

表 4-2 彈性學習節數課程計畫

(含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表)

花蓮縣中原國民小學112學年度 1學期6年級彈性學習節數桌遊 社團課程計畫 設計者：高宜勤

- 一、本課程計畫每週學習節數(2)節，本學期總節數共〔16〕節。
- 二、本學期學習目標：1. 能訓練邏輯思維能力 2. 訓練手眼協調反應 3. 能夠有合宜的態度面對遊戲的輸贏
- 三、本學期課程規劃：(必須填寫)

項目	學習領域 選修節數	補救教學	其他活動						合計		
			法定課程				學校特色課程	社團			
內容	例如：資訊	例如： 國語文 英語 數學	性侵害防課程（2）節	性別平等教育課程（4）節	家庭教育課程（2）節	環境教育課程（2）節	家庭暴力防治課程（2）節	運動會活動（4）節 校外教學（2）節 班會（4）節	社團8週（16）節		備註：扣除 中秋節連 假 週五彈性 課程週數 為19週
學期 總節數	20 節	20 節	12 節				10 節	16 節	節	78 節	

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容務必每週填寫）

週次	單元名稱	教學內容	節數	評量方式 (不必每週填寫)	能力指標 (不必每週填寫)	融入領域或議題 (不必每週填寫)	備註
一		(教學內容之詳略由各校自行斟酌決定)	2		應包括指標標碼與指標內容		
二							
三							
四							
五							
六							
七							
八							
九							
十							
十一							
十二							
十三	相見歡與拉密	1. <u>說明桌遊定義</u> 2. <u>介紹桌遊歷史發展</u> 3. <u>桌遊經驗回顧與自我期許</u> 4. <u>運用教學影片，透過講解、示範、演練進行拉密遊戲步驟與規則</u>	2	<u>實作</u> <u>口語發表</u>	1-3-1 欣賞並接納他人。 1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。	【人權教育】1-3-3 了解平等、正義的原則，並能在生活中實踐。	

十四	拉密與終極密碼	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>學生分組體驗拉密桌遊</u> 2. <u>指導拉密遊戲策略與實作技巧</u> 3. <u>學生在學習單完成桌遊體驗反思</u> 4. <u>運用教學影片透過講解、示範、演練進行終極密碼遊戲步驟與規則</u> 5. <u>學生分組體驗終極密碼桌遊</u> 	2	<u>實作</u>	3-3-1 以合宜的態度與人相處，並能有效處理人際互動的問題。		
十五	終極密碼與醜娃娃	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>指導終極密碼遊戲策略與實作技巧</u> 2. <u>利用數學計算與邏輯能力破解關卡</u> 3. <u>學生在學習單完成桌遊體驗反思</u> 4. <u>運用教學影片透過講解、示範、演練進行醜娃娃遊戲步驟與規則</u> 5. <u>學生分組體驗醜娃娃桌遊</u> 	2	<u>實作學習單</u>	3-3-2 覺察不同性別者的互動方式，展現合宜的行為。	【性別平等教育】 2-3-4 尊重不同性別者在溝通過程中有平等表達的權利。	
十六	誰是牛頭王與	<ol style="list-style-type: none"> 1. <u>運用教學影片透過講解、示範、</u> 	2	<u>實作</u>	1-3-2	【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動能力。	

	P K 戰	<u>演練進行誰是牛頭王遊戲步驟與規則</u> 2. <u>學生分組體驗誰是牛頭王</u> 3. <u>指導誰是牛頭王遊戲策略與實作技巧</u> 4. <u>學生在學習單完成桌遊體驗反思</u> 5. <u>四項桌遊 P K 戰</u>			參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。		
十七	快手疊杯	1. <u>運用影片認識快手疊杯的遊戲規則</u> 2. <u>讓學生進行快手疊杯桌遊體驗</u> 3. <u>從體驗過程中引導學生修改遊戲規則</u> 4. <u>將快手疊杯的桌遊反思與修正建議寫在學習單上</u>	2	<u>實作學習單</u>	3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。	【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	
十八	閃靈快手和 髒小豬	1. <u>運用影片認識閃靈快手和髒小豬的遊戲規則</u> 2. <u>讓學生進行閃靈快手和髒小豬桌遊體驗</u>	2	<u>實作</u>		【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動能力。	

		3. <u>指導遊戲策略與實作技巧</u>					
十九	乘法心臟病 和 向左向右	1. <u>介紹數學相關的桌遊乘法心臟病、向左向右</u> 2. <u>透過學生先分組試玩再說明規則</u> 3. <u>指導遊戲策略和實作技巧</u> 4. <u>學習單反思桌遊體驗之成果</u>	<u>2</u>	<u>實作學習單</u>		【生涯發展教育】 1-2-1 培養自己的興趣、能力。	
二十	<u>桌遊饗宴</u>	1. <u>整合這學期帶過的桌遊體驗進行會戰</u> 2. <u>桌遊體驗回顧與自我期許</u>	<u>2</u>	<u>實作口語發表</u>	3-3-1-1 能和他人交換意見，口述見聞，或當眾作簡要演說。		

