

臺南市公立下營區下營國民小學 115 學年度第一學期六年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	桌遊 fun 輕鬆	20	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 1 】節 ☐ 隔週【 】節
2	魔法數屋	20	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 1 】節 ☐ 隔週【 】節
3			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
4			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
5			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
6			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
7			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
8			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
9			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
10			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市公(私)立下營區下營國民小學 115 學年度第一學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱		桌遊 fun 輕鬆	實施年級	六	教學節數	本學期共(21)節	社團編號	1
彈性學習課程規範		2. ☒ 社團活動與技藝課程(☒ 社團活動 ☐ 技藝課程)						
總綱或領綱核心素養		E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 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。 E-C2 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。						
課程目標		1. 認識桌遊規則，發展主動思考的潛能。 2. 探索並熟練運用各項技能策略，處理各式桌遊中各項問題。 3. 在桌遊活動中，積極參與、公平競爭、團隊合作，促進良好的身心發展。						
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		
第一週	1	我的最愛	最喜歡的一種桌上遊戲	認識不同種類的桌上遊戲	能利用圖文的方式，並說出自己喜歡的一種桌上遊戲。			
第二週 ~ 第三週	2	瘋狂圈圈叉叉	1. 「瘋狂圈圈叉叉」遊戲步驟及規則 2. 「瘋狂圈圈叉叉」遊戲策略及技巧	培養策略發展及數學推理能力	1. 能熟練「瘋狂圈圈叉叉」遊戲步驟、規則 2. 能運用「瘋狂圈圈叉叉」遊戲策略與技巧			
第四週 ~ 第六週	3	醜娃娃	1. 「醜娃娃」遊戲步驟及規則 2. 「醜娃娃」遊戲策略及技巧	培養手眼協調、配對組合以及視覺辨別的能力	1. 能熟練「醜娃娃」遊戲步驟、規則 2. 能運用「醜娃娃」遊戲策略與技巧			
第七週 ~	4	撲克 play 規律	1. 「撲克 play 規律」遊戲步驟及規則	熟習數學規律	1. 能熟練「撲克 play 規律」遊戲步驟、規則			

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

第十週			2.「撲克 play 規律」 遊戲策略及技巧	培養解題能力	2.能運用「撲克 play 規律」遊戲策略與技巧	
第十一週 ~ 第十三週	3	大富翁	1.「大富翁」遊戲 步驟及規則 2.「大富翁」遊戲策 略及技巧	培養判斷力、觀察力 及訓練邏輯推演的能力	1.能熟練「大富翁」遊戲 步驟、規則 2.能運用「大富翁」遊戲 策略與技巧	
第十四週 ~ 第十六週	3	嗒寶小子 Dobble Kids	1.「嗒寶小子 Dobble Kids」遊戲步驟及規 則 2.「嗒寶小子 Dobble Kids」遊戲 策略及技巧	培養手眼協調、配對組 合以及視覺辨別的能力	1.能熟練「嗒寶小子 Dobble Kids」遊戲步驟、 規則 2.能運用「嗒寶小子 Dobble Kids」遊戲策略與 技巧	
第十七週 ~ 第二十一週	5	妙語說書人 DIXIT	看圖說故事及口說 表達能力	1.學習看圖說故事的能 力 2.提升口說表達能力	1.能熟練「妙語說書人 DIXIT」遊戲步驟、規則 2.能運用「妙語說書人 DIXIT」遊戲策略與技巧	

◎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。

◎各社團務必寫一份。

臺南市公立下營區下營國民小學 115 學年度第二學期六年級社團辦理一覽總表

社團編號	社團活動名稱	社團教學總節數	是否跨年級實施	預計實施方式
1	桌遊 fun 輕鬆	17	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 1 】節 ☐ 隔週【 】節
2	魔法數屋	17	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 1 】節 ☐ 隔週【 】節
3			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
4			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
5			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
6			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
7			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
8			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
9			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
10			是 ☐ 否 ☐	☐ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節

◎如行列太多或不足，請自行增刪。

◎上列全部社團請如實一一撰寫社團個別之 C6-1 彈性學習課程計畫。

◎實施如有跨年級實施也請敘明，實施週次如有與其他類課程對開也請於最右一欄如實說明。

臺南市公(私)立下營區下營國民小學 115 學年度第二學期六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱		桌遊 fun 輕鬆	實施年級	六	教學節數	本學期共(17)節	社團編號	1
彈性學習課程規範		2. ■社團活動與技藝課程(■社團活動□技藝課程)						
總綱或領綱核心素養		E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 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。 E-C2 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。						
課程目標		1. 認識桌遊規則，發展主動思考的潛能。 2. 探索並熟練運用各項技能策略，處理各式桌遊中各項問題。 3. 在桌遊活動中，積極參與、公平競爭、團隊合作，促進良好的身心發展。						
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		
第一週 ~ 第三週	3	滿腦子番茄	1. 「滿腦子番茄」遊戲步驟及規則 2. 「滿腦子番茄」遊戲策略及技巧	培養手眼協調、配對組合以及視覺辨別的能力	1. 能熟練「瘋狂圈圈叉叉」遊戲步驟、規則 2. 能運用「瘋狂圈圈叉叉」遊戲策略與技巧			
第四週 ~ 第五週	2	數字急轉彎	1. 「數字急轉彎」遊戲步驟及規則 2. 「數字急轉彎」遊戲策略及技巧	培養策略發展及數學推理能力	1. 能熟練「數字急轉彎」遊戲步驟、規則 2. 能運用「數字急轉彎」遊戲策略與技巧			
第六週 ~ 第八週	3	超級犀牛	1. 「超級犀牛」遊戲步驟及規則 2. 「超級犀牛」遊戲策略及技巧	培養邏輯的思考力及空間感和直覺的反應能力	1. 能熟練「超級犀牛」遊戲步驟、規則 2. 能運用「超級犀牛」遊戲策略與技巧			
第九週 ~	3	閃靈快手	1. 「閃靈快手」遊戲步驟及規則	培養手眼協調、配對組合以及視覺辨別的能力	1. 能熟練「閃靈快手」遊戲步驟、規則			

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

第十一週			2.「閃靈快手」遊戲策略及技巧		2.能運用「閃靈快手」遊戲策略與技巧	
第十二週 ~ 第十五週	4	可可亞 cacao	1.「可可亞cacao」遊戲步驟及規則 2.「可可亞 cacao」遊戲策略及技巧	培養策略思考、決策判斷能力	1.能熟練「可可亞 cacao」遊戲步驟、規則 2.能運用「可可亞 cacao」遊戲策略與技巧	
第十六週 ~ 第十七週	2	牛乳屋	1.「牛乳屋」遊戲步驟及規則 2.「牛乳屋」遊戲策略及技巧	培養策略思考、決策判斷能力	1.能熟練「牛乳屋」遊戲步驟、規則 2.能運用「牛乳屋」遊戲策略與技巧	

◎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。

◎各社團務必寫一份。