

參、彈性學習課程計畫(校訂課程)(本校一、二年級無此課程)

二、社團活動/技藝課程計畫

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(40)節。

(一)社團活動課程規劃(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	備註
1	躲避球社	健體 EA-1 健體 EC-2	1. 培養學生基本接球能力。 2. 培養學生有好的上手接能力。 3. 培養學生有好的防守隊型移動能力 4. 培養學生有好的實戰能力 5. 培養學生有好的團隊精神	
2	邏輯思維社	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 B2 科技資訊與媒體素養	(上學期) ◎第一課 我是程式設計高手： 認識程式設計·學會 Scratch 程式·能加入背景和角色·會在角色上寫程式·能讓貓咪來回移動·能儲存和備份程式 ◎第二課 神奇的生日蛋糕： 能加入背景、角色造型·了解程式設計步驟·學會換造型和隨機取數·能用重複迴圈簡化程式·學會互動提示、加入音效，讓角色動起來 ◎第三課 獨角仙覓食記： 學會設計遊戲·能應用特效做綺麗舞台·熟悉舞台座標和定位，並學會位移鍵控制移動·能應用條件判斷和偵測，學習解決問題	

			<p>◎第四課 爆米花樂趣多： 了解分身製造器·能製作背景音樂·會產生分身和變身·會讓角色跟著滑鼠移動·能透過顏色偵測爆米花·會增加條件解決鍋邊爆問題 (下學期)</p> <p>◎第一課 一起來接蘋果： 了解程式錯蟲與除錯·學會廣播接收訊息·會讓蘋果由樹上掉落·能設定變數和使用·學會倒數計時、重玩、除錯蟲(debug)</p> <p>◎第二課 預防流感動畫： 熟悉動畫製作流程·學習從第一幕動畫設計·能做主角口白和聲音檔·會廣播呼叫角色登場·會切換舞台和做標題，完成動畫簡報</p> <p>◎第三課 土撥鼠找朋友： 學會廣播玩迷宮遊戲·能解決土撥鼠碰壁問題·能使用「或」連結條件·會寫「讓淘氣鬼抓到」程式·會寫「過關了」程式·會寫「時間到了」程式</p> <p>◎第四課 棉花糖射擊遊戲： 學會啟動遊戲和變數設定·能設計闖進棉花糖世界遊戲·學會以子彈擊落棉花糖·能設計天外飛來隕石·會設計生命值程式·學會設計遊戲結束</p>	
--	--	--	---	--

3	舞獅鼓藝社	<p>〈藝術與人文〉</p> <p>2-2-8 經由參與地方性藝文活動，瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。</p> <p>2-2-9 蒐集有關生活周遭本土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。</p> <p>〈健康與體育〉</p> <p>3-2-4 了解運動規則，參與比賽，表現運動技能。</p> <p>3-3-1 計畫並發展特殊性專項運動技能。</p> <p>3-3-2 評估個人及他人的表現方式，以改善動作技能。</p> <p>3-3-3 在個人和團體比賽中運用戰術戰略。</p> <p>3-3-4 在活動練習中應用各種策略以增進運動表現。</p> <p>3-3-5 應用運動規則參與比賽，充分發揮運動技能。</p> <p>4-2-3 了解影響運動參與的因素。</p> <p>4-2-4 評估社區運動環境並選擇參與。</p> <p>4-2-5 透過運動了解本土與世界文化。</p> <p>4-3-1 了解運動參與在個人、社會及文化層面的意義。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解太鼓表演的歷史。 2. 了解太鼓表演的藝術形式。 3. 了解如何閱讀太鼓鼓譜。 4. 能看著鼓譜流暢地打出節奏 5. 能與他人合作表演太鼓。 6. 了解臺灣獅的歷史、流變與演出形式。 7. 熟練臺灣獅的基本動作。 8. 熟練臺灣獅的基本鼓法。 9. 能將臺灣獅的基本動作與基本鼓法配合演出。 10. 了解如何閱讀太鼓鼓譜。 11. 能看著鼓譜流暢地打出節奏 12. 能與他人合作表演太鼓。 13. 能教導中、低年級學生學習太鼓基本鼓法 	
4	魔方思維--數獨	<p>1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。</p> <p>1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 培養學生對數獨興趣 2. 瞭解數獨由來 	

