

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	桌球(一)		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	基本動作、了解桌球規則		
學習目標	學習基本技術		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	握拍、反手擊球	講解握拍、講解反手的技巧	
四	反手擊球、兩點反手	反手對打練習、兩點反手結合腳步練習	
五	反手、兩點反手複習	設定目標試著跟教練對打達到目標	
六	發球講解、反手複習	解講如何發上旋球、反手練習	
七	發球結合反手擊球	發球結合反手對打、反手兩點對打	
八	發球旋轉的變化	解講發球的旋轉、複習反手對打	
九	練習發球	練習發上旋、下旋	
十	正手動作解講	講解正手動作和練習	
十一	正手擊球、反手擊球	練習正手、反手對打	
十二	正手、正手兩點	正手擊球結合腳步練習	
十三	移位練習	腳步練習	
十四	左推右攻	正手、反手轉換練習(結合腳步)	
十五	推球側身	練習推球銜接側身正手	
十六	練習發球	練習發球變化	
十七	切球講解	正手、反手切球解講示範和練習	
十八	切球練習	切球練習、正反轉換	
十九	比賽規則講解	講解比賽規則	
二十	比賽	比賽練習	

政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	桌球(二)		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	加強基本動作		
學習目標	學習進階技術		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	反手擊球、正手擊球	對打練習	
四	反手兩點、正手兩點	兩點結合腳步練習	
五	左推右攻	正反轉換、腳步練習	
六	推球、側身、推球、正手	正反轉換、腳步練習	
七	發球結合正、反擊球	發球結合左推右攻	
八	發球旋轉的判斷	練習判斷發球的旋轉	
九	練習發球	練習左下旋、左上旋	
十	發球銜接對打	練習發球銜接	
十一	不定點練習	判斷球點，練習轉換	
十二	不定點練習	複習練習項目	
十三	移位練習	腳步練習	
十四	殺球練習	正手發力練習	
十五	側身殺球練習	正手發力練習	
十六	練習發球	練習右下旋、右上旋	
十七	切球練習	正手、反手切球練習	
十八	發球銜接對打	練習發球銜接	
十九	綜合練習	綜合練習	
二十	比賽	比賽練習	

## 政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	媒體特派員	■初階	□進階
課程綱要	<p>本課程注重學生的實際體驗與生活經驗連結。透過專題實作，實際體驗錄製自己的Podcast和影音拍攝製作。</p> <p>帶領學生認識媒體、網路、查證工具，在課程中穿插遊戲、競賽，加入影像創作、故事敘事及 AI 生成內容辨識，透過專題實作培養學生在數位社會中的安全意識、資訊判斷力與內容產製能力。</p>		
學習目標	<p>1. 能理解媒體生態與常見迷思，辨識假訊息與影像操弄，熟練基本查核方法。</p> <p>2. 能在網路互動中展現尊重、責任與自我保護能力，並懂得遵守版權與隱私原則。</p> <p>3. 能運用媒體素養與 AI 工具完成創作或查核專題，成為具批判思考與良善數位行為的公民</p>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	相見歡 認識媒體	<p>1. 相見歡</p> <p>2. 重新認識媒體，並思考自己的媒體使用習慣</p>	
四	標題與情緒操控	了解標題是如何影響情緒，並認識媒體的商業模式	
五	媒體的立場	從觀察同一事件的內容，發現敘事方式會影響感受，練習分辨媒體的立場	
六	媒體再現與偏見	認識生活常見的刻板印象，並發現媒體內容中隱含偏見與刻板印象的言論	
七	媒體與法律	介紹產製媒體和使用媒體的法律，了解在使用媒體的規範和保護自己的方式	
八	善良使用網路	<p>1. 認識網路便利與造成的問題，霸凌、酸民、匿名攻擊</p> <p>2. 認識數位足跡，提醒每個人都需要為在網路上的言行負責</p>	
九	敘事與觀點技巧	觀察媒體內容，練習分辨客觀的言論，並進行敘事技巧練習	助教入班協助
十	實作練習1-聲音媒體	<p>1. 根據上週討論的主題，練習改寫一份客觀的講稿</p> <p>2. 錄音設備操作教學</p>	助教入班協助
十一	實作練習1-聲音媒體	<p>1. 講稿練習</p> <p>2. 錄音</p>	助教入班協助
十二	推薦系統與演算法	理解平台運作邏輯，認識推薦系統如何透過演算法創造資訊泡泡	
十三	謠言與假訊息	認識假訊息種類，並辨識假訊息的特徵與意圖	
十四	查核四步驟	認識查核四步驟，並實際運用查核工具進行查核練習	
十五	Deepfake 與 AI 影像	認識深偽技術，練習分辨深偽、AI 生成的圖片	
十六	AI 幻覺與偏誤	實際操作AI產生的結果，觀察AI幻覺	助教入班協助

		出現的特徵，並引導學生AI找出的優勢和需要注意的使用限制	
十七	實作練習2-影音媒體	1. 使用AI協助撰寫講稿，並避免幻覺和進行查核 2. 剪輯軟體教學	助教入班協助
十八	實作練習2-影音媒體	實戰演練與後製剪輯	助教入班協助
十九	實作練習2-影音媒體	成果發表	助教入班協助
二十	期末反思與回饋	進行學期回顧與觀念複習	助教入班協助

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	初階五人制足球		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	足球基本認識、球感培養、實戰練習		
學習目標	透過課堂上的各項訓練，培養同學溝通、團隊合作、解決問題的能力。從認識足球到會踢足球到喜歡上足球，漸漸培養同學對足球的興趣。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	基本規則介紹	建立對足球、上課秩序的基本理解	
二	盤帶球（一）	S 型盤帶球、直線盤帶、球感訓練	
三	盤帶球（二）	S 型盤帶球、直線盤帶、球感訓練	
四	盤帶球（三）	S 型盤帶球、直線盤帶、球感訓練	
五	盤帶球（四）	S 型盤帶球、直線盤帶、球感訓練	
六	停傳球（一）	內外側觸球、內側傳球、腳底控球	
七	停傳球（二）	內外側觸球、內側傳球、腳底控球	
八	停傳球（三）	內外側觸球、內側傳球、腳底控球	
九	停傳球（四）	內外側觸球、內側傳球、腳底控球	
十	射門（一）	腳背射門、帶球射門、停球射門	
十一	射門（二）	腳背射門、帶球射門、停球射門	
十二	射門（三）	腳背射門、帶球射門、停球射門	
十三	射門（四）	腳背射門、帶球射門、停球射門	
十四	持控球（一）	傳球搶球、護球、無球跑動	
十五	持控球（二）	傳球搶球、護球、無球跑動	
十六	持控球（三）	傳球搶球、護球、無球跑動	
十七	分組比賽（一）	進攻、防守意識	
十八	分組比賽（二）	進攻、防守意識	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	兒童財商(遊戲&桌遊)		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	<p>透過遊戲與桌遊的體驗式教學，除了可以建立孩子的記憶，也能建立孩子一輩子受用的理財技能。</p> <p>透過輕鬆易懂的活動讓孩子建立理財好習慣，打下正確的財務根基。</p> <p>孩子會學習到金錢的由來、如何妥善分配自己的收入，也會進一步的感謝父母以及明白金錢可以幫助別人的特質。</p>		
學習目標	<p>在遊戲中建立孩子三個基礎帳戶：儲蓄、花費和捐贈。</p> <p>讓孩子帶著正確的價值觀，做好理財的第一步。</p>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	我與瑪尼	熟悉課程制度	
二	交易大演進Ⅰ	了解交易的重要	
三	交易大演進Ⅱ	明白貨幣的演進	
四	聰明人的瑪尼公式	了解存錢的重要	
五	夢想之塔Ⅰ	設定儲蓄目標	
六	夢想階梯	計畫自己的長短期目標	
七	4/6清明節	4/6清明節	
八	夢想之塔Ⅱ	分配收入-先存後花	
九	小小購物高手	分辨需要與想要	
十	預算規劃小達人	有計劃購物	
十一	我的帳本	認識各行銷手法	
十二	購物大比拼	聰明購物	
十三	做善事存幸福	回饋社會,讓錢更有意義	
十四	王國慶典Ⅰ	需要與想要的次序	
十五	王國慶典Ⅱ	預算規劃的重要	
十六	致富的祕訣	體驗儲蓄,消費原則	
十七	騎士出任務	賺取瑪尼幣	
十八	騎士夢想村	享受成果	

