

臺南市公立中西區永福國民小學 115 學年度第一學期 六 年級彈性學習 創造力 課程計畫(□普通班/□藝才班/□體育班/■特教班)

學習主題名稱	<u>創造力</u>	實施年級 (班級組別)	六資 6M+6N+6O+6P	教學節數	每週(1)節，本學期共(21)節
彈性學習課程 四類規範	3. ■特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☒ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程				
設計理念	本課程以桌遊《三國殺》作為學習媒介，結合三國歷史、人物研究、語文賞析與創意設計，引導資優班學生在遊戲情境中進行跨領域探究。三國故事具有鮮明的人物性格、複雜的政治局勢與豐富的文學表現，適合培養學生的歷史理解、文本解讀、策略思考與批判分析能力。課程不只停留在「玩遊戲」，而是透過角色技能、陣營關係、事件背景與人物形象的對照，讓學生思考：遊戲中的角色設定是否符合史實？小說《三國演義》與正史《三國志》中的人物有何差異？人物的能力設計如何反映其性格、功績與文化意義？ 上學期課程重點放在「認識與理解」。學生將從三國時代背景、重要戰役、人物關係與經典文本出發，逐步理解魏、蜀、吳三方勢力的形成與發展，並透過《三國殺》角色卡分析人物特色。教師引導學生比較歷史、文學與遊戲三種不同敘事方式，培養資料判讀與觀點比較能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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。 E-B2：具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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. 熟悉桌遊規則與遊戲流程 能理解《三國殺》的基本規則、角色身分、回合流程、卡牌功能與勝利條件，並能正確參與遊戲。 2. 理解角色技能與人物特色的關聯 能觀察三國殺人物的技能設計，初步分析技能與人物性格、歷史事蹟或文學形象之間的關係。 3. 培養策略思考與互動合作能力 能在遊戲過程中進行判斷、推理、溝通與合作，並反思自己的策略選擇與遊戲表現。				
配合融入之領域 或議題	☒ 國語文 ☐ 英語文 ☐ 英語文融入參考指引 ☐ 本土語 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☒ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 健康與體育 ☐ 生活課程 ☒ 科技 ☐ 科技融入參考指引				☐ 性別平等教育 ☐ 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 ☐ 多元文化教育

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

					☐ 生涯規劃教育 ☐ 家庭教育 ☐ 原住民教育 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育			
表現任務		1. 能了解桌遊三國殺的規則，並可以根據不同陣營制定合適的策略。 2. 能了解每個角色的技能特色，並制定適合該角色的策略。 3. 能接受他人給予的回饋，並省思自己可以如何修正與成長。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
一 8/31-9/6	1	三國殺：規則篇	特創 2a-Ⅲ-2 能從多元管道來源蒐集相關的資訊。 特創 2a-Ⅲ-5 善用各種創意技法產生不同的構想。 特創 1c-Ⅲ-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。 特創 3a-Ⅲ-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 4a-Ⅲ-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。	特創 A-Ⅲ-7 達成任務的多元方法。 特創 A-Ⅲ-5 想像力具體化與步驟化。 特創 C-Ⅲ-5 規則的修訂。 特創 C-Ⅲ-5 規則的修訂。 特創 D-Ⅱ-2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同	能了解三國殺的基本規則	了解三國殺的基本牌、策略牌、陣營牌、人物卡的區別與規則	■口頭測驗 ■觀察評量 ■實作評量 ■檔案評量 ■同儕互評 ■自我評量	自編教材
二 9/7-9/13	1							
三 9/14-9/20	1							
四 9/21-9/27	1							
五 9/28-10/4	1							
六 10/5-10/11	1							
七 10/12-10/18	1							
八 10/19-10/25	1							
九 10/26-11/1	1							
十	1	三國殺：實戰篇			能根據不同	● 讓每個人都有扮演不同		

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

11/2-11/8				的心理環境。	陣營與角色，制定正確的策略	陣營的機會 ● 鼓勵每個人使用不同的人物卡 ● 在每一次遊戲後進行簡單的檢討與省思		
十一 11/9-11/15	1							
十二 11/16-11/22	1							
十三 11/23-11/29	1							
十四 11/30-12/6	1							
十五 12/7-12/13	1							
十六 12/14-12/20	1							
十七 12/21-12/27	1							
十八 12/28-1/3	1							
十九 1/4-1/10	1							
二十 1/11-1/17	1							
二十一 1/18-1/20	1	三國殺：錦囊篇			能沉澱這學期的勝敗經驗，從中獲得省思	每個人輪流分享自己這學期的勝敗經驗與省思		

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。

臺南市公立中西區永福國民小學 115 學年度第一學期 六 年級彈性學習 創造力 課程計畫(□普通班/□藝才班/□體育班/■特教班)

