

東興國小 113 學年暑期育樂營社團課程表

A01	AI 積木桌遊無人機 A 班
1	<p>創客自造積木、桌遊 & Micro:bit 電腦板 應用與介紹</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3D 列印原理與應用 - Micro:Bit 電腦板介紹與應用 - 創客應用程式如何與積木、桌遊結合 - AI GPT 生成 簡單說明與介紹
2	<p>積木玩科學：作用力</p> <ul style="list-style-type: none"> - 作用力原理介紹 - 積木實作作用力原理 - AI GPT 生成 簡單挑戰 & 指南
3	<p>積木玩機械：皮筋車</p> <ul style="list-style-type: none"> - 皮筋車 原理介紹 - 積木實作皮筋車 - AI GPT 簡單生成任務 & 優化
4	<p>Micro:Bit 學程式：選擇 (IF) & 輸入 (Sensor)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 選擇 程式邏輯原理 - 輸入 程式邏輯實作 - 無人機 (Robot) 介紹 & 選擇 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
5	<p>Micro:Bit 學程式：重覆(For) & 輸出 (Display)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 重覆 程式邏輯原理 - 輸出 程式邏輯實作 - 有人機 (Remote Control) 介紹 & 重覆 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
6	<p>用積木玩桌遊：疊疊樂</p> <ul style="list-style-type: none"> - 疊疊樂設計介紹 - 積木實作桌遊疊疊樂 - 程式控制桌遊邏輯與操作 - AI GPT 簡單生成 圖像 & 文案
7	<p>Micro:Bit 學程式：重覆(For) & 輸出 (Display)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 重覆 程式邏輯原理 - 輸出 程式邏輯實作 - 有人機 (Remote Control) 介紹 & 重覆 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
8	<p>Micro:Bit 學程式：變數(Variable) & 陣列 (List)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 變數 程式邏輯介紹 - 陣列 程式邏輯介紹 - 無人機 (Robot) 介紹 & 變數、陣列 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯

9	用積木玩童玩：陀螺 - 陀螺設計介紹 - 積木實作陀螺原理 - AI GPT 簡單生成 歷史 & 故事
10	AI 於 無人機 & 有人機 技術與應用 - 無人機 & 有人機的 AI 差異與原理 - AI GPT 簡單生成 日常 有人機 & 無人機 應用 & 創新 - AI GPT 協助 心得 & 發想 彙整、回顧

A02	桌 球
1	正手站位、正手揮拍，輔以多球訓練
2	正手揮拍、加強正手擊球數，輔以多球訓練
3	正手擊球、步法三點移動，輔以多球訓練
4	正手上旋、下旋發球練習
5	反手揮拍、反手推球加強組數輔以多球訓練
6	正手加反手推球（定點練習）輔以多球練習
7	正手加反手推球（輔以步法）多球訓練
8	接發球對打練習
9	實戰模擬比賽
10	總複習

A03	足 球
1	協調性訓練
2	停、控球訓練
3	基礎傳球訓練
4	2v1、3v1 小組配合
5	盤球訓練
6	射門訓練
7	1v1 個人突破

8	半場攻守訓練
9	2v4 傳控球
10	比賽

A05	直 排 輪 A 班	
	新生課程進度	舊生課程進度 (新舊生學習內容相同)
1	1. 認識直排輪有哪些裝備.學習穿戴及收納(培養小朋友養成愛惜裝備) 2. 跌倒防護(保護自己安全摔倒) 3. 扶膝站立 (訓練平衡) 4. V字站立抬腳踏步 (左右重心轉移)	推韌 剪冰 擺手 競速繞圈
2	1. 重複第一堂課所教練習 2. 螃蟹走路 (踩韌位置) 3. V字踏步 S型 (左右協調性) 4. 跪煞 (使動作暫停)	推韌 剪冰 擺手 競速繞圈
3	1. 重複第二堂所教練習 2. A自轉彎 (身體協調) 3. 蹤溜 (重心改變) 4. 平行滑行 (放鬆平衡)	推韌 剪冰 擺手 競速繞圈
4	1. 重複第三堂所教練習 2. 原地左右推韌 (重心擺放) 3. 前溜 S型 (速度)	競速繞圈 (分組競賽)
5	1. 重複第三堂所教練習 2. 重複第四堂所教練習 3. 原地前後葫蘆 (重心轉移) 4. 八字煞車 (動作停止)	競速繞圈 (分組競賽)
6	1. 重複第三堂所教練習 2. 重複第四堂所教練習 3. 重複第五堂所教練習 (訓練技巧)	控球. S形控球. 帶球 射門 傳球
7	1. 重複第四堂所教練習 2. 重複第五堂所教練習 (訓練技巧) 3. 基礎後溜 (方向感)	控球. S形控球. 帶球 射門 推韌控球. 傳球

