

二、社團活動/技藝課程

每週學習節數(1)節，上學期(15)節、下學期(15)節，合計(30)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)

上學期：

編號	社團名稱	核心素養	學習目標	表現任務	備註
1	田徑運動	【健康與體育】 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	1-1 了解恬靜的起源歷史。 1-2 了解跑步的遊戲規則。 2-1 學會如何正確跑步。 2-2 學會起跑動作。 3-1 能做出起跑預備姿勢及全力衝刺 3-2 能左右移動，並展現穩定的跳躍能力。 4-1 能與同學合作，表現接力賽完美接棒的能力。 4-2 能比較移動與不移動跳躍的不同。 5-1 能瞭解長跑的特性與使用時機。 5-2 能以立定跳的練習，建立跳遠的能力。 5-3 能以折返跑來體會競賽時的身體角度控制。 5-4 能透過比賽的方式瞭解下接力順暢是贏得比賽主要的方法。 6-1 能將甩毛巾動作轉換成跑步時的手腕閃動技巧。 6-2 能做出疾行跳遠的正確動作。 7-1 能在比賽中，將控制腳步正確的落點。 7-2 能瞭解跳遠動作分析，做出正確的跳躍動作。 7-3 能將跳遠時的腳步控制在最佳落點位置。	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【人權教育】 人E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。

			8-1 能展現全身的協調性做出跳遠動作。		
2	舞動青春	【健康與體育】 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 健體-E-B1 具備運用體育與健康之相關符號知能，能以同理心應用在生活中的運動、保健與人際溝通上。	1. 能熟練暖身及肌肉訓練的動作。 2. 藉由肌肉訓練增加身體柔軟度。 3. 能了解舞蹈的基本動作。 4. 藉由肌肉訓練增加身體柔軟度。 5. 能熟練舞蹈的基本動作。	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【性別平等教育】 性 E1 認識生理性別、性傾向、性別特質與性別認同的多元面貌。 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻。 【生涯規劃教育】 涯 E1 了解個人的自我概念。 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E5 探索自己的價值觀。
3	合唱	【藝術】 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	1-1 能學習歌唱的站姿。 1-2 能學習歌唱的坐姿。 2-1 認識歌唱的呼吸原理。 2-2 能學習運用鼻子、嘴巴吐納。 2-3 能學習運用胸、腹肌肉進行腹式呼吸。 2-4 能流暢運用腹式呼吸方式歌唱。 3-1 學習母音嘴型發聲。 3-2 學習舌頭放鬆平放。 4-1 能拍念歌曲節奏。 4-2 能演唱歌曲曲調。 4-3 能演唱歌曲歌詞。 4-4 能背唱完整的歌曲。 5-1 能重視團隊合作。 5-2 能培養熱愛歌唱的情懷。	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E8 對工作/教育環境的好奇心。
4	漫畫創作	【藝術】 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。	1. 能耐心聆聽老師所敘述的重點並進行對話。	1. 口頭評量 2. 學習態度	【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質

		藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	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。	3. 實作評量 4. 教師觀察	與興趣。 涯 E8 對工作/教育環境的好奇心。
5	籃球運動	【健康與體育】 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。 健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-A3 具備擬定基本的運動與保健計畫及實作能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 健體-E-B2 具備應用體育與健康相關科技及資訊的基本素養，並理解各類媒體刊載、報導有關體育與健康內容的意義與影響。 健體-E-B3 具備運動與健康有關的感知和欣賞的基本素養，促進多元感官的發展，在生活環境中培養運動與健康有關的美感體驗。 健體-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	1-1 了解籃球的起源歷史。 1-2 了解籃球的遊戲規則。 2-1 學會如何運球。 2-2 學會原地向上運球。 3-1 能做出投球預備姿勢及帶球上籃動作。 3-2 能移動拍球，並展現穩定的控球能力。 4-1 能與同學合作，表現傳球上籃的能力。 4-2 能比較移動與不移動接球的不同。 5-1 能瞭解投籃的特性與使用時機。 5-2 罰球線投籃的練習，建立投球的穩定性。 5-3 籃板球的掌握技巧。 6-1 進攻與防守隊形演練。 6-2 能做出不同角度的投籃。 7-1 能在比賽中，將球投籃得分。 7-2 能瞭解投球動作分析，做出正確的投球動作。	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【人權教育】 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。
6	棋藝社	【綜合活動】 綜-E-A1 認識個人特質，初探生涯發展，覺察生命變化歷程，激發潛能，促進身心健全發展。 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。	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	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【人權教育】 人 E3 了解每個人需求的不同，並討論與遵守團體的規則。 【家庭教育】