## 大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	Fun Balloon 玩藝氣球社		v <input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	<p>前半學期： 認識氣球、灌氣打結教學、氣球基礎技法教學。</p> <p>後半學期： 結合氣球技法創作多變的氣球造型，循序漸進，從基礎的單條氣球創作，到多條氣球結合的複雜造型，結合色彩學搭配，創作多變有趣的氣球造型。</p>		
學習目標	<p>帶領小朋友認識氣球及學習基礎技法，變化出多樣的氣球造型，讓小朋友創造屬於自己獨一無二的作品。</p> <p>透過氣球學習，同時培養小朋友的美感及色彩學建立，製作過程亦可訓練小朋友手眼協調、耐心、空間感架構跟創造力。</p>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	基礎造型氣球介紹-	飛天鼠	
二	基礎氣球造型-	小蛇	
三	武器造型-	鬼滅之刃刀	
四	網紅造型-	鬱金香	
五	可愛動物造型-	搖搖馬	
六	熱門卡通造型-	龍貓	

七	熱門卡通造型-	奇伊卡哇	
八	武器造型-	弓箭	
九	水果造型-	葡萄	
十	熱門組合造型-	棒棒糖	
十一	可愛動物造型-	黃色小鴨	
十二	海底世界氣球-	章魚	
十三	可愛動物造型-	波提獅	
十四	可愛動物造型-	佩佩豬	



十五	熱門卡通造型-	卡比之星	
十六	經典卡通造型-	蛋黃哥	
十七	網紅造型-	蛋糕	
十九	經典卡通造型-	庫洛米	
二十	經典卡通造型-	愛莎公主	

**大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	加點魔法科學社			<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	將課本中生硬的自然科學知識結合神奇有趣的表演藝術，課程架構以魔術為出發點，引導孩子在玩樂中不知不覺學會科學知識，體現「科學+魔法；學習變簡單」、「親自動手做；增加體驗感」的新式教育宗旨			
學習目標	訓練孩子團隊合作、人際互動、邏輯思考、舞台魅力等多重領域，在輕鬆愉快的學習氛中，提升全方位的能力。			
週次	課程進度	課程內容說明	備註	
三	魔幻科學家與他們的守則 長短海豚	課程介紹、規則講解 視錯覺		
四	神奇魔杖	彈性與回復力		
五	雀屏中選	動物的求偶		
六	牛奶工廠	牛奶的製造		
七	影子躲貓貓	光與影		
八	智慧彈簧	彈性		
九	一葉知秋	葉的知識		
十	衣服隨風飄	摩擦力與蒸發		
十一	十秒猜科學	魔科挑戰賽		
十二	一目瞭然	視力保健		

十三	感應帽	複寫紙與碳粉	 
十四	水中綻放	毛細現象	 
十五	溜走的魚	脫模劑的應用	 
十六	太空漫遊	太陽系的星球	 
十七	無敵泡泡	表面張力	 
十八	失蹤的甜甜圈	座標與方向	 
十九	超速神算	數與進位的妙用	 
二十	複習 2	課程總複習	

## 政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	足球		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	以趣味教學、快樂足球、加入基本技巧動作、以及小組對抗練習的模式。		
學習目標	引導孩子喜歡足球有學習動力並維持良好運動習慣，享受運動樂趣，培養出團隊精神，與其他隊友建立友誼，集學習、娛樂及健康於一身。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	基本基礎足球技巧	協調練習、敏捷訓練。	
四	基本基礎足球技巧	盤球訓練、運球訓練。	
五	基本基礎足球技巧	障礙盤球、控球訓練。	
六	基本基礎足球技巧	傳球訓練、傳球準確度。	
七	小組訓練	盤球射門訓練、分組對抗。	
八	小組訓練	一對一攻守、二隊二攻守。	
九	小組訓練	比賽式訓練、規則講解。	
十	小組訓練	跑位傳球練習、分組對抗。	
十一	小組訓練	三角形傳球及四角形對角傳球分組對抗。	
十二	小組訓練	行徑間傳球、跑位傳球。	
十三	小組訓練	二隊一攻守、三對二攻守。	
十四	小組訓練	足壘球、足球躲避球遊戲練習。	
十五	對抗式訓練	進階式盤球訓練、運球訓練。	
十六	對抗式訓練	傳球準確度訓練、分組對抗。	
十七	對抗式訓練	射門準確度訓練、分組對抗。	
十八	對抗式訓練	傳球準確度訓練、分組對抗。	
十九	對抗式訓練	進階式盤球訓練、運球訓練。	
二十	對抗式訓練	比賽式對抗。	

政大實小 114 學年度第二學期課外社團課程內容說明、上課進度表暨材料費明細表

課程名稱	酷炫蛇板
課程授課內容	<p>蛇板，又名路上衝浪板，近年興起的一種休閒運動，在全身護具都穿著的情況下，老師會針對每個孩子的程度給予適當的教學課程，同時在上課的時候，教練將針對學生的上課狀態，導入尊師重道，團隊合作與人格培養的概念。</p> <p>上課中一律全程配戴安全護具</p> <p>套件式護具：頭盔、護膝、護軸、護掌</p>

上課進度表暨材料費明細表

週次	日期	單元名稱	教學內容	其他
一		初級動作教學 1	介紹課程，講解安全規定，介紹蛇板，測試學生程度	
二		初級動作教學 2	上下板八法，安全防護方法	
三		初級動作教學 3	平衡滑行	
四		初級動作教學 4	平衡滑行，蛇行滑行，雙搖板滑行	
五		初級動作教學 5	複習前周動作，確認學生可加遠距離，並安全上下	
六		驗收	初級動作複習測驗	
七		進階動作教學 1	加距離蛇板蛇行 / 蛇板畫左右同心圓	
八		進階動作教學 2	加距離蛇板蛇行 / 蛇板蹲溜滑行	
九		進階動作教學 3	蛇板蹲溜蛇行 / 蛇板雙搖板蹲溜滑行加速	
十		進階動作教學 4	加距離蛇板蹲溜蛇行 / 蛇板蹲溜畫左右半圓	
十一		進階動作教學 5	加距離蛇板蛇行 / 蛇板蹲溜畫左右同心圓	
十二		驗收	進階動作複習測驗	
十三		組合動作教學 1	複習動作 / 花式上板動作 A	
十四		組合動作教學 2	複習動作 / 花式上板動作 B	
十五		組合動作教學 3	複習動作 / 花式上板動作 C	

十六		組合動作教學 4 組合動作教學 5 組合動作教學 6	複習動作/花式上板動作 D	
十七		組合動作教學 7	複習動作/花式上板動作 E	
十八			蛇來運傳	
十九			路上路衝版	
二十		驗收	花式動作複習測驗	
本學期課程請依開課日期自行規劃調整				

**政大實小 114學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	跆拳道體操(一)		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	<p>希望學生透過有系統的跆拳道訓練，學習服從、紀律、禮貌的武德精神。</p> <p>教授跆拳道和體操動作(跆拳道品勢&amp;足技、體操基礎滾翻動作)</p>		
學習目標	<p>協助學員通過測驗取得跆拳道晉級證書。</p> <p>學習體操基礎滾翻動作(前滾翻、後滾翻、側手翻)</p>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	足技教學	基本足技教學	
二	3/3元宵節	3/3元宵節	
三	型場教學(1/3)	型場動作教學1/3、足技練習	
四	型場教學(2/3)	型場動作教學2/3、足技練習	
五	型場教學(3/3)	型場動作教學(完)、足技練習	
六	踢靶練習1	踢靶練習	
七	踢靶練習2	連續踢靶練習	
八	踢靶練習3	反應踢靶	
九	踢靶練習4	擊破動作踢靶練習	
十	總複習1	晉級動作練習	
十一	總複習2	晉級動作練習	
十二	檢定(晉級)測驗1	測驗-足技、型場	
十三	檢定(晉級)測驗2	測驗-擊破、補考	
十四	防身術1	防身術教學&演練	
十五	防身術2	防身術教學&演練	
十六	對練1	約束對練	
十七	對練2	約束對練	
十八	學期總結	才藝表演&同樂會	