8	1. 重複第四堂所教練習 2. 重複第五堂所教練習 (訓練技巧) 3. 重複第七堂所教練習 (方向感) 4. 後溜 S 型 (重心轉移)	盤球. S 形控球. 帶球 射門 分組競賽
9	1. 重複第四堂所教練習 2. 重複第五堂所教練習 (訓練技巧) 3. 重複第七堂所教練習 (方向感) 4. 後溜 S 型 (重心轉移)	控球. 三角控球. 帶球 射門 分組競賽
10	1. 將第三堂~第九堂所教動作串連複習	控球. 三角控球. 帶球 射門

A06	疊 杯
1	邁向疊杯第一步手眼協調練習(遊戲)
2	3 杯基礎疊法及收杯教學練習
3	3-3-3 講解疊法規則及示範
4	3-6-3 6 杯疊法示範及教學
5	3-6-3 講解疊法規則及示範
6	CYCLE 6-6 花式疊法示範及教學
7	CYCLE 1-10-1 花式疊法示範及教學
8	CYCLE 疊法教學，CYCLE 疊法注意事項及規則
9	3-3-3、3-6-3、CYCLE 秒數測驗
10	成果發表

A07	建築大師 4D 吸管
1	從平面到立體：幾何結構入門
2	接點應用

3	與延伸變化
4	彎曲技法
5	與動態結構
6	建築結構與空間組合
7	微型結構
8	與支撐強化
9	造型設計
10	與真實比例

A08	夯桌力 益智桌遊	
	新生課程進度	舊生課程進度
1	香蕉人上班趣、閃靈快手	
2	水果罐罐、跑跑龜	
3	拉密	
4	格格不入、火柴人會說話	
5	空中之城	教材視學生年齡與桌遊經歷略作調整
6	籤籤入扣、露明納島大冒險	
7	搶尾刀、茶丸子	
8	King Up 造王者、柴犬屋	
9	變臉魔方、史前時代	
10	總複習	

A09	小小裁縫師
1	娃娃(一)
2	娃娃(二)
3	娃娃(三)
4	娃娃(四)
5	面紙套(一)
6	面紙套(一)
7	面紙套(一)
8	吊飾(一)
9	吊飾(一)
10	吊飾(一)

B01	AI 積木桌遊無人機 B 班
1	創客自造積木、桌遊 & Micro:bit 電腦板 應用與介紹 - 3D 列印原理與應用 - Micro:Bit 電腦板介紹與應用 - 創客應用程式如何與積木、桌遊結合 - AI GPT 生成 簡單說明與介紹
2	積木玩科學：彈力 - 彈力原理介紹 - 積木實作彈力原理 - AI GPT 生成 簡單挑戰 & 指南
3	積木玩機械：慣性炮 - 慣性炮原理介紹 - 積木實作慣性炮 - AI GPT 簡單生成任務 & 優化
4	Micro:Bit 學程式：選擇 (IF) & 輸入 (Sensor) - 選擇 程式邏輯原理 - 輸入 程式邏輯實作 - 無人機 (Robot) 介紹 & 選擇 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
5	偷插電玩積木 - 發電機原理 & 應用介紹 - 電壓&電流介紹與關開、調控原理 - 積木組裝機電實作與應用 - 程式控制機電應用與操作 - AI GPT 生成 簡單調試 & 創想
6	Micro:Bit 學程式：重覆(For) & 輸出 (Display) - 重覆 程式邏輯原理 - 輸出 程式邏輯實作 - 有人機 (Remote Control) 介紹 & 重覆 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
7	用積木玩桌遊：戳戳樂 - 戳戳樂設計介紹 - 積木實作桌遊戳戳樂 - 程式控制桌遊邏輯與操作 - AI GPT 簡單生成 圖像 & 文案

