只能抵銷 1 次災害就要離開，才不會拿到後一路順遂。◎[命運卡保留區]只能保留 1 張好運卡，保留哪張由玩家決定。 <p>4. 利用改變後的規則再度進行遊戲。</p> <p>5. 遊戲心得分享。</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

【第二學期】

課程名稱	社團-桌遊		年級/班級	五年級/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	21
			設計教師	陳郁淇
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 checked="" type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" 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 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 checked="" 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 ※請於學習表現欄位填入所勾選之議題實質內涵※ ※交通安全請於學習表現欄位填入主題內容重點， 例：交 A-I-3 辨識社區道路環境的常見危險。※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	1. 創新思考:學生能夠在面對問題時,統整所學,進行跨領域思考,提出解決策略。 2. 自我表達:學生能夠清楚表達自己的意見,理性地與他人溝通,並學會傾聽、理解、同理他人。	與學校願景呼應之說明	1. 問題解決和策略思考:在桌遊課程中,學生需要思考問題、制定策略並做出決策,有助於培養他們的解決問題的能力、戰略思維和邏輯思考。 2. 團隊合作:在桌遊課程中,鼓勵學生一起合作、溝通和協作來解決遊戲中的問題,有助於培養他們的團隊合作能力、溝通技巧和共同目標意識。 3. 問題探究和創新思考:鼓勵學生在桌遊中提出問題,挑戰現有的規則或策略,並提出創新的解決方案,可以促使他們思考和探索不同的可能性,培養他們的創新思維和批判思考能力。	

<p>設計理念</p>	<p>透過桌上遊戲這項媒介，可以促動孩子愛玩的天性，點燃其學習熱忱，進而培養他們綜合多元的能力。桌遊課程的設計理念基於以下五點：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學習與樂趣相結合：將遊戲的樂趣融入學習過程中，使學生在玩樂中學習，激發學生的動機和興趣，提高他們的參與度和學習效果。 2. 問題導向學習：透過遊戲情境，鼓勵學生主動提問、思考和解決問題。，培養學生的批判思維、邏輯推理和問題解決能力。 3. 合作學習：透過共同思考和共同努力，鼓勵學生在小組或團隊中合作、溝通和協作，培養學生的團隊合作能力、溝通技巧和協調能力。 4. 多元智能發展：不同類型的桌遊涵蓋不同的智能領域，如語言、數學邏輯、空間、人際關係等。這可以促進學生全面的智能發展，讓每個學生都能發揮自己的優勢和潛力。 5. 創新和創造力：鼓勵學生在遊戲中提出問題、挑戰現有的規則或策略，並提出創新的解決方案。這可以培養學生的創新思維和創造力，激發他們思考和探索不同的可能性。 		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<p>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-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</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。 綜-E-A2 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。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。</p>
<p>課程目標</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過桌遊課程，擴展學生的學科知識，並將其應用到現實情況中。 2. 透過桌遊課程，提高學生問題解決的能力和決策能力。 3. 透過桌遊課程幫助學生發展與他人合作的能力。 4. 透過桌遊課程培養學生的思維維、推理能力和問題解決能力。 5. 透過討論策略、成功和失敗的原因，培養學生的反思能力和自我評估能力。 		

附件 3-3 (九年一貫/十二年國教併用)

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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過

<p>一、二、三、四、五</p>	<p>快手疊杯/5 節</p>	<p>數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 健3b-III-3能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p>	<p>數R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 健Fa-III-1自我悅納與潛能探索的方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 發展手眼協調和運動技能。 培養專注力和反應能力。 學習壓力管理和競爭意識 	<p>第一節</p> <ol style="list-style-type: none"> 桌遊背景介紹。 快手疊杯(Speed Cups)遊戲訓練玩家們的觀察辨識力及肢體表達力，屬於藝文類的桌上遊戲。遊戲中所運用的機制包括「圖案建立」等。 詳細介紹遊戲的規則。 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。 示範和練習 ◎向學生展示如何疊杯子，並解釋每個動作的細節。 ◎讓學生跟隨示範一起練習疊杯子，給予指導和回饋。 ◎輔導學生如何適應速度和提高準確性。 遊戲目標:當所有的題目卡都被拿走遊戲結束，拿到最多題目卡的玩家獲勝。 遊戲試玩:學生 4 個人一組扮演玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。 <p>第二節</p> <ol style="list-style-type: none"> 全班一起進行遊戲。 	<ul style="list-style-type: none"> <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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=_GF6tDYrrv0</p>
------------------	-----------------	--	---	--	--	---	--

