

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第一學期五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	羽球運動樂趣多	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
2	電影閱讀人生(上)	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
3	桌遊	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】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。

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第一學期五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	實施年級	五	教學節數	本學期共(42)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		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 樂於學習與人互動，並具備與團隊成員合作之素養。						
課程目標		學生能透過桌遊學習與他人互動，並發掘自己未知的潛能。						
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 週	2	認識桌遊	(一)準備活動： 1. 觀賞桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 思考桌遊影片中給的意義。 2. 與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 (三)綜合活動： 歸納「桌遊」的禮貌與技巧。	1. 參與小組討論，靈活運用排列組合，表達創新規劃與決斷分析能力。 2. 覺察桌遊的運作情形，樂於與他人互動討論，並運用同理心增進人際關係。	1. 每生能覺察關於桌遊的禮貌與精神，樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作達成團體目標。 2. 每組能討論出靈活運用的排列組合，完成各組分享報告。	1. 桌遊影片 2. 各式桌遊牌		
第 2-6 週	10	撲克牌排七	1. 撲克牌 排七 規則與玩法。 2. 撲克牌 排七 遊戲策略。	1. 靈活運用自己所覺察、理解的知識，表達最佳抉擇。	1. 每生能認真參與撲克牌 排七遊戲，展現積極投入的態度。	桌遊「撲克牌」		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			3. 比賽的積分規則	2. 參與撲克牌 排七 遊戲時， 遵守遊戲規則， 協同合作達成把牌的效益變為最大化。 3. 實際分組操作，驗收成果，能欣賞與接納自己與 同儕的想法。	2. 每生能活用基本數學運算，進行活動。 3. 每生能與人友善互動，願意共同完成遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察尊重、溝通以及合作的態度。	
第 7-11 週	10	撲 克 牌 99	1. 撲克牌 99 規則與玩法。 2. 撲克牌 99 遊戲策略。 3. 比賽的積分規則	1. 靈活運用自己所覺察、理解的知識，表達最佳抉 擇。 2. 參與撲克牌 99 遊戲時， 遵守遊戲規則，協同合作達成把牌的效益變為最大化。 3. 實際分組操作，驗收成果，能欣賞與接納自己與 同儕的想法。	1. 每生能認真參與撲克牌 99 遊戲，展現積極投入的態度。 2. 每生能活用基本數學運算，進行活動。 3. 每生能與人友善互動，願意共同完成遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察尊重、溝通以及合作的態度。	桌遊「撲克牌」
第 12-16 週	10	撲 克 牌 撿 紅 點	1. 撲克牌撿紅點遊戲策略。 2. 撲克牌撿紅點規則與玩法。 3. 比賽的積分規則。	1. 靈活運用自己所覺察、理解的規則，表達最佳抉 擇。 2. 參與撲克牌撿紅點遊戲時，遵守遊戲規則，	1. 每生能認真參與撲克牌撿紅點遊戲。 2. 每生能活用基本數學運算，進行撿紅點遊戲。 3. 每生能與人友善互	桌遊「撲克牌」

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

				協同 合作思考將手上的牌組成最大分數。 3. 進行撲克牌撿紅點遊戲，靈活運用思考能力，表達自己的想法。 4. 透過分組遊戲，學會欣賞並納自己與他人。	動，共同完成撲克牌撿紅點遊戲。 4. 實際分組操作，每組能完成遊戲任務，驗收成果。 5. 每生能覺察如何展現尊重的態度。	
第 17-21 週	10	大 老 二	1. 撲克牌大老二規則與玩法。 2. 撲克牌大老二遊戲策略。 3. 比賽的積分規則。	1. 參與撲克牌大老二遊戲，適切表現自己，欣賞與接納他人，協同合作達成共同目標。 2. 靈活運用所習的知識，豐富表達如何將手上的牌組成最大贏家。	1. 每生能學會撲克牌大老二基礎玩法與技巧。 2. 每組能與人友善互動，願意共同完成撲克牌大老二遊戲，展現尊重、溝通的態度。 3. 每組能實際分組操作，完成遊戲任務，驗收成果。	桌遊「撲克牌」