政大實小 114 學年度第一學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	跆拳道(二)		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	希望學生透過有系統的跆拳道訓練，學習服從、紀律、禮貌的武德精神。教授跆拳道和體操動作(跆拳道品勢&足技、體操基礎滾翻動作)		
學習目標	協助學員通過測驗取得跆拳道晉級證書。 學習體操基礎滾翻動作(前滾翻、後滾翻、側手翻)		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	足技教學	基本足技教學	
二	3/3元宵節	3/3元宵節	
三	型場教學(1/3)	型場動作教學1/3、足技練習	
四	型場教學(2/3)	型場動作教學2/3、足技練習	
五	型場教學(3/3)	型場動作教學(完)、足技練習	
六	踢靶練習1	踢靶練習	
七	踢靶練習2	連續踢靶練習	
八	踢靶練習3	反應踢靶	
九	踢靶練習4	擊破動作踢靶練習	
十	總複習1	晉級動作練習	
十一	總複習2	晉級動作練習	
十二	檢定(晉級)測驗1	測驗-足技、型場	
十三	檢定(晉級)測驗2	測驗-擊破、補考	
十四	防身術1	防身術教學&演練	
十五	防身術2	防身術教學&演練	
十六	對練1	約束對練	
十七	對練2	約束對練	
十八	學期總結	才藝表演&同樂會	



**政大實小114學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	動手玩科學社		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	動手玩科學』課程有兩大主軸-實驗操作及DIY科學成品，將複雜的理論透過實驗的操作讓每位孩子深刻感受，上課透過分組模式進行，培養每位學員團隊合作的重要性，建立起從『我』到『我們』，課程結束後皆是一位優秀的小小科學實驗家，找到專屬於你心目中對的老師Mr.Right Teacher。		
學習目標	1.藉由實驗操作讓學員更易懂學習 2.動手做成品體驗科學的樂趣		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	生活科學	紙杯空氣砲	
四	生活科學	跳跳紙杯	
五	生活科學	星砂瓶DIY	
六	科學模型	伯努利實驗	
七	科學模型	火箭發射器	

八	科學模型	骨骼與肌肉	
九	科學模型	鹽水發電機	
十	科學模型	潛望鏡	
十一	科學模型	挖土機	
十二	科學模型	壓水機	
十三	科學模型	聲波成像儀	

十四	科學模型	滑輪組	
十五	科學模型	磁吸版軌道滾珠	
十六	科學模型	脫水機	
十七	科學模型	迫擊炮	

\* 以上為本學期預計課程內容，實際教學內容會依照學生程度做調整

**政大實小114學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	桌球社團		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	基本動作、了解桌球規則		
學習目標	學習基本技術		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	握拍、反手擊球	講解握拍、講解反手的技巧	
四	反手擊球、兩點反手	反手對打練習、兩點反手結合腳步練習	
五	反手、兩點反手複習	設定目標試著跟教練對打達到目標	
六	發球講解、反手複習	解講如何發上旋球、反手練習	
七	發球結合反手擊球	發球結合反手對打、反手兩點對打	
八	發球旋轉的辨化	解講發球的旋轉、複習反手對打	
九	練習發球	練習發上旋、下旋	
十	正手動作解講	講解正手動作和練習	
十一	正手擊球、反手擊球	練習正手、反手對打	
十二	正手、正手兩點	正手擊球結合腳步練習	
十三	移位練習	腳步練習	
十四	左推右攻	正手、反手轉換練習(結合腳步)	
十五	推球側身	練習推球銜接側身正手	
十六	練習發球	練習發球變化	
十七	切球講解	正手、反手切球解講示範和練習	
十八	切球練習	切球練習、正反轉換	
十九	綜合練習	綜合練習	
二十	比賽	比賽	

### 實小114學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	自然花藝美學創作社		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	花藝課程不只是美感培養、還能學習色彩搭配、形狀組合、專注力、情感表達，感受植物的生命韌度與魅力，藉由與花藝的接觸有助於放鬆身心，同時也利用不同媒材結合，跳脫傳統花藝框架提升創造力。		
學習目標	1創作過程學習情感表達 2學習如何操作工具與手部肌肉控制訓練 3培養美感		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	不織布玫瑰	用布的延展性，塑造花瓣的姿態，組合成一朵玫瑰	2月23日
四	乾燥花藝留言夾	用異材質加上花材的搭配，打造可留言的擺飾	3月2日
五	鈔票花束	學習無損摺鈔技法，將貨幣解構為浪漫方程式！	3月9日
六	塗鴉花朵擺飾	用繽紛的壓克力顏料，為樸素的木板上色	3月16日
七	手作紙花球	使用摺紙的工藝製作出充滿中式氛圍的立體花球	3月23日
八	乾燥小花盅	花材與燈光的結合，不開燈時也是漂亮的裝飾品	3月30日
九		清明連假	4月6日
十	編織花籃1	學習傳統的竹編籃再加上夏日花藝，打造野餐風格	4月13日
十一	編織花籃2	學習傳統的竹編籃再加上夏日花藝，打造野餐風格	4月20日
十二	毛根花筆套	使用柔軟帶毛的彩色金屬線彎曲成花瓣和葉子，可製作出精美可愛的小花，作為裝飾。	4月27日
十三	乾燥花小花束	學習配花的技巧，用乾燥花材綁出蓬鬆空氣感花束，搭配復古報紙包裝，創作禮物花束。	5月4日
十四	端午花粽	製作出以端午節粽子的結構來設計的香囊。	5月11日
十五	插花畫	利用畫框當作基底，畫上花瓶再用黏貼的方式把畫面填滿	5月18日
十六	押繪羽子板	以手工技巧營造出立體感，是象徵趨吉避凶賀歲、守護女性的吉祥物品。	5月25日

十七	花飾畢業帽卡片	採用學士帽的外型，打造有機關的花藝卡片	6月1日
十八	花藝小燈籠	以竹篾構建燈籠骨架，搭配半透染宣紙與乾燥花，設計可調節明暗的光影劇場。	6月8日
十九	小花掛旗	畫出不同的花朵造型，製作出可以裝飾的可愛掛旗	6月15日
二十	大自然拓印畫	用拓印的技法將大自然的禮物，變成一幅畫	6月22日

**政大實小114學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	STREAM創客玩具實驗室		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	讓學生在動手製作的過程中培養探索問題的思考能力，學習光學、機械、電子、動力等科學原理，有趣的課程中透過團體討論提升創意與實踐能力，激發學生對STREAM學科的興趣，啟發未來創新的多元性。		
學習目標	1透過實驗認識科學原理 2學習如何操作工具與手部肌肉控制訓練 3探索色彩、幾何與物理模型，培養創造力		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	星球燈籠	結合星座投影與光纖導光，設計可旋轉天文燈具。	2月24日
四	驚嚇跳跳盒	製作機關，讓未知的人開啟盒子，啟動彈跳的驚嚇機關	3月3日
五	直升機	製作機體與螺旋槳，設計獨特的外觀，轉動螺旋槳起飛	3月10日
六	聲波共振杯	透過手作玩具，讓學生觀察聲音共振原理	3月17日
七	科學動力機械臂 A	認識液壓科學原理，並探索液壓系統如何在生活中運作	3月24日
八	科學動力機械臂 B	化身為工程師實際組裝科技手臂，透過組裝的過程使原理更深刻	3月31日
九	科學動力機械臂 C	練習使用自己完成的科技手臂，來打造一場競技賽吧	4月7日
十	解繩挑戰	親手設計關卡調整難易度，打造訓練邏輯的解繩遊戲	4月14日
十一	三維空間概念	透過立方體組裝與投影繪圖，建立XYZ軸向思維，計算立體結構體積。	4月21日
十二	太空旅行	模擬火箭多級推進系統，設計出彈力飛行器	4月28日
十三	夢幻光影筒 A	光，是大自然中的元素之一。因為光，為我們的生活帶來美感的體驗和想像，探索光的折射與反射原理，發現奇妙之處。	5月5日
十四	夢幻光影筒 B	使用不同材質，藉由光線來產生不同的效果，體驗光影遊戲	5月12日
十五	懸絲偶	讓學生理解關節操作原理，以做出模仿真人動作	5月19日
十六	戴帽小幫手	利用不斷的回捲收線方式，比賽誰先將人偶的帽子給戴上	5月26日

