

臺南市立永康區大灣高中 113 學年度第一學期一年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌上遊戲	實施年級	一年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	免填
彈性學習課程規範	2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>A3 規劃執行與創新應變 J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。</p>						
課程目標	本課程帶領同學了解並實際體驗各種經典的桌遊遊戲機制，如反應、合作、競標、記憶、聚會、策略、投骰等，在桌遊設計師所創造出的桌遊小世界中，放心、盡情的探索，以增進溝通協調、分析判斷、風險控制、策略規劃等能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 周至第 2 周	2	1. 桌遊簡介 2. 反應類桌遊	1. 桌遊的起源 2. 各種桌遊機制介紹 3. 桌遊~德國心臟病	1. 能夠了解各類型桌遊的特色 2. 訓練反應能力	1. 課堂問答 2. 桌遊~德國心臟病的得分		
第 3 周至第 4 周	2	競標類桌遊	地產達人	1. 能夠將資金有效的轉換為高價值的房屋。 2. 能夠再將房屋轉成高額的金錢。	評量個人最後的金錢誰最多		
第 5 周至第 8 周	4	偵探類桌遊	1. 羅生門 2. 福爾摩斯 13 3. 妙探尋兇(紙牌版)	能夠分析判斷，找出真正的犯人。	誰能最快的找出犯人		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

教學期程	節數	單元或課程名稱	1. 學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第 9 周至第 12 周	4	圖畫類桌遊	2. 火柴會說話 3. 傳情話意	能夠藉由透明卡片或畫畫，表達自己的意思。	評量每個人猜對題目的數量	
第 13 周至第 16 周	4	紙筆類桌遊	1. 快可思 2. 絕頂聰明	能夠根據目前擲骰與劃記的情形，分析最有利的選擇為何？	評量個人最後的分數誰最多	
第 17 周至第 20 周	4	陣營類桌遊	1. 犯人在跳舞 2. 機密代號 3. 阿瓦隆	能根據自己屬於的陣營，找出同陣營的伙伴，並完成陣營須完成的任務	每次所屬陣營獲勝則得一分，最後計算每個人的得分	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

臺南市立永康區大灣高中 113 學年度第二學期一年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌上遊戲	實施年級	一年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	免填
彈性學習課程規範	2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>A3 規劃執行與創新應變 J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。</p>						
課程目標	本課程帶領同學了解並實際體驗各種經典的桌遊遊戲機制，如反應、合作、競標、記憶、聚會、策略、投骰等，在桌遊設計師所創造出的桌遊小世界中，放心、盡情的探索，以增進溝通協調、分析判斷、風險控制、策略規劃等能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 周至第 2 周	2	溝通類桌遊	1. 真心話不冒險 2.0 2. 點子狂想	了解同組的伙伴們，對於各種情境的想法是什麼	評量個人最後的得分誰最多		
第 3 周至第 4 周	2	抽象類桌遊(棋類遊戲)	1. Blokus(大爆格) 2. 元素棋	能根據目前棋盤上之情況，做出最好的選擇	評量個人最後的得分誰最多		
第 5 周至第 8 周	4	板塊拼放類桌遊	1. 卡卡城 2. 拼布藝術	能根據目前場上之情況，做出最好的選擇	評量個人最後的得分誰最多		
第 9 周至第 12 周	4	默契類桌遊	1. 這款遊戲 2. 心靈同步	從遊戲的過程中，慢慢建立默契	小組是否能共同完成遊戲規則所賦予的任務		
第 13 周至第 14 周	2	談判類桌遊	1. 唐人街	能和對手談判、交換或購買所需的物品，以獲得遊戲的勝利	評量個人最後的得分誰最多		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第 15 周至第 18 周	4	策略類桌遊	1. 富饒之城 2. 馬尼拉	能觀察目前場上之情況，避險、分散投資、說服、協調其他玩家，以獲取自己最大的收益。	評量個人最後的得分誰最多	
第 19 周至第 20 周	2	合作類桌遊	1. 花火 2. 禁制之島	能事先擬定整組的策略，並在遊戲過程中調整策略，以獲得整體遊戲的勝利	小組是否能共同完成遊戲規則所賦予的任務	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

