

屏東縣復興國民小學 111 學年度校內社團活動實施要點

一、實施目的：

為因應社會變遷，提供學童探索性向興趣，促進自我瞭解，開展多元智慧與能力，並能養成正當嗜好，善用休閒時間，發展個人潛能特訂定本要點。

二、實施原則：

- 1、配合教育政策：落實教育革新，增進兒童適應未來生活知能。
- 2、建立學校特色：多元學習活動，培養兒童多元智能，呈現活潑特色。
- 3、活化教學策略：豐富教學活動內涵，提昇兒童興趣和能力。
- 4、培養多元才藝：透過老師發揮不同的專長，引領學生進入不同的才藝世界，學習多樣的技能。
- 5、符合學生需求：依學生多元發展之需求，規劃各類社團活動。

三、實施對象：本校一至六年級學生為對象（全校師生都參加社團）。

四、實施時間：111 學年度每週二上午 8 點至 9 點半

五、辦理模式：學務處負責協助招生、場地安排、行政策劃、師資分配、活動內容設計與教學評鑑。

六、辦理內容：

- 1、由學校學生事務處辦理，必要時得與家長會及地方社團合作。
- 2、依兒童志願及性向分組。
- 3、活動項目的安排，以現有教師專長為主，如有需要外聘師資的社團由學務處統一辦理！場地和設備，並配合兒童興趣及需要妥善安排。
- 4、活動採社團組織型態，由指導教師輔導小組成員選出自治幹部，以培養兒童自治知能。
- 5、具特殊才藝、體育專長且持有證照之老師可優先組成相關社團。
- 6、各社團活動如需成果發表，訂於最後一週社團活動時間實施，分動、靜態方式進行。
- 7、逢校隊集訓時間，擔任校隊選手之社團成員得由校隊教練機動組訓。
- 8、各項動態、靜態社團儘量平均分配，並嚴格控制學生人數以維持社團品質。

七、活動對象與地點：

實施對象：本校一至六年級學童（每人一社團，各社團採人數限制）。

在不影響學校正常運作下，得充分運用地下室、操場、普通教室等場地與設施。

八、活動評鑑：

1. 社團指導老師應於每學期課程結束後一週內將簽到表、活動紀錄、檢討報告表及成果以電子檔提交學務處，以作為下學年社團活動開設之參酌。
2. 配合學校相關活動及期末舉辦成果展演。

九、辦理社團活動意涵：

社團活動以學生為中心，學生興趣能力為起點行為，並有一定的學習成效的活動課程，其帶孩子於學習的過程中成長與茁壯。

社團活動課程計畫:五年級

屏東縣復興國小 111 學年度五年級校內社團活動

項次	社團名稱	師資	年段	上課地點
第一學期:15 節				
1	軟膠積木	寧珍、聰敏	1-6	五丁教室
2	漫畫創作	碩彥	5-6	五丙教室
3	羽球	健維	5-6	中庭
4	象棋	宜君	5-6	六丙教室
第二學期:15 節				
1	桌上遊戲	聰敏	5-6	五甲教室
2	手工藝	佩芳	5-6	一甲教室
3	數學 ppt 社團	志明	5-6	電腦教室
4	英語社團	美蓉	5-6	英語教室

屏東縣復興國小 111 學年度第一學期【全校性活動－社團活動－軟膠積木】課程計畫

◎適用年級：5~6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3 週	【藝術與人文】： 1-1-1-1 藉由生活的經驗與體認，運用視覺藝術創作的形式，表現自己的感受和想法。 1-1-2-2 嘗試各種媒材，引發豐富的想像力，以從事基礎性視覺藝術活動，感受創作的喜悅與樂趣。 1-2-1-1 嘗試各種藝術創作，表達豐富的想像力與創造力。 1-2-2-8 實驗各種媒材與形式，瞭解不同媒材與技術的差異及效果，從事創作活動。 【健康與體育】 3-1-5-5 養成對於遊戲規則遵守的態度。 3-2-1-1 表現出對簡單動作的控制能力。 3-2-2-2 在遊戲或簡單比賽中表現出使用器材的動作技巧。 【數學】 S-2-6 能瞭解張開程度、旋轉程度和角的關係。	1. 能專心聽老師的講解與示範。 2. 能正確使用軟膠積木。 3. 能有耐心的組裝積木完成作品，並能清楚表達創作理念。 4. 能促進手眼協調和小肌肉發展。 5. 能了解形狀組裝的變化。 6. 能欣賞別人的作品。	【活動 1】積木基本組裝 正確的組裝方法與手勢，鍊狀/環狀/網狀等基本型態組合。	1 節	1. 軟膠積木	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	
第 4 週			【活動 2】地上行走的動物 認識動物身體外觀的基本構造，由最簡單的素體做延伸創作。	1 節			
第 5 週			【活動 3】空中飛的動物 認識兩族類的身體外觀特徵，藉由翅膀的拍動發現積木的身命力。	1 節			
第 6 週			【活動 4】籃球 活用鍊狀/環狀/網狀組裝球與球藍，練習拋球進籃。	1 節			
第 8 週			【活動 5】小傢俱 觀察桌椅，認識結構名稱，運用分件組裝的方式完成作品。	1 節			
第 9 週			【活動 6】我的小房子 認識房屋的支撐結構以及蓋房子的順序。	1 節			
第 10 週			【活動 7】站立的人 透過觀察創作不需要支撐就可以雙腳站立的人偶。	1 節			
第 11 週			【活動 8】釣魚遊戲 自行製作魚和釣繩，比賽誰釣得多，同時訓練手眼協調能力。	1 節			
第 12 週			【活動 9】恐龍變鱷魚 運用三角片做出有弧度的身軀以及可動的頭型，觀察動物的演化。	1 節			
第 13 週							

