

臺南市立柳營國民中學 115 學年度第一學期九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	資訊科技探究社	42	是 ☒ 否 ☐	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
2			是 ☐ 否 ☐	☒ 每週【 】節 ☐ 隔週【 】節
3			是 ☐ 否 ☐	☒ 每週【 】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。

臺南市立柳營國民中學 115 學年度第二學期九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	資訊科技探究社	42	是 ☒ 否 ☐	☒ 每週【 2 】節 ☐ 隔週【 】節
2			是 ☐ 否 ☐	☒ 每週【2】節 ☐ 隔週【 】節
3			是 ☐ 否 ☐	☒ 每週【 】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。

臺南市立柳營國民中學一一五學年度第一 學期九年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱		資訊科技探究社	實施年級	全	教學節數	本學期共(42)節	社團編號	1
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		J-A1 具備良好的身心發展智能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 J-B2 具備善用科技、資訊與媒體已增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。						
課程目標		1. 能依據個人需求擬定適切學習策略。 2. 培養學生系統化思考的能力。 3. 能自我省思覺察適時調整策略與方法。 4. 能發掘問題並能運用資源提出解決問題之步驟。 5. 能提升學生對自我的認識。						
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		
第一週～第十週	20	Micro:bit 開發板	感測元件訊號及控制	能夠了解感測元件原理並設計程式	實作評量、課堂參與、學習態度			
第十一週～第二十一週	22	3D 模型繪製與列印	3D 模型繪製技巧	能夠運用軟體繪製 3D 模型並操控印表機印製	實作評量、課堂參與、學習態度			

◎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。

臺南市立柳營國民中學一一五學年度第二 學期 九年級彈性學習課程計畫

社團活動或技藝課程名稱		科技探究社	實施年級	九	教學節數	本學期共(42)節	社團編號	1
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		J-A1 具備良好的身心發展智能與態度，並展現自我潛能、探索人性、自我價值與生命意義、積極實踐。 J-B2 具備善用科技、資訊與媒體已增進學習的素養，並察覺、思辨人與科技、資訊、媒體的互動關係。 J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。						
課程目標		1. 能依據個人需求擬定適切學習策略。 2. 培養學生系統化思考的能力。 3. 能自我省思覺察適時調整策略與方法。 4. 能發掘問題並能運用資源提出解決問題之步驟。 5. 能提升學生對自我的認識。						
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		
第一週～ 第十週	20	向量圖繪製	Inkscape 向量軟體操作	能夠操作軟體繪製向量圖形	實作評量、課堂參與、學習態度			
第十一週～ 第二十一週	22	KODU 3D 遊戲設計	3D 遊戲設計技巧	能夠操作軟體製作遊戲	實作評量、課堂參與、學習態度			

◎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。