			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。		家 E3 察覺家庭中不同角色，並反思個人在家庭中扮演的角色。 家 E6 覺察與實踐兒童在家庭中的角色責任。 家 E7 表達對家庭成員的關心與情感。 家 E9 參與家庭消費行動，澄清金錢與物品的價值。 【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E5 探索自己的價值觀。
--	--	--	---	--	--

下學期：

編號	社團名稱	核心素養	學習目標	表現任務	備註
1	桌上遊戲	【數學】 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-B1 具備日常語言與數字及算術符號之間的轉換能力，並能熟練操作日常使用之度量衡及時間，認識日常經驗中的幾何形體，並能以符號表示公式。	1. 了解加法情境 2. 運用加法情境 3. 了解減法情境 4. 運用減法情境 5. 了解乘法情境 6. 運用乘法情境 7. 了解除法情境 8. 運用除法情境	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【性別平等教育】 性 E6 了解圖像、語言與文字的性別意涵，使用性別平等的語言與文字進行溝通。 性 E8 了解不同性別者的成就與貢獻。 【生涯規劃教育】 涯 E5 探索自己的價值觀。 涯 E6 覺察個人的優勢能力。 涯 E7 培養良好的人際互動能力。
2	科學探究	【自然科技】 自-E-A1 能運用五官，敏銳的觀察周遭環境，保持好奇心、想像力持續探索自然。 自-E-A2 能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。 自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。 自-E-B1 能分析比較、製作圖表、運用簡單數學等方法，整理已有的自然科學資訊或數據，並利用較簡單形式的口語、文字、影像、繪圖或實物、科學名詞、數學公式、模型等，表達探究之過程、發現或成果。 自-E-B2 能了解科技及媒體的運用方式，並從學習活動、日常經驗及科技運用、自然環境、書刊及網路媒體等，察覺問題或獲得有助於探究的資訊。 自-E-C2 透過探索科學的合作學習，培養與同儕溝通表達、團隊合作及和諧相處的能力。	1. 能遵守課堂規定與注意安全。 2. 能依照老師的指示完成作品並發表心得。 3. 能欣賞別人的作品。	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量 4. 教師觀察	【環境教育】 環 E1 參與戶外學習與自然體驗，覺知自然環境的美、平衡、與完整性。 環 E2 覺知生物生命的美與價值，關懷動、植物的生命。 環 E3 了解人與自然和諧共生，進而保護重要棲地。
3	樂樂足球	【健康與體育】 健體-E-A1 具備良好身體活動與健康生活的習慣，以促進身心健全發展，並認識個人特質，發展運動與保健的潛能。	1. 能了解認識足球活動與場地的名稱與構造。 2. 學習如何正確運用身體並控	1. 口頭評量 2. 學習態度 3. 實作評量	【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。

