

# 臺北市大同區日新國小 114 學年度第一學期課外社團報名簡章

線上報名流程影片	正式報名網址
	

- 一、活動依據：本活動依據「臺北市國民小學課外社團作業要點」辦理。
- 二、活動目的：促進多元學習、探索優勢智慧、發展個別潛能。
- 三、上課時間：114年9月1日(一)起至115年1月19日(一)止，週一到週五 16:00—17:30。(上課日期若有異動，日後再做通知)
- 四、招生對象：本校114學年度 1~6 年級學生。
- 五、報名資訊：
  - (一) 線上報名及下載繳費單示範影片：<https://reurl.cc/jqjblm>
  - (二) 正式報名：各社團一律上網報名，請至日新國小首頁 / 右欄 常用連結 / 課後社團暨課後班報名。  
報名網址 <https://ecampus.com.tw/Index/AnnShow/25>，帳號、密碼以學生的身分證字號登入。
  - (三) 報名及繳費期程

項目	日期	注意事項
簡章上架	6/3(二)10:00	帳號、密碼請以學生身分證字號登入，如查無學生資料，請於6/4(三) 12:00 前與訓育組反應。(25584819 轉 213)
第一階段報名	6/10(二)10:00 至 6/12(四)23:59	1. 帳號、密碼請以學生身分證字號登入。 2. 各班別均已設定114學年度參加年級學生及資格，請依設定報名。 3. 各班別以確實繳費人數為主，達開班人數門檻10人即可開班，第一階段未繳費者，名額將釋出至第二階段，提供重新報名。若班級人數仍不足，則不予開班。
第一階段繳費	6/13(五)至 6/16(一)	請自行下載繳費單於台北富邦銀行、各超商門市、網路銀行、網路ATM、自動櫃員機、e-Bill 全國繳費網繳費，請於繳費期限內完成繳費，以確保錄取資格，如未於繳費期限內完成繳費，將不予保留錄取資格。收據請先自行妥善保管。(若需協助，請於繳費期限內上班時間洽訓育組)
第一階段結轉	7/1(二)	請留意社團公告事項，查詢開班情形。第一階段報名之社團若報名人數未達門檻，暫時無法開班，報名資料將保留至第二階段，毋須重新報名，待第二階段報名人數達到開班門檻時，即可下載繳費單繳費。
第二階段報名	7/3(四)10:00 至 7/6(日)23:59	帳號、密碼請以學生身分證字號登入。
第二階段繳費	7/7(一)至 7/10(四)	請自行下載繳費單於台北富邦銀行、各超商門市、網路銀行、網路ATM、自動櫃員機、e-Bill 全國繳費網繳費，請於繳費期限內完成繳費，以確保錄取資格。(若需協助，請於繳費期限內上班時間洽訓育組)
第二階段結轉	7/28(一)	開班確定後，如因個人因素，需辦理退費者，依「臺北市國民小學課外社團作業要點」辦理。 1. 確定開班後至未逾上課總時(節)數三分之一，而申請退費者，扣除材料費後，退還所繳費用之2/3。 2. 確定開班後超過上課總時(節)數三分之一、未達三分之二而申請退費者，扣除材料費後，退還所繳費用之1/3。 3. 申請退費時已超過上課總時(節)數之三分之二者，不予退費。 4. 學校因故未能開班授課者，應全額退還費用。
正式上課	9/1(一)	正式上課

- 六、停課日期：費用已從學費中扣除，不再補課。(期中、期末評量期間不停課)。
  - (一) 假日：9/28(日)教師節(若有補假則以退費處理)、10/6(一)中秋節放假一天、10/10(五)國慶日放假一天、10/25(六)光復節(若有補假則以退費處理)，11/10(一)體表會補假(暫定)。
  - 其他：學校因天災、法定傳染疾病及其他不可抗力等因素停課，將退還未上課之費用。