第 15 週			【活動 10】花與樹 認識植物的部位與成長順序，創作盆栽與小樹。	1 節			
第 16 週			【活動 11】兔子與獅子 善用相同架構，以更換及增減零件的方式延伸製作不同的成品。	1 節			
第 17 週			【活動 12】棒球手套 善用網狀結構做手套，兩兩互投訓練投球準度與接球反應。	1 節			
第 18 週			【活動 13】造飛機 將飛機區分各部件，完成各部組件後，再組裝成一架飛機。	1 節			
第 19 週			【活動 14】蛇與四腳蛇 練習小環與小球的製作技巧，幫蛇添足變成蜥蜴。	1 節			
			【活動 15】夾球遊戲 製作小球與小夾子，比賽誰能夾最多球。	1 節			

屏東縣復興國小 111 學年度第一學期【全校性活動－社團活動－漫畫繪圖】課程計畫

◎適用年級：5~6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3、4 週	【藝術與文人課程】 1-2-1 探索各種媒體、技法與形式，瞭解不同創作要素的效果與差異，以方便進行藝術創作活動。 2-2-7 相互欣賞同儕間視覺、聽覺、動覺的藝術作品，並能描述個人感受及對他人創作的見解。 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。 1-3-2 構思藝術創作的主题與內容，選擇適當的媒體、技法，完成有規劃、有感情及思想的創作。 2-3-9 透過討論、分析、判斷等方式，表達自己對藝術創作的審美經驗與見解。	1. 能耐心聆聽老師所敘述的重點並進行對話。 2. 能勇於發表自身看法與說明自己作品的創作概念。 3. 認識人物的頭部結構與五官位置之基本頭形畫法。 4. 認識人物速寫與漫畫人物臉部的基本畫法。 5. 能用臨摹的方式，抓住作品完成所需的各項要領。 6. 能專注及耐心的完成作品描繪。 7. 能欣賞別人的作品。	【活動 1】漫畫圖像教學引導 * 介紹目前台灣漫畫演進，並說明漫畫與圖像、插畫的不同處。 * 介紹單幅、連環、插圖、封面彩頁等不同類型的圖像，並調查學生對於漫畫的認知情況。 * 說明美、日兩大漫畫系統的不同，以及結合商業的專長領域，使學生對於漫畫結合周邊商品的概念有初步認識。 * 介紹未來幾個活動項目，每一個活動項目皆需產出簡易作品。	2 節	1. 8開圖畫紙 2. 鉛筆、橡皮擦 3. 黑色簽字筆 4. 參考圖樣 5. 彩繪用具(彩色筆、色鉛筆等) 6. 教學PPT 7. 電腦設備	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	。
第 5、6 週			【活動 2】人物視角與骨架動作模擬 1. 藉由簡單的線條，決定人物視角與輪廓，劃出輪廓概念圖。 2. 利用火柴人基本線條，決定人物整體動作，再將人體附著於上，建立一層一層構圖的概念，由骨架、血肉、衣服等，慢慢完成人物。 3. 由老師指定幾個動作，請學生完成作品。 4. 作品欣賞：學生觀摩彼此的作品。	2 節			
第 8、9 週			【活動 3】表情與髮型創作	2 節			

第 10、11、 12 週			1. 構築圖像中最重要的臉，先決定人物視角與年齡、性別，再規劃髮型，畫出完整臉譜。 2. 說明髮型與表情可參考照片、漫畫、插畫，由臨摹至自行設計。 3. 老師出題，指定學生畫出喜怒哀樂等不同表情。 4. 作品欣賞：學生觀摩彼此的作品，並加入老師講評。	3 節			
第 13、15 週			【活動 4】應用骨架與表情，臨摹一張插畫 1. 請學生帶一張自己感興趣的插畫或漫畫。 2. 說明臨摹的要點與注意事項，並叮囑學生須耐心完成，不可遇挫折便變換圖樣。 3. 將圖案用鉛筆臨摹，修改後改用黑色簽字筆上邊，並完成作品。 4. 作品欣賞：學生觀摩彼此的作品，並加入老師講評。	2 節			
第 16、17、 18 週			【活動 5】背景創作 1. 將背景區分成風景、建築、自然景觀、幻想等不同面向。 2. 說明如何因應人物的構成，適時的加入背景。 3. 說明強調氣氛的線條與對話框。 4. 進行背景的選擇與構圖。 5. 臨摹風景或是建築的構圖。 4. 作品欣賞：學生觀摩彼此的作品，並加入老師講評。	3 節			