		健體-E-A2 具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 健體-E-C2 具備同理他人感受，在體育活動和健康生活中樂於與人互動、公平競爭，並與團隊成員合作，促進身心健康。	制足球活動。 3.能運用肢體運動表達內在情感與紓解壓力。 4.透過足球練習能與他人合作、互動溝通。 5.能鼓勵學生養成運動的良好習慣。 6.能尊重並欣賞別人的優點。	4.教師觀察	涯 E5 探索自己的價值觀。 涯E6 覺察個人的優勢能力。
4	手作藝術	【藝術】 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。 藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C1 識別藝術活動中的社會議題。	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。	1.口頭評量 2.學習態度 3.實作評量 4.教師觀察	【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯 E5 探索自己的價值觀。 涯 E6 覺察個人的優勢能力。
5	程式設計 ppt 動畫	【數學】 數-E-A1 具備喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能將數學語言運用於日常生活中。 數-E-A2 具備基本的算術操作能力、並能指認基本的形體與相對關係，在日常生活情境中，用數學表述與解決問題。 數-E-A3 能觀察出日常生活問題和數學的關聯，並能嘗試與擬訂解決問題的計畫。在解決問題之後，能轉化數學解答於日常生活的應用。 數-E-B2 具備報讀、製作基本統計圖表之能力。 數-E-B3 具備感受藝術作品中的數學形體或式樣的素養。 數-E-C1 具備從證據討論事情，以及和他人有條理溝通的態度。	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 5-1 了解資訊科技 ppt 的運用 6-1 了解並實踐如何正確的電腦使用 7-1 知道智慧財產權的相關知識 8-1 了解環境與個人身心健康的關係 9-1 了解環境對個人、學校與社區有重要的影響 10-1 知道男生與女生都各有自己的特色	1.口頭評量 2.實作評量 3.教師觀察 4.互相討論	【資訊教育】 資 E4 認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資 E8 認識基本的數位資源整理方法。 資 E9 利用資訊科技分享學習資源與心得。 資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 【科技教育】 科 E2 了解動手實作的重要性。 科 E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。 科 E6 操作家庭常見的手工具。
6	陶笛	【藝術】 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。 藝-E-A1 參與藝術活動，探索生活美感。	1-1 能學習正確吹出聲音。 1-2 能學習吹陶笛的站姿。 2-1 認識陶笛的呼吸原理。 2-2 能學習運用嘴巴吐納。		【生涯規劃教育】 涯 E4 認識自己的特質與興趣。 涯E8 對工作/教育環境

		藝-E-A3 學習規劃藝術活動，豐富生活經驗。 藝-E-B1 理解藝術符號，以表達情意觀點。 藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。 藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作的能力。	2-3 能學習運用雙手手指按壓正確音孔。 2-4 能流暢運用手指按壓方式吹陶笛。 3-1 學習吹長音與短音。 3-2 學習嘴巴與鼻子放鬆平放。 4-1 能吹奏整首歌曲節奏。 4-2 能看懂並吹奏歌曲曲調。 4-3 能完整吹奏歌曲歌詞。 4-4 能背唱完整的歌曲。 5-1 能重視團隊合作。 5-2 能培養熱愛陶笛的情懷。		的好奇心。
--	--	--	--	--	--------------

(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)

上學期-1:

社團名稱 教學進度與學習活動	田徑運動 社	舞動青春 社	合唱 社
	學習活動	學習活動	學習活動
第 3 週-第 8 週, (6) 節 第 12 週-第 14 週, (3) 節 第 16 週-第 21 週, (6) 節	【活動1】田徑運動起源、跑步規則介紹(2節) 【活動2】起跑與加速(2節) 【活動3】接力接棒、長跑與擺動(2節) 【活動4】跳躍技巧(2節) 【活動5】立定跳遠與疾行跳遠練習(2節) 【活動6】接力賽與接力默契(2節) 【活動7】跑步節奏與跑步動作協調性(2節) 【活動8】分組練習(1節)	1. 暖身、肌肉訓練(2節) 2. 同上(2節) 3. 身體柔軟度、腿的開展度(2節) 4. 同上(2節) 5. 彈力練習 唯舞基本練習(一)(2節) 6. 節奏練習 唯舞基本練習(一)(2節) 7. 節奏練習 唯舞基本練習(二)(3節)	【活動1】歌唱姿勢介紹與練習 一、介紹唱歌的站姿與坐姿並進行練習。 1. 示範歌唱站姿並進行練習: <1>練習貼牆壁、跳水姿勢。 <2>搭配歌唱,感受身體放鬆。 2. 示範歌唱站姿並進行練習。 <1>感受坐著時頭、肩、胸、臀、膝、小腿、腳的重心與放鬆。 <2>搭配歌唱,感受身體放鬆。 【活動2】歌唱呼吸原理介紹與練習 一、介紹歌唱呼吸原理 1. 解說呼吸循環: <1>胸腔、橫膈膜、腹部肌肉的關聯。 <2>引導學生感受歌唱時胸腔、橫膈膜、腹部肌肉的變化。 2. 發聲練習: <1>呼氣、吐氣練習,如:射箭、數拍。 <2>運用呼吸原理進行二度音程練習。 <3>運用呼吸原理進行三度音程練習。 【活動3】童謠齊唱 一、發聲練習 1. 運用腹式呼吸以母音發聲進行齊唱練習。 2. 母音與共鳴位置訓練。 二、〈我是隻小小鳥〉、〈白鷺鷥〉、〈春神來了〉童謠教唱 1. 節奏唱念。 2. 歌譜教唱。 3. 搭配歌詞,全曲教唱。

