

南投縣中州國民小學 114 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	☐ 統整性(☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☒ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
			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)	☒ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☒ 數學 ☐ 生活課程 ☒ 健康與體育 ☐ 社會 ☒ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 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， <u>統整</u> 所學，進行跨領域 <u>思考</u> ，提出 <u>解決</u> 策略。 2. 自我表達:學生能夠清楚 <u>表達</u> 自己的意見，理性地與他人 <u>溝通</u> ，並學會 <u>傾聽</u> 、 <u>理解</u> 、 <u>同理</u> 他人。	與學校願景呼應之說明	1. 問題 <u>解決</u> 和策略 <u>思考</u> :在桌遊課程中，學生需要 <u>思考</u> 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 <u>思考</u> 。 2. 團隊合作:在桌遊課程中，鼓勵學生一起合作、 <u>溝通</u> 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、 <u>溝通</u> 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 <u>解決</u> 方案，可以促使	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

			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。
設計理念	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： 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。		
總綱核心素養具體內涵	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	領綱核心素養具體內涵	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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	能，能以同理心應用在生活與人際溝通。 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。		
課程目標	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。		

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
一	漢字傳說/3 節	國4-III-2 認識文字的字形結構，運用文字的部件了解文字的字音與字義。 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	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。	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	第一節 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。	■口頭問答 □紙筆 ■口頭發表 ■觀察 □檔案 □PPT □紙筆測驗 ■上課表現	
二							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
三		共同目標。 健2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。		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. 遊戲试玩：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。 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？ 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，如何選擇最有效的漢字卡牌、如何組成詞語。 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。	■分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					第三節 - 變體規則－與倉頡老師一決勝負 - 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。 - 其他規定皆與基本規則相同。 - 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。 - 分組進行遊戲。 - 遊戲心得分享。		
四	語破天機兒童版/3 節	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	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	- 培養語言表達能力和溝通能力 - 學習思考和判斷能力	第一節 - 介紹桌遊背景。 - 詳細介紹遊戲的規則。	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
五		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。	式。 健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。	3. 培養團隊合作意識	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: ◎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？ 第二節 7. 全班一起進行遊戲。 8. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？	☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	
六							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					◎你贏或輸的原因在哪裡？ 第三節 9. 調整遊戲難度: 卡牌難度 ◎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。 10. 全班一起進行遊戲。 11. 遊戲心得分享。		
七	德國心臟病 /2 節	綜2a-III-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2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	綜Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力建立。 健Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。	1. 訓練反應能力 2. 培養策略思考和決策能力 3. 強化團隊合作能力	第一節 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。 3. 遊戲目標: 撲克牌中的心臟病是比誰的牌最先用完，而「德國心臟病」不同，是比誰的牌最多，遊戲中玩家翻開手中的水果牌，相同種類的水果加起來 5 顆時，搶先按下小鈴	■口頭問答 □紙筆 ■口頭發表 ■觀察 □檔案 □PPT □紙筆測驗 ■上課表現 ■分組報告	
八							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					鑑的玩家獲得牌，最後牌最多的玩家獲勝。 4. 注意事項：翻牌一定要向外翻，不可自己先看到牌。 5. 遊戲试玩：學生 4-6 個人一組扮演玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 6. 全班一起進行遊戲。 7. 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？		
九	開心小農夫 /2 節	綜2b-III-1參與各項活動，適切表現在團體中的角色，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。	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。	1. 培養策略思考和決策能力 2. 強化團隊合作能力	第一節 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。 3. 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	■口頭問答 □紙筆 ■口頭發表 ■觀察 □檔案 □PPT □紙筆測驗 ■上課表現 ■分組報告	
十							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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。 4. 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。 第二節 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？ 3. 在規則上，可以做幾點小改變，讓難度增加： ◎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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					4. 利用改變後的規則再度進行遊戲。 5. 遊戲心得分享。		
十一	牯小豬/2 節	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。	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。	1. 培養策略思考和決策能力 2. 強化團隊合作能力	第一節 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。 3. 遊戲目標：玩家透過策略性出牌的方式，將自己的小豬都洗成牯小豬，同時將其他玩家的小豬洗乾淨。最先將所有小豬變為牯小豬的玩家為贏家。 4. 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。	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	
十二					第二節 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？ 3. 討論小技巧：		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					(1)可以打速髒流，把除了泥巴之外的牌都趕快出一出，然後等到集到 3 張泥巴卡，3 個回合連出，前提只要算準下雨卡用掉 3 張左右 (2)只要有玩家聽牌了，就要趕快將他的小豬拿下，不然滿滿手牌也用不到了。 (3)玩家需要運用策略和運氣來贏得遊戲，密切觀察其他玩家在遊戲中的行動和選擇，這樣可以更好地預測下一步的動作，並相應地調整自己的策略。 4. 髒小豬是一個有一定運氣成分的遊戲，有時遇到不利的情況。在這種情況下，保持冷靜並保持彈性。繼續觀察遊戲局勢，尋找機會來逆轉局面。		
十三	拉密/4 節	數r-III-3 觀察情境或模式中	數R-6-2 數量關係：代數與函	1. 培養創新規劃的能力	第一節 1. 桌遊背景介紹。	■口頭問答 □紙筆	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十四		的數量關係，並用文字或符號正確表述，協助推理與解題。	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。	2. 訓練注意力和專注力	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。	☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	
十五		健2c-III-3表現積極參與、接受挑戰的學習態度。	健Fa-III-3維持良好人際關係的溝通技巧與策略。	3. 培養決策分析的能力	3. 《拉密》要一直想辦法湊出牌組，規則簡單。但是花費腦力，因為必須一直思考要如何湊出牌組。除了可以訓練邏輯推理能力，也會用到想像力、記憶力等等。		
十六		健 3b-III-3 能於引導下，表現基本的決策與批判技能。	健Fa-III-1自我悅納與潛能探索的方法		4. 遊戲目標:當有人將牌架上的牌全部出完時結束遊戲。其他人將自己牌架上的剩餘的牌的數值相加，即是此局的負分。獲勝者的得分是其他人負分總和的正數。 5. 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。 第二節 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？		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					第三節 第一次遊戲後討論： 1. 練習各種搭牌法 ◎同數群代表「相同字不同顏色，像是 111、777 或 6666 以此類推，所以該組最多只能有四張牌」 ◎同花順意思就像是大老二撲克牌的同花順子，所以張數可以從 1 到 13 排列 2. 注意事項 ◎理牌技巧 在還沒輪到出牌時，不斷依照場面上的變動，手動更新移動自己的牌，方便出牌時，心理有底哪些牌能打出去，避免在有限的時間從牌架找牌。 ◎打出去的牌組盡量不要超過基本數 3 張以上，舉例來說，手上有 6789 或是看到場面上有 789，那麼通常只會先出 789，將一張 6 留著不出或在下次輪到你，沒牌可出時在		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					打出去，減少對手把牌拿去做組合的機率。 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。 第四節 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拉密冠軍。 4. 討論： ◎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。		
十七	喪屍大逃殺 /4 節	綜2b-III-1參與各項活動，適切表現在團體中的角色，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。	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。	1. 培養決策分析的能力 2. 強化團隊合作能力	第一節 1. 桌遊背景介紹。 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. 一半的人變成喪屍一半的人為人類；遊戲為「回合制」，	口頭問答 ☐紙筆 ☒口頭發表 ☒觀察 ☐檔案 ☐PPT ☐紙筆測驗 ☒上課表現	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十八					喪屍會找左或右邊一名人類進行「攻擊」。 5. 遊戲目標: 當所有喪屍皆死亡時，倖存的所有人類玩家獲勝。當所有人類玩家皆被轉化成喪屍時，除了最後一個變成喪屍的玩家，所有倖存的殭屍玩家獲勝。 6. 遊戲试玩: 全班學生一起	■分組報告	
十九	喪屍大逃殺 /4 節	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。	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。	1. 培養決策分析的能力 2. 強化團隊合作能力	试玩一遍，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 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： ◎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. 提問學生：「上一節課中，有哪組成功利用了合作策		
二十							