  - (二) 社團老師因故請假無法上課，一律以退費處理，不另補課。
- 七、請假規定：學生請假請家長事先提出(病假可於當天以書面或電話告知)；學生請假或缺課者，恕不退費。
- 八、請假專線：2558-4819 轉 213。
- 九、其他：
  - (一) 若嚴重擾亂上課秩序，經任課老師勸阻不聽者，經學務處查明後，將停止該生報名本活動之權利一學期。
  - (二) 若學生需提早離校，請家長親自到校接回孩子，以維護學童安全。
  - (三) 若家長於放學時間延遲15分鐘以上接孩子達3次以上者，為維護學童安全，將與家長討論辦理退班事宜。

## 課程簡介(因篇幅有限，每週課程計畫可於報名網站下載)

序號	週期	課程名稱	指導老師	年級	人數	費用	上課天數	課程說明(每週課程計畫可於報名網站查閱)
1	星期一	烏克蘭麗初階班	陳毓珺	2, 3, 4, 5, 6	15	2036	19	讓學生藉由耳熟能詳的流行音樂，學習音樂的節奏、和弦以及彈唱技巧。
2		Scratch 小小遊戲設計師	孫之年	2, 3, 4, 5, 6	12	3856	19	用 Scratch 做出好玩遊戲，從遊戲實作中學習程式概念及邏輯思考，同時鼓勵小朋友發揮想像力讓遊戲更好玩。啟發孩子對程式的興趣！
3		魔法王國魔術社	顏建杰	1, 2, 3, 4, 5, 6	18	3036	19	各種驚奇又有趣的魔術技巧，強調溝通表達、邏輯思考、科學知識透過學習過程，獨立完成精彩表演，並展現自我，帶給觀眾驚艷和娛樂。
4		蛇板社	王頌恩	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	2036	19	快樂輕鬆有系統的學習模式，依照能力分組，讓孩子學習能安全上手。
5		墊上翻滾功	林偉婷	1, 2, 3, 4, 5, 6	10	3915	19	以提升學員身體素質，力度、速度、柔韌、敏捷、靈活與耐力等基礎體能為訓練重點。(舞團學生已保留 10 名名額，故招生名額為 10 人)。
6		寶可夢卡牌桌遊社	曾勤智	3, 4, 5, 6	20	3176	19	使用寶可夢卡牌訓練對戰能力，配置寶可夢卡、能量卡、訓練家卡。搭配綜合桌遊，增強多變環境下應變能力。
7		週一游泳社	朱孝寬	2, 3, 4, 5, 6	12	2556	19	此課程將協同學員學會自由式、仰式與蛙式的游泳技巧，以及水性的適應，不間斷游完 25 公尺距離為目標，並倡導水中安全的概念。
8		大大生活科學社	陳佳雯	1, 2, 3, 4	20	4216	19	多項好玩又有趣的科學作品；藉由動手做，學習生活中的科學知識原理。
9		Canva 動畫實驗室	黃慧婷	4, 5	15	2236	19	用 Canva 掌握動畫與影片創作技巧！從角色設計、場景編排、聲音錄製到剪輯，打造數位影像作品，讓創意全力啟動！
10		週一創作藝術家	陳嘉順	1, 2, 3	20	2936	19	從日常生活中開始觀察，刺激孩子們的想像與創意，創作出具有個人風格的卡片、徽章、繪本，在藝術創作的世界中探索自己的無限可能。
11		STREAM 3D 列印筆	洪瑞聲	1, 2, 3, 4	20	3936	19	引導孩子們發揮想像力和創造力，使用 3D 列印筆製作各種小型物件或藝術品。
12	星期二	3D 列印筆&創意吸管快樂學習班	周孟勳	2, 3, 4, 5, 6	20	4543	20	搭配 STEAM 精髓，配合動手做。3D 列印筆不再只是作畫，而是空間感的延伸。創意吸管，利用連結片組裝出立體造型。
13		逐夢實行者	李淑萍	3, 4, 5, 6	15	2143	20	為熱愛手作與繪畫的學生而設的社團。透過老師的指導，學習如何運用科技提升技能，不僅可以發揮創意，還能與志同道合的夥伴們一同成長。
