

南投縣中原國民小學 114 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	活力中原 / 桌上奇兵		年級/班級	五年級/甲、乙班
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 節
			設計教師	胡素華
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※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	實踐	與學校願景 呼應之說明	桌遊課程著重於策略思考、溝通互動與情緒管理等核心能力的培養。透過多樣化的桌遊活動，學生在遊戲過程中實踐團隊合作、規則意識與問題解決的能力。	
設計理念	本桌遊社團以訓練學生數學邏輯為核心，結合多樣化的桌上遊戲設計，將數學知識融入遊戲機制中，提供學生更多動腦思考與邏輯推理的空間。透過分組合作與競爭活動，學生在互動中學習團隊合作與正向競爭的關係，發展溝通與協調能力，同時，富有趣味性的遊戲內容能引發學生對數學的興趣，提升學習動機與數學能力。			
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	領綱核心素養 具體內涵	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	能。 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。 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。		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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
課程目標	1. 以數學為本的邏輯思考，透過活動讓孩子更有耐心，期待孩子能得到「邏輯性的勇氣」，不再用直覺來解決困難，而是用「邏輯」來突破困境。(數-E-A1，綜-E-A2) 2. 遊戲之間，相互競爭，也互相分享致勝方式，學習他人成功經驗，合作式桌遊，學習分享觀點並接納意見，進而取得共識，共享成功的果實！(數-E-C2，綜-E-C2)		

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	認識桌遊 (2)	【綜】 1a -III -1 欣賞並接納自己與他人。 【綜】 2b -III -1 參與各項活動，適	【綜】 Aa-III-2 自己與他人特質的欣賞及接納。 【綜】 Bb-III-3 團隊合作的技巧。	1. 透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。 2. 參與桌遊遊戲學習團隊合作的技	1. 桌遊簡介與UNO探源體驗：從古老桌遊UNO開始進行桌遊初探。	口頭評量：請學生分享過去桌遊經驗	1. 教學影片

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
		切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。		巧。			
三	撲克牌整數倍(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。 【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。 【人】E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	【數】N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題 【綜】Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 透過遊戲嘗試用倍數關係解題。 2. 藉由參與活動，探索自己的角色位置，尊重他人並協助團隊解決問題。	一、先備活動： 1. 分組：3-6 人一組。 2. 規則講解與討論。 二、活動流程： 1. 一次出牌的張數不限(不超過出牌數字，如出 3 時，即使手上有 4 張，也只能出 3 張)，但必須是相同數字的牌；出幾張補幾張，補到的牌需等到下一輪才可出牌，將手中的牌隨時維持在 8 張。 2. 當桌面上的牌湊到與該牌之數字相同時，即可吃牌。 3. 出牌時可以將相同的數字累在桌面上已攤開的牌上，如果自己要出的數字桌面上都沒有的話，則直	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 教學影片 2. 撲克牌，每組四副 3. 學習單。

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
					接另放一個新的位置上。 4. 當中間覆蓋的牌被拿光而無法補牌時，玩家仍可依序出牌、吃牌，直到所有人手中的牌都出完為止。		
七	數字接龍(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。 【綜】1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	【數】N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題 【綜】Aa-III-2 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 透過遊戲嘗試用數列關係解題。 2. 透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。	一、先備活動： 1. 運用教學影片及透過講解、示範、演練等方式。 2. 分組：3-4 人一組。 二、活動流程： 1. 用數字卡套用撲克牌的排七桌遊遊戲規則，設計數字排序接龍的活動，提升學生學習興趣。 2. 透過遊戲活動，熟練向上數及倒數的序數數數，並從中培養數感學生集中注意力、培養反應力及策略運用能力。	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 教學影片 2. 撲克牌，

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
十一	五子棋(5)	【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。 【綜】1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 【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。	【數】N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題 【綜】Aa-III-2 自己與他人特質的欣賞及接納。 【綜】Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	1. 透過遊戲嘗試用數字邏輯關係解題。 2. 透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。 3. 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。	一、先備活動： 1. 運用教學影片及透過講解、示範、演練等方式。 2. 學生分組進行「五子棋」練習。 3. 指導「五子棋」的策略及技巧。 二、活動流程： 五子棋的規則和下法 1. 黑棋先，白棋後。 2. 普通規則：連 5 子勝。	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1.教學影片 2.五子棋

