

### 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	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	每週 1 節，20 週，共 20 節
			設計教師	吳佳珍
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 checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input checked="" 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， <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	

			<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思考能力。</p>
<p>設計理念</p>	<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，更進一步的訓練思考模式。</p>		
<p>總綱核心素養具體內涵</p>	<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。 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</p>	<p>領綱核心素養具體內涵</p>	<p>社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 社-E-B2 認識與運用科技、資訊及媒體，並探究其與人類社會價值、信仰及態度的關聯。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與活動，關懷自然生態與人類永續發展，而展現知善、樂善與行善的品德。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 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。 綜-E-B1 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。 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響，用以處理日常生活問題。</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	養公民意識，關懷生態環境。		
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 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」	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上內容				自選/編教材須經課發會審查通過
一、二、三、四	傳情畫意/4 節	社會 1b-III-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。 社會 2b-III-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。 社會 3c-III-2 發揮各人不同的專長，透過分工進行團隊合作。	社會 Aa-III-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-III-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。 社會 Dc-III-1 團體或會議的運作可以透過成員適切	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	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。 3. 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？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？ 5. 創造新的遊戲規則。 6. 新的遊戲試玩。 7. 綜合探討。	遊戲得分 遊戲探討 心得分享 遊戲改造	桌遊套組

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
		藝術 2-III-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-III-1 欣賞並接納自己與他人。	的討論歷程做出決定。 視 E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視 E-III-3 設計思考與實作。 綜合 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。				
五、六、七、八	矮人礦坑 /4 節	社會 1b-III-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-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 綜合 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體	社會 Aa-III-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-III-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。 社會 Dc-III-1	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	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。 3. 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？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？ 5. 創造新的遊戲規則。 6. 新的遊戲試玩。	遊戲得分 遊戲探討 心得分享 遊戲改造	桌遊套組

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
		中的角色，協同合作達成共同目標。	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-III-1 團體中的角色探索。 綜合 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		7. 綜合探討。		
九、十、十一、十二	寶藏台灣 /4 節	社會 1b-III-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 2a-III-1 關注社會、自然、人文環境與生活方式的互動關係。 社會 2c-III-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。	社會 Aa-III-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-III-1 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-III-2 土地利用反映過去和現在的環境變	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 4. 能說出並欣賞臺灣的民俗藝術	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。 3. 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？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？ 5. 創造新的遊戲規則。 6. 新的遊戲試玩。 7. 綜合探討。	遊戲得分 遊戲探討 心得分享 遊戲改造	桌遊套組

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 領域以上內容				自選/編教材須經課發會審查通過
		藝術 2-III-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-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。	遷，以及對未來的展望。 社會 Cb-III-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-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。 視 A-III-3 民俗藝術。 綜合 Bb-III-3 團隊合作的技巧。				
十三、十四、十五	犯人在跳舞/4 節	社會 1b-III-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。 社會 1b-III-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-III-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 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. 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. 能從判讀遊戲中的線索並做出決定或行動	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。 3. 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？	遊戲得分 遊戲探討 心得分享 遊戲改造	桌遊套組

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
十六		社會 2c-III-1 反省自己或社會的價值觀、偏見與歧視，並探究其緣由。 綜合 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜合 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	4. 能思考並反省遊戲中失誤的緣由，並與同儕討論	◎你贏或輸的原因在哪裡？ 5. 創造新的遊戲規則。 6. 新的遊戲試玩。 7. 綜合探討。		
十七、十八、十九、二十	搶救迷糊眼鏡猴 / 4 節	社會 1b-III-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-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。 綜合 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。	社會 Aa-III-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 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。 綜合 Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。	1. 能在陣營遊戲之合作中認識遊戲並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策 3. 能從判讀遊戲中的線索並做出決定或行動 4. 能思考並反省遊戲中失誤的緣由，並與同儕討論	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。 3. 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？ ◎你贏或輸的原因在哪裡？ 5. 創造新的遊戲規則。 6. 新的遊戲試玩。 7. 綜合探討。	遊戲得分 遊戲探討 心得分享 遊戲改造	桌遊套組

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. 能在遊戲中避免近視疾病的攻擊並獲得勝利 6. 能說出遊戲卡牌中有助於保護視力的方法。			

【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	每週 1 節，18 週，共 18 節
		設計教師	林瑞杰

附件 3-3 (國中小各年級適用)