14		卡通創意捏塑	劉宸伶	1, 2, 3	16	4043	20	藉由泥土給孩子一個豐富的童年，透過搓、壓、捍、推、揉訓練雙手的靈活度及力量、培養專注力；讓孩子享受自我創作的樂趣，滿足創作之慾望。
15		國標拉丁-初階	林欣怡	1, 2, 3, 4, 5, 6	15	3858	20	課程內容以基本步開始再加上簡易的花步為主，利用國標舞的訓練讓肢體變得更柔軟讓身體變得更靈活。
16		週二直排輪	詹茗景	1, 2, 3, 4, 5, 6	16	2143	20	由基礎至進階，依照學員的程度給予合適的教學，課程訓練學員的各項肌肉能力與身體協調能力，強化其平衡感，專注力與反應能力。
17		我是小小魔術師	張凱安	3, 4, 5, 6	20	2993	20	學習魔術能增加孩子學習動力，擁有好奇心！魔術手法無論是洗牌藏牌，拋球還是藏球，能直接增進孩子腦部發育，也能加強孩子邏輯思考能力。
18		週二麥塊遊戲運算思維	李皎潔	2, 3, 4, 5, 6	20	4443	20	使用麥塊教授運算思維，包含模組安裝、多人連線、地圖使用、紅石電路、指令控制...，使學生熟悉資訊科技應用。
19		週二游泳社	朱孝寬	2, 3, 4, 5, 6	12	2691	20	此課程將協同學員學會自由式、仰式與蛙式的游泳技巧，以及水性的適應，不間斷游完 25 公尺距離為目標，並倡導水中安全的概念。
20		週二桌球班	戴孟宥	2, 3, 4, 5, 6	14	2243	20	以遊戲及培養球感的練習方法，引領學生進入桌球世界，使初學者學得桌球基本技術、喜歡桌球運動，培養桌球比賽單打之基本能力。
21		籃球初階班	白益璋	2, 3, 4, 5	15	2143	20	籃球規則認知，基礎四式運球、左右手上籃、定點投籃及傳球動作養成。
22		科學實驗研究社	何昕儒	4, 5, 6	12	2643	20	探究生活中的科學問題，像是探討哪種飲料最容易留下污漬？學生會設計實驗來解決問題，並應用到生活中。
23	週二創作藝術家	蔡沛岑	4, 5, 6	20	3043	20	從日常生活中開始觀察，刺激孩子們的想像與創意，創作出具有個人風格的卡片、徽章、繪本，在藝術創作的世界中探索自己的無限可能。	
24	星期三	週三跆拳道社	陳宣浩 孫晨恩	1, 2, 3, 4, 5, 6	30	2381	20	跆拳道是一種主要使用手和腳進行防身自衛或對抗的運動，以提高技術和磨練意志品質為目的。
25		週三直排輪	范勝凱	1, 2, 3, 4, 5, 6	15	2143	20	安全操作直排輪運動，培養孩子規律運動，有禮貌、守秩序、好態度。
26		兒童創意繪畫社	胡立洋	1, 2, 3, 4, 5	15	2173	15	由基礎學起，從色彩的運用進入彩繪世界，藉由繪畫的方式讓學生們了解各種動物、靜物、風景及花卉的繪畫主題與繪畫技巧，涵養藝術文化。
27		寶可夢大師	周維亮	3, 4, 5, 6	20	3343	20	來到這堂課你將會學習寶可夢對戰的知識、策略與技巧，除了擁有一套專屬的卡牌對戰組，還能與同學們不斷切磋練習精進自己的對戰技巧。
28		CM 創藝手作	陳政亘	1, 2, 3, 4, 5, 6	16	3543	20	透過各種不同媒材主題(輕黏土、拼豆、美術紙等...)讓孩子探索鼓勵孩子 DIY 動手創作，另會給予每位孩子獨家設計的手作提袋，裝入孩子每堂課程的作品。
29		流行 MV 舞蹈	林偉婷	2, 3, 4, 5, 6	20	3858	20	舞蹈風格將依照開課時選定 MV 內容，視學員程度與進度而機動調整，不只能練習身體協調性也是不錯的運動選擇。