第 19 週			【活動 6】進行插畫創作 1. 請學生發想畫面，決定該朝哪個方向進行，並向老師報告，由老師點出須注意事項與繪圖重點。 2. 學生進行構圖，並練習安排畫面，老師說明插畫基本上與攝影的構圖相通，因此可以攝影圖片作為構圖參考。 3. 關於人物的動作與服飾，可參考照片或是雜誌，進行細部描繪。 4. 結合背景，畫出具有故事性的單張插畫。 5. 作品欣賞：學生觀摩彼此的作品，並加入老師講評。 【活動 7】回顧與展望 * 由老師說明過去 15 節課所學到的技能，並回顧同學的作品，全班同學互相觀摩、欣賞，並發表創作理念及學習心得，同時勉勵同學亦要不斷精進，社團不過是一個起點，真正學習之路仍要靠自我努力完成。	1 節			
--------	--	--	--	-----	--	--	--

屏東縣復興國小 111 學年度第一學期【全校性活動－社團活動－羽球】課程計畫

◎適用年級：5-6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
------	-----------	------	-----------	----	------	------	----

第 3、4、5、6 週	3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。 6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。 1-3-1 了解個人運動潛能及動作發展的差異性，並充分發展。 3-3-1 評估個人及他人的表現方式，以改善運動能力。 3-3-3 在各種活動練習中應用各種策略以增進運動表現。 3-3-4 計畫並執行特殊性運動，以發展運動技巧。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色	1-1 了解羽球的起源歷史。 1-2 了解羽球的遊戲規則。 2-1 學會如何握羽球拍(持拍)。 2-2 學會原地向上擊球。 3-1 能做出羽球預備姿勢及發高遠球動作。 3-2 能移動向上拍球，並展現穩定的控球能力。 4-1 能與同學合作，表現移動中長球對打的能力。 4-2 能比較移動與不移動擊球的不同。 5-1 能瞭解殺球的特性與使用時機。 5-2 能以球桶接球的練習，建立殺球的擊球點。 5-3 能以網前拍壓氣球來體會殺球時的手腕角度控制。標 5-4 能透過比賽的方式瞭解下墜球是得分主要的方法。 6-1 能將甩毛巾動作轉換成持拍殺球的手腕閃動技巧。 6-2 能做出殺球時手腕的瞬發力與擊球角度。 7-1 能在比賽中，將殺球控制在正確的落點。 7-2 能瞭解殺球動作分	【活動 1】羽球起源、規則介紹 【活動 2】握拍	4 節	· 球拍、羽球、氣球、哨子	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 教師觀察	·
--------------------	--	--	--	------------	----------------------	--	----------

		析，做出正確的殺球動作。 7-3 能將殺球時的拍面控制在最佳擊球點位置。 8-1 能展現全身的協調性做出殺球動作。 8-2 透過比賽，體會出最佳的殺球落點。 9-1 啟發同學對羽球的樂趣，充實健康生活。 9-2 能表現遵守規律及同學們互助合作。					
第 8、9、10、11、12、13 週	3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。 6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。 1-3-1 了解個人運動潛能及動作發展的差異性，並充分發展。 3-3-1 評估個人及他人的表現方式，以改善運動能力。 3-3-3 在各種活動練習中應用各種策略以增進運動表現。 3-3-4 計畫並執行特殊性運動，以發展運動技巧。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色	1-1 了解羽球的起源歷史。 1-2 了解羽球的遊戲規則。 2-1 學會如何握羽球拍(持拍)。 2-2 學會原地向上擊球。 3-1 能做出羽球預備姿勢及發高遠球動作。 3-2 能移動向上拍球，並展現穩定的控球能力。 4-1 能與同學合作，表現移動中長球對打的能力。 4-2 能比較移動與不移動擊球的不同。 5-1 能瞭解殺球的特性與使用時機。 5-2 能以球桶接球的練習，建立殺球的擊球點。 5-3 能以網前拍壓氣球來	【活動 3】持球方法、發球種類、發球方法 【活動 4】原地控球 【活動 5】移動控球	6 節	· 球拍、羽球、氣球、哨子	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 教師觀察	·