◎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。

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第二學期五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	羽球運動樂趣多	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
2	電影閱讀人生(下)	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
3	桌遊	42	是 ☐ 否 ☒	☒ 每週【 2 】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。

臺南市公立下營區東興國民小學 115 學年度第二學期五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	實施年級	五	教學節數	本學期共(42)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		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 樂於學習與人互動，並具備與團隊成員合作之素養。						
課程目標		學生能透過桌遊學習與他人互動，並發掘自己未知的潛能。						
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 週	2	認識桌遊	(一)準備活動： 1. 觀賞桌遊影片。 (二)發展活動： 1. 思考桌遊影片中給的意義。 2. 與同學共同觀察，並熟悉桌遊與日常學習的關係。 (三) 綜合活動： 歸納「桌遊」的禮	1. 參與小組討論，靈活運用排列組合，表達創新規劃與決斷分析能力。 2. 覺察桌遊的運作情形，樂於與他人互動討論，並運用同理心增進人際關係。	1. 每生能覺察關於桌遊的 禮貌與精神，樂於與他人互動，學習於「桌遊」的策略，並與團隊成員合作 達成團體目標。 2. 每組能討論出靈活運用的排列組合，完成各組分享報告。	1. 桌遊影片 2. 各式桌遊牌		

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			貌與技巧。			
第 2-6 週	10	終極密碼	1. 「終極密碼」的內容。 2. 終極密碼遊戲策略。 3. 比賽的積分規則。	1. 與同學進行「終極密碼」遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。 2. 能欣賞「終極密碼」遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。	1. 每生能欣賞寫出「終極密碼」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。 2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。 3. 每組能運用「終極密碼」說出多元的遊戲策略。 4. 每生能將「終極密碼」桌遊的技巧與家人分享。	
第 7-11 週	10	我是記憶王	1. 「我是記憶王」的內容。 2. 「我是記憶王」遊戲策略。 3. 比賽的積分規則。	1. 與同學進行「我是記憶王」遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。 2. 能欣賞「我是記憶王」遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。	1. 每生能欣賞寫出「我是記憶王」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。 2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。	牌卡

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

					3. 每組能運用「我是記憶王」說出多元的遊戲策略。 4. 每生能將「我是記憶王」的技巧與家人分享。	
第 12-16 週	10	密室逃脫	1. 「密室逃脫」的內容。 2. 密室逃脫遊戲策略。 3. 比賽的積分規則。	1. 與同學進行「密室逃脫」遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。 2. 能欣賞「密室逃脫」遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。	1. 每生能欣賞寫出「密室逃脫」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。 2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。 3. 每組能運用「密室逃脫」說出多元的遊戲策略。 4. 每生能將「密室逃脫」的技巧與家人分享。	牌卡
第 17-21 週	10	拉密	1. 「拉密」的內容。 2. 桌遊拉密遊戲策略。	1. 與同學進行「拉密」遊戲時，覺察遊戲規則，並能運用同理心包容組員。	1. 每生能欣賞寫出「拉密」遊戲步驟、規則、策略等設計的優缺點。	1. 拉密桌遊 2. 拉密的教學影片 https://www.youtube.com/watch?v=qIo7k00QFLY

C6-1 彈性學習課程計畫(社團活動與技藝課程)

			3. 比賽的積分規則。	2. 能欣賞「拉密」遊戲的優缺點，並接納自己與他人的想法。	2. 每生能與人友善互動溝通，透過討論與他人分享遊戲的策略。 3. 每組能運用「拉密」說出多元的遊戲策略。 4. 每生能將「拉密」桌遊的技巧與家人分享。	
--	--	--	-------------	-------------------------------	--	--

◎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。