30		週三游泳社(高級班)	朱孝寬	2, 3, 4, 5, 6	12	2691	20	此課程將延續初級班的課程，協助小朋友提升自由式、仰式、蛙式的進階技巧，以及蝶式的教學，及增加速度的訓練。(具備自由式換氣能力者可報高級班)
31		週三桌球班	戴孟宥	2, 3, 4, 5, 6	14	2243	20	以遊戲及培養球感的練習方法，引領學生進入桌球世界，使初學者學得桌球基本技術、喜歡桌球運動，培養桌球比賽單打之基本能力。
32		口說訓練-相聲藝術	葛亞芹	2, 3, 4, 5, 6	15	3158	20	相聲是協助小朋友建立口說能力的良好工具。以幽默風趣的互動方式帶領小朋友學習正確的發音、勇敢的表達、進而建立口說藝術的比賽能力。

33		樂高 spike 機器人	徐老師團隊	3, 4, 5, 6	20	4143	20	使用樂高 spike 機器人作為教具。學習機器人之積木組裝，在不同情境下的變化與應用。
34		花式骨牌社	林昆緯	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	3143	20	經巧手一點一滴排成的作品，最有成就感的時刻莫過於最後推倒的那一剎那，各式技巧教給你，600 片骨牌、數種隨機機關道具。
35		創藝小劇場	巫秉瀚	3, 4, 5, 6	16	5141	20	以美術創作為核心，透過木作、輕黏土與紙藝等媒材激發創意表達，並結合有趣的定格動畫，將作品轉化為生動小劇場，展現獨特故事！
36	星期四	烏克蘭麗進階班	陳毓琄	2, 3, 4, 5, 6	15	2036	19	開心自彈自唱，培養台風表演風格，挑戰烏克蘭麗獨奏，合奏的魅力。輕鬆擁抱音樂沒有年齡的限制，只需要一顆喜愛音樂的心，無論自彈自唱還是難度更高的 finger style 演奏曲，跟著老師一起快樂彈唱。
37		週四游泳社	朱孝寬	2, 3, 4, 5, 6	12	2556	19	此課程將協助同學學會自由式、仰式與蛙式的游泳技巧，以及水性的適應，不間斷游完 25 公尺距離為目標，並倡導水中安全的概念。
38		大自然探索體驗社	楊千毅	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	3436	19	以探索教育模式進行，帶領學生走出教室，從校園內的體驗開始，內容結合「自然環境教育」、「自然體驗」、「Project Adventure 團隊活動」。
39		動手玩程式	簡靖樺	4, 5	12	2636	19	指導學生運用 Scratch 進行程式設計與電腦軟體應用之學習，課程內容設計以軟體的探索、遊戲與創作，互動裝置的設計，引導孩子創作。
40		週四直排輪	鄭欽鴻	1, 2, 3, 4, 5, 6	16	2036	19	由基礎至進階，依照學員的程度給予合適的教學，課程訓練學員的各項肌肉能力與身體協調能力，強化其平衡感，專注力與反應能力。
41		加點魔法科學	游悅庭	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	3836	19	將生硬的自然科學知識結合神奇有趣的表演藝術，引導孩子在玩樂中不知不覺學會科學知識！
42		國標拉丁-進階	林欣怡	1, 2, 3, 4, 5, 6	15	3715	19	經由輕快的音樂、活潑的舞步加上多變的節奏與動作，訓練孩子們的身體協調性與靈活性，增進藝術的感受力，並在學習的過程中增加自我自信心、表現能力。
43		籃球進階班	白益璋	4, 5, 6	15	2036	19	利用遊戲、競賽及分組對抗的模式進行教學，培養運動的好習慣。