<p>配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)</p>	<p><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)</p>	<p><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。※</p>
<p>對應的學校願景 (統整性探究課程)</p>	<p>1. 創新思考:學生能夠在面對問題時，<input type="checkbox"/>統整所學，進行跨領域<input type="checkbox"/>思考，提出<input type="checkbox"/>解決策略。                  2. 自我表達:學生能夠清楚<input type="checkbox"/>表達自己的意見，理性地與他人<input type="checkbox"/>溝通，並學會<input type="checkbox"/>傾聽、<input type="checkbox"/>理解、<input type="checkbox"/>同理他人。</p>	<p>與學校願景呼應之說明</p> <p>1. 問題<input type="checkbox"/>解決和策略<input type="checkbox"/>思考：在桌遊課程中，學生需要<input type="checkbox"/>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<input type="checkbox"/>思考。                  2. 團隊合作：在桌遊課程中，鼓勵學生一起合作、<input type="checkbox"/>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、<input type="checkbox"/>溝通技巧和共同目標意識。</p>
<p>設計理念</p>	<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，更進一步的訓練思考模式。</p>	
<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>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。                  社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p>

附件 3-3 (國中小各年級適用)

			<p>健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。</p> <p>健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。</p>
課程目標	<p>1. 能從線索中做出正確判斷。</p> <p>2. 能找到自己輸贏的關鍵。</p> <p>3. 能在合作中認識桌遊並理解規則。</p> <p>4. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策。</p>		

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	閃靈快手 /3 節	<p>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。</p> <p>健體3d-III-3 透過體驗或實踐，解決練習或比賽的問題。</p> <p>品E3 溝通合作與和諧人際關係。</p>	<p>綜Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。</p> <p>健體Ce-III-1 其他休閒運動進階技能。</p>	<p>1. 能在合作中認識閃靈快手桌遊並理解規則。</p> <p>2. 能從卡片圖像變化中做出正確判斷與反應。</p> <p>3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。</p>	<p>第一節</p> <p>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。</p> <p>2. 規則講解與討論：</p> <p>◎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。)</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 (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
					◎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。 第二節 1. 依人數適當分組進行遊戲。 第三節 1. 依人數適當分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎贏或輸的原因在哪裡？		
四、五、六	驚爆倫敦 /3 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。 健體1d-III-3 了解比賽的進攻和防守策略。 品E3 溝通合作與和諧人際關係。	綜Bb-III-3 團隊合作的技巧。 健體Fa-III-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。	第一節 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	■ 口頭問答 <input type="checkbox"/> 紙筆 ■ 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 ■ 上課表現 <input type="checkbox"/> 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
					<p>◎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>第二節</p> <p>1. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>第三節</p> <p>1. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>2. 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>		
七、八、九	股票大亨 /3 節	綜2c-III-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-III-1 選定學習主題或社會議題，進行探究與實作。	綜Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 社Db-III-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。	第一節 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乘，最後計算玩家總金額，獲利最高者獲勝。	<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	

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
		品 E3 溝通合作與和諧人際關係。			2. 規則講解與討論： ◎教師示範如何買賣股票。 <b>買</b> ：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。 <b>賣</b> ：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。 ◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節 1. 依人數適當分組進行遊戲。 第三節 1. 依人數適當分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎贏或輸的原因在哪裡？	<input type="checkbox"/> 分組報告	
十、十一	動物園/3節	綜2c-III-1分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。	綜Bc-III-1各類資源的分析與判讀。 健體Ce-III-1其他休閒運動進階技能。	1. 能在合作中認識動物園桌遊並理解規則。	第一節 1. 桌遊背景介紹：動物園為應變取捨類型桌遊，玩家透過動物間的相剋來	<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	