		體會殺球時的手腕角度控制。 標 5-4 能透過比賽的方式瞭解下墜球是得分主要的方法。 6-1 能將甩毛巾動作轉換成持拍殺球的手腕閃動技巧。 6-2 能做出殺球時手腕的瞬發力與擊球角度。 7-1 能在比賽中，將殺球控制在正確的落點。 7-2 能瞭解殺球動作分析，做出正確的殺球動作。 7-3 能將殺球時的拍面控制在最佳擊球點位置。 8-1 能展現全身的協調性做出殺球動作。 8-2 透過比賽，體會出最佳的殺球落點。 9-1 啟發同學對羽球的樂趣，充實健康生活。 9-2 能表現遵守規律及同學們互助合作。					
第 15、16、17、18、19 週	3-2-3 瞭解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 3-2-4 在遊戲或簡單比賽中，表現各類運動的基本動作或技術。 6-2-3 參與團體活動，體察人我互動的因素及增進方法。 1-3-1 了解個人運動潛能及動作發展的差異性，並充分發展。	1-1 了解羽球的起源歷史。 1-2 了解羽球的遊戲規則。 2-1 學會如何握羽球拍(持拍)。 2-2 學會原地向上擊球。 3-1 能做出羽球預備姿勢及發高遠球動作。	【活動 6】殺球（不持拍） 【活動 7】殺球（持拍） 【活動 8】殺球（動作分析）	5 節	· 球拍、羽球、氣球、哨子	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 教師觀察	·

	3-3-1 評估個人及他人的表現方式，以改善運動能力。 3-3-3 在各種活動練習中應用各種策略以增進運動表現。 3-3-4 計畫並執行特殊性運動，以發展運動技巧。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色。 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色	3-2 能移動向上拍球，並展現穩定的控球能力。 4-1 能與同學合作，表現移動中長球對打的能力。 4-2 能比較移動與不移動擊球的不同。 5-1 能瞭解殺球的特性與使用時機。 5-2 能以球桶接球的練習，建立殺球的擊球點。 5-3 能以網前拍壓氣球來體會殺球時的手腕角度控制。 標 5-4 能透過比賽的方式瞭解下墜球是得分主要的方法。 6-1 能將甩毛巾動作轉換成持拍殺球的手腕閃動技巧。 6-2 能做出殺球時手腕的瞬發力與擊球角度。 7-1 能在比賽中，將殺球控制在正確的落點。 7-2 能瞭解殺球動作分析，做出正確的殺球動作。 7-3 能將殺球時的拍面控制在最佳擊球點位置。 8-1 能展現全身的協調性做出殺球動作。 8-2 透過比賽，體會出最佳的殺球落點。 9-1 啟發同學對羽球的樂					
--	--	--	--	--	--	--	--

		趣，充實健康生活。 9-2 能表現遵守規律及同學們互助合作。					
--	--	-----------------------------------	--	--	--	--	--

屏東縣復興國小 111 學年度第一學期【全校性活動－社團活動－象棋社】課程計畫

◎適用年級：5-6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3、4、5、週	【綜合活動】 1-3-3 在日常生活中，持續發展自己的興趣與專長。 1-4-2 透過各式各類的活動或方式，展現自己的興趣與專長。 【人權教育】 1-3-2 理解規則之制定並尊重規則。 【家政教育】 3-1-2 瞭解自己所擁有的物品並願意與他人分享。 3-1-6 認識食衣住行育樂日常生活的工具與用品。 3-4-1 運用食衣住行育樂等相關知能，肯定自我與表現自我。 4-3-5 參與家庭活動、家庭共學，增進家庭感情。 4-4-1 肯定自己，尊重他人。 【生涯發展教育】 1-4-1 探索自我的興趣、性向、價值觀及人格特質。	1.鼓勵學生在所參與活動中，有從容地表達並省思自己的體驗之時間與機會，也可以自己的方式表達對活動的意義。 2.理解規則之制定並實踐民主法治的精神。 3.加強對日常生活的關懷，維繫與自己、他人及環境間的和諧關係。 4.陶冶改善家庭生活及建立幸福家庭的信心、志趣與理想。 5.瞭解自己，培養積極、樂觀的態度及良好的品德、價值觀。 6.培養學生沉穩的定性、專注力、判斷力、邏輯推理、思考及解決問題等能力。 7.訓練學生擁有風度和風範，並增進人際互動關係。 8.培養學生堅強的毅力以及耐力並提升挫折容忍	【活動 1】象棋起源的述說 【活動 2】象棋棋子的介紹 【活動 3】象棋棋盤的介紹 【活動 4】象棋各子的走法 【活動 5】象棋勝、負、和之認定 【活動 6】象棋對弈時正確的步驟： 1.觀察 2.計算 3.判斷	3 節	1.象棋 2.電腦投影及網路設備	1.學習態度 2.口頭評量 3.實作評量 4.教師觀察	