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					略？」 2. 每組再次進行遊戲，這次要求每組進行更加深度的策略思考。 3. 教師巡回指導，提供高階策略建議。 4. 遊戲結束後，提出問題：「這次遊戲中，什麼時候你覺得自己處於風險中？」 5. 分析各組的策略成效，分享成功與失敗的經驗，為下一節課做準備。 第四節 1. 問學生：「在過去幾節課中，你學會了哪些策略來生存下來？」 2. 每組進行最後一場遊戲，這一輪的目的是爭取存活並獲得最大的資源。 3. 設定遊戲結束條件：最終剩下的玩家或小組勝利。 4. 完成遊戲後，教師進行全班反思。		

【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	☐ 統整性(☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題)探究課程 ☒ 社團活動與技藝課程 ☐ 特殊需求領域課程 ☐ 其他類課程		上課節數	每週 1 節，20 週，共 20 節
			設計教師	曾子倩
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	☐ 國語文 ☐ 英語文(不含國小低年級) ☐ 本土語文 ☐ 臺灣手語 ☐ 新住民語文 ☒ 數學 ☐ 生活課程 ☒ 健康與體育 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☒ 綜合活動 ☐ 資訊科技(國小) ☐ 科技(國中)		☐ 人權教育 ☐ 環境教育 ☐ 海洋教育 ☐ 品德教育 ☐ 生命教育 ☐ 法治教育 ☐ 科技教育 ☐ 資訊教育 ☐ 能源教育 ☒ 安全教育 ☐ 防災教育 ☐ 閱讀素養 ☐ 家庭教育 ☐ 戶外教育 ☐ 原住民教育 ☐ 國際教育 ☐ 性別平等教育 ☐ 多元文化教育 ☐ 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， <u>統整</u> 所學，進行跨領域 <u>思考</u> ，提出 <u>解決</u> 策略。 2. 自我表達:學生能夠清楚 <u>表達</u> 自己的意見，理性地與他人 <u>溝通</u> ，並學會 <u>傾聽</u> 、 <u>理解</u> 、 <u>同理</u> 他人。	與學校願景呼應之說明	1. 問題 <u>解決</u> 和策略 <u>思考</u> :在桌遊課程中，學生需要 <u>思考</u> 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 <u>思考</u> 。 2. 團隊合作:在桌遊課程中，鼓勵學生一起合作、 <u>溝通</u> 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、 <u>溝通</u> 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 <u>解決</u> 方案，可以促使他們 <u>思考</u> 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。	