十七	彈珠遊戲檯	了解台灣古早味文化，將台灣經典不敗常見的彈珠台，縮小成口袋版	6月2日
十八	彈珠遊戲檯	了解台灣古早味文化，將台灣經典不敗常見的彈珠台，縮小成口袋版	6月9日
十九	小球走迷宮	先完成草稿，再用毛根凹出迷宮的路徑，反覆測試，調整難易度	6月16日
二十	竹筷陀螺	傳統的童玩結構，手作古早玩具	6月23日



**政大實小 114 學年度第二課外社團【課程計畫】**

社團名稱	魔法拼豆		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	融合小朋友最喜歡的主題『鬼滅之刃、角落生物、迪士尼、漫威英雄』等系列作品，趕快參加拼豆社製作專屬的作品吧！而且還有立體的作品呢！趕快來挑戰～ 透過拼豆訓練孩子手眼協調與手部肌肉發展，更培養孩子耐心與專注力，是一個非常適合小朋友的才藝課程唷！		
學習目標	1.手眼協調能力 2.創意思考力 3.團隊合作力 4.手部肌肉發展能力 5.耐心與專注能力		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	寶可夢系列	寶可夢球、胖丁	
二	寶可夢系列	卡比獸杯墊	
三	寶可夢系列	小火龍	
四	角落生物系列	恐龍、白熊	
五	角落生物系列	企鵝、炸豬排、炸蝦尾	
六	角落生物系列	御飯糰、富士山、小草莓	
七	迪士尼系列	唐老鴨、黛西、小熊維尼	
八	迪士尼系列	大眼仔、杯墊、毛怪	
九	迪士尼系列	布魯托、跳跳虎、三眼怪	
十	鬼滅之刃系列	炭治郎	
十一	鬼滅之刃系列	彌荳子	
十二	鬼滅之刃系列	炎柱	
十三	鬼滅之刃系列	我妻善意	
十四	漫威英雄系列	蜘蛛人	
十五	漫威英雄系列	超人	
十六	漫威英雄系列	美國隊長	
十七	漫威英雄系列	雷神索爾	
十八	漫威英雄系列	鋼鐵人	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	響樂烏克蘭麗社團		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	由易而難的方式學習樂器，讓學生同時學習古典(流行)樂。培養音樂素養及音樂技能與技巧。(學習獨奏、彈唱、合奏、試譜等能力)		
學習目標	透過樂器學習音樂和演奏，感受烏克蘭麗快樂的感染力		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	和弦教學與理論	複習作業與練習介紹樂器及樂理節奏	複習作業
四	節奏與單音教學	節奏練習(學習打拍)單音教學、調音	琴格與音域
五	作業個別考試-節奏	節奏單音練習和弦教學及加入打拍刷法	作業節奏單音考試
六	音樂欣賞與選曲	音樂欣賞(許願曲)分組練習與討論	基礎和弦練習
七	曲目 1 練習與彈唱	許願歌曲欣賞與彈唱、節奏教學	基礎和弦考試
八	曲目 1 教學與練習	曲式分析、個別指導、分組團練	曲目 2 試聽
九	曲目 1 練考及曲 2	曲 1 目練習與曲目 2 欣賞聽唱	個別指導與考試
十	曲目 2 教學與練習	曲目和弦節奏教學與彈唱	音程數法與種類
十一	曲目 2 教學與練習	曲式分析、個別指導、分組團練	進階撥弦法
十二	曲目 2 練考及曲 3	曲 2 目練習與曲目 3 欣賞聽唱	個別指導與考試
十三	曲目 3 教學與練習	曲目和弦節奏教學與彈唱	認識三和弦
十四	曲目 3 教學與練習	曲式分析、個別指導、分組團練	新曲目試聽與唱
十五	曲目 4-6 教學與練習	曲目和弦節奏教學與彈唱	個別指導與考試
十六	曲目 4-6 教學與練習	曲式分析、個別指導、分組團練	認識七和弦
十七	曲目 4-9 教學與練習	曲目和弦節奏教學彈唱、課堂成果演出	新曲目試聽與唱
十八	曲目 4-6 教學與練習	曲式分析、分組團練、課堂成果演出	進階刷奏
十九	曲目 7-9 教學與練習	曲目教學與彈唱、課堂成果演出	新曲目聽唱
二十	曲 10-12 教學與練習	作業設定、分組團練、課堂成果演出	個別考試

**大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	羽球社		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	學習各類與球技巧		
學習目標	能順利完成羽球比賽		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	基本介紹	握拍法介紹	
四	基本球路	正拍發球	
五	基本球路	後場擊球－正拍擊高遠球	
六	基本球路	反拍發球	
七	進階球路	後場擊球－切球	
八	進階球路	後場擊球－殺球	
九	進階球路	網前擊球－挑球、短球	
十	進階球路	中場擊球－平球	
十一	進階技巧	前後腳步介紹	
十二	進階技巧	雙打輪轉跑位介紹	
十三	進階介紹	裁判法－羽球規則講解	
十四	進階技巧	左右腳步介紹	
十五	進階技巧	切球上網練習	
十六	實戰演練	單雙打比賽練習	
十七	實戰演練	單雙打比賽練習	
十八	實戰演練	單雙打比賽練習	
十九	實戰演練	單雙打比賽練習	
二十	實戰演練	單雙打比賽練習	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	籃球社(一)		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	1. 籃球相關常識與觀念 2. 籃球基本動作與應用 3. 團體意識		
學習目標	學籃球，快樂成長，愛上籃球，愛上運動		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	與球合一	運用手指手腕控制球、頸部腰部膝蓋雙腳繞環	
四	與球合一	於行徑間和跑動中找出能讓球不掉落的方法	
五	運球	慣用手與非慣用手的運球、高低前後左右的方向變換	視學員學習狀況及進度滾動式調整
六	運球	由球感訓練帶入換手運球、跨下運球、背後運球	視學員學習狀況及進度滾動式調整
七	運球與傳球	複習上周學習項目、運球小遊戲、胸前傳球	視學員學習狀況及進度滾動式調整
八	運球與傳球	運球綜合訓練、胸前傳球、地板傳球、過頂傳球、行徑間推傳	視學員學習狀況及進度滾動式調整
九	傳球	複習上周學習項目、增加傳球穩定性、傳球小遊戲	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十	傳球與投籃	行徑間兩人推傳、三角傳球、定點投籃	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十一	投籃	運球急停投籃、接傳後投籃、投籃小遊戲	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十二	投籃與上籃	持球投籃、三步上籃步伐講解、收球起跳時機拿捏	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十三	上籃	兩人推傳上籃、空手跑動上籃、非慣用手上籃	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十四	防守	防守滑步動作講解、跟防意識講解、緩慢版與快速版應用	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十五	進攻與防守	一對一防守要領、跟防持球者移動、攻防交換輪替	視學員學習狀況及進度滾動式調整
十六	進攻與防守	一對一防守要領、跟防持球者移動、攻防交換輪替	視學員學習狀況及進度滾動式調整