44		週四跆拳道	黃郁雯	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	2036	19	跆拳道是一種主要使用手和腳進行防身自衛或對抗的運動，以提高技術和磨練意志品質為目的。
45		圍棋	許宇	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	2036	19	圍棋提升專注持續力、思考力、受挫力並促進心智發展。課程含規則與概念、發現與解決問題訓練、實戰解說與測驗、相互對局。適合圍棋零基礎及以上程度者。
46		桌遊研究社	何昕儒	4, 5, 6	12	2536	19	讓學生可以體驗玩桌遊的樂趣，像是狼人殺、機密代號等有趣的策略型遊戲，透過策略思考和團隊合作，訓練他們的邏輯思考和口語表達。
47	傳統 X 創新溜溜扯鈴社	劉穎潔	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	3716	19	傳統 X 創新溜溜扯鈴社簡介：扯鈴技藝 X 智能科技！從古典招式到程式互動，讓千年雜技化身未來創新運動！	
48	星期五	週五游泳社(高級)	朱孝寬	2, 3, 4, 5, 6	12	2556	19	此課程將延續初級班的課程，協助小朋友提升自由式、仰式、蛙式的進階技巧，以及蝶式的教學，以及增加速度的訓練，培養及鼓勵小朋友參加學校游泳比賽，擁有不同的經驗。(具備自由式換氣能力者可報高級班)
49		流行舞蹈社	陳秋憶	3, 4, 5, 6	20	2036	19	安排不同的舞蹈風格基礎讓學生多元學習，並且學習團隊合作以及展現自己。
50		週五麥塊遊戲運算思維	李皎潔	2, 3, 4, 5, 6	20	4236	19	使用麥塊 Java 版教授運算思維，包含模組安裝、多人連線、地圖使用、紅石電路、指令控制...，使同學熟悉資訊科技與電腦網路的應用。
51		CM 桌遊王國	蔡佩燁	1, 2, 3, 4, 5, 6	18	2786	19	桌上型遊戲，有益孩子的情緒發展，也能助於愉快學習，認字、表達、推理、專注、鍛鍊手眼協調。
52		花植美感培育社	陳依婕	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	4556	19	讓小學生探索花藝的世界，並結合科學、藝術和手作，鼓勵他們發揮創造力，學習科學原理，並創建美麗的花藝作品。
53		新興運動體驗社	劉穎潔	1, 2, 3, 4, 5, 6	20	3296	19	創新運動 X 體能培訓！從匹克球到魁地奇躲避盤，玩轉潮流運動，鍛鍊體能、腦力與團隊默契！
54		小小樂高工程師	王錚翎	1, 2, 3, 4	16	3746	19	動力機械學習機械原理及其主題背景知識。創意教學與眼明手快課程，讓孩子發揮創意，並透過遊戲活動，訓練團隊合作、解決問題的能力。
55		可口美食捏塑	劉宸伶	2, 3, 4, 5	15	3936	19	美味食物令人垂涎三尺，利用雙手捏塑出自己喜愛的食物，並製作出美食作品；滿足孩子創作的成就感，達到美味食物的療癒感。
56		週五直排輪	范勝凱	1, 2, 3, 4, 5, 6	15	2036	19	安全操作直排輪運動培養孩子規律運動、禮貌、秩序、態度。
57		小小籃球班	林上毓	2, 3, 4, 5	20	2856	19	運用專業的 NBA 訓練模式，搭配遊戲競賽等... 讓孩子愛上籃球，並且熟悉籃球。
58		金錢魔法學院	張祐輯	3, 4, 5, 6	20	2036	19	這門課程透過遊戲與互動，教導學生金錢管理基礎，並將數學應用於生活，培養正確的財務決策能力。