8	<p>Micro:Bit 學程式：變數(Variable) & 陣列 (List)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 變數 程式邏輯介紹 - 陣列 程式邏輯介紹 - 無人機 (Robot) 介紹 & 變數、陣列 程式應用 - AI GPT 協助 程式生成與除錯
9	<p>用積木玩童玩：竹鍾</p> <ul style="list-style-type: none"> - 竹鍾設計介紹 - 積木實作竹鼓原理 - AI GPT 簡單生成 歷史 & 故事
10	<p>AI 於 無人機 & 有人機 技術與應用</p> <ul style="list-style-type: none"> - 無人機 & 有人機的 AI 差異與原理 - AI GPT 簡單生成 日常 有人機 & 無人機 應用 & 創新 - AI GPT 協助 心得 & 發想 彙整、回顧

B02	創 育 科 學
1	<p>能源家族. 水與空氣的力量 奇妙組合~特殊噴泉. 瓶中噴泉</p>
2	<p>暖化~溫室效應 尋找碳足跡 節能綠天使 資源回收. 自製筷子槍</p>
3	<p>綠色能源 地表的風 循環與對流如何製造風?風輪製作與測試</p>
4	<p>節能與儲能. 蜻蜓風力發電機製作 風力發電機組裝</p>
5	<p>風力發電機完工測試 問題與討論</p>
6	<p>認識水火箭 構造原理；牛頓運動定律的介紹與實驗</p>
7	<p>製作水火箭主體與討論</p>
8	<p>拋物線-攻城機器-投石器 測試與討論；進行競賽</p>
9	<p>製作水火箭發射器</p>
10	<p>水火箭測試與升空；安全警告 水火箭競賽</p>

B03	扯 鈴
1	起鈴 運鈴 調鈴 加速 類介紹與練習
2	扯鈴:初級招式 1~3
3	扯鈴:初級招式 4~6
4	扯鈴:初級招式 7~9
5	扯鈴:初級招式 10~12
6	扯鈴:中級招式 1~3
7	扯鈴:中級招式 4~6
8	扯鈴: 中級招式 7~9
9	扯鈴: 中級招式 10~12
10	總 複 習

B04	街 舞
1	基礎暖身&音樂節拍了解
2	基礎律動
3	基礎隊形走位
4	中階律動
5	中階隊形走位
6	進階律動
7	進階隊形走位
8	排舞訓練
9	隊形訓練
10	整體訓練

B05	創 意 拼 豆
1	流行吊飾(一)
2	流行吊飾(二)
3	吉伊卡哇(一)
4	吉伊卡哇(二)
5	姓名設計(一)
6	姓名設計(二)
7	動物鑰匙圈(一)
8	動物鑰匙圈(二)
9	動物鑰匙圈(三)
10	拼豆串串珠

B06	烏 克 麗 麗	
	新 生 課 程 進 度	舊 生 課 程 進 度
1	認識烏克麗麗、大調琴弦排列位置、 唱名記法、應用歌曲	使用針對國小學童設計 的烏克麗麗專用教材， 依程度發課本分組教學
2	大調琴弦排列位置、唱名記法、應用 歌曲	
3	基礎樂理、應用歌曲	
4	基礎樂理、節奏練習	
5	認識和弦、音階複習、應用歌曲	
6	音階練習曲、習題練習	
7	應用樂理、節奏練習、應用歌曲	
8	和弦組合、單向刷奏練習、應用歌曲	
9	和弦組合、雙向變換練習、應用歌曲	
10	補充流行曲練習、合奏練習、總複習	

B07	空 間 大 師 3D 列 印 筆	
1		小房子
2		小蝴蝶
3		小名牌
4		手錶
5		小陀螺
6		小椅子
7		造型眼鏡
8		小西瓜
9		腳踏車
10		捕夢網

B08	棋 灵 王 圍 棋	
	新 生 課 程 進 度	舊 生 課 程 進 度
1	怎樣下圍棋、圍棋禮儀及術語	認識棋盤上的點及空
2	氣-棋子連接的點	眼(二) 作眼、破眼
3	棋子的連與斷與應用	吃子的概念(三)→現在、未來、終局時提取
4	叫吃與斷吃	吃子法(門吃)-圍住而做不活
5	長與黏	吃子法(接不歸)-棋子接不回去
6	不進子與禁著點的區別	吃子法-反提
7	吃子法-雙叫吃	第一線吃子
8	吃子法-征吃(子)	第二線吃子
9	眼(一) 真眼、假眼	單官-不帶點的棋
10	棋力鑑定	棋力鑑定