

## 二、社團活動/技藝課程

### 111 學年度【八年級】社團活動課程計畫

每週學習節數( 1 )節，上學期( 21 )週共( 21 )節、下學期( 20 )週( 20 )節，合計( 41 )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	棋藝社	綜-J-A1 身心素質與自我精進	透過各種棋子的介紹、思考、對奕方式，讓同學不只學習到下棋的玩法，更包括個人無形的品德、氣質、定性、氣度…等等，對同學未來的人際關係、日常行事或課業上的定性都有幫助。	平時評量 活動參與	八年級，自編教材融入【生命教育】議題
2	游泳社	健體-J-A3 規劃執行與創新應變	具備善用體能與游泳的資源，以擬定運動與保健計畫，有效執行並發揮主動學習與創新求變的能力。	平時評量 活動參與	七、八年級混齡合班教學，課程融入【海洋教育】、【品德教育】
3	靜思·童軍社	A1 身心素質 與 自我精進 A2 系統思考 與 解決問題 B1 符號運用與溝通表達 C1 道德實踐 與 公民意識 C2 人際關係 與 團隊合作	靜思語是人生智慧語，能適切運用在真實生活中，從做中學，領悟其中道理後內化，進而修正自己習氣，提升人文涵養，自然理事圓融，成為德智兼備的青少年。融入童軍教育，學習敬天樂群，服務人	體解父母，服務人群有禮有理，善用時間口說好話，敬天愛地團隊合作，生活技能	自編教材融入【生命教育】、【環境教育】、【海洋教育】、【品德教育】、【戶外教育】、【性別平等】、【人權教育】。

			群，成為一名具有智識、品德、體格之好國民。		
4	藤球社	健體-J-C2 人際關係與團隊合作	具備利他及合群的知能與態度，並在體育活動和健康生活中培育相互合作及與人和諧互動的素養。	平時評量 活動參與	八年級，融入【性別平等】議題
5	熱舞社	J-A1 具備身心健全發展的素質，擁有合宜的人性觀與自我觀，不斷自我精進。	經由學習街舞以及其相關舞蹈，透過練舞的過程以肢體語言表現對舞蹈的熱愛，並提供舞台讓參與學生有更多發揮的空間。練舞的過程也能培養更良善的人際關係。	平時評量 活動參與	八年級，融入【品德教育】、【性別平等】
6	資訊研究社	資H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習使用 Canva 工具創作專業設計素材，培養學生在視覺設計方面的能力，培養學生的創造力和設計思維。</li> <li>2. 掌握 Canva 的基本功能和技巧。</li> <li>3. 瞭解 ChatGPT 的概念和應用，學習使用 ChatGPT 進行對話交流，掌握使用 ChatGPT 的基本技巧和注意事項，培養學生的創造力和思考能力。</li> </ol>	平時評量 活動參與	八年級，自編教材融入【資訊教育】議題。

(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)

教學進度與重點	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
上學期	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點
1 週- 2 週, 共 2 節	選填社團及課程介紹	1. 漂浮練習 2. 呼吸練習 3. 水母漂 4. 韻律呼吸	選填社團及課程介紹 破冰遊戲及社長遴選	選填社團及課程介紹	選填社團及課程介紹	Canva 簡介和基本操作 1. 瞭解 Canva 的定位和應用範疇。 2. 註冊和登錄 Canva 帳號。 3. 探索 Canva 介面和基本工具。 4. 創建和保存設計專案。
3 週- 6 週, 共 4 節	1. 象棋介紹 2. 暗棋介紹	1. 自由式踢腳 2. 自由式划手 3. 自由式呼吸	靜思語主題 -孝道、行善 童軍主題 -認識童軍的起源/規律 -小隊分組/隊名/隊呼 -介紹童軍活動的樣貌	1. 基本體能暖身 2. 藤球規則說明介紹 3. 挑球技巧	1. 街舞觀念及態度講述 2. 基礎律動教學	圖片處理和編輯 1. 上傳和使用圖片素材。 2. 裁剪、縮放和旋轉圖片。 3. 調整亮度、對比度和飽和度 4. 添加濾鏡和特效。 文字設計和排版 1. 添加文本框和標題。 2. 選擇字型和文字樣式。 3. 調整文字大小和間距。 4. 創建文字藝術效果。
7 週- 10 週, 共 4 節	棋藝練習	1. 仰漂 2. 仰式踢腳	靜思語主題 -禮節、守時	1. 暖身練習 2. 自拋踢球過網	進階律動教學	圖形和圖標的應用 1. 使用矢量圖形

