

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。

屏東縣復興國小 111 學年度六年級校內社團活動

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	5-6	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:14 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	【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	·

		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 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。	1-1 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。	【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	·

	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	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。					
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。	1-1 了解羽球的起源歷史。 1-2 了解羽球的遊戲規	【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	·

	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	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 能瞭解殺球動作分析，做出正確的殺球動作。 7-3 能將殺球時的拍面控				量 3. 教師觀察	
--	---	--	--	--	--	-------------------------	--

		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。	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	【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	

	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。	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。					
--	---	---	--	--	--	--	--

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	【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	

		及耐 力並提升挫折容忍度，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 10、11、12、13 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 10】 雙人對弈練習與指導 【活動 11】 團體練習與指導	4 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 15、16、	【綜合活動】	1.鼓勵學生在所參與活動	【活動 12】 冠軍擂台比賽	5 節	1.象棋	1.學習態度	

17、18、19 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。			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	
---------------	---	---	--	--	-------------	----------------------------	--

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試的課程設計下，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 ・活動 1 以引起學
第 4~5 週	6-1 了解資訊科技 ppt 的運用	【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	2 節				
第 6、8 週	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。	7-1 了解並實踐如何正確的電腦使用	分組體驗（一組 10 人，不足者玩撲克牌或自備遊戲） 【活動 03】矮人礦坑、拔毛運動會	2 節			
	2-2-1 了解電腦教室（或教室電腦）的使用規範。	8-1 知道智慧財產權的相關知識 9-1 了解環境與個人身					

第 15 週			會、妙語說書人、快手疊杯、德國心臟病)	1 節			
第 16~17 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。	2 節			
			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) 【活動 07】誰是牛頭王 ● 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。				
第 18 週			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			
			【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 節			
			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				

第 19 週			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) 【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。				
--------	--	--	---	--	--	--	--

屏東縣復興國小 111 學年度第二學期【全校性活動－社團活動－手工藝】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、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。 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 1】蠟線手環編織	5 節	1. 蠟線、彈簧扣、編織盤、配件、鉗子 2. 剪刀、保麗龍膠、粉蠟筆、水彩筆、牙籤 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	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	。
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。		【活動 2】立體娃娃創作	5 節			
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			

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			
--------	--	--	-------------------------------	-----	--	--	--