		度，以面對將來學習上的挑戰。					
--	--	----------------	--	--	--	--	--

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 6、8、9、週	【綜合活動】 1-3-3 在日常生活中，持續發展自己的興趣與專長。 1-4-2 透過各式各類的活動或方式，展現自己的興趣與專長。 【人權教育】 1-3-2 理解規則之制定並尊重規則。 【家政教育】 3-1-2 瞭解自己所擁有的物品並願意與他人分享。 3-1-6 認識食衣住行育樂日常生活的工具與用品。 3-4-1 運用食衣住行育樂等相關知能，肯定自我與表現自我。 4-3-5 參與家庭活動、家庭共學，增進家庭感情。 4-4-1 肯定自己，尊重他人。 【生涯發展教育】 1-4-1 探索自我的興趣、性向、價值觀及人格特質。	1.鼓勵學生在所參與活動中，有從容地表達並省思自己的體驗之時間與機會，也可以自己的方式表達對活動的意義。 2.理解規則之制定並實踐民主法治的精神。 3.加強對日常生活的關懷，維繫與自己、他人及環境間的和諧關係。 4.陶冶改善家庭生活及建立幸福家庭的信心、志趣與理想。 5.瞭解自己，培養積極、樂觀的態度及良好的品德、價值觀。 6.培養學生沉穩的定性、專注力、判斷力、邏輯推理、思考及解決問題等能力。 7.訓練學生擁有風度和風範，並增進人際互動關係。 8.培養學生堅強的毅力以及耐力並提升挫折容忍度，以面對將來學習上的挑戰。	【活動 7】象棋攻防技巧的介紹 【活動 8】象棋簡易殘局賞析 【活動 9】象棋比賽規則說明	3 節	1.象棋 2.電腦投影及網路設備	1.學習態度 2.口頭評量 3.實作評量 4.教師觀察	

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 10、11、	【綜合活動】	1.鼓勵學生在所參與活動	【活動 10】雙人對弈練習	4 節	1.象棋	1.學習態度	

12、13 週	1-3-3 在日常生活中，持續發展自己的興趣與專長。 1-4-2 透過各式各類的活動或方式，展現自己的興趣與專長。 【人權教育】 1-3-2 理解規則之制定並尊重規則。 【家政教育】 3-1-2 瞭解自己所擁有的物品並願意與他人分享。 3-1-6 認識食衣住行育樂日常生活的工具與用品。 3-4-1 運用食衣住行育樂等相關知能，肯定自我與表現自我。 4-3-5 參與家庭活動、家庭共學，增進家庭感情。 4-4-1 肯定自己，尊重他人。 【生涯發展教育】 1-4-1 探索自我的興趣、性向、價值觀及人格特質。	中，有從容地表達並省思自己的體驗之時間與機會，也可以自己的方式表達對活動的意義。 2.理解規則之制定並實踐民主法治的精神。 3.加強對日常生活的關懷，維繫與自己、他人及環境間的和諧關係。 4.陶冶改善家庭生活及建立幸福家庭的信心、志趣與理想。 5.瞭解自己，培養積極、樂觀的態度及良好的品德、價值觀。 6.培養學生沉穩的定性、專注力、判斷力、邏輯推理、思考及解決問題等能力。 7.訓練學生擁有風度和風範，並增進人際互動關係。 8.培養學生堅強的毅力以及耐力並提升挫折容忍度，以面對將來學習上的挑戰。	與指導 【活動 11】團體練習與指導		2.電腦投影及網路設備	2.口頭評量 3.實作評量 4.教師觀察	
教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 15、16、17、18、19 週	【綜合活動】 1-3-3 在日常生活中，持續發展自己的興趣與專長。 1-4-2 透過各式各類的活動或方式，展現自己的興趣與專長。 【人權教育】 1-3-2 理解規則之制定並尊	1.鼓勵學生在所參與活動中，有從容地表達並省思自己的體驗之時間與機會，也可以自己的方式表達對活動的意義。 2.理解規則之制定並實踐民主法治的精神。 3.加強對日常生活的關	【活動 12】冠軍擂台比賽	5 節	1.象棋 2.電腦投影及網路設備	1.學習態度 2.口頭評量 3.實作評量 4.教師觀察	

	重規則。 【家政教育】 3-1-2 瞭解自己所擁有的物品並願意與他人分享。 3-1-6 認識食衣住行育樂日常生活的工具與用品。 3-4-1 運用食衣住行育樂等相關知能，肯定自我與表現自我。 4-3-5 參與家庭活動、家庭共學，增進家庭感情。 4-4-1 肯定自己，尊重他人。 【生涯發展教育】 1-4-1 探索自我的興趣、性向、價值觀及人格特質。	懷，維繫與自己、他人及環境間的和諧關係。 4.陶冶改善家庭生活及建立幸福家庭的信心、志趣與理想。 5.瞭解自己，培養積極、樂觀的態度及良好的品德、價值觀。 6.培養學生沉穩的定性、專注力、判斷力、邏輯推理、思考及解決問題等能力。 7.訓練學生擁有風度和風範，並增進人際互動關係。 8.培養學生堅強的毅力以及耐力並提升挫折容忍度，以面對將來學習上的挑戰。				
--	--	--	--	--	--	--