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	因倍得分王 (5)	【數】n-III-3 認識因數、倍數、質數、最大公因數、最小公倍數的意義、計算與應用。 【綜】1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 【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。	【數】N-5-3 公因數和公倍數：因數、倍數、公因數、公倍數、最大公因數、最小公倍數的意義。 【綜】Aa-III-2 自己與他人特質的欣賞及接納。 【綜】Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	1. 透過遊戲，應用因、倍數原理解題。 2. 透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。 3. 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。	一、先備活動： 1. 先將班上學生依人數分成 4-6 組。 2. 講解遊戲規則 二、活動流程： 1. 每組發 5 張，剩下的牌置於中間，每輪結束後依序抽牌補滿 5 張。 2. 依序輪流出牌，輪完一輪後得分最高者獲勝。 3. 出題者可以依照自己的手牌運用因數倍數的概念來出題。 4. 其他組跟著出題者的牌可以得 1 分，手牌中沒有合適的牌便無法得分。 5. 進行一輪後統計得分並請小組成員分享心得。	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 撲克牌 48 張(拿走「A」和「鬼牌」，J=11、Q=12、K=13)。 2. 記錄表 1 張。 3. 得分表 1 張。

【第二學期】

課程名稱	活力中原 / 桌上奇兵		年級/班級	五年級/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	20 節
			設計教師	胡素華
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※	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	實踐	與學校願景呼應之說明	桌遊課程著重於策略思考、溝通互動與情緒管理等核心能力的培養。透過多樣化的桌遊活動，學生在遊戲過程中實踐團隊合作、規則意識與問題解決的能力。	
設計理念	本桌遊社團以訓練學生數學邏輯為核心，結合多樣化的桌上遊戲設計，將數學知識融入遊戲機制中，提供學生更多動腦思考與邏輯推理的空間。透過分組合作與競爭活動，學生在互動中學習團隊合作與正向競爭的關係，發展溝通與協調能力，同時，富有趣味性的遊戲內容能引發學生對數學的興趣，提升學習動機與數學能力。			
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。	領綱核心素養具體內涵	數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-C2 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解	

附件 3-3 (國中小各年級適用)

	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。 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。		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。 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。
課程目標	1. 以數學為本的邏輯思考，透過活動讓孩子更有耐心，期待孩子能得到「邏輯性的勇氣」，不再用直覺來解決困難，而是用「邏輯」來突破困境。(數-E-A1，綜-E-A2) 2. 遊戲之間，相互競爭，也互相分享致勝方式，學習他人成功經驗，合作式桌遊，學習分享觀點並接納意見，進而取得共識，共享成功的果實！(數-E-C2，綜-E-C2)		

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	傳情畫意 (2)	【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-2 團隊運作的問題與解決。	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	一、先備活動： 1. 先將班上學生依人數分組。 2. 講解遊戲規則 二、活動流程： 1. 每個人領取 1 本速寫本、1 隻筆、1 張題目	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現	1. 教學影片 2. 速寫本 3. 題目卡

附件 3-3 (國中小各年級適用)

		【綜】2d-III-1 運用美感與創意，解決生活問題，豐富生活內涵。	【綜】Bd-III-1 生活美感的運用與創意實踐。		卡與 1 個清潔布。 2. 先決定好題目卡使用〈這面〉還是〈那面〉。 3. 任意選擇一位玩家投擲骰子，每個人根據骰子的點數，對應到自己題目卡上面的題目，將自己的題目寫在速寫本的封面，並寫上自己的姓名。 4. 若是玩家總人數為偶數，則每個人翻到第 1 面開始畫出自己的題目，畫完之後將繪畫面朝下，傳給左手邊的玩家。若玩家總人數為奇數，則每個人將速寫本的題目面朝下蓋住，將本子傳給左手邊的玩家。 5. 每個人拿取右手邊玩家傳給你的速寫本，若看到是圖畫，則翻到下一面猜測該圖所呈現的東西；若看到的是題目，則翻到下一面畫出該題目。猜完或畫完，將自己猜過或畫面的那一面朝下，傳給左手邊的	口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	
--	--	---	----------------------------------	--	--	--	--

附件 3-3 (國中小各年級適用)