	的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。	3. 認識數獨遊戲規則、玩法 4. 精熟數獨遊戲玩法及操作 5. 精熟數獨變體遊戲玩法及操作 6. 精熟數獨遊戲玩法及操作初中高級 7. 精熟數獨變體遊戲玩法及操作	
--	--	--	--

參考議題融入如下：

法律規定教育議題：【家庭教育】、【性別平等】、【家暴防治】、【性侵防治】、【環境教育】；其他：【人權教育】、【海洋教育】、【品德教育】、【閱讀素養】、【民族教育】、【生命教育】、【法治教育】、【科技教育】、【資訊教育】、【能源教育】、【安全教育】、【防災教育】、【生涯規劃】、【多元文化】、【戶外教育】、【國際教育】

(三)社團活動課程實施內涵-格式二（請依進度填列社團式課程教學重點、評量方式，可跨多週填列）

編號: 1 社團名稱: 躲避球社(上學期)			
教學期程	教學重點	評量方式	備註
1 週- 5 週, 共 5 節	培養學生基本接球能力。	觀察 實作 口語表達	
6 週- 10 週, 共 5 節	培養學生有好的上手接能力	觀察 實作 口語表達	
11 週- 15 週, 共 5 節	培養學生有好的防守隊型移動能力	觀察 實作 口語表達	

16 週- 21 週，共 6 節	培養學生有好的實戰能力	觀察 實作 口語表達	
------------------	-------------	------------------	--

編號: 1 社團名稱:躲避球社(下學期)			
教學期程	教學重點	評量方式	備註
1 週- 5 週，共 5 節	培養學生基本跪接球能力。	觀察 實作 口語表達	
6 週- 10 週，共 5 節	培養學生有好的助跑攻擊能力	觀察 實作 口語表達	
11 週- 15 週，共 5 節	培養學生有好的戰術執行能力	觀察 實作 口語表達	
16 週- 20 週，共 5 節	培養學生有好的實戰能力	觀察 實作 口語表達	

編號: 2 社團名稱: 邏輯思維社(上學期)								
教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第 1~5 週	1. 資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解 資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備 學習資訊科技的興趣。	1. 資 A-III-2 簡單的問 題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計 工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計 之基本應用。	◎第一課 我是程式設計高手： 1. 認識程式設計 2. Scratch 程式語言 3. Scratch 程式初體驗 4. 加入背景和角色 5. 在角色上寫程式 6. 貓咪來回移動 7. 儲存和備份程式檔	5 節	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	資訊教育	
第 6~10 週	1. 資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識 與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用 資訊科技與他人	1. 資 A-III-2 簡單的問 題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計 工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計 之基本應用。	◎第二課 神奇的生日蛋糕： 1. 程式設計的步驟 2. 舞台背景和角色造型 3. 寫程式的技巧 (程式基本結構) 4. 換造型和重複迴圈 5. 隨機取數選蛋糕	5 節	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量		

	建立良好的互動關係。		6. 互動提示和音效 7. 讓角色動起來					
第 11~15 週	<ol style="list-style-type: none"> 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資 c-III-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 	<ol style="list-style-type: none"> 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 	◎第三課 獨角仙覓食記： <ol style="list-style-type: none"> 開始設計遊戲 加特效的綺麗舞台 舞台座標和定位 按鍵控制移動 條件判斷和偵測(選擇結構) 學習解決問題 	5 節	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 3 小創客寫程式 影音動畫教學 範例光碟 成果採收遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 態度評量 實作評量 		
第 16~21 週	<ol style="list-style-type: none"> 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 資 t-III-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 	<ol style="list-style-type: none"> 資 A-III-1 程序性的問題解決方法簡介。 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 資 P-III-2 程式設計之基本應用。 	◎第四課 爆米花樂趣多： <ol style="list-style-type: none"> 認識分身製造器 來段背景音樂 產生分身和變身 角色跟著滑鼠移動 顏色偵測和爆米花 多重條件 vs 鍋邊爆 	6 節	<ol style="list-style-type: none"> Scratch 3 小創客寫程式 影音動畫教學 範例光碟 成果採收遊戲 	<ol style="list-style-type: none"> 口頭問答 操作練習 態度評量 實作評量 		

