

## 永平桌遊社 - 桌上遊戲型社團計畫書

曾世華

### I. 宗旨：

通過桌遊增加社員與他人面對面的機會，從而增進人與人之間的交流；培養社員們清晰的邏輯思考與推理能力。

### II. 目標：

- A. 在玩桌遊的過程當中學習更多東西，幫助大腦思考學習。
- B. 藉由「桌遊」讓使用手機的時間變少，使眼睛能夠遠離3C產品。
- C. 凝聚團隊力量，藉由桌遊的互動，可增進人與人之間的情感與共識，建立友好的人際關係。

### III. 活動內容：

- A. 活動對象：社團成員，以下列對象為優先：
  - 1. 樂於參與團體活動。
  - 2. 可積極在團體活動當中投入心力，訓練團隊合作。
- B. 活動時間：學校社團時間。
- C. 活動方式：
  - 1. 受理報名：直接向學校報名。
  - 2. 課程進行：共十週，二十堂課。

詳細課程內容請參閱附件一。

### IV. 預期成效

- A. 培養學生正當的興趣與專長，發展正當休閒活動。
- B. 學生能建立專注、誠實、尊重、感恩、負責、關懷等品德，並能實踐於生活中。
- C. 學生能建立良好的人際關係。
- D. 學生能教導桌遊，訓練口才，增進領導的技巧。
- E. 學生能建立自信心，發展生活管理的能力。



## 附件一 教學進度表

新北市立永平國民中學 108學年度第一學期 社團教學進度表

週次	日期	內容	備註
一		相見歡 初階桌遊體驗	桌遊社及老師同學介紹、 分工(遴選幹部) 團康桌遊-彼此認識
二		初階桌遊體驗	1-2款桌遊-增進反應力
三		初階桌遊帶領演練操作	訓練口才、桌遊帶領訓練
四		中階桌遊體驗	1-2款桌遊-彼此合作
五		中階桌遊體驗	1-2款桌遊-團隊凝聚
六		中階桌遊帶領演練操作	訓練口才、桌遊帶領訓練
七		高階桌遊體驗	阿瓦隆-推理思考
八		高階桌遊體驗	電力公司-重策略思考
九		高階桌遊帶領演練操作	訓練口才、桌遊帶領訓練
十		結業式	心得反思