十七	綜合訓練	運球複習、傳球複習、投籃複習、上籃複習	視學員學習狀況及 進度滾動式調整
十八	綜合訓練	運球複習、傳球複習、投籃複習、上籃複習	視學員學習狀況及 進度滾動式調整
十九	團隊配合	綜合訓練複習、小組搭配、無球跑動	視學員學習狀況及 進度滾動式調整
二十	驗收	統整整學期學到的項目與成果	

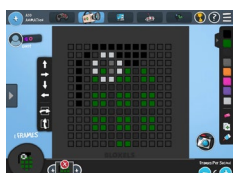
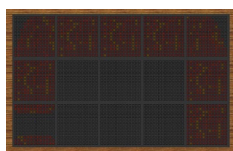
## 政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

請務必與實際授課內容相符

社團名稱	籃球社(二)		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	1. 籃球相關常識 2. 基本動作及身體開發 3. 團體意識		
學習目標	學籃球、愛上運動		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	初試啼聲		
四	運球	雙手運球、前後左右方向移動	
五	運球	運球高低重心改變	
六	上籃	兩人傳球上籃、空手跑動上籃	視學員學習狀況 進度調整式別
七	上籃	同上	
八	上籃	同上	
九	投籃	持球投籃、各角度練習	
十	投籃	同上	
十一	運球與傳球	以角錐為主設定路線及時間點	
十二	運球與傳球	同上	
十三	進攻	一對一單戰	
十四	進攻	同上	
十五	進攻	同上	
十六	防守	同上	
十七	防守	同上	
十八	綜合練習	小組合作	
十九	綜合練習	小組合作	
二十	驗收	統整整學期學到的項目	

上課期間暫定 115 年 2 月 23 日(一)~115 年 6 月 26 日(五)，遇假期不補課(彈性補班補課則照常上課)。


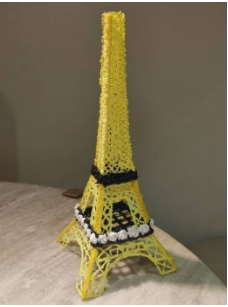
## 政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	3D 筆暨遊戲動畫設計		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	3D 筆挑戰立體模型製作，訓練手作、藝術及空間架構等能力。 <b>定格動畫</b> 從腳本設計、道具場景人物製作到逐格拍攝，完整學習動作製作過程。 <b>Bloxels 遊戲設計</b> 以 秘密任務 為題，用經典的 pixels 概念，跨領域學習故事企劃、關卡設計及美術創作能力。	課程是否雷同	
		<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否	
學習目標	1. 以 Steam Maker 教育為理念，著重跨領域及多元化的實踐學習 2. 訓練三門課程之專業技能。 3. 藉由課程訓練手作能力、美感配置、空間架構、故事編劇能力。 4. 訓練團隊合作及解決問題的能力。		
*為達最佳教學品質，課程內容將依實際情況調整。			
週次	參考圖片	課程進度	課程內容說明
一		Bloxels-主角	特工 9527 收到機密任務！快來設計你專屬的遊戲主角，前進、後退、跳躍、翻滾等等動作，都將由你自己完成！發揮你的創意，讓主角變得生動又有趣~
二		Bloxels 關卡設計-戰前準備	特工 9527 透過摩斯密碼電報，得知此次任務內容，也快拿起前方的軍刀與手槍進行任務。
三		Bloxels-手榴彈	是手榴彈！是展現我投擲技術的時刻了！
四		Bloxels-機關槍	碉堡裡面的機關槍，火力強大。
五		Bloxels-碉堡	堅固的碉堡，只有入口是他最脆弱的地方。
六		Bloxels 關卡設計-碉堡機關	碉堡內藏著任務晶片，利用手榴彈炸開土地尋獲晶片。
七		定格動畫知多少	看似簡單的連續拍攝技巧，卻有無窮無盡的變化與樂趣，又有哪些知名動畫片使用了定格動畫的技術呢？讓我們用生活中的各種物品，打造出饒富巧思的定格動畫吧！



八		定格動畫- 分解動作挑戰賽	在了解完定格動畫的基礎知識後，接下來要換你發揮想像力，把各種日常動作一一分解，用身體感受定格動畫的製作過程。
九		定格動畫-純純的愛	小男孩與小女孩看到了一顆赤紅的愛心，他們倆會有什麼有趣的互動呢？
十		定格動畫-下雨了	天空飄來了許多雲朵，顏色從雪白漸漸變成了灰色，又變成了黑色，接著下起了大雨。
十一		定格動畫- 小木人動起來	讓我們用富有靈活關節的小木人，試著把揮手、點頭或是抬腳等動作呈現出來。
十二		定格動畫-我的小木人(素材創作)	在熟悉了小木人的移動技巧後，記得要用畫筆幫他穿上衣服、畫上五官，再用輕黏土做出頭髮或是帽子喔！
十三		定格動畫- 胡桃鉗士兵	看我化身成胡桃鉗士兵，跟對手來場激烈精彩的戰鬥吧！
十四		3D 筆初體驗	3D 筆使用教學，基礎幾何圖形入門練習。
十五		3D 列印筆-毛毛蟲	可愛的毛毛蟲。
十六		3D 列印筆-戰鬥陀螺	看我把陀螺加裝上鋒利的刀片，一定可以贏得今天的比賽！



十七		3D 列印筆-飛鳥	天上飛鳥哪兒去，上天飛翔真自在。
十八		3D 列印筆-鐵塔	高聳的鐵塔是各個國家顯著的特色，我也要做個鐵塔放在客廳，變成家裡最特別的裝飾！

## 政大實小 114 學年度第一學期課外社團【課程計畫

社團名稱	足球		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	以趣味教學、快樂足球、加入基本技巧動作、以及小組對抗練習的模式。		
學習目標	引導孩子喜歡足球有學習動力並維持良好運動習慣，享受運動樂趣，培養出團隊精神，與其他隊友建立友誼，集學習、娛樂及健康於一身。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	基本基礎足球技巧	協調練習、敏捷訓練。	
四	基本基礎足球技巧	盤球訓練、運球訓練。	
五	基本基礎足球技巧	障礙盤球、控球訓練。	
六	基本基礎足球技巧	傳球訓練、傳球準確度。	
七	小組訓練	盤球射門訓練、分組對抗。	
八	小組訓練	一對一攻守、二隊二攻守。	
九	小組訓練	比賽式訓練、規則講解。	
十	小組訓練	跑位傳球練習、分組對抗。	
十一	小組訓練	三角形傳球及四角形對角傳球分組對抗。	
十二	小組訓練	行徑間傳球、跑位傳球。	
十三	小組訓練	二隊一攻守、三對二攻守。	
十四	小組訓練	足壘球、足球躲避球遊戲練習。	
十五	對抗式訓練	進階式盤球訓練、運球訓練。	
十六	對抗式訓練	傳球準確度訓練、分組對抗。	
十七	對抗式訓練	射門準確度訓練、分組對抗。	
十八	對抗式訓練	傳球準確度訓練、分組對抗。	
十九	對抗式訓練	進階式盤球訓練、運球訓練。	
二十	對抗式訓練	比賽式對抗。	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	自然好好玩		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	環境教育的重要，減少一次性的玩具，認識身邊植物樹種、聽種子故事，大自然產物當題材，加以整理，專注手做，成為獨一無二的作品，增加成就感。也讓種子不只是傳承生命，創造生命的另一種價值。觀察植物生長方向、照顧呵護生命，感受生命的脈動。		
學習目標	1.認識樹種，種子故事，自然而然了解周遭的植物		
	2.利用大自然素材，加以整理，成為獨一無二的作品		
	3.觀察植物生長方向、照顧呵護生命，感受植物成長中生命的脈動，與大自然互動，感受植物種子不需要說話的龐大力量。		
	4.專注手做，期待作品完成，增加成就感幸福感		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	草頭娃娃	相見歡、課程介紹，實作草頭娃娃	
二	敲拓染	花草葉敲拓染	
三	機器人盆栽	鋁罐、軟木塞做成機器人盆栽	
四	生態瓶	觀察植物的自體循環	
五	彩繪蛋	復活節彩繪蛋	
六	種子貓頭鷹貼畫	種子貼畫貓頭鷹	
七	永生花盆	永生花、乾燥花組合成花盆	
八	戳揉畫	皺紋紙戳揉點出一幅畫	
九	盆栽掛飾	彩繪木板，種上小植物	
十	種子蘇木吊飾	各式種子，上羊眼釘，組合成吊飾	
十一	首飾盒種子貼畫	用手飾盒當基底，種子貼成一幅畫	
十二	香菇園	漂流木、線燈座成閃亮香菇園	
十三	鬥陀螺	瓦楞紙捲製作成陀螺，比賽	
十四	美麗的花園	輕黏土捏塑成花園	
十五	瓦楞娃娃	瓦楞紙捲成娃娃	
十六	小花花瓶	麻繩、小花做成花瓶	

