

南投縣社寮國民小學 113 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	社團課程/桌遊社		年級/班級	六年級
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，21 週，共 21 節
			設計教師	林孟慧
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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	快樂 成長 精緻 卓越	與學校願景 呼應之說明	一、 規劃設計課程與運用教學策略，培養學生擁有良好的生活習慣，增加美感體驗，以促進身心健全。 二、 並透過團隊合作、互動、溝通，培養學生主動學習的態度。	
設計理念	1. 通過桌遊增加學生與他人互動的機會，從而增進人與人之間的交流。 2. 透過桌遊勝負，培養學生勝不驕敗不餒的氣度。 3. 培養學生清晰的邏輯思考與推理能力。			
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。	領綱核心素養具體內涵	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

		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。
課程目標	1. 在玩桌遊的過程當中學習邏輯思考與推理能力。 2. 藉由「桌遊」培養學生有更多元的興趣。 3. 藉由桌遊的互動，增進人與人之間的情感與共識，建立友好的人際關係。	

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	UNO/4	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。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識 uno 並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	UNO 規則 https://www.youtube.com/watch?v=JHBrLEGn8bU
二 — 四		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。			1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		

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
五	數字急轉彎+數急字轉彎/4	數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識數字急轉彎+數急字轉彎並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則 註：數字急轉彎和數急字轉彎可混和遊戲，增加難度。	實作評量： 遊玩桌遊並計分	數字急轉彎規則 https://www.youtube.com/watch?v=BK4kfnnH9Tk
六 八		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。			1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		
九	誰是牛頭王/4	數 n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。	1. 能認識誰是牛頭王並理解規則	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	誰是牛頭王規則 https://www.yout

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
十一 十二		倍數的意義、計算與應用。 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。	2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 3. 尋找卡牌因倍數關係。 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		ube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU 學習單 https://www.facebook.com/STARMATH/posts/521593088413815/
十三 十四 十六	烏邦果 3D 兒童版/4	數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。 綜 2c-III-1 分析與判讀各類資源，規劃策略	1. 了解遊戲規並遵守，並運用正確態度他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識烏邦果 3D 兒童版並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則 1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵	實作評量： 遊玩桌遊並計分	烏邦果 3D 兒童版規則 https://www.youtube.com/watch?v=SBUTXpsDUYg

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
		以解決日常生活的問題。			註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		
十七	卡卡頌/5	數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面的關係與簡單立體形體的性質。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識卡卡頌並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	卡卡頌規則 https://www.youtube.com/watch?v=HgYPJSpgAFU
十八 二十一		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。			1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註： 1. 每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。 2. 若學生熟悉速度快，可加入擴充版提升遊戲難度。		

【第二學期】

課程名稱	社團課程/桌遊社		年級/班級	六年級
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，18 週，共 18 節
			設計教師	林孟慧
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	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	快樂 成長 精緻 卓越	與學校願景呼應之說明	一、 規劃設計課程與運用教學策略，培養學生擁有良好的生活習慣，增加美感體驗，以促進身心健全。 二、 並透過團隊合作、互動、溝通，培養學生主動學習的態度。	
設計理念	1. 通過桌遊增加學生與他人互動的機會，從而增進人與人之間的交流。 2. 透過桌遊勝負，培養學生勝不驕敗不餒的氣度。 3. 培養學生清晰的邏輯思考與推理能力。			
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。	領綱核心素養具體內涵	數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。	

附件 3-3 (九年一貫／十二年國教併用)

			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。
課程目標	1. 在玩桌遊的過程當中學習邏輯思考與推理能力。 2. 藉由「桌遊」培養學生有更多元的興趣。 3. 藉由桌遊的互動，增進人與人之間的情感與共識，建立友好的人際關係。		

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	拉密/4	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。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識拉密並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	拉密規則 https://www.youtube.com/watch?v=qIo7k00QFLY
二—四		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。			1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註： 1. 每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		

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
					2. 學生熟悉遊戲後，可加入變臉牌，增加遊戲難度。		
五	法老密碼 /4	數 n-III-10 嘗試將較複雜的情境或模式中的數量關係以算式正確表述，並據以推理或解題。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識法老密碼並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則 1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。	實作評量： 遊玩桌遊並計分	法老密碼規則 https://www.youtube.com/watch?v=BTtxw0kjX30
六 — 八		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。					
九	矮人礦坑 /4	數 s-III-3 從操作活動，理解空間中面與面	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度與他人互動。	1. 能認識矮人礦坑並理解規則 2. 能從遊戲變動	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	矮人礦坑規則 https://www.yout

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
十一 十二		的關係與簡單立體形體的性質。 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。	2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	的形勢中做出因應對策	1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		ube.com/watch?v=y7Vt3R3v4pU
十三	卡坦島/4	數 s-III-5 以簡單推理，理解幾何形體的性質。 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。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識卡坦島並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量：遊玩桌遊並計分	卡坦島規則 https://www.youtube.com/watch?v=luInH44AZq8&t=521s
十四 十六					1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		

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
十七	花磚物語 /2	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。	1. 了解遊戲規則並遵守，並運用正確態度他人互動。 2. 從遊戲過程中學習邏輯思考與推理能力。	1. 能認識花磚物語並理解規則 2. 能從遊戲變動的形勢中做出因應對策	1. 桌遊背景介紹 2. 規則講解與討論 3. 了解計分規則 4. 模擬對抗並熟悉規則	實作評量： 遊玩桌遊並計分	花磚物語規則 https://www.youtube.com/watch?v=Z7T1xRYpTsk
十八		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。			1. 實戰演練 2. 戰後討論 ● 遊戲的難易點 ● 遊戲策略 ● 贏或輸的關鍵 註：每堂課遊戲節數時，可依學生能力再重新於下堂課分組對戰。		

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。