社團名稱 教學 進度與重點	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
		3. 仰式划手	童軍主題 -野外求生、包紮運用	3. 分組練習		和圖標。 2. 調整圖形大小和顏色。 3. 圖形的複製、旋轉和分組。 4. 圖形的對齊和分佈。 背景和佈局設計 1. 添加背景圖片或顏色。 2. 使用佈局和框架範本。 3. 調整元素的層次和對齊。 4. 創建多頁設計專案。
11 週- 14 週，共 4 節	暗棋王比賽	1. 蛙式踢腳 2. 蛙式划手 3. 蛙式手腳配合與呼吸	靜思語主題 -群己關係、說話藝術 童軍主題 -繩結介紹及運用	1. 暖身練習 2. 自拋傳球 3. 分組練習	Basic Hip-Hop	設計專案實作和分享 1. 選擇一個設計專案主題。 2. 實作一個完整的設計專案。 3. 儲存、匯出和分享設計作品。 4. 分享作品並接受反饋。 ChatGPT 簡介和基本原理 1. 瞭解 ChatGPT 的背景和用途。 2. 探討語言模型和人工智慧的基本概念。

社團名稱 教學 進度與重點	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
						3. 認識 GPT-3.5 模型架構和訓練方法。 4. 分享 ChatGPT 在各個領域的應用案例。
15 週- 18 週，共 4 節	棋藝練習	1. 核心肌群訓練 2. 伸展操	靜思語主題 -生命價值、環保減碳 童軍主題 -帳篷搭建及野炊	1. 暖身練習 2. 互拋踢球過網 3. 分組練習	Hip-Hop 排舞~1	ChatGPT 的使用場景和限制 1. 探索 ChatGPT 在客服、教育、創作等領域的應用。 2. 討論 ChatGPT 的倫理和隱私問題。 3. 瞭解 ChatGPT 的局限性和可能的挑戰。 4. 引導學生思考 ChatGPT 的應用前景和影響。 使用 ChatGPT 進行對話生成 1. 瞭解如何使用 ChatGPT API 進行對話生成。 2. 示範如何設定對話流程和格式。 3. 學習使用 API 進行輸入和輸出的處理。 4. 實際操作

社團名稱	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
教學進度與重點						ChatGPT 進行對話生成。
19 週- 21 週，共 3 節	象棋遊戲介紹	1. 陸上有氧訓練 2. 陸上肌力訓練	靜思語主題 -團隊合作 童軍主題 -團康節目規劃 -成果演出	腳步(側移、交叉步、一步踢、兩步踢)	Hip-Hop 排舞~2	問題解決和創造力實作 1. 引導學生思考 ChatGPT 在問題解決中的應用。 2. 鼓勵學生自主設計和實作一個問題解決的 ChatGPT 對話系統。 3. 學生展示和分享他們的 ChatGPT 對話系統。 4. 提供反饋和討論，激發創造力和改進思路。
評量方式	紙筆測驗及實作評量	實作評量、課堂參與	課堂參與、學習單、實作表現、小隊精神	挑球、踢球過網測驗	實作、發表評量	實作評量、課堂參與
下學期	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點	教學重點
1 週- 2 週，共 2 節	選填社團及課程介紹	1. 核心肌群訓練 2. 伸展操 3. 陸上有氧訓練	選填社團及課程介紹 破冰遊戲及社長遴選	選填社團及課程介紹	選填社團及課程介紹	Canva 簡介和基本操作 1. 瞭解 Canva 的定位和應用範疇。 2. 註冊和登錄 Canva 帳號。 3. 探索 Canva 介面和基本工具。 4. 創建和保存設計專

