

臺南市文賢國民中學 108 學年度第一學期一、二年級彈性學習課程計畫-**社團活動與技藝課程**

社團活動或技藝課程名稱		桌遊社	實施年級	一、二年級	教學節數	本學期共(22)節	
彈性學習課程規範		2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)					
總綱或領綱核心素養		J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。					
課程目標		一、能具備桌遊的知識與技能。 二、能培養邏輯思考的能力。 三、能增進同學間的情誼交流。					
課程架構脈絡							
教學期程		節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
週次	日期						
一 二	8/30-9/13	2	課堂規則介紹、 米勒山谷狼人	1. 課堂規則 2. 《米勒山谷狼人》 遊戲玩法	1. 能瞭解課堂規則 2. 能掌握《米勒山谷 人》遊戲要領	實作評量	
三 四	9/16-9/27	2	矮人礦坑	《矮人礦坑》遊戲玩 法	能掌握《矮人礦坑》遊 戲要領	實作評量	
五 六	9/30-10/5	2	妙語說書人	《妙語說書人》遊戲 玩法	能掌握《妙語說書人》 遊戲要領	實作評量	
七 八	10/7-10/18	2	BANG!	《BANG!》遊戲玩法	能掌握《BANG!》遊戲 要領	實作評量	
九 十	10/21-11/1	2	誰是牛頭王	《誰是牛頭王》遊戲 玩法	能掌握《誰是牛頭王》 遊戲要領	實作評量	
十一 十二	11/4-11/15	2	傳情畫意	《傳情畫意》遊戲玩 法	能掌握《傳情畫意》遊 戲要領	實作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版-社團與技藝類)

十三 十四	11/18-11/29	2	犯人在跳舞	《犯人在跳舞》遊戲 玩法	能掌握《犯人在跳舞》 遊戲要領	實作評量	
十五 十六	12/2-12/13	2	石器時代	《石器時代》遊戲玩 法	能掌握《石器時代》遊 戲要領	實作評量	
十七 十八	12/16-12/27	2	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能 力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	
十九 二十	12/30-1/10	2	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能 力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	
廿一 廿二	1/13-1/20	2	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能 力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。

臺南市文賢國民中學 108 學年度第二學期一、二年級彈性學習課程計畫-**社團活動與技藝課程**

社團活動或技藝課程名稱		桌遊社	實施年級	一、二年級	教學節數	本學期共(21)節	
彈性學習課程規範		2. <input checked="" type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程(<input checked="" type="checkbox"/> 社團活動 <input type="checkbox"/> 技藝課程)					
總綱或領綱核心素養		J-A1 具備良好的身心發展知能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。					
課程目標		一、能具備桌遊的知識與技能。 二、能培養邏輯思考的能力。 三、能增進同學間的情誼交流。					
課程架構脈絡							
教學期程		節數	單元或課程名稱	學習內容	學習目標	學習評量(評量方式)	備註
週次	日期						
一二	2/11-2/21	2	課堂規則介紹、 快手疊杯	1. 課堂規則 2. 《快手疊杯》 遊戲玩法	1. 能瞭解課堂規則 2. 能掌握《快手疊杯》 遊戲要領	實作評量	
三四	2/24-3/6	2	德國心臟病	《德國心臟病》遊戲 玩法	能掌握《德國心臟病》 遊戲要領	實作評量	
五六	3/9-3/20	2	拉密	《拉密》遊戲玩法	能掌握《拉密》遊戲要 領	實作評量	
七八	3/23-4/3	2	演化論	《演化論》遊戲玩法	能掌握《演化論》遊戲 要領	實作評量	
九十	4/6-4/17	2	阿瓦隆	《阿瓦隆》遊戲玩法	能掌握《阿瓦隆》遊戲 要領	實作評量	
十一 十二	4/20-5/1	2	駱駝大賽	《駱駝大賽》遊戲玩 法	能掌握《駱駝大賽》遊 戲要領	實作評量	

C6-1 彈性學習課程計畫(新課綱版-社團與技藝類)

十三 十四	5/4-5/15	2	化學事	《化學事》遊戲玩法	能掌握《化學事》遊戲要領	實作評量	
十五 十六	5/18-5/29	2	閃靈快手	《閃靈快手》遊戲玩法	能掌握《閃靈快手》遊戲要領	實作評量	
十七 十八	6/1-6/12	2	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	
十九 二十	6/15-6/26	2	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	
廿一	6/29-6/30	1	誰是遊戲王	1. 展現邏輯推理能力 2. 和同學切磋能力	1. 增進邏輯思考能力 2. 培養運動家精神	實作評量	

◎教學期程請敘明週次起訖，如行列太多或不足，請自行增刪。

◎備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入或教材設計說明，無則免填。