					<p>2. 結算分數：根據遊戲規則，可以統計每位玩家或團隊的分數，以便進行排名。</p> <p>3. 遊戲心得分享：</p> <ul style="list-style-type: none">◎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？ <p style="text-align: center;">第三節</p> <p>1. 練習時間。</p> <p>2. 分組初賽。</p> <p>3. 初賽的冠軍再晉級成決賽。</p> <p>4. 從決賽中脫穎而出的就是快手疊杯冠軍。</p> <p>5. 討論：</p> <ul style="list-style-type: none">◎在遊戲中遇到的挑戰和困難。◎探討如何應對壓力和競爭，以及如何改進自己的表現。		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>六、 七、 八、 九、 十</p>	<p>間諜危機/5 節</p>	<p>國1-III-3判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 社3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>國Ab-III-6 3700個常用語詞的使用。 社Dc-III-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. 培養策略思考和決策能力。 2. 發展分析和推理能力。 3. 促進競爭和合作的平衡。</p>	<p>第一節 1. 桌遊背景介紹： 間諜危機(Spyfall)桌遊屬於團康遊戲。。玩家要在過程中用套話的方式推理出誰是間諜，也可以用無腦方式搞笑亂問，很適合當作新朋友間的破冰遊戲。 2. 詳細介紹遊戲的規則。 3. 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。 4. 發問規則： 詢問任意一個玩家任何資訊(通常會是用地點牌的相關資訊來測試對方是不是間諜)。被問的玩家要回答問題，接著可以發問任意一位玩家，但不可以是上一家 5. 遊戲目標:遊戲進行5個回合(玩家可自行決定)，每一個回合結束都會計分，五個回合結束，分數最高的玩家獲勝。 6. 遊戲试玩:先選定2-8個學生擔任玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>第二節</p>		<p>https://www.youtube.com/watch?v=1JJCyqUp-Ao</p>
--------------------------------------	-----------------	---	--	---	--	--	--

					<ol style="list-style-type: none">1. 全班一起進行遊戲。2. 結算分數：根據遊戲規則，可以統計每位玩家或團隊的分數，以便進行排名。3. 遊戲心得分享：<ul style="list-style-type: none">◎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？ <p style="text-align: center;">第三節</p> <ol style="list-style-type: none">1. 要贏得遊戲必須小心謹慎、機靈問答，才不會成了洩露線索的豬隊友。2. 討論：如何進行問答？<ul style="list-style-type: none">◎答案不能敘述的太清楚◎回答問題必須要有技巧3. 再次進行遊戲。		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>十一、十二、十三、十四、十五</p>	<p>誰是牛頭王/5節</p>	<p>數r-III-3 觀察情境或模式中的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。 健2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。 健3b-III-3能於引導下，表現基本的決策與批判技能。</p>	<p>數R-6-2 數量關係：代數與函數的前置經驗。從具體情境或數量模式之活動出發，做觀察、推理、說明。 健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。 健Fa-III-1自我悅納與潛能探索的方法</p>	<ol style="list-style-type: none"> 發展推理和推測能力。 培養觀察力和表達能力。 促進互動和合作 	<p>第一節</p> <p>1. 桌遊背景介紹： 「誰是牛頭王」是一款簡單有趣的紙牌類遊戲，由數字 1~104 的牌所組成，每張牌上面都有精美的牛頭，而玩家的目的就是在遊戲中拿到最少的牛頭。這遊戲看似簡單，在人數不多的時候卻要精打細算每次出牌的安全範圍，甚至還可以藉此陷害別人，比想像中的要來的有意思多了。</p> <p>2. 詳細介紹遊戲的規則。</p> <p>3. 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。</p> <p>4. 遊戲方式： 每位玩家同時從 10 張手牌中打出一張，並依規則將牌接到桌面上 4 列牌陣中的一列，若你的牌成為一列中的第 6 張，就必須將前面的 5 張牌拿起，每張牌上有數量不等的牛頭。遊戲目標：不要得到任何紙牌，因為牌上的每個牛頭都是負分。 遊戲結束</p>	<p>口頭問答 <input type="checkbox"/> 紙筆 <input checked="" type="checkbox"/> 口頭發表 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU</p>
-----------------------	-----------------	--	---	--	---	---	--