編號: 2 社團名稱: 邏輯思維社(下學期)								
教學期程	學習重點		單元/主題名稱與活動內容	節數	教學資源/學習策略	評量方式	融入議題	備註
	學習表現	學習內容						
第 1~5 週	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 a-III-1 能了解資訊科技於日常生活之重要性。 3. 資 a-III-4 能具備學習資訊科技的興趣。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	◎第一課 一起來接蘋果： 1. 程式也有蟲蟲危機 2. 廣播開始玩遊戲 3. 蘋果由樹上掉落 4. 變數的設定和使用 5. 倒數計時&再玩一次 6. 學會除錯蟲(debug)	5 節	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量	資訊教育	
第 6~10 週	1. 資 t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 2. 資 p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法。 3. 資 p-III-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。	1. 資 A-III-2 簡單的問題解決表示方法。 2. 資 P-III-1 程式設計工具之功能與操作。 3. 資 P-III-2 程式設計之基本應用。	◎第二課 預防流感動畫： 1. 動畫製作流程 2. 第一幕動畫設計 3. 主角口白和聲音檔 4. 廣播呼叫角色登場 5. 舞台切換和標題 6. 完成動畫簡報	5 節	1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲	1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量		

<p>第 11~15 週</p>	<p>1. 資 t-III-3 能應用 運算思維描述問 題解決的方法。 2. 資 c-III-2 能使用 資訊科技與他人 合作產出想法與 作品。</p>	<p>1. 資A-III-2簡單的問題 解決表示方法。 2. 資P-III-1 程式設計 工具之功能與操作。 3. 資P-III-2 程式設計 之基本應用。</p>	<p>◎第三課 土撥鼠找朋友： 1. 程式從做中學 2. 廣播玩迷宮遊戲 3. 土撥鼠碰壁了 4. 別讓淘氣鬼抓到哦 5. 和好友共享大餐 6. 限時挑戰好刺激</p>	<p>5 節</p>	<p>1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量</p>		
<p>第 16~20 週</p>	<p>1. 資 a-III-1 能了解 資訊科技於日常生 活之重要性。 2. 資 t-III-2 能使用 資訊科技解決生活 中簡單的問題。 3. 資 t-III-3 能應用 運算思維描述問題 解決的方法。</p>	<p>1. 資A-III-1程序性的 問題解決方法簡介。 2. 資P-III-1 程式設計 工具之功能與操作。 3. 資P-III-2 程式設計 之基本應用。</p>	<p>◎第四課 棉花糖射擊遊戲： 1. 啟發遊戲設計能力 2. 遊戲開始和變數設定 3. 闖進棉花糖世界 4. 子彈擊落棉花糖 5. 天外飛來的隕石 6. 被子彈打中和擊中飛碟 7. 生命值和遊戲結束</p>	<p>5 節</p>	<p>1. Scratch 3 小創客寫程式 2. 影音動畫教學 3. 範例光碟 4. 成果採收遊戲</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 態度評量 4. 實作評量</p>		

編號： 3 社團名稱：舞獅鼓藝社(上學期)							
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
第一週	〈藝術與人文〉 2-2-8 經由參與地方性藝文活動，瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。 2-2-9 蒐集有關生活周遭本土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料，並嘗試解釋其特色及背景。	1. 了解太鼓表演的歷史。	太鼓與舞獅基礎說明	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第二週		2. 了解太鼓表演的藝術形式。	太鼓基本鼓法講解	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第三週		3. 了解如何閱讀太鼓鼓譜。	太鼓基本鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第四週		4. 能看著鼓譜流暢地打出節奏	太鼓基本鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第五週		5. 能與他能合作表演太鼓。	太鼓基本鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第六週	〈健康與體育〉 3-2-4 了解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 3-3-1 計畫並發展特殊性專項運動技能。	1. 了解臺灣獅的歷史、流變與演出形式。	臺灣獅基本動作講解	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第七週		2. 熟練臺灣獅的基本動作。	臺灣獅基本動作練習	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第八週		3. 熟練臺灣獅的基本鼓法。	臺灣獅基本動作練習	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第九週		4. 能將臺灣獅的	臺灣獅基本動作練習	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師

