臺北市110學年度 北市大附小 國民小學一般智能資優資源班課程計畫

**一資優資源班課程節數配置表（請說明資優資源班三至六年級課程節數配置情形）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **類型** | **領域** | **科目** | **課程名稱** | **類別** | | **第二學習階段** | | | | **第三學習階段** | | | | **課程時間** | | | **備註** |
| **三年級** | | **四年級** | | **五年級** | | **六年級** | | **部定課程** | **校訂課程**  **(彈性學習)** | **其他**  **（A.早自習B.午休 C.課後D.假日E.營隊）** |
| **必修** | **選修** | **上學期** | **下學期** | **上學期** | **下學期** | **上學期** | **下學期** | **上學期** | **下學期** |
| **部定課程** | **數學** | **數學自然** | **數自好好玩** | **V** |  | **2** | **2** |  |  |  |  |  |  | **1/數學** |  | **1/C週五** |  |
| **數學自然** | **藝數科學家** | **V** |  |  |  | **2** | **2** |  |  |  |  | **1/數學** |  | **1/C週五** |  |
| **國語** | **國語社會** | **世界文化探險家** | **V** |  | **2** | **2** |  |  |  |  |  |  | **1/國語** |  | **1/C週五** |  |
| **國語** | **國語社會** | **改變世界小推手** | **V** |  |  |  | **2** | **2** |  |  |  |  | **1/國語** |  | **1/C週五** |  |
| **校訂課程** | **特殊需求** | **領導才能** | **未來夢工廠** | **V** |  |  |  |  |  |  |  | **1** | **1** | **1/綜合活動** |  |  |  |
| **創造力** | **設計領航員** | **V** |  |  |  |  |  | **1** | **1** |  |  | **1/綜合活動** |  |  |  |
| **情意發展** | **資優生大不同** | **V** |  | **1** | **1** |  |  |  |  |  |  | **1/綜合活動** |  |  |  |
| **優質人生網** | **V** |  |  |  | **1** | **1** |  |  |  |  | **1/