十七	毛線畫	利用毛線，繞成一幅畫	
十八	松果花盆栽	松果剪成花，彩繪成盆栽	
十九			
二十			

**政大實小 114 學年度第一學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	扯鈴社(初階)		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	扯鈴基本構造認識、推廣民俗體育運動盡一份力，從學習技藝開始，提供學生鍛鍊身體，培養正當休閒活動的學習機會。		
學習目標	扯鈴基本構造認識、招式技巧由淺至深學習，訓練手眼協調、耐心及邏輯思考、觀察的能力。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	課程介紹、上課默契訂定	課程介紹、上課默契訂定 如何起鈴、開鈴、關鈴	
四	基本六招教學	招式教學:狗急跳牆、金蟬脫殼	
五	基本六招教學	招式複習:狗急跳牆、金蟬脫殼 招式教學:大衛魔術、龍騰虎躍	
六	基本六招教學	招式複習:大衛魔術、龍騰虎躍 招式教學:金雞上竿、蜘蛛結網	
七	招式教學	測驗六招學習進度  招式教學:開線亮相、手轉起鈴	
八	招式教學	招式教學:地球自轉、提燈籠	
九	招式教學	招式教學:仰觀星斗、螞蟻定點	
十	招式教學	招式教學: 魚躍龍門、天女散花、環遊世界	
十一	招式教學	招式教學: 蜻蜓點水、疊棉被、蜻蜓甩尾	
十二	招式教學	招式教學:蜘蛛結網系列變化動作	
十三	招式教學	招式教學: 直上青雲(拋鈴)變化動作	
十四	招式教學	招式教學: 望月 5 秒、望月鐘擺變化動作	
十五	招式教學	招式教學: 金雞飛渡、關渡大橋、貓空纜車	
十六	招式教學	招式教學:揹書包變化動作	
十七	招式教學	招式教學:金手指系列變化動作	

十八	招式教學	招式複習:揸書包變化動作 招式複習:金手指系列變化動作	
十九	招式教學	招式教學:繞腳及繞腳變化動作	
二十	招式教學	招式教學:繞腳及繞腳變化動作	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	益智桌遊社		<input type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	思考在團隊合作下創造勝利的方程式，每堂課會玩不同款的桌遊並融入團康大地遊戲，啟發學員領導力及溝通力		
學習目標	培養學員五大能力 1.邏輯能力 2.創意思考力 3.團隊合作力 4.領導力 5.溝通表達能力		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	閃靈快手	閃靈快手	
四	Red7	Red7	
五	睡皇后	睡皇后	
六	數字急轉彎	數字急轉彎	
七	很久很久以前	很久很久以前	
八	分數沙拉	分數沙拉	
九	終極密碼	終極密碼	
十	怒海求生	怒海求生	
十一	搶尾刀	搶尾刀	
十二	諾亞開方舟	諾亞開方舟	
十三	鯊口餘生	鯊口餘生	
十四	駱駝大賽	駱駝大賽	
十五	數字牌遊戲	數字牌遊戲	
十六	快閃地精	快閃地精	
十七	不在場證明	不在場證明	
十八	我先走啦！	我先走啦！	
十九	Crazy scientist	Crazy scientist	
二十	沙拉我最愛	沙拉我最愛	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	Space XYZ 航太科技社		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	跨域整合飛行體驗器科技與太空探索，透過數個實作單元培養工程思維與科學探究力，點燃學員的星際夢想。		
學習目標	1.跨領域整合能力 2.科技應用與實作能力 3.創意思維與設計能力 4.科學探究與實驗技能 5.團隊合作與問題解決能力		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	隱藏宇宙的秘密畫作	使用隱藏墨水繪製星圖電路，結合壓力感應揭開隱藏星座地圖	
四	探索宇宙的太空人	仿生結構模擬太空漫步及運動能耗與工具使用效率	
五	空中特技飛行大考驗 II	進階飛行器體驗編隊特技飛行，同步多機關卡節奏的精準控制	
六	飛行器體驗編隊飛行任務	飛行器體驗在關卡干擾環境中維持編隊陣型，開發闖關成功的飛行模式	
七	自動化機械幫手	設計具液壓系統的機械臂，透過齒輪組與滑輪系統完成「太空站物資搬運」情境任務	
八	水壓科技與機械原理	建造液壓機械爪，研究帕斯卡原理在微重力環境的應用限制	
九	機械工程大挑戰	限時任務：使用指定材料建造可運送「外星樣本」的越障運輸車	
十	迴力車動能探秘	設計變慣量飛輪儲能車，分析能量轉換效率與行駛距離關係	
十一	創造馬賽克藝想世界	多媒材製作，拼組小型馬賽克藝術及延伸作品	
十二	旋轉氣流的飛杯	研究康達效應製作氣流懸浮杯，測試不同曲面設計的升力差異	
十三	智慧翅膀與仿生科技	解析蝴蝶翅脈結構製作仿生翼膜，搭配仿生系統振翅頻率與升力關係	
十四	視覺錯覺與色彩魔法	設計光學幻覺裝置，結合程式控制 RGB 燈光創造動態空間扭曲效果	
十五	飛行王者大對決	綜合飛行技巧、能源效率與任務完成度的全領域評比	



十六	探索地球月球與太陽運行	使用 3D 星圖軟體建構天體模型，透過軌跡追蹤裝置模擬潮汐鎖定現象與日月食成因	
十七	未來太空基地創造計畫	運用立體結構片原理設計可擴充式基地模組，設計出基地模型	
十八	打造你宇宙指揮中心	運用桁架結構原理設計可擴充式基地模組，整合太陽能板角度計算與生命維持系統規劃	
十九	打造神奇寶可夢	結合生物特徵重組創意，使用黏土建模設計外星生物，並編寫其特殊生態習性科學報告	
二十	空氣動力車	設計噴氣推進車，測試不同進氣道形狀對推力效率的影響	