		※在每節課的前面 10 分鐘都進行發聲練習。 【活動4】輪唱曲習唱(1) 一、發聲練習 1. 運用腹式呼吸以母音口型進行發聲練習。 2. 音階唱名練習。 二、〈太陽下山〉、〈好朋友〉輪唱曲教唱 1. 節奏唱念。 2. 歌譜教唱。 3. 搭配歌詞，全曲教唱。 4. 兩部輪唱練習。 【活動5】輪唱曲習唱(2) 一、發聲練習 1. 運用腹式呼吸以母音口型進行發聲練習。 2. 三度、五度音階唱名練習。 二、〈咖啡〉、〈輪旋曲〉輪唱曲教唱 1. 節奏唱念。 2. 歌譜教唱。 3. 搭配歌詞，全曲教唱。 4. 兩部輪唱練習。 ※在每節課程的前面 10 分鐘都進行發聲練習。 【活動6】二聲部歌謠習唱(1) 一、發聲練習 1. 運用腹式呼吸以母音口型進行發聲練習。 2. 聽唱練習。 3. 三和弦和聲練習。 二、〈河水〉〈多那多那〉二聲部歌謠習唱。 1. 節奏唱念。 2. 歌譜教唱。 3. 搭配歌詞，全曲教唱。 4. 兩部和聲練習。 ※在每節課程的前面 10 分鐘都進行發聲練習。 【活動7】二聲部歌謠習唱(2) 一、發聲練習 1. 運用腹式呼吸以母音口型進行發聲練習。 2. 聽唱練習。 3. 三和弦和聲練習。 二、〈親恩〉〈乘著氣球上天空〉二聲部歌謠習唱 1. 節奏唱念。 2. 歌譜教唱。
--	--	---

			3. 搭配歌詞，全曲教唱。 4. 兩部和聲練習。 三、展演位置、動作、行進排練 ※在每節課程的前面10分鐘都進行發聲練習。 【活動8】展演 一、邀請班級觀眾 二、進行展演 三、分享與回饋
--	--	--	---

上學期-2：

教學進度與學習活動	社團名稱			
		漫畫創作社	籃球社	棋藝社
		學習活動	學習活動	學習活動
第3週-第8週，(6)節 第12週-第14週，(3)節 第16週-第21週，(6)節		【活動1】漫畫圖像教學引導(2節) * 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。 【活動2】人物視角與骨架動作模擬(2節) 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。	【活動1】籃球起源、規則介紹(2節) 【活動2】運球與投籃(2節) 【活動3】運球方法、投籃方式、傳球方法(2節) 【活動4】原地控球與立定跳投(2節) 【活動5】移動控球與運球上籃(2節) 【活動6】籃板球與打版球掌控(2節) 【活動7】進攻與防守隊形(2節) 【活動8】綜合練習(1節)	【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 【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 【活動10】雙人對弈練習與指導 【活動11】團體練習與指導 【活動12】冠軍擂台比賽

	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。 【活動3】表情與髮型創作(2節) 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。 【活動4】應用骨架與表情，臨摹一張插畫(3節) 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。 【活動5】背景創作(2節) 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。 【活動6】進行插畫創作(3節) 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(1節) * 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。		
--	---	--	--

下學期-1：

社團名稱 教學進度與學習活動	桌上遊戲 社	手作藝術 社	程式設計 ppt 動畫 社
	學習活動	學習活動	學習活動
第 2 週-第 7 週，(6)節 第 9 週，(1)節 第 11 週-第 12 週，(2)節 第 14 週-第 19 週，(6)節	【活動 1】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。 - 張貼表揚學習單書寫完整的小朋友(一個年級選兩位) - 簡介誰是牛頭王 - 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。 【活動 2】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。 - 簡介駱駝大賽 - 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) - 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 3】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。 - 簡介水瓶座 - 分組遊戲(含矮人礦坑、拔毛運動會、	【活動 1】蠟線手環編織 【活動 2】立體娃娃創作 【活動 3】明信片娃娃製作	【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。 【活動 2】複習舊經驗 - 複習「進入」、「消失」等功能 【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。 【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。 【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 【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。 【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法問題。 - 上述活動 3~活動 7 的教學過程如下： - 複習 PPT 的功能與數學情境 - 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。 - 學生擬題，教師檢視。 - 學生實作，教師巡視 - 學生自行操作應用