第十週	3-3-2 評估個人及他人的表現方式，以改善動作技能。	基本動作與基本鼓法配合演出。	臺灣獅基本動作練習	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師	
第十一週			臺灣獅基本鼓法講解	1	大鼓	分組演練	外聘講師	
第十二週			3-3-3 在個人和團體比賽中運用戰術戰略。	臺灣獅鼓法練習/臺灣獅動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十三週				臺灣獅鼓法練習/臺灣獅動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十四週				臺灣獅鼓法練習/臺灣獅動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十五週				臺灣獅鼓法練習/臺灣獅動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十六週				臺灣獅進階動作講解	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十七週			3-3-4 在活動練習中應用各種策略以增進運動表現。	臺灣獅進階動作講解	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十八週				臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十九週				臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十七週	4-2-3 了解影響運動參與的因素。	基本動作與基本鼓法配合演出。	臺灣獅進階動作講解	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師	
第十八週	4-2-4 評估社區運動環境並選擇參與。		臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師	
第十九週			臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師	

第二十週	4-2-5 透過運動了解本土與世界文化。		臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師
第二十一週	4-3-1 了解運動參與在個人、社會及文化層面的意義。		臺灣獅鼓法練習/臺灣獅進階動作練習	1	大鼓/臺灣獅	分組演練	外聘講師

編號: 3 社團名稱: 舞獅鼓藝社(下學期)							
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
第一週	〈藝術與人文〉 2-2-8 經由參與地方性藝文活動,瞭解自己社區、家鄉內的藝術文化內涵。 2-2-9 蒐集有關生活周遭本土文物或傳統藝術、生活藝術等藝文資料,並嘗試解釋其特色及背景。	1. 了解如何閱讀太鼓鼓譜。 2. 能看著鼓譜流暢地打出節奏 3. 能與他人合作表演太鼓。 4. 能教導中、低年級學生學習太鼓基本鼓法	太鼓進階鼓法說明	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第二週			太鼓進階鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第三週			太鼓進階鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第四週			太鼓進階鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師
第五週			太鼓進階鼓法練習	1	太鼓	分組演練	外聘講師

尤第六週	〈健康與體育〉 3-2-4 了解運動規則，參與比賽，表現運動技能。 3-3-1 計畫並發展特殊性專項運動技能。 3-3-2 評估個人及他人的表現方式，以改善動作技能。 3-3-3 在個人和團體比賽中運用戰術戰略。 3-3-4 在活動練習中應用各種策略以增進運動表現。	1. 了解臺灣獅雙詩的動作套路與鼓法。 2. 熟練臺灣獅雙獅進階動作套路。 3. 熟練臺灣獅雙獅進階古法。 4. 能將臺灣獅的進階動作套路與進階鼓法配合演出。 5. 臺灣獅的單、雙獅表演皆能符合競賽規則。	臺灣獅進階動作與鼓法講解（雙獅）	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第七週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法講解（雙獅）	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第八週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第十週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	臺灣獅獅頭、獅被	分組演練	外聘講師
第十一週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	大鼓	分組演練	外聘講師
第十二週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十三週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十四週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十五週			臺灣獅進階動鼓法與鼓法練習（雙獅）	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十六週			臺灣獅基本動作傳承：高年級指導中、低年級練習	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師

第十七週	3-3-5 應用運動規則參與比賽，充分發揮運動技能。		臺灣獅基本動作傳承：高年級指導中、低年級練習	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師
第十八週	4-2-3 了解影響運動參與的因素。 4-2-4 評估社區運動環境並選擇參與。 4-2-5 透過運動了解本土與世界文化。 4-3-1 了解運動參與在個人、社會及文化層面的意義。		臺灣獅基本動作傳承：高年級指導中、低年級練習	1	大鼓／臺灣獅	分組演練	外聘講師