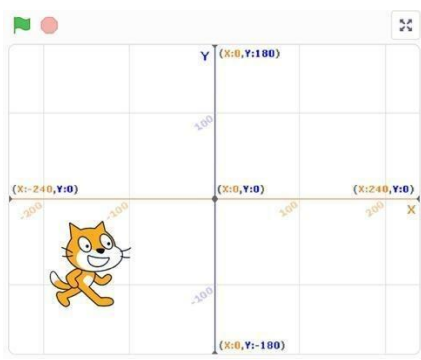

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	扯鈴社(初階)		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	扯鈴基本構造認識、推廣民俗體育運動盡一份力，從學習技藝開始，提供學生鍛鍊身體，培養正當休閒活動的學習機會。		
學習目標	扯鈴基本構造認識、招式技巧由淺至深學習，訓練手眼協調、耐心及邏輯思考、觀察的能力。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	課程介紹、上課默契訂定	課程介紹、上課默契訂定 拋鈴、拋鈴打棍、拋鈴打地、小圓拋	
四	招式教學	拋鈴跳繩、拋鈴旋轉、兩人一鈴互換、兩人兩鈴互換	
五	招式教學	拋鈴一道彩虹、四四換鈴	
六	招式教學	揸書包系列變化 1~3	
七	招式教學	揸書包系列變化 4~6	
八	招式教學	揸書包系列變化 7~9	
九	招式教學	背後帶系列變化	
十	招式教學	背後帶系列變化	
十一	招式教學	繞腳及繞腳變化動作	
十二	招式教學	繞腳及繞腳變化動作	
十三	招式教學	繞腳及繞腳變化動作	
十四	招式教學	金手指系列變化動作	
十五	招式教學	二仙傳道、反勾	
十六	招式教學	團體動作薪火相傳	
十七	招式教學	直立鈴、雙鈴	
十八	招式教學	直立鈴、雙鈴	
十九	招式教學	直立鈴、雙鈴	
二十	招式教學	直立鈴、雙鈴	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	Scratch 小小遊戲設計師		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	每堂課帶小朋友用 Scratch 做出一個好玩的遊戲，實作中學習基本的程式概念並強化邏輯思考，同時鼓勵小朋友發揮想像力讓遊戲更好玩。最重要的是，啟發孩子對程式的興趣！ 課程流程如下：  1. 展示當天課程遊戲 2. 帶小朋友一步步製作遊戲 3. 完成遊戲並遊玩競賽 4. Kahoot 趣味競賽複習程式與遊戲設計概念		
學習目標	<b>教學目標</b> 1. 熟悉 Scratch 介面操作 2. 瞭解遊戲製作的流程、架構及所需素材 3. 認識基本的程式概念（座標、角度、迴圈、判斷式） <b>綜合三點，學生能夠自行設計或改編遊戲</b>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三(2/27)	和平紀念日	和平紀念日	和平紀念日
四(3/6)	Scratch 入門與應用	在互動式的課堂練習中介紹 scratch 介面，並帶小朋友認識座標、迴圈、廣播與分身。	
五(3/13)	遊戲製作：小小太空人	隕石即將降落！趕快運用座標、分身、偵測等觀念幫助小小太空人躲避從天而降的隕石	

六(3/20)	遊戲製作： 見縫插針	用不同參數，來差異出不同轉速、難度的關卡，盡量讓手裡的針，避開其他針的阻擋，完美的射到中間。	
七(3/27)	遊戲製作： 星星相連 (二)	在學會了迷宮的運作方式後，繪製出自己的迷宮地圖，並讓朋友挑戰你所設計的關卡	
八(4/3)	兒童節及清明節	兒童節及清明節	兒童節及清明節
九(4/10)	遊戲製作： 夾娃娃	透過程式偵測與條件判斷，控制夾子左右移動並夾起娃娃。看看誰是夾娃娃大師！	
十(4/17)	遊戲製作： 小貓貓吃魚 2	在熟悉關卡的建置模式後，在原本完成的遊戲中延伸出更多元以及難度更高的關卡。	
十一 (4/24)	遊戲製作： 冰天雪地下樓梯	在冰天雪地之中，不斷的判斷座標向下移動獲取最高分，來加深對於變數概念的認識，要小心不要踩到尖刺或高速木箱喔！	
十二 (5/1)	勞動節	勞動節	勞動節

十三 (5/8)	期中課程： Scratch 進階應用	在有趣的互動式課堂練習中，複習目前所學的程式相關觀念，以簡單的方式來學習變數及其他進階概念。	
十四 (5/15)	遊戲製作： 賽道工程師	製作完方向鍵並學習操控賽車，就可以在自製的賽道上奔馳，挑戰成為最強賽車手！	
十五 (5/22)	遊戲製作： 煎鬆餅	設定變數功能，讓平底鍋好像平底鍋真的拿在手上一樣，可以翻鬆餅、拋飛、移動；一起來堆出最高的鬆餅塔吧！	
十六 (5/29)	遊戲製作： 殭屍槌槌樂	用精確的反應力與手速，讓條件判斷的槌子精準打擊更多的、隨機變數的小殭屍。	
十七 (6/5)	遊戲製作： 砲塔防衛戰 1	完成防禦砲塔的製作，並運分身、廣播以及變數等功能發射砲彈擊落敵方。	

十八 (6/12)	遊戲製作： 划龍舟	端午節就快到了！除了吃粽子以外也體驗一下滑龍舟的樂趣吧，運用變數及判別式功能，讓龍舟接住天上掉下來的粽子！	
十九 (6/19)	端午節	端午節	端午節
二十 (6/26)	遊戲製作： 砲塔防衛戰 2	運用函式、變數等進階的功能製作更多不同的道具來強化自己的防禦砲塔，並準備好迎接更強大得敵人	

### 照片說明

#### 教學活動及教材照片



課堂照片，每人一台平板，講師講解完遊戲運作方式及架構之後，逐步引導小朋友做出一個個完整的遊戲專案。



課堂照片，製作完遊戲後，讓小朋友們發揮創意改編，激盪出更多可能性！





以當日遊戲主題為主軸，在老師的帶領下思考遊戲中諸多角色應具備的功能

講師示範遊戲引起學生興趣的同時，引導學生思考程式功能和邏輯

思路小提示：

1. 先確認面向的方向
2. 確定位置
3. 跳跳鳥才顯示

試試看！

同學們試試看：

如果跳跳鳥先顯示再定位，會發生什麼事呢？

跳跳鳥需要什麼：

1. 按下綠旗之後，角色會一直向下移動
2. 按下空白鍵，角色會往上飛

注意改變的比例囉～



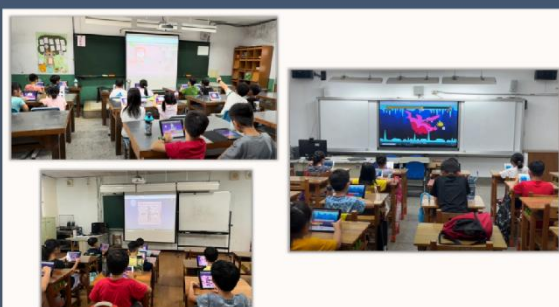
針對各項功能，找出相對應的指令方塊，並認識方塊的使用方式

帶領小朋友完善所想出的程式概念，針對應用到的方塊介紹，  
從實作中感受程式效果



/ 也鼓勵發揮創意，協助小朋友創造想法裡的新意

完成每一段程式後，體驗親手設計出的遊戲，獲得成就感！  
並講解與協助學生分享的創意想法，讓學生創造出屬於自己的遊戲設計



/ 最後，以kahoot!的方式，輕鬆有趣的複習課程

課程提供平板教學，並在課程結束前搭配 Kahoot! 複習學習進度



期末 USB  
(內含隨機款式遊戲製作包)



**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	MV 熱舞初級班		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	初級、進階、表演團舞蹈 專為初學者量身打造課程，在這堂課中老師會以最輕鬆的律動方式帶動身體，加強協調性。 R&B HIP HOP曲風及R&B STYLE音樂的意境動作		課程是否雷同
			<input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
學習目標	每個孩子都是獨一無二的小明星		
週次	單元名稱	課程內容	備註
一	入門排舞	體能訓練 / 遊戲律動	
二	入門排舞	體能訓練 / 遊戲律動	
三	入門排舞	體能訓練 / 基礎律動 Hiphop 上下律動	
四	入門排舞	體能訓練 / 基礎律動 Hiphop 上下律動	
五	入門排舞	體能訓練 / 基礎律動 Hiphop 上下律動	
六	初階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	分組即興創作	
七	初階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	團體排舞 / 入門排舞複習	
八	初階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	團體排舞 / 入門排舞複習	
九	初階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	團體排舞 / 入門排舞複習	
十	初階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	激發學員的淺質 藉由學員的表演天性創造出屬於自己的表演	
十一	初級舞蹈複習	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十二	進階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十三	進階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十四	進階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十五	進階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十六	進階 MV 舞蹈 4 個 8 拍	MV 及排舞練習 / SOLO 再進化	
十七	流行舞蹈	POPDANCE 1	
十八	流行舞蹈	POPDANCE 2	
十九	流行舞蹈	POPDANCE 3	
二十	流行舞蹈	POPDANCE 4	

