

南投縣中州國民小學 115 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	20
			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思考能力。
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。 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-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。 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。

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	綜2b-III-1 參與各項活動，適切表	國-E-A1 認識國語文的重要性，培養國語	1. 了解漢字的起源、發展和演變	第一節 1. 介紹桌遊背景。	☒ 口頭問答 ☐ 紙筆 ☒ 口頭發表	

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
二		現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。	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。	2. 學習漢字的基本結構和筆劃順序	2. 詳細介紹遊戲的規則。	■觀察	
三		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。	3. 通過遊戲體驗，增加對漢字的認識和興趣 4. 參與團體角色探索活動	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	☐ 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
					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。		

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. 請學生分享他們在遊戲中的體驗和學習到的知識。 第三節 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		

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
					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。		
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，察覺比次間的關係，並提出自己想法及知道與他人的差異。	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。	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 4. 參與團體角色探索活動	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。 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	☒ 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	
五		健 2c-III-3 表現積極參	健 Fa-III-3 維持良好人際關係的溝通技巧與策略。				
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
		與、接受挑戰的學習態度。			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		

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
					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？ ◎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		

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
					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 4. 表現積極參與與接受挑戰的學習態度	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。	■ 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					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		

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
					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，搶先按下小鈴鐺的玩家獲得牌，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. 遊戲試玩：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。		

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
					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	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 3. 參與團體角色探索活動	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。	☒ 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					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		

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」度。	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
					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。 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。 第二節 1. 全班分組進行遊戲。 2. 遊戲心得分享：		

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
					◎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。 4. 利用改變後的規則再度進行遊戲。 5. 遊戲心得分享。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 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						
十一	髒小豬/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. 參與團體角色探索 活動 3. 表現積極參與與接 受挑戰的學習態度	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 自己的小豬都洗成髒小 豬，同時將其他玩家的 小豬洗乾淨。最先將所 有小豬變為髒小豬的玩 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							

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： (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		

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
					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. 牯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。		

附件 3-3 (國中小各年級適用)

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 可由學校自訂 若參考領綱， 至少包含 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						
十三	拉密/4 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. 培養創新規劃的能力 2. 訓練注意力和專注力 3. 培養決策分析的能力 4. 表現積極參與與接受挑戰的學習態度	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. 《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。 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	■ 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	
十四							
十五							
十六							

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
					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		

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
					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 留著不出或在下一次輪到你，沒牌可出時在打出去，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。		

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。		

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	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。	綜Bb-III-1 團體中的角色探索。	1. 培養決策分析的能力 2. 強化團隊合作能力 3. 參與團體角色探索活動	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」，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	☐ 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	
十八		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。				

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
					變成喪屍的玩家，所有倖存的殭屍玩家獲勝。 6. 遊戲試玩：全班學生一起		
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。	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 3. 參與團體角色探索活動	試玩一遍，讓學生逐漸熟悉規則。		
二十		健2c-III-3 表現積極參與、接受挑戰的學習態度。			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？		

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 1. 提問學生：「上一節課中，有哪組成功利用了合作策略？」 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？」		

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. 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		

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
					行全班反思。		
二十一							

【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	20
			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， ☐ 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。	

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能，能以同理心應用在生活與人際溝通。	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。 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-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。 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。

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	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。		

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。	☒ 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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					◎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。 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		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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。		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					◎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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
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		

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
					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。 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		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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		

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
					3. 再次進行遊戲。		
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	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	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	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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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」 與批判技能。	可由學校自訂若參考領綱，至少包含 2 領域以上				
			索的方法。		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		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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？		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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。 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、運氣與邏輯推演間幹旋的經典遊戲，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。	☒ 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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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。		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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 ◎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)

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。	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. 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	■ 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)

					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。		
--	--	--	--	--	--	--	--

附件 3-3（國中小各年級適用）

					◎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	☒ 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
					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？ ◎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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
					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。		

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 自選/編 教材須經 課發會審 查通過
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				
二十一							

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。