臺南市公立白河區竹門國民小學115學年度第一學期3-6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	籃球社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
2	家政生活社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
3	桌遊社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
4	天文社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】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。

臺南市公立白河區竹門國民小學115學年度第一學期三～六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌遊社團	實施年級	中、高	教學節數	本學期共(　20　)節	社團編號	3
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	A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作						
課程目標	1. 藉由桌遊培養孩子思考策略與團隊合作 2. 透過與他人共同進行遊戲，培養其溝通合作之良好品德						

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 1-2 週	2	認識桌遊	1.課程簡介。 2.桌遊發展史。	1.能認識關於「桌遊」的概念及其由來 2.能瞭解各種桌遊的型 式及其角色	學習態度 口頭發表 參與態度	
第 3-6 週	4	桌遊的策略應用	桌遊規則與應用策略。	1.能觀察桌遊所應用的策略 2.能連結關於「桌遊」 的策略	學習態度 口頭發表 參與態度	
第 7-12 週	6	創作桌遊	桌遊規則與應用策略。	能邏輯性的進行 問 題分析:設定 目 標、思考假 設、資 料研究、 圖示法尋 求解決 方案、推理 演 繹、核對測試、驗證假設、評估 並 自行修正、選 擇解 決方案。 2. 操作並觀察桌	學習態度 口頭發表 參與態度	

				遊的 變化與應用		
第 13-16 週	4	桌上遊戲挑戰賽(1)	桌遊規則與技法。	藉由桌遊培養孩子 思考策略與團隊合 作	學習態度 口頭發表 參與態度	
第 17-20 週	4	桌上遊戲挑戰賽(2)	桌遊規則與技法。	藉由桌遊培養孩子 思考策略與團隊合 作	學習態度 口頭發表 參與態度	

◎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。

臺南市公立白河區竹門國民小學115學年度第二學期3-6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	籃球社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
2	家政生活社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
3	桌遊社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】節 □隔週【 】節
4	天文社團	20	是■ 否□	■每週【 1 】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。

臺南市公立白河區竹門國民小學115學年度第二學期三～六年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱	桌遊社團	實施年級	中、高	教學節數	本學期共(　20　)節	社團編號	3
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	A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作						
課程目標	1. 藉由桌遊培養孩子思考策略與團隊合作 2. 透過與他人共同進行遊戲，培養其溝通合作之良好品德						

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1-4週	4	主題-聯想記憶：拔毛運動會、魔法磁石迷宮	桌遊規則與玩法。	1.能培養學生思考策略與團隊合作 2.培養學生欣賞與批判作品的能力	學習態度 口頭發表 參與態度	
第5-8週	4	主題-肢體運作：德國心臟病、伐木達人	桌遊規則與玩法。	1.能依據自己所理解的知識，做最佳抉擇 2.能培養學生思考策略與團隊合作	學習態度 口頭發表 參與態度	
第9-12週	4	主題-人際關係：水瓶座、矮人礦坑	桌遊規則與玩法。	1.能依據自己所理解的知識，做最佳抉擇 2.能培養學生思考策略與團隊合作	學習態度 口頭發表 參與態度	
第13-16週	4	主題-人群互動：嘿!我的魚、德國蟑螂	桌遊規則與玩法。	1.能培養學生思考策略與團隊合作 2.能依據自己所理解	學習態度 口頭發表 參與態度	

				的知識，做最佳抉擇		
第 17-20 週	4	桌上遊戲挑戰賽	桌遊規則與玩法。	1. 能瞭解「勝不驕、敗不餒」的精神 2. 能夠遵守遊戲規則	學習態度 口頭發表 參與態度	

◎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。