設計理念	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： 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。		
總綱核心素養具體內涵	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-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。	領綱核心素養具體內涵	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。 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。 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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

課程目標	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 (國中小各年級適用)

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
一、二、三	快手疊杯 3 節	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。	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。	1. 發展手眼協調和運動技能。 2. 培養專注力和反應能力。 3. 學習壓力管理和競爭意識。	第一節 1. 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。 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. 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。 5. 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。 6. 遊戲试玩:學生 4 個人一組扮演玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。	■口頭問答 □紙筆 ■口頭發表 ■觀察 □檔案 □PPT □紙筆測驗 ■上課表現 ■分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					第二節 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： ◎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. 練習時間。 2. 分組初賽。 3. 初賽的冠軍再晉級成決賽。 4. 從決賽中脫穎而出的就是快手疊杯冠軍。 5. 討論： ◎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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
四、五、六	間諜危機 3 節	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。	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。	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。	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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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。 第二節 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： ◎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. 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? ◎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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
七、八、九	誰是牛頭王 3 節	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。	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。	1. 發展推理和推測能力。 2. 培養觀察力和表達能力。 3. 促進互動和合作。	第一節 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。 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： 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	□ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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。遊戲結束時，得到最少牛頭的玩家獲勝。 5. 遊戲試玩: 全班學生擔任玩家一起進行遊戲，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 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： ◎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. 進階玩法介紹： ◎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。 Ex: 3 位玩家使用 1~34 號碼牌。4 位玩家使用 1~44 號碼牌。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					2. 全班一起進行遊戲。 3. 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？		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十、十一、十二、十三	情書 4 節	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。	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。	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。	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。	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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。 第二節 1. 全班一起進行分組遊戲。 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。 第四節 討論遊戲技巧： ◎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		

附件 3-3（國中小各年級適用）

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				
					◎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 (國中小各年級適用)

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
十四、十五、十六、十七	洪水警報 4 節	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。	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。	1. 培養策略思考和決策能力 2. 學習團隊合作和協作技巧 3. 學習壓力管理和競爭意識	第一節 1. 桌遊背景介紹： 這款被稱為運轉潮汐的小品紙牌。玩家們必須針對兩張水位卡進行暗標，去避免贏得高水位，或是趁機搶得低水位等等。如果救生圈都用光，那這輪遊戲就只能跟這些可愛的羊兒們說掰掰了。 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. 遊戲目標：當遊戲進行完 12 回合或剩下 2 名玩家時此輪結束並統計分數。當遊戲進行完同等於玩家人數的輪數後遊戲結束。計算分數，由最高分者獲勝。 5. 遊戲试玩：先選定 3-5 個學生擔任玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 全班一起進行分組遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					◎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洪水警報冠軍。 第四節 討論： ◎在遊戲中遇到的挑戰，以及如何應對和解決問題。 ◎進一步探索洪水和自然災害的相關主題，例如閱讀相關書籍或觀看紀錄片。 ◎進一步了解災害應急計劃和自我保護的資源。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
十八、十九、二十	雪之時 3 節	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。	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。	1. 培養決策能力和問題解決能力 2. 提升注意力、反應速度和遊戲中的時間管理能力 3. 學習團隊合作	第一節 1. 桌遊背景介紹： 這款被稱為運轉潮汐的小品紙牌。玩家們必須針對兩張水位卡進行暗標，去避免贏得高水位，或是趁機搶得低水位等等。如果救生圈都用光，那這輪遊戲就只能跟這些可愛的羊兒們說掰掰了。 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. 遊戲目標：當遊戲進行完 12 回合或剩下 2 名玩家時此輪結束並統計分數。當遊戲進行完同等於玩家人數的輪數後遊戲結束。計算分數，由最高分者獲勝。 5. 遊戲試玩：先選定 3-5 個學生擔任玩家輪流進行，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 全班一起進行分組遊戲。	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表 ☒ 觀察 ☐ 檔案 ☐ PPT ☐ 紙筆測驗 ☒ 上課表現 ☒ 分組報告	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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
					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雪之時冠軍。 討論： ◎在遊戲中遇到的挑戰，以及如何應對和解決問題。 ◎遊戲中的競爭和合作，並引導學生反思這些概念在現實生活中的應用。		

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. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。