表 4-2 彈性學習節數課程計畫

(含學年/學期學習目標、能力指標、對應能力指標之單元名稱、節數、評量方式、備註等相關項目以及每週教學進度表)

花蓮縣中原國民小學112學年度2學期6年級彈性學習節數桌遊 社團課程計畫 設計者：高宜勤

四、本課程計畫每週學習節數(2)節，本學期總節數共〔16〕節。

五、本學期學習目標：1. 能訓練邏輯思維能力 2. 訓練手眼協調反 3. 能夠有合宜的態度面對遊戲的輸贏

六、本學期課程規劃：(必須填寫)

項目	學習領域 選修節數	補救教學	其他活動						合計	
			法定課程				學校特色課程	社團		
內容	資訊	數學	性侵害防課程（2）節	性別平等教育課程（4）節	家庭教育課程（2）節	環境教育課程（2）節	家庭暴力防治課程（2）節	畢業感恩活動（4）節 校外教學（2）節 班會（4）節	社團8週（16）節	備註：扣除清明節連假週五彈性課程為19週
學期 總節數	20 節	20 節	12 節				10 節	18 節	節	78 節

四、本學期課程內涵：（單元名稱及教學內容務必每週填寫）

週次	單元名稱	教學內容	節數	評量方式 (不必每週填寫)	能力指標 (不必每週填寫)	融入領域或議題 (不必每週填寫)	備註
一		(教學內容之詳略由各校自行斟酌決定)	2		應包括指標標碼與指標內容		
二	相見歡 與 法老密碼	1. <u>介紹世界各國瘋桌遊的情況</u> 2. <u>適合國小生玩的桌遊種類與樣式</u> 3. <u>透過影片講解、示範法老密碼遊戲規則</u> 4. <u>分組體驗法老密碼</u>	2	實作 口語發表	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。		
三	法老密碼 與 沈睡皇后	1. <u>再次體驗法老密碼，並針對遊戲技巧進行交流</u> 2. <u>利用影片講解、示範沈睡皇后遊戲規則</u> 3. <u>分組體驗沈睡皇后</u> 4. <u>指導遊戲策略和實作技巧</u>	2	實作 學習單		【生涯發展教育】 1-2-1 培養自己的興趣、能力。	
四	沈睡皇后 與	1. <u>再次體驗沈睡皇后，並針對遊戲技巧進行交流</u>	2	實作 口語發表	3-3-1		

	<u>真心話不冒險</u>	2. <u>利用影片講解、示範真心話不冒險遊戲規則</u> 3. <u>分組體驗真心話不冒險</u> 4. <u>指導遊戲策略和實作技巧</u> 5. <u>學習單完成桌遊體驗反思</u>			以合宜的態度與人相處，並能有效處理人際互動的問題。		
五	抓魚與PK戰	1. <u>運用教學影片透過講解、示範、演練進行抓魚遊戲步驟與規則</u> 2. <u>學生分組體驗抓魚</u> 3. <u>指導抓魚遊戲策略與實作技巧</u> 4. <u>四項桌遊PK戰</u>	<u>2</u>	<u>實作</u>	3-3-2 覺察不同性別者的互動方式，展現合宜的行為。	【性別平等教育】 2-3-4 尊重不同性別者在溝通過程中有平等表達的權利。	
六	<u>吹牛與牌七</u>	1. <u>運用人人家中可得的撲克牌，進行桌遊</u> 2. <u>有別於桌遊套組，撲克牌更易取得，變化也多</u> 3. <u>讓有玩過的學生和老師一起示範</u> 4. <u>指導吹牛與牌七遊戲策略與實作技巧</u>	<u>2</u>	<u>實作學習單</u>			

		5. <u>針對遊戲進行桌遊反思與修正建議寫在學習單上</u>					
七	UNO 和 撿紅點	1. <u>利用教學影片透過講解、示範、演練進行 UNO 和撿紅點遊戲規則</u> 2. <u>學生分組體驗</u> 3. <u>指導 UNO 和撿紅點遊戲策略與實作</u>	<u>2</u>			【生涯發展教育】 2-2-1 培養良好的人際互動能力。	
八	<u>連假</u>						
九	快手疊杯	1. <u>利用教學影片示範快手疊杯遊戲方式</u> 2. <u>分組選擇疊杯律動所要搭配的音樂</u> 3. <u>指導疊杯的遊戲策略和實作技巧</u> 4. <u>分組進行練習</u> 5. <u>將快手疊杯的遊戲優缺點和建議玩法寫在學習單上進行反思</u>	<u>2</u>	<u>實作學習單</u>	<u>1-3-1</u> 欣賞並接納他人。	【生涯發展教育】 3-2-2 學習如何解決問題及做決定。	
十	校外教學						
十一	<u>桌遊饗宴</u>	1. <u>整合這學期帶過的桌遊體驗進行會戰</u>	<u>2</u>	<u>實作口語發表</u>	<u>3-3-1-1</u> 能和其他人交換意見，口述見聞，或當眾作簡要演說。		

		2. <u>桌遊體驗回顧與自我期許</u>					
十二							
十三							
十四							
十五							
十六							
十七							
十八							
十九							
二十							