	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 【活動 4】策略運用-桌遊 PK 積分賽 PART1 1. 分兩大組(1、2、3 年級 V.S. 4、5、6 年級) 2. 領取遊戲計分表 3. 選擇初始遊戲號碼牌 4. 遊戲 PK 賽規則解說 5. 每位小朋友須至少挑戰 3 款遊戲，並記錄排名。 學童分享策略 【活動 5】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。		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
--	---	--	--

下學期-2：

教學進度與 學習活動	社團名稱	科學探究 社	樂樂足球 社	陶笛 社
		學習活動	學習活動	學習活動
第 2 週-第 7 週，(6)節 第 9 週，(1)節 第 11 週-第 12 週，(2)節 第 14 週-第 19 週，(6)節		【活動一】科學探究課堂規則(1節) ※說明課堂規定 ※說明各節課的準備材料 ※說明作業繳交方式 ※分組與工作分配 ※遊戲1：水上年輪 【活動二】水的遊戲(5節) ※遊戲2：紙花 ※遊戲3：沉入水中的乒乓球 ※遊戲4：吹泡泡 ※遊戲5：立體泡泡 ※遊戲6：拉大泡泡 【活動三】力的遊戲(6節) ※遊戲7：船過水無痕 ※遊戲8：爬爬猴 ※遊戲9：啄木鳥 ※遊戲10：一柱擎天 ※遊戲11：乒乓陀螺 ※遊戲12：氣球火箭 【活動四】空氣的遊戲(2節) ※活動13：紙蜻蜓 ※活動14：怪怪飛行器 ※活動15：飛行魔杯 【活動五】全班課堂心得觀摩(1節) *全班同學互相觀摩、欣賞作品，並發表課程學習心得。	【活動 1】樂樂足球我最行 1. 傳接球 臨場判斷適當的傳球時 機和保持控球權。 2. 控球、盤球 明白正確保護腳下球的 方法和保護腳下球並創 造突破的機會。 3. 傳接球，控球 臨場判斷適當的傳球時 機支援接應控球隊友；創造空間傳接球和保持控球權。 【活動 2】足球射門王 1. 射門學會運用射門技能，適應不同的位置射門和最有效率的射門進框。 2. 開球門球、角球、罰球和擲 界外球 學會恢復比賽方法和規 則和正確有效率地恢復比賽，並繼續進攻。 3. 停球和盤球 明白運球突破的方法和 能正確快速避開防守。 4. 停球和盤球 明白運球突破和進攻的方法和主動爭取一對一 運球進攻。 【活動 3】復興世界盃 1. 停球和盤球 明白快速運球和改變運 球方向的方法和主動快 速運球進攻。 2. 停球和盤球 明白攻守轉換的時機和 進攻後能快速回防 2014-10-27 40 分鐘 3. 頭頂球學會足球在空中的處理 方法和進攻與防守時，快速處理空中球。	【活動一】陶笛認識與說明(1節) ※認識陶笛的形式 ※說明陶笛總類 ※說明上課規則 ※分組與工作分配 ※活動1：練習吹出聲音 【活動二】陶笛吹奏指法練習(5節) ※活動2：吹出音階 ※活動3：長音短音練習 ※活動4：換氣練習 ※活動5：看譜吹奏 ※活動6：吹奏一首簡單的歌曲 【活動三】吹奏歌曲練習(6節) ※活動7：學習高低音吹奏 ※活動8：看譜吹奏 ※活動9：分組吹奏練習 ※活動10：分組上台表演 ※活動11：個人吹奏練習 ※活動12：個人上台表演 【活動四】成果展演(2節) 【活動五】個人成果展演(1節) *全班同學互相觀摩、欣賞作品，並發表課程學習心得。