屏東縣復興國小 111 學年度第二學期【全校性活動－社團活動－桌上遊戲】課程計畫

◎適用年級：5~6 年級

◎課程設計理念：

桌遊(Board Game)指不插電遊戲，如卡片遊戲、圖版遊戲、骰牌遊戲以及其他在桌子或任何平面上玩的遊戲，而近年較流行的為德式、美式桌遊。

由於電子產品、網路等發展盛行，越來越多孩子的休閒活動時間，選擇進入 APP、online game 等虛擬世界中，面對面的互動機會漸減，希望透過桌上遊戲的介紹，讓孩子透過遊戲感受真實世界的溫度，也從遊戲的過程中，學習與人相處、合作、溝通，主動開展學習興趣，發展學習策略，供給另一個平台，體驗學習成就感。

玩，才是開啟主動學習與創造力的關鍵。透過多類型的桌遊介紹，提供各式學習風格的推廣桌遊多元的魅力。讓學生自遊戲中經歷遊戲本身的樂趣，藉由遊戲機制的設計，讓學生學習互敬互重，在既定的規則與多次嘗式的課程設計下，發展決勝的策略，培養問題解決能力，將其成就移轉至生活當中。

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3 週	【數學領域】 N-1-02 能理解加法、減法的意義，解決生活中的問題。 N-1-04 能理解乘法的意義，解決生活中簡單整數倍的問題。 N-1-07 能在具體情境中，解決加、減、乘之兩步驟問題。 N-2-04 能理解除法的意義，解決生活中的問題，並理解整除、商與餘數的概念。	1-1 了解加法情境 1-2 運用加法情境 2-1 了解減法情境 2-2 運用減法情境 3-1 了解乘法情境 3-2 運用乘法情境 4-1 了解除法情境 4-2 運用除法情境	【活動 01】社課約定、撲克牌-抽鬼牌 1. 師生默契建立。 2. 簽訂桌遊社課運行公約。 3. 說明桌遊社課學期規劃。 4. 進行撲克牌「真心話-抽鬼牌」遊戲。 (1)1~3 年級：抽鬼牌原型 (2)4~6 年級：抽鬼牌並加入真心話分享的變體規則	1 節	電腦、Ppt 軟體 · 自編 Ppt · 網路資訊 · 桌上遊戲具	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 教師觀察 4. 互相討論 5. 學習單	活動準備 1. 電腦(含 PPT 軟體)、投影設備 2. 各式桌遊 3. 規則簡介 PPT 4. 遊戲入場號碼牌 5. 學習單、PK 賽程相關表單、回饋單
第 4~5 週	【資訊教育】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。 1-2-2 正確規劃使用電腦時間及與電腦螢幕安全距離等，以維護身體健康。	6-1 了解資訊科技 ppt 的運用 7-1 了解並實踐如何正確的電腦使用 8-1 知道智慧財產權的相關知識	【活動 02】UNO、UNO SPIN ● 出牌策略、反應訓練 1. 介紹 UNO 牌、遊戲規則 2. 介紹 UNO 的進階變體 UNO SPIN 遊戲規則 分組體驗（一組 10 人，不足者玩撲克牌或自備遊戲）	2 節			· 活動 1 以引起學生學習動機為主。
第 6、8 週	2-2-1 了解電腦教室（或教室電腦）的使用規範。 3-4-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報內容。 5-3-2 認識網路智慧財產權權相關法律，不侵犯智財權。	9-1 了解環境與個人身心健康的關係 10-1 了解環境對個人、學校與社區有重要的影響 11-1 知道男生與女生都各有自己的特色	【活動 03】矮人礦坑、拔毛運動會 ● 自本週起設計入場領取號碼牌的方式，分配遊戲人數及遊戲秩序。 ● 矮人礦坑：透過觀察他人情緒反應，分辨他人感受，發展人際關係處理及團隊合作能力。 ● 拔毛運動會：強化機械式記憶事件的關聯與發想連結的能力。	2 節			· 活動 3~活動 5 以個人實作為主。
第 9~10 週	【環境教育】 1-2-1 覺知環境與個人身心健康的關係。 2-2-1 能瞭解生活周遭的環境問題及其對個人、學校與社區的影響。 【性別平等教育】 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色		1. 簡介矮人礦坑、拔毛運動會 2. 分組體驗(含 UNO、UNO SPIN)	2 節			· 從活動 6~活動 8，主要是透過 2 或