					<p>時，得到最少牛頭的玩家獲勝。</p> <p>5. 遊戲试玩: 全班學生擔任玩家一起進行遊戲，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>第二節</p> <p>1. 全班一起進行遊戲。</p> <p>2. 結算分數: 根據遊戲規則，可以統計每位玩家或團隊的分數，以便進行排名。</p> <p>3. 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>◎你贏或輸的原因在哪裡?</p> <p>第三節</p> <p>1. 進階玩法介紹:</p> <p>◎進階玩法 1: 使用已知數字牌取出玩家人數應有的牌數來玩: 玩家人數 $\times 10 + 4$ 張牌。剩餘的紙牌移出遊戲。</p> <p>Ex: 3 位玩家使用 1~34 號碼牌。4 位玩家使用 1~44 號碼牌。</p> <p>2. 全班一起進行遊戲。</p> <p>3. 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>◎你贏或輸的原因在哪裡？</p> <p>第四節</p> <p>1. 進階玩法介紹：</p> <p>◎進階玩法 2：自選手牌將 玩家人數 x10 + 4 張牌，牌面朝上放到桌面，玩家輪流選擇自己要的手牌，剩餘的四張就是起始牌。</p> <p>2. 全班一起進行遊戲。</p> <p>3. 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>◎你贏或輸的原因在哪裡？</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

<p>十六、十七、十八、十九、二十、二十一</p>	<p>情書/6 節</p>	<p>國1-III-3判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 社3c-III-1聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。</p>	<p>國Ab-III-6 3700個常用語詞的使用。 社Dc-III-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. 提升觀察和理解他人的能力 2. 培養策略思考和決策能力。 3. 促進創造力和想像力。</p>	<p>第一節 1. 桌遊背景介紹： 情書是款在風險、運氣與邏輯推演間斡旋的經典遊戲，適合 2 到 4 人。遊戲背景是玩家想要追求公主，想要透過情書表達愛意，但必須透過公主身邊的人才能把情書傳遞給她。 2. 詳細介紹遊戲的規則。 3. 解釋遊戲中使用的卡牌、遊戲板等組件，以及相關的遊戲機制。 4. 遊戲方式： ◎規則機制很有趣，只有 16 張角色牌，每張牌有自己的能力可以牽制對手。 ◎共有八種角色，打出就會發動能力。 5. 遊戲目標:經過數局後累積好感指示物，根據下表，達標的玩家獲得最後勝利，追求公主成功！ 兩人遊戲：7 枚好感指示物 三人遊戲：5 枚好感指示物 四人遊戲：4 枚好感指示物 6. 遊戲试玩:先選定 4 個學生擔任玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。</p>	<p> <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 checked="" type="checkbox"/> 分組報告 </p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=It6Kt1T0dD4</p>
---------------------------	---------------	---	--	--	--	--	--

					<p style="text-align: center;">第二節</p> <ol style="list-style-type: none">1. 全班一起進行分組遊戲。2. 遊戲心得分享：<ul style="list-style-type: none">◎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？ <p style="text-align: center;">第三節</p> <ol style="list-style-type: none">1. 分組初賽。2. 初賽的冠軍再晉級成決賽。3. 從決賽中脫穎而出的就是情書冠軍。4. 討論遊戲技巧：<ul style="list-style-type: none">◎本遊戲訣竅在於計算剩下角色數量，並猜測對方身分，才能大幅提高勝率◎當有人打出伯爵夫人，該名玩家手牌除了王子和國王之外，也有可能是公主◎在遊戲中遇到的挑戰和困難。		
--	--	--	--	--	---	--	--

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

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五年級為例，倘六年級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。