臺南市立永康區大灣高中 113 學年度第一學期二年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌上遊戲	實施年級	二年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	免填
彈性學習課程規範	2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>A3 規劃執行與創新應變 J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。</p>						
課程目標	本課程帶領同學了解並實際體驗各種經典的桌遊遊戲機制，如反應、合作、競標、記憶、聚會、策略、投骰等，在桌遊設計師所創造出的桌遊小世界中，放心、盡情的探索，以增進溝通協調、分析判斷、風險控制、策略規劃等能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 周至第 2 周	2	1. 桌遊簡介 2. 反應類桌遊	1. 桌遊的起源 2. 各種桌遊機制介紹 3. 桌遊~德國心臟病	3. 能夠了解各類型桌遊的特色 4. 訓練反應能力	3. 課堂問答 4. 桌遊~德國心臟病的得分		
第 3 周至第 4 周	2	競標類桌遊	地產達人	3. 能夠將資金有效的轉換為高價值的房屋。 4. 能夠再將房屋轉成高額的金錢。	評量個人最後的金錢誰最多		
第 5 周至第 8 周	4	偵探類桌遊	1. 羅生門 2. 福爾摩斯 13 3. 妙探尋兇(紙牌版)	能夠分析判斷，找出真正的犯人。	誰能最快的找出犯人		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第 9 周至第 12 周	4	圖畫類桌遊	1. 火柴會說話 2. 傳情話意	能夠藉由透明卡片或畫畫，表達自己的意思。	評量每個人猜對題目的數量	
第 13 周至第 16 周	4	紙筆類桌遊	1. 快可思 2. 絕頂聰明	能夠根據目前擲骰與劃記的情形，分析最有利的選擇為何？	評量個人最後的分數誰最多	
第 17 周至第 20 周	4	陣營類桌遊	1. 犯人在跳舞 2. 機密代號 3. 阿瓦隆	能根據自己屬於的陣營，找出同陣營的伙伴，並完成陣營須完成的任務	每次所屬陣營獲勝則得一分，最後計算每個人的得分	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

臺南市立永康區大灣高中 113 學年度第二學期二年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌上遊戲	實施年級	二年級	教學節數	本學期共(20)節	社團編號	免填
彈性學習課程規範	2. <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養	<p>A3 規劃執行與創新應變 J-A3 具備善用資源以擬定計畫，有效執行，並發揮主動學習與創新求變的素養。</p> <p>B1 符號運用與溝通表達 J-B1 具備運用各類符號表情達意的素養，能以同理心與人溝通互動，並理解數理、美學等基本概念，應用於日常生活中。</p> <p>C2 人際關係與團隊合作 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。</p>						
課程目標	本課程帶領同學了解並實際體驗各種經典的桌遊遊戲機制，如反應、合作、競標、記憶、聚會、策略、投骰等，在桌遊設計師所創造出的桌遊小世界中，放心、盡情的探索，以增進溝通協調、分析判斷、風險控制、策略規劃等能力。						
課程架構脈絡							
教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註	
第 1 周至第 2 周	2	溝通類桌遊	1. 真心話不冒險 2.0 2. 點子狂想	了解同組的伙伴們，對於各種情境的想法是什麼	評量個人最後的得分誰最多		
第 3 周至第 4 周	2	抽象類桌遊(棋類遊戲)	1. Blokus(大爆格) 2. 元素棋	能根據目前棋盤上之情況，做出最好的選擇	評量個人最後的得分誰最多		
第 5 周至第 8 周	4	板塊拼放類桌遊	1. 卡卡城 2. 拼布藝術	能根據目前場上之情況，做出最好的選擇	評量個人最後的得分誰最多		
第 9 周至第 12 周	4	默契類桌遊	1. 這款遊戲 2. 心靈同步	從遊戲的過程中，慢慢建立默契	小組是否能共同完成遊戲規則所賦予的任務		
第 13 周至第 14 周	2	談判類桌遊	1. 唐人街	能和對手談判、交換或購買所需的物品，以獲得遊戲的勝利	評量個人最後的得分誰最多		

C6-1 彈性學習課程計畫(第二類)

教學期程	節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
第 15 周至第 18 周	4	策略類桌遊	1. 富饒之城 2. 馬尼拉	能觀察目前場上之情況，避險、分散投資、說服、協調其他玩家，以獲取自己最大的收益。	評量個人最後的得分誰最多	
第 19 周至第 20 周	2	合作類桌遊	1. 花火 2. 禁制之島	能事先擬定整組的策略，並在遊戲過程中調整策略，以獲得整體遊戲的勝利	小組是否能共同完成遊戲規則所賦予的任務	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。