編號： 4 社團名稱： 魔方思維--數獨(上學期)							
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 1-3 週	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。	培養學生對數獨興趣 瞭解數獨由來	追溯數獨的起源： 早在四千多年前中國古代就可以看到它的影子。河圖與洛書是中國古代流傳下來的兩幅神秘圖案，歷來被認為是河洛文化的濫觴、	3	網路資料 維基百科	口頭發表 課堂參與	

編號: 4 社團名稱: 魔方思維--數獨(上學期)							
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
	2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。		中華文明的源頭,被譽為「宇宙魔方」。 引導學生對數獨產生興趣				
第 4-8 週	1-3-2 參與各項活動,探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法,並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。	認識數獨遊戲規則、玩法	教師說明: 遊戲一般由 9 個 3x3 個的九宮格組成。每一列的數字均須包含 1~9,不能缺少,也不能重複。 每一宮(粗黑線圍起來的區域,通常是 3X3 的九宮格)的數字均須包含 1~9,不能缺少,也不能重複。	5	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 9-14 週	1-3-2 參與各項活動,探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法,並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。	精熟數獨遊戲玩法及操作	教師引導分組: 請學生依座號或性別分組,實際操作及演練。選出各組解題速度最快的學生擔任數獨小組長,並新增榮譽榜,增強學生競爭力。	6	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 15-21 週	1-3-2 參與各項活動,探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法,並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點,充分溝通。	精熟數獨變體遊戲玩法及操作	師引導: 請學生依組別進行分組競賽,選出最快解出的組別。 後請各隊小組長競賽,選出最快解出數獨的小組長,由老師頒發組別第一及個人第一獎狀或禮品。 教師說明: 迷你數獨、殺手數獨操作及玩法。 請學生實際操作及精熟。	7	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	

編號: 4 社團名稱: 魔方思維--數獨(下學期)							
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 1-3 週	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。	精熟數獨遊戲玩法及操作 初級	教師引導分組: 請學生依座號或性別分組，實際操作及演練。 選出各組解題速度最快的學生擔任數獨小組長，並新增榮譽榜，增強學生競爭力。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 4-6 週	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。	精熟數獨遊戲玩法及操作 中級	教師引導分組: 請學生依座號或性別分組，實際操作及演練。 選出各組解題速度最快的學生擔任數獨小組長，並新增榮譽榜，增強學生競爭力。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 7-10 週	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。	精熟數獨遊戲玩法及操作 高級 挑戰困難	教師引導分組: 請學生依座號或性別分組，實際操作及演練。 選出各組解題速度最快的學生擔任數獨小組長，並新增榮譽榜，增強學生競爭力。	4	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	

編號: 4 社團名稱: 魔方思維--數獨(下學期)							
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
	3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點, 充分溝通。						
第 11-13 週	1-3-2 參與各項活動, 探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法, 並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點, 充分溝通。	精熟數獨變體遊戲玩法及操作	教師說明: 鋸齒數獨操作及玩法。 請學生實際操作及精熟。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 14-16 週	1-3-2 參與各項活動, 探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法, 並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點, 充分溝通。	精熟數獨變體遊戲玩法及操作	教師說明: 算獨(加減乘除)操作及玩法。 請學生實際操作及精熟。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	
第 17-18 週	1-3-2 參與各項活動, 探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法, 並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。	精熟數獨變體遊戲玩法及操作	教師說明: 算獨(四則運算)操作及玩法。 請學生實際操作及精熟。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與 學習單	

編號: 4 社團名稱: 魔方思維--數獨(下學期)							
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
	3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。						
第 19-20 週	1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 2-3-2 分享自己適應新環境的策略。 3-3-3-3 能有條理有系統的說話。 3-3-4 能把握說話重點，充分溝通。	分組競賽	教師引導： 請學生依組別進行分組競賽，選出最快解出的組別。 後請各隊小組長競賽，選出最快解出數獨的小組長，由老師頒發組別第一及個人第一獎狀或禮品。	3	數獨題目 數獨書本	口頭發表 課堂參與	