

二、社團活動/技藝課程

每週學習節數(1)節，上學期(20)週共(20)節、下學期(20)週(20)節，合計(40)節。

(一)社團活動課程規劃(表九)(備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入、教材設計說明)

編號	社團名稱	核心素養	學習目標	表現任務	備註
1	魔術社	J-A1、J-A2、J-C2	學習千變萬化之魔術技巧	提升表演藝術之鑑賞能力與表演能力	若有連結必要之法定議題，請備註。
2	籃球社	J-A1、J-A2、J-C2	學習籃球，運動健身	提升籃球技巧 提升體適能	七、八、九年級以分年級混合編組為原則，實施時間為雙週星期五
3	街舞社	J-A1、J-A2、J-C2	熱身運動，強健體魄	提升體適能，身體律動	第五、六節，融入【閱讀素養】【資訊教育】
4	直笛社	J-A1、J-B3	沉浸樂器，音樂薰陶	提升音樂素養及表演能力	【環境教育】【科技教育】
5	烹飪社	J-A1、J-A2、J-C2	DIY 動手作之樂趣	提升食材料理，營養學等相關知識	【多元文化】【生發展教育】
6	雙語社	J-A1、J-A2、J-C2	英文生活化，樂在英文學習	提升英文能力與雙語能力	

(二)社團活動課程實施內涵(表十)(請依進度填列社團式教學進度與活動內容、評量方式，可跨多週填列)

社團名稱 教學進度 與學習活動	魔術社	籃球社	街舞社	直笛社	烹飪社	雙語社
	學習活動	學習活動	學習活動	學習活動	學習活動	學習活動
第2、4、6週，(6)節	1. 魔術表演與社務介紹 2. 紙牌魔術基礎 3. 紙牌魔術進階手法	1. 投籃技巧點 2. 投籃基本練習	街舞介紹 (HIPHOP 韓國舞 freestyle 雷鬼) 律動教學	基礎樂理、分組認識單音與視譜	1. 認識器具及擺放位置 2. 烹調法介紹 3. 刀工技法介紹與練習	用英文玩 歐美熱門桌遊 I 歐美熱門桌遊 II
第8、10、12週，(6)節	1. 硬幣魔術入門 2. 硬幣進階手法	1. 傳接球、傳接球 跑籃、空手切入術 教學—擋人卡位	1. Hiphop 律動教學 2. 力道講解 3. Hiphop 律動複習 4. 排舞編排	簡易單音彈奏認識 音符	1. 雞蛋布丁實作 2. 珍珠奶茶實作 3. 芋頭西米露實作	1. 英文單字遊戲 I 2. 英文單字遊戲 II
第14、16、18週，(6)節	1. 生活魔術:白紙應用 2. 生活魔術:杯子魔術	1. 戰術教學—擋折 2. 籃球影片觀賞 3. 戰術—短檔拆	1. Hiphop 律動延伸 2. 排舞編排 3. Hiphop 律動複習 4. 排舞編排	拍點講解小組選歌	1. 海鮮炒麵實作 2. 梅味薯條實作 3. 鹹酥雞實作	西洋 音樂劇饗宴 I 音樂劇饗宴 II
評量方式 第20週，(2)節	1. 總複習 2. 表演回饋與評分	分組比賽	HIPHOP 總驗收	1. 分組練習 2. 小組期末表演	分組比賽	英文趣味遊戲 I

第二學期

第2、4、6週，(6)節	1. 心靈魔術入門 2. 心靈魔術:讀心術 3. 心靈魔術:心電感應	1. 伸展暖身跑步、 2. 基本體能反彈傳球循環練習 3. 高遠傳球循環練習	1. 雷鬼律動教學排舞驗收 2. 雷鬼律動複習 3. WAVE 教學	音樂型態(一) Slow Sou~指法	1. 檸檬蒸魚實作 2. 鮭魚燒實作 3. 蘋果蝦球實作	英文 流行歌曲教唱 I 流行歌曲教唱 II
第8、10、12週，(6)節	1. 科學魔術：磁力 2. 科學魔術：摩擦力 3. 科學魔術：化學魔術	1. 換手運球循環練習 2. 前進運球循環練習 3. 帶球上籃循環練習	1. Hiphop, 雷鬼律動排舞 2. Hiphop, 雷鬼律動排舞驗收	音樂型態(一) Slow Sou~節奏	1. 玉米濃湯實作 2. 塩焗蝦實作 3. 焗烤麵實作 4. 焗烤麵實作	有趣的醫護英文人體骨骼英文好好玩

第14、16、18週，(6)節	1. 舞台魔術欣賞 2. 舞台魔術介紹與解析	1. 中距離急停跳投循環練習 2. 遠距離急停跳投循環練習	1. WAVE複習 2. 韓國舞蹈編排律動 3. 複習韓國舞蹈編排	歌曲實戰小組選歌	1. 土魠魚羹實作 2. 酒釀湯圓實作 3. 炸雞排實作	有趣的醫護英文用牙齒找字母
評量方式 第20週，(2)節	1. 撲克牌魔術-數學應用 表演回饋與評分	1. 三分線投籃循環 2. 練習罰球線投籃 3. 循環練習	1. 律動複習 2. 韓國舞蹈編排總驗收	分組練習小組期末表演	1. 關東煮實作 2. 經費結算	我是歌手爭霸戰
評量方式	1. 上課態度(50%) 表演評分(50%)	1. 學習態度.精神(50%) 2. 實作(50%)	1. 學習態度(40%) 2. 舞蹈驗收(60%)	1. 學習態度(50%) 2. 期末表演(50%)	1. 學習態度(40%) 2. 分組合作精神(40%) 3. 學習心得報告(20%)	1. 態度檢核(50%) 2. 課堂參與(50%)