第 11~12 週			教師行間巡視，提供遊戲問題解決、引導決勝策略思考 【活動 04】妙語說書人、快手疊杯 ● 妙語說書人：訓練玩家對語言文字及其結構的理解、運用能力，透過觀察，感知他人情緒及同理他人經驗。 ● 快手疊杯：手眼協調、肢體反應。 1. 簡介妙語說書人、快手疊杯 2. 分組體驗(含 UNO、UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯) 教師行間巡視，協助新遊戲進行	2 節			3 人一組合作完成作品。 · 引導學生以繪本、數學故事的形式設計數學問題。 · 期末繳交成果。。
第 13 週			【活動 05】德國心臟病 ● 德國心臟病：透過集 5 的數字運算，結合按鈴的手眼協調反應訓練遊戲。 1. 簡介德國心臟病 2. 分組體驗(含 UNO、UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病)	1 節			
第 15 週			3. 提供妙語說書人變體規則。 教師行間巡視 【活動 06】階段學習單 ● 期中檢視學習成效，引導學童進行反思，並產出學習單。 1. 階段學習單書寫 分組遊戲(含 UNO、UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病)	1 節			
			【活動 07】誰是牛頭王	2 節			

第 16~17 週			● 訓練正確與迅速計算數字的能力，並於遊戲中發展決勝策略。 1. 張貼表揚學習單書寫完整的小朋友(一個年級選兩位) 2. 簡介誰是牛頭王 3. 分組遊戲(含 UNO、UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病、誰是牛頭王) 教師行間巡視，並提供遊戲指導。	1 節			
第 18 週			【活動 08】駱駝大賽 ● 一款讓玩家下注在你看好的駱駝身上，想辦法在分段賽事，和整圈賽事中贏得最高額的獎金。學習策略運用及溝通行銷能力。 1. 簡介駱駝大賽 2. 分組遊戲(含 UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病、駱駝大賽) 3. 教師行間巡視。 學童分享遊戲策略(UNO SPIN、矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人)	1 節			
第 19 週			【活動 09】水瓶座 ● 辨識方位，訓練正確判斷空間關係及圖像連結的能力。 1. 簡介水瓶座 2. 分組遊戲(含矮人礦坑、拔毛運動會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病、駱駝大				

			賽、水瓶座) 3. 學童分享遊戲策略(快手疊杯、德國心臟病、駱駝大賽、水瓶座) 預告 PK 賽 學童分享策略 【活動 10】回顧與分享 1. 兩大組(1、2、3 年級 V.S. 4、5、6 年級)，由老師帶領小團體方式，回顧整學期社課。 2. 填寫社團回饋表。 3. 公布桌遊 PK 賽-各組前三名。 頒發獎狀及獎品。				
--	--	--	--	--	--	--	--

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3、4、5、6、8 週	1-1-4 正確、安全、有效的使用工具或道具，從事藝術創作及展演活動。	1. 嘗試各種藝術創作，表達豐富的想像力與創造力。	【活動 1】蠟線手環編織	5 節	1. 蠟線、彈簧扣、編織盤、配件、鉗子	1. 口頭評量	。
第 9、10、11、12、13 週	2-1-5 接觸各種自然物、人造物與藝術作品，建立初步的審美經驗。 3-1-9 透過藝術創作，感覺自己與別人、自己與自然及環境間的相互關連。 3-1-11 運用藝術創作形式或作品，增加生活趣味，美化自己或與自己有關的生活空間。 3-2-11 運用藝術創作活動及作品，美化生活環境和個人心靈。	2. 鑑賞各種自然物、人造物與藝術品，從事美感認知與判斷。 3. 蒐集各種喜愛的圖片、小飾物，美化自己的生活空間。	【活動 2】立體娃娃創作	5 節	2. 剪刀、保麗龍膠、粉蠟筆、水彩筆、牙籤	2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	
第 15、16、17、18、19 週	1-3-1 探索各種不同的藝術創作方式，表現創作的想像力。 3-3-13 運用學習累積的藝術知能，設計、規劃並進行美化或改造生活空間。 3-3-14 選擇主題，探求並收藏一、二種生活環境中喜愛的藝術小品：如純藝術、商業藝術、生活藝術、民俗藝術、傳統藝術等作為日常生活的愛好。		【活動 3】明信片娃娃製作	5 節	保麗龍球、大、中、小、正方形色紙 3. 剪刀、保麗龍膠、明信片娃娃、配件、棉花 4. 教學影片 5. 電腦設備		

