

■ 社團活動/技藝課程計畫

每週學習節數(2)節，上學期(21)週共(42)節，下學期(21)週共(42)節，合計(84)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	桌遊社	E-A2 系統思考與解決問題 E-C2 人際關係與團隊合作	1. 透過桌遊(含棋藝)實作，培養學生具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 2. 在桌遊課程中，訓練學生具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。。	融入【環境教育】議題;自編教材。

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】

(二)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 社團課程名稱: 桌遊			
第一學期教學期程	教學重點	評量方式	備註
1 週，共 2 節	1. 本學期課程介紹。 2. 本學期課程要求說明。	參與態度 口語表達	
2 週，共 2 節	1. 認識「生物圈」桌遊中的生物卡。 2. 學習區辨生態系中的生產者、分解者、消費者。	參與態度 口語表達 實作表現	
3 週- 4 週，共 4 節	1. 進行「生物圈」桌遊: 生物棲地趣，透過桌遊學習維護自己的生態環境，使生態圈達成穩定狀態。	參與態度 實作表現	
5 週- 6 週，共 4 節	1. 進行「生物圈」桌遊: 生物分類心臟病，透過桌遊熟練區辨相同與不同的分物分類，迅速說出牌卡的分類名稱。	參與態度 實作表現	
7 週- 8 週，共 4 節	1. 進行「生物圈」桌遊: 鯊魚來了，透過桌遊入門學習生物的外貌特徵	參與態度 實作表現	
9 週- 12 週，共 8 節	1. 透過分組討論，研擬桌遊遊戲之規則與牌卡。	參與態度	

	2. 實際繪製與製作桌遊並以之進行遊戲。	實作表現	
<u>13</u> 週，共 <u>2</u> 節	1. 五子棋禮儀及規則之講解與討論。	參與態度 實作表現	
<u>14</u> 週- <u>15</u> 週，共 <u>4</u> 節	1. 分組進行五子棋實戰練習。 2. 進行實戰討論及規則講解。	參與態度 實作表現	
<u>16</u> 週- <u>18</u> 週，共 <u>6</u> 節	1. 分組進行五子棋實戰練習。 2. 進行賽後的攻守技巧探討。	參與態度 實作表現	
<u>19</u> 週- <u>21</u> 週，共 <u>6</u> 節	1. 分組進行五子棋排名挑戰賽。 2. 進行賽後的實戰討論及套路研討。	參與態度 實作表現	
第二學期教學期程	教學重點	評量方式	備註
<u>1</u> 週，共 <u>2</u> 節	1. 本學期課程介紹。 2. 本學期課程要求說明。	參與態度 口語表達	
<u>2</u> 週，共 <u>2</u> 節	1. 拉密牌卡及牌組簡介。 2. 拉密規則介紹。 3. 拉密遊戲影片欣賞與講評。	參與態度 口語表達 實作表現	
<u>3</u> 週- <u>4</u> 週，共 <u>4</u> 節	1. 進行「拉密」桌遊，教師巡視時針對學員困難處進行規則講解。	參與態度 實作表現	
<u>5</u> 週- <u>6</u> 週，共 <u>4</u> 節	1. 進行「拉密」桌遊，透過桌遊熟練拉密桌遊規則。 2. 在遊戲以及即時講解中學會重新組合牌組的時機與技巧。	參與態度 實作表現	
<u>7</u> 週- <u>8</u> 週，共 <u>4</u> 節	1. 進行「拉密」桌遊，分組進行排名挑戰賽。 2. 透過比賽學會拉密之計分方式。	參與態度 實作表現	
<u>9</u> 週- <u>12</u> 週，共 <u>8</u> 節	1. 透過分組討論，研擬桌遊遊戲之規則與牌卡。 2. 實際繪製與製作桌遊並以之進行遊戲。	參與態度 實作表現	
<u>13</u> 週，共 <u>2</u> 節	1. 暗棋禮儀及規則之講解與討論。	參與態度 實作表現	
<u>14</u> 週- <u>15</u> 週，共 <u>4</u> 節	1. 分組進行暗棋實戰練習。	參與態度	

	2. 進行實戰討論及規則講解。	實作表現	
<u>16</u> 週- <u>18</u> 週，共 <u>6</u> 節	1. 分組進行暗棋實戰練習。 2. 進行賽後的翻棋、搶位技巧探討。	參與態度 實作表現	
<u>19</u> 週- <u>21</u> 週，共 <u>6</u> 節	1. 分組進行暗棋排名挑戰賽。 2. 進行賽後的實戰討論及運子、控局研討。	參與態度 實作表現	