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	MV熱舞進階		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	<u>進階、團隊默契</u>		課程是否雷同
			<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
學習目標			
週次	單元名稱	課程內容	備註
一	初級動作教學1	介紹課程，講解安全規定，介紹蛇板，測試學生程度	
二	初級動作教學 2	介紹課程內容、暖身教學	
三	初級動作教學 3	基礎律動訓練	
四	初級動作教學 4	初級 MV 舞蹈教學	
五	初級動作教學 5	初級 MV 舞蹈教學	
六	驗收	初級 MV 舞蹈教學	
七	進階動作教學 1	初級 MV 舞蹈教學	
八	進階動作教學 2	初級 MV 舞蹈教學	
九	進階動作教學 3	小組排舞能力練習	
十	進階動作教學 4	進階第 2 首 MV 舞蹈教學	
十一	進階動作教學 5	進階第 2 首 MV 課程內容	
十二	驗收	進階第 2 首 MV 舞蹈教學	
十三	組合動作教學 1	進階第 2 首 MV 舞蹈教學	
十四	組合動作教學 2	小組排舞能力練習	
十五	組合動作教學 3	中文 MV 舞蹈教學	
十六	組合動作教學 4	中文 MV 舞蹈教學	
十七	組合動作教學 5	中文 MV 舞蹈教學	
十八	驗收	中文 MV 舞蹈教學	
十九	團隊默契	中文 MV 舞蹈教學	
二十	團隊默契	期末成果發表	

## 政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】

社團名稱	程式設計研究社		<input type="checkbox"/> 初階 <input checked="" type="checkbox"/> 進階
課程綱要	<p>本課程結合 Minecraft Education 與 colab 程式設計編寫環境，透過遊戲化與可視化學習激發學生對程式設計的興趣，並培養邏輯思維和問題解決能力。</p> <p>課程內容由淺入深，從基礎編程概念到動手實作專案，讓學生在充滿樂趣與挑戰的環境中學習。</p> <p>課程中將以 Minecraft Education 為主、google colab 為輔，在學習程式邏輯的同時認識 Python 程式語法。</p>		
學習目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 掌握基礎程式設計概念</li> <li>● 提升邏輯思維與解決問題能力</li> <li>● 激發創意與設計能力</li> <li>● 增強自信與表達能力</li> </ul>		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
三	開場＋環境就緒	平台認證與操作規範；初始化學習環境；以情境任務導入人機互動與基礎輸入/輸出 (I/O)，製作具身分辨識的告示牌。	
四	方向與座標	建立三維座標系與方位感；運用相對/絕對定位鋪設路徑，培養空間推理。	
五	迴圈的概念	將重複動作抽象為迴圈結構；比較手動與自動化的效率與穩定性。	以 colab 為主
六	小助手 Agent	理解代理 (Agent) 的序列指令與狀態控制；規劃簡單佈署任務 (直線鋪設/端點標記)。	
七	如果…就… (條件)	條件判斷與分支流程；以障礙偵測實作決策規則，提升錯誤避免能力。	以 colab 為主
八	小小建築師	模組化建構：地基、牆體與開口配置；以參數化 (長寬高) 完成基本建築。	
九	遊戲框架設計	事件觸發與計分邏輯；設計可重置且公平的規則，體驗基礎系統設計。	
十	農耕自動化 (簡版)	流程控制 (耕→播→候→收)；以迴圈＋等待管理節奏並回報輸出。	
十一	紅石互動	硬體觸發 (紅石) 與軟體回應整合；建置定時自動門與訊號回饋。	

十二	幾何圖形（圖形化）	透過「序列偏移」生成階梯與屋頂；練習對稱性與結構美感。	
十三	迷宮（玩家版）	路徑規劃與記號系統；建立系統化探索策略與專注力。	
十四	迷宮（Agent 版）	以規則導向（右手法則）驅動 Agent；引入計步變數與結果回饋。	
十五	跑酷關卡（生成基礎）	節點生成與難度標定；設計失敗回收機制（重置點）以提升體驗。	
十六	小專題定題（Alpha）	需求定義與分工；繪製低保真草圖，完成最小可行版本（MVP）藍圖。	
十七	小專題完善（Beta）	可用性強化：教學指引、介面提示與例外處理；同儕互測並迭代優化。	
十八	期末發表	口頭簡報與展示腳本；依回饋微調流程與穩定度。	
十九	整理程式檔案與下載	整理產出（世界檔、說明文件）；以自評與互評回顧學習歷程。	
二十	期末反思與回顧	回顧各週學習的內容與程式應用	以 colab 為主

**政大實小 114 學年度第二學期課外社團【課程計畫】**

社團名稱	新興運動體驗社		<input checked="" type="checkbox"/> 初階 <input type="checkbox"/> 進階
課程綱要	新興運動體驗社專為國小至中學生打造，融合國際潮流運動如匹克球、魁地奇躲避盤等，透過趣味化教學，激發學生探索多元運動的熱情。課程從基礎技能、團隊策略到跨領域整合（如物理流體力學），培養敏捷反應、創造力與協作能力，讓學員在遊戲中建立自信、突破框架，體驗「玩中學」的運動科學魅力！		
學習目標	掌握匹克球、魁地奇躲避盤等新興運動基礎至進階技巧。 理解運動科學原理（如流體力學、拋物線軌跡）。 培養團隊協作、策略規劃與快速決策能力。 激發創造力，突破傳統運動框架。 提升體能素質（爆發力、協調性、動態視覺）。		
週次	課程進度	課程內容說明	備註
一	匹克球運動入門指南	認識匹克球規則與器材，練習持拍手感與低手發球，搭配定點對打遊戲。	匹克球拍、含匹克球*2、
二	神奇球感攻略	透過矇眼觸球、反彈牆練習，強化球體軌跡預判與手感敏銳度。	匹克球拍、含匹克球*2、
三	掌握丁克球	丁克球（Tincup）拋接挑戰，設計團隊接龍賽制，訓練反應速度與節奏感。	匹克球拍、含匹克球*2、
四	空中擊球指南(一)	匹克球高空截擊練習，分析揮拍角度與擊球點，搭配氣球懸吊靶心挑戰。	匹克球拍、含匹克球*2、
五	匹克球發球技巧(一)	低手發球穩定度訓練，標靶得分賽制強化落點精準度。	匹克球拍、含匹克球*2、
六	匹克球接發球攻略(一)	預判發球路線練習，雙人快速反應接球積分賽。	匹克球拍、含匹克球*2、
七	落地球應對指南(一)	匹克球底線抽球訓練，結合節拍器控制擊球節奏。	匹克球拍、含匹克球*2、
八	非截擊區組合式操練	匹克球網前非截擊區戰術演練，雙人搭配攻防角色互換。	匹克球拍、含匹克球*2、

九	新興匹克排球競賽	融合排球規則的匹克球變形賽，擴大場地並增加網高，強化團隊配合。	匹克球拍、含匹克球*2、
十	魁地奇躲避盤全攻略	認識魁地奇躲避盤規則，基礎投擲與閃避技巧，設計「找球手」角色扮演遊戲。	躲避競技飛盤
十一	基礎入門課程及體能培訓	結合折返跑、Z 字跑提升敏捷性，搭配低強度躲避盤傳接練習。	躲避競技飛盤
十二	魁地奇飛盤操控技巧	飛盤正反手投擲穩定度訓練，設定風阻環境挑戰軌跡控制。	躲避競技飛盤
十三	魁地奇躲避盤防守基礎攻略	雙人搭檔防守陣型練習，學習交叉掩護與視線干擾技巧。	躲避競技飛盤
十四	魁地奇飛盤歡樂競技場	分組進行改良式魁地奇比賽，融合飛盤投擲、躲避與找球任務，頒發「最佳追蹤手」獎項。	躲避競技飛盤
十五			
十六			