屏東縣復興國小 111 學年度第二學期【全校性活動－社團活動－數學 ppt 動畫】課程內容

◎適用年級：5、6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3 週	【數學領域】 N-1-02 能理解加法、減法的意義，解決生活中的問題。	1-1 了解加法情境 1-2 運用加法情境	【活動 1】ppt 動畫在數學上的應用 · 展示播放圓面積、加、減、乘、除、四則問題等 ppt 動畫。	1 節	· 電腦、Ppt · 軟體 · 自編 Ppt	1. 口頭評量 2. 實作評量 3. 教師觀察 4. 互相討論	· 活動 1 以引起學生學習動機為主。
第 4 週	N-1-04 能理解乘法的意義，解決生活中簡單整數倍的問題。	2-1 了解減法情境 2-2 運用減法情境	【活動 2】複習舊經驗 · 複習「進入」、「消失」等功能	1 節			· 活動 3~活動 5 以個人實作為主。
第 5、6 週	N-1-07 能在具體情境中，解決加、減、乘之兩步驟問題。 N-2-04 能理解除法的意義，解決生活中的問題，並理解整除、商與餘數的概念。	3-1 了解乘法情境 3-2 運用乘法情境 4-1 了解除法情境 4-2 運用除法情境	【活動 3】加法情境 · 以進入功能示範設計，在環境教育情境下的加法問題。	2 節			· 從活動 6~活動 8，主要是透過 2 或 3 人一組合作完成作品。
第 8、9 週	【資訊教育】 1-2-1 了解資訊科技在人類生活之應用。	6-1 了解資訊科技 ppt 的運用 7-1 了解並實踐如何正確的電腦使用	【活動 4】減法情境（一） · 以消失功能示範設計，在環境教育情境下的減法問題。	2 節			· 引導學生以繪本、數學故事的形式設計數學問題。
第 10、11 週	1-2-2 正確規劃使用電腦時間及與電腦螢幕安全距離等，以維護身體健康。	8-1 知道智慧財產權的相關知識	【活動 5】減法情境（二） · 以路徑功能示範設計，在環境教育情境下的減法情境	2 節			
第 12、13 週	2-2-1 了解電腦教室（或教室電腦）的使用規範。 3-4-2 能利用簡報軟體編輯並播放簡報內容。	9-1 了解環境與個人身心健康的關係	【活動 6】乘法情境 · 以進入、路徑、強調等功能示範設計，在二性平等教育情境下的乘法問題。	2 節			
第 15、16 週	5-3-2 認識網路智慧財產權權相關法律，不侵犯智財權。 【環境教育】 1-2-1 覺知環境與個人身心健康的關係。 2-2-1 能瞭解生活周遭的環境問題及其對個人、學校與社區的影響。	10-1 了解環境對個人、學校與社區有重要的影響 11-1 知道男生與女生都各有自己的特色	【活動 7】除法情境 · 以進入、路徑、消失、強調等功能示範設計，在環境教育情境下的除				

第 17、 18、19 週	【性別平等教育】 1-2-2 瞭解兩性在團體中均扮演重要的角色		法問題。 ・上述活動 3~活動 7 的教學過程如下： 1. 複習 PPt 的功能與數學情境 2. 以 PPt 的功能進行數學問題（數學問題融入議題或領域情境）的設計示範。 3. 學生擬題，教師檢視。 4. 學生實作，教師巡視 5. 學生自行操作應用 6. 教師指導 【活動 8】分享與修改 ・活動 8 的教學過程如下： 1. 學生分享 2. 教師提供修改建議 3. 學生修改	3 節			・期末繳交成果。
--------------------------	--	--	--	------------	--	--	-----------------

屏東縣復興國小 111 學年度第二學期【全校性活動－社團活動－英語社團】課程計畫

◎適用年級：5~6 年級

◎課程內容：

教學期程	領域及議題能力指標	學習目標	主題或單元活動內容	節數	教學資源	評量方式	備註
第 3、4、5 週	【綜合課程】 1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 3-3-1 以合宜的態度與人相處，並能有效的處理人際互動的問題。 【英語課程】 1-1-10 能聽懂簡易兒童故事及兒童短劇的大致內容。 2-1-12 能進行簡易的 role play 3-1-8 能藉圖畫、圖示等視覺輔助閱讀並了解簡易故事及兒童短劇中的大致內容。	1. 從參與各項活動中，探索自己在團體中的角色或表現行為 2. 在團體中扮演好自己的角色。 3. 與人相處時，能發現自己與別人的不同特質，並尊重其差異。 4. 處理人際問題時，能考量多方意見。 5. 能藉由視聽輔助教材教具聽懂所學的故事內容大意。 6. 能參與簡易的兒童短劇演出。 7. 能透過人物的表情、肢體動作，辨識兒童短劇的內容大意。	【活動 1】 Guess How Much I Love You 1. 朗讀文本 2. 內容深究 3. 試讀劇本 4. 讀者劇場呈現	3 節	1. 繪本 2. 教學PPT 3. 電腦設備	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	
第 6、8、9 週			【活動 2】 The Three House 1. 朗讀文本 2. 內容深究 3. 試讀劇本 4. 讀者劇場呈現	3 節			
第 10、11、12 週			【活動 3】 Curly The Cat 1. 朗讀文本 2. 內容深究 3. 試讀劇本 4. 讀者劇場呈現	3 節			
第 13、15、16 週			【活動 4】 Dr. Owl 1. 朗讀文本 2. 內容深究 3. 試讀劇本 4. 讀者劇場呈現	3 節			
第 17、18 週			【活動 5】 Come Back Silly Tilly 1. 朗讀文本 2. 內容深究 3. 試讀劇本 4. 讀者劇場呈現 【活動 6】 小組演出觀摩	2 節			

第 19 週			* 全班同學互相觀摩、欣賞作品，並發表創作理念及學習心得。	1 節			
--------	--	--	-------------------------------	-----	--	--	--