學習主題名稱	創造力	實施年級 (班級組別)	六資 6M+6N+6O+6P	教學節數	每週(1)節，本學期共(19)節
彈性學習課程 四類規範	3. ■特殊需求領域課程 身障類: ☐ 生活管理 ☐ 社會技巧 ☐ 學習策略 ☐ 職業教育 ☐ 溝通訓練 ☐ 點字 ☐ 定向行動 ☐ 功能性動作訓練 ☐ 輔助科技運用 資優類: ☒ 創造力 ☐ 領導才能 ☐ 情意發展 ☐ 獨立發展 其他類: ☐ 藝術才能班及體育班專門課程				
設計理念	本課程以桌遊《三國殺》作為學習媒介，結合三國歷史、人物研究、語文賞析與創意設計，引導資優班學生在遊戲情境中進行跨領域探究。三國故事具有鮮明的人物性格、複雜的政治局勢與豐富的文學表現，適合培養學生的歷史理解、文本解讀、策略思考與批判分析能力。課程不只停留在「玩遊戲」，而是透過角色技能、陣營關係、事件背景與人物形象的對照，讓學生思考：遊戲中的角色設定是否符合史實？小說《三國演義》與正史《三國志》中的人物有何差異？人物的能力設計如何反映其性格、功績與文化意義？ 下學期課程重點放在「分析與創作」。學生將進一步深入人物專題研究，學習如何將歷史事蹟、語文意象與人物精神轉化為桌遊機制，最後自行設計三國殺角色卡。學生需完成角色背景說明、技能命名、技能效果、設計理念與平衡性說明，並透過試玩、回饋與修正，展現跨領域整合與創意思考能力。				
本教育階段 總綱核心素養 或校訂素養	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-A3：具備擬定計畫與實作的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2：具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。 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. 深入探究三國人物形象 能選定三國人物，蒐集並整理其生平事蹟、性格特質、歷史評價與文學形象。 2. 將人物特色轉化為遊戲設計 能根據人物特色設計角色技能、技能名稱與卡牌效果，並說明設計理念與人物依據。 3. 完成並優化原創人物卡 能製作完整的三國殺人物卡，透過試玩、同儕回饋與修正，使作品兼具創意、合理性與遊戲平衡。				
配合融入之領域 或議題	☒國語文 ☐英語文 ☐英語文融入參考指引 ☐本土語 ☐數學 ☐社會 ☐自然科學 ☒藝術 ☐綜合活動 ☐健康與體育 ☐生活課程 ☒科技 ☐科技融入參考指引 ☐性別平等教育 ☐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 ☐多元文化教育 ☐生涯規劃教育 ☐家庭教育 ☐原住民教育 ☐戶外教育 ☐國際教育				

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

表現任務		1. 能針對喜歡的三國人物，自主蒐集更深入的相關資料。 2. 能根據喜歡的三國人物特色，設計強度適宜、有創意的三國角色卡。 3. 能接受他人給予的回饋，並省思自己可以如何修正與成長。						
課程架構脈絡								
教學期程	節數	單元與活動名稱	學習表現 校訂或相關領域與 參考指引或 議題實質內涵	學習內容 (校訂)	學習目標	學習活動	學習評量	自編自選教材 或學習單
一 2/8-2/14	1	三國殺：前哨戰	特創 2a-III-2 能從多元管道來源蒐集相關的資訊。 特創 2a-III-5 善用各種創意技法產生不同的構想。	特創 A-III-7 達成任務的多元方法。 特創 A-III-5 想像力具體化與步驟化。	透過遊戲再次熟悉三國殺的規則，找回手感	進行遊戲，並鼓勵學生盡量選擇不同的角色	■口頭測驗 ■觀察評量 ■實作評量 ■檔案評量 ■同儕互評 ■自我評量	自編教材
二 2/15-2/21	1							
三 2/22-2/28	1							
四 3/1-3/7	1	三國殺：謀士篇	特創 1c-III-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。 特創 3a-III-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。 特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。	特創 C-III-5 規則的修訂。 特創 C-III-5 規則的修訂。 特創 D-II-2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。	找到自己喜歡的三國人物，開始蒐集相關的資料與典故	● 選擇一個喜歡的三國人物 ● 蒐集相關資料與典故 ● 蒐集並透過 AI 創作適合的人物形象圖 ● 根據典故設計適合的角色技能		
五 3/8-3/14	1							
六 3/15-3/21	1							
七 3/22-3/28	1							
八 3/29-4/4	1							
九 4/5-4/11	1							
十 4/12-4/18	1	三國殺：舌戰群儒篇		能以 PPT 發表自己設計的角色典故與技能	結合 PPT，將人物典故、特色、技能說明、技能發想過程整理歸納，上台發表			
十一 4/19-4/25	1							

C6-1 彈性學習課程計畫(其他類)

十二 4/26-5/2	1							
十三 5/3-5/9	1							
十四 5/10-5/16	1	三國殺：統一天 下篇			熟悉新的角 色卡，並努力 在三國殺大 賽中獲勝	舉辦三國殺大賽，先透過賽 制選出進入最終決賽的五名 選手 五名選手進行最終決賽，看 看誰能成為最終的獲勝者		
十五 5/17-5/23	1							
十六 5/24-5/30	1							
十七 5/31-6/6	1							
十八 6/7-6/13	1							
十九 6/14-6/20 畢業典禮	1	三國殺：啟程篇			能分享設計 卡牌與使用 新的角色卡 的感想	上台與同學分享設計卡牌與 進行大賽的感想		
二十 6/21-6/27								
二十一 6/28-6/30								

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎依據「學習表現」之動詞來具體規劃符應「學習活動」之流程，僅需敘明相關學習表現動詞之學習活動即可。

◎彈性學習課程之第4類規範(其他類課程)，如無特定「自編自選教材或學習單」，敘明「無」即可。