教學 進度與重點 社團名稱	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
3 週- 6 週，共 4 節	1. 象棋介紹 2. 軍棋介紹	1. 自由式有氧訓練 2. 自由式間歇訓練	靜思語主題 -孝道、行善 童軍主題 -認識童軍的起源/規律 -小隊分組/隊名/隊呼 -介紹童軍活動的樣貌	1. 藤球規則說明介紹 2. 挑球技巧	1. 街舞風格講述及示範 2. Popping 基礎	案。 圖片處理和編輯 1. 上傳和使用圖片素材。 2. 裁剪、縮放和旋轉圖片。 3. 調整亮度、對比度和飽和度 4. 添加濾鏡和特效。 文字設計和排版 1. 添加文本框和標題。 2. 選擇字型和文字樣式。 3. 調整文字大小和間距。 4. 創建文字藝術效果。
7 週- 10 週，共 4 節	棋藝練習	1. 蝶式踢腳 2. 蝶式划手	靜思語主題 -禮節、守時 童軍主題 -野外求生、包紮運用	1. 自拋踢球過網 2. 小組競賽	Locking 基礎教學	圖形和圖標的應用 1. 使用矢量圖形和圖標。 2. 調整圖形大小和顏色。 3. 圖形的複製、旋轉和分組。 4. 圖形的對齊和分佈。 背景和佈局設計 1. 添加背景圖片或顏色。 2. 使用佈局和框架範本。

教學 進度與重點 社團名稱	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
						3. 調整元素的層次和對齊。 4. 創建多頁設計專案。
11 週- 14 週，共 4 節	軍棋王比賽	1. 基本自救能力 2. 藉物救援	靜思語主題 -群己關係、說話藝術 童軍主題 -繩結介紹及運用	1. 自拋傳球 2. 短距、長距練習	House 基礎教學	設計專案實作和分享 1. 選擇一個設計專案主題。 2. 實作一個完整的設計專案。 3. 儲存、匯出和分享設計作品。 4. 分享作品並接受反饋。 ChatGPT 簡介和基本原理 1. 瞭解 ChatGPT 的背景和用途。 2. 探討語言模型和人工智慧的基本概念。 3. 認識 GPT-3.5 模型架構和訓練方法。 4. 分享 ChatGPT 在各個領域的應用案例。
15 週- 18 週，共 4 節	棋藝練習	1. 救生四式 2. 溺者接近與解脫法	靜思語主題 -生命價值、環保減碳 童軍主題 -帳篷搭建及野炊	互拋踢球過網 分組練習	Freestyle 基礎教學	ChatGPT 的使用場景和限制 1. 探索 ChatGPT 在客服、教育、創作等領域的應用。

社團名稱 教學 進度與重點	棋藝社	游泳社	靜思·童軍社	藤球社	熱舞社	資訊研究社
						2. 討論 ChatGPT 的倫理和隱私問題。 3. 瞭解 ChatGPT 的局限性和可能的挑戰。 4. 引導學生思考 ChatGPT 的應用前景和影響。 使用 ChatGPT 進行對話生成 1. 瞭解如何使用 ChatGPT API 進行對話生成。 2. 示範如何設定對話流程和格式。 3. 學習使用 API 進行輸入和輸出的處理。 4. 實際操作 ChatGPT 進行對話生成。
19 週- 20 週，共 2 節	象棋遊戲介紹	1. 基本水中救援 2. 溺者拖帶法	靜思語主題 -團隊合作 童軍主題 -團康節目規劃 -成果演出	腳步(側移、交叉步、一步踢)	All Style 排舞教學	問題解決和創造力實作 1. 引導學生思考 ChatGPT 在問題解決中的應用。 2. 鼓勵學生自主設計和實作一個問題解決的 ChatGPT 對話

社團名稱 教學 進度與重點	<u>棋藝社</u>	<u>游泳社</u>	<u>靜思·童軍社</u>	<u>藤球社</u>	<u>熱舞社</u>	<u>資訊研究社</u>
						系統。 3. 學生展示和分 享他們的 ChatGPT 對話 系統。 4. 提供反饋和討 論，激發創造力 和改進思路。
<b>評量方式</b>	紙筆測驗及實作評量	實作評量、課堂參與	課堂參與、學習單、 實作表現、小隊精神	挑球、踢球過網測驗	實作、發表評量	實作評量、課堂參與