

二、社團活動/技藝課程

每週學習節數 (1) 節，上學期(14)週共 (14) 節、下學期(14)週(14)節，合計(28)節。

(一)社團活動課程規劃(表九) (備註可加註說明各社團以年段或班群實施現況、議題融入、教材設計說明)

編號	社團名稱	核心素養	課程目標	表現任務	備註
1	micro:bit 社團	A2 系統思考與解決問題：透過簡單程式設計解決任務 B1 符號運用與溝通表達：理解程式積木與圖示意義 C2 人際關係與團隊合作：與同儕合作完成作品	1. 認識 micro:bit 基本功能與操作方式 2. 學習積木式程式設計邏輯 (如：條件判斷、迴圈) 3. 應用感測器 (光線、溫度、按鈕等) 設計互動作品 4. 培養問題解決與創意思考能力 5. 完成作品並進行成果發表	1. 能設計一個具互動功能的 micro:bit 作品 (如：計步器、溫度警示器) 2. 能說明作品設計理念與程式邏輯 3. 能與同儕合作完成專題並展示成果	【科技教育】 科 E9 具備與他人團隊合作的能力。 【安全教育】 安 E1 了解安全教育。 安 E4 探討日常生活應該注意的安全。 【資訊教育】 資 E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。 【性別平等教育】 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。 【人權教育】 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。

					【生涯規劃教育】 涯 E12 學習解決問題 與做決定的能力。

(二)社團活動課程實施內涵(表十) (請依進度填列社團式教學進度與學習活動，可跨多週填列)

社團名稱 教學進度與 學習活動	micro:bit 社團
	學習活動
第一學期 第(1)週-第(21)週，(14)節	活動 1 認識 micro:bit 看外觀、連接電腦 認識設備 活動 2 點亮燈 顯示笑臉、愛心 LED 操作 活動 3 顯示文字 顯示名字 基本輸出 活動 4 按鈕遊戲 按 A 出現圖案 輸入概念 活動 5 做表情機 不同按鈕不同表情 條件概念 活動 6 會變的數字 按按鈕數字增加 簡單變數 活動 7 骰子遊戲 搖一搖出數字 隨機概念 (每個活動進行 2 週)
第二學期 第(1)週-第(21)週，(14)節	活動 1 複習 再做一次笑臉/按鈕 熟練操作 活動 2 播放音樂 按鈕播放聲音 趣味應用 活動 3 感測光線 亮或暗顯示不同圖案 感測體驗 活動 4 搖一搖 搖動顯示圖案 動作感測 活動 5 計步器 簡單步數記錄 應用生活 活動 6 溫度計 顯示冷或熱 感測應用 活動 7 傳訊息 兩台互傳訊號 簡單通訊 (每個活動進行 2 週)