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
十二		健體1d-III-3了解比賽的進攻和防守策略。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。		2. 能根據手牌變化做出適當判斷來出牌。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	獲取勝利，機制類似撲克牌大老二者，最先出玩牌者獲勝。 2. 規則講解與討論： ◎介紹牌面圖示代表意義。 ◎將所有紙牌正面朝下洗勻後，平均分發給每位玩家，若有餘牌(7 位玩家時)則部份玩家會多發一張，起始玩家可打出相同物種的任何張數牌，並依順時針方向由各玩家輪流出牌。 ◎下家採取的方式包括下列三種選擇： (1)出相同物種的牌組，但牌組張數須比上家多一張。 (2)出相同數量的牌組，但物種須為上家物種的天敵。 (3)喊出 PASS，不打出任何牌，由下家繼續出牌。 ◎若某玩家手牌出盡後無其他玩家接續出牌，則由其下家成為新的首家，並可打出相同物種的任何張數牌。當只剩一位玩家擁有手牌時，此局遊戲結束。 ◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。 第二節	<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 (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. 依人數適當分組進行遊戲。 第三節 1. 依人數適當分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享： ◎好玩與否？為什麼？ ◎你的遊戲策略是什麼？ ◎贏或輸的原因在哪裡？		
十三、十四、十五、十六	妙語說書人奧德賽 /4 節	綜2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 健體1d-III-3 了解比賽的進攻和防守策略。 品E3 溝通合作與和諧人際關係。	綜Bc-III-1 各類資源的分析與判讀。 健體Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。	1. 能在合作中認識妙語說書人桌遊並理解規則。 2. 能根據玩家對話線索做出合理判斷。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	第一節 1. 桌遊背景介紹：妙語說書人奧德賽為派對類型桌遊，遊戲中代表說書人的玩家，須巧妙的運用表達力，將卡牌上的圖案以簡單的語句敘述提供給其他玩家猜測。聆聽說書的玩家們則須運用高度的想像力，想辦法猜對說書人的卡牌並拿出最接近說書人內容的卡牌進行誤導。 2. 規則講解與討論： ◎介紹牌面圖示、計分版與投票版。 ◎玩家們各選一代表色，並拿取對應顏色的分數標記及投票板。各玩家分別將分數標記置於計分板上「0」的位置，投票板則置於自家面前桌上。	<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 (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
					<p>◎每位玩家各分發 6 張(3 位玩家進行時每位玩家各分發 7 張)成為手牌，剩下的卡牌堆則置於旁邊桌上備用每位玩家各拿取 1 個投票。栓，置於自家面前桌上</p> <p>(1)各玩家輪流依序擔任說書玩家。說書玩家在進行其行動回合時，首先從自家 6 張手牌中挑選出 1 張卡牌，不讓其他玩家看到，並用簡單的語句大聲敘述形容這張卡牌，可以是一個字、一個詞、一個句子(包括歌曲名、詩歌名、電影名及諺語等)，甚至是一個聲音皆可。</p> <p>(2)其他玩家依規則投票與計分。</p> <p>◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>第二節</p> <p>1. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>第三節</p> <p>1. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>2. 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>		

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
十七、十八	solo/2 節	綜2c-III-1分析與判讀各類資源，規劃策略以解決日常生活的問題。 健體1d-III-3了解比賽的進攻和防守策略。 品E3溝通合作與和諧人際關係。	綜Bc-III-1各類資源的分析與判讀。 健體Ce-III-1其他休閒運動進階技能。	1. 能在合作中認識 solo 桌遊並理解規則。 2. 能根據手牌變化做出適當判斷來出牌。 3. 能找到遊戲中輸贏的關鍵。	第一節 1. 桌遊背景介紹：solo 為應變取捨類型桌遊，玩家須依牌面變化即刻應變來獲取勝利，最先出玩牌者獲勝。 2. 規則講解與討論： ◎介紹牌面圖示代表意義。 ◎將所有紙牌正面朝下洗勻後，平均分發給每位玩家 8 張牌，剩下的牌以牌面向下的方式放在桌面中央成為一疊牌庫，將牌庫上的第一張牌翻開至正面並將它放在牌庫的旁邊，將這張牌當作棄牌堆中的第一張牌(起始遊戲卡)。 ◎出牌：起始玩家依起始遊戲卡開始出牌，玩家可以出一張和前張卡片顏色、數字或行動符號相同的卡片，並依照所出的卡執行相對應的行動。 ◎插隊：如果其他玩家手上剛好有和棄牌堆最上面相同的牌時，他可以不管是否已經輪到他的回合，直接將這張牌打出來，然後依照之前遊戲進行的方向，緊接著由插隊者的下一位玩家繼續進行遊戲。	<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	

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
					<p>◎抽牌：如果玩家手中沒有任何一張合適的牌，那麼他必須從牌庫中抽一張牌，如果這張牌剛剛好合適，他可以立刻將此牌打出；否則，需將此牌收回自己手牌中。此時只要沒有玩家「插隊」，那麼就由下一位玩家繼續進行遊戲。</p> <p>◎第一位將手牌出玩的玩家獲勝，遊戲結束。</p> <p>◎分組練習，讓學生逐漸熟悉規則。</p> <p>第二節</p> <p>1. 依人數適當分組進行遊戲。</p> <p>2. 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>		

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。