					人。 6. 重複 5，一直到拿到自己的速寫本為止。 7. 每個人輪流公開自己的速寫本內容。										
三	綠色市集（4）	【數】n-III-9 理解比例關係的意義，並能據以觀察、表述、計算與解題，如比率、比例尺、速度、基準量等。 【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。	【數】N-5-10 解題：比率與應用。整數相除的應用。 【綜】Bb-III-1 團體中的角色探索。 【綜】Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。	1. 透過觀察，理解「比」的關係，進而解題。 2. 藉由參與活動，探索自己的角色位置，協助團隊解決問題。	一、先備活動： 教師引入生活中點數兌換的情境 二、活動流程： 1. 教師布題： 3 張點數可以兌換 1 隻兔子玩偶，5 張點數可以換 1 隻小熊玩偶。 2. 以『支援前線遊戲』，讓學生 2 人一組，一位拿出所需兌換點數，一位拿出圖卡： <table><tr><td>教師部份</td><td>全班學生齊聲回答</td><td>教師布題</td><td>小組合作拿出點數</td></tr><tr><td>前線需要</td><td>需要什麼</td><td>2 隻小熊</td><td>10 個</td></tr></table> 3. 察覺比的關係	教師部份	全班學生齊聲回答	教師布題	小組合作拿出點數	前線需要	需要什麼	2 隻小熊	10 個	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 點數、紙卡。 2. 學習單。 3. 學習回饋單。
教師部份	全班學生齊聲回答	教師布題	小組合作拿出點數												
前線需要	需要什麼	2 隻小熊	10 個												

附件 3-3 (國中小各年級適用)

七	德國心臟病(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。 【綜】1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 【人】E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	【數】N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題 【綜】Aa-III-2 自己與他人特質的欣賞及接納。	1. 透過遊戲嘗試用數字邏輯關係解題。 2. 透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。	一、先備活動： 1. 分組：2-6 人一組。 2. 講解遊戲規則 二、活動流程： 1. 將牌堆平均發給所有玩家，然後依序把一張牌給翻開。 2. 過了一輪又換到自己時，翻開的牌覆蓋在前一輪自己的牌上。直到翻到場上的同水果數量加起來剛好等於5則馬上搶鈴，最先搶鈴的獲得場上所有的牌。 3. 拍錯的玩家發給還在場的玩家每個人一張牌。 4. 最後僅剩兩個玩家時,牌數量最多的玩家勝出。	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 教學影片 2. 德國心臟病
十一	終極密碼(5)	【綜】1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。 【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。 【數】n-III-10 嘗試將較複雜的	【綜】Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。 【綜】Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	1.透過桌遊學習欣賞與接納自己和他人特質。 1. 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。	一、先備活動： 1. 分組：3-4 人一組。 2. 講解遊戲規則 二、活動流程： 1. 根據人數抽取規定張數的數字牌(2~3 位一組，每人抽取 4 張；4 位一組，每人抽取 3 張) 2. 遊戲進行時，只要猜	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如	3. 教學影片 4. 終極密碼

附件 3-3 (國中小各年級適用)

		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。	【數】N-6-9 解題：由問題中的數量關係，列出恰當的算式解題		中對手的數字，對方便須將此數字牌公開。但若不幸猜錯，則自家則反須將其所拿到的數字牌公開。 3. 當面前的牌皆倒下時，該生即告淘汰。當場上只剩下一位玩家時，遊戲即告結束，該玩家亦成為遊戲贏家。	何？有哪些可以改進的地方？	
十六	矮人礦坑 (5)	【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】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。 【人】E5欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	【綜】Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 【綜】Ba-III-1 多元性別的人際互動與情感表達。 【綜】Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	1. 透過遊戲規則體會團隊合作的重要，進而學會矮人礦坑遊戲規則。 2. 展現學習成果並適時表達自己的感受。 3. 覺察自我能力並展現與團隊合宜的互動。	一、先備活動： 1. 分組：4-6 人一組。 2. 講解遊戲規則 二、活動流程： 1. 玩家每回合可進行以下動作之一： - 放一張道路卡 - 使用一張行動卡（修理、破壞、偷看） - 棄一張手牌 2. 玩家需要判斷誰是盟友，誰是破壞者。 3. 如果礦工成功挖到真正的寶藏，他們獲勝；若被阻止直到牌抽完，破	實作評量： 觀察學生遊戲中的策略運用、問題解決能力與合作表現 口頭評量： 我認為團隊合作表現如何？有哪些可以改進的地方？	1. 教學影片 2. 矮人礦坑

附件 3-3 (國中小各年級適用)

					壞者獲勝。		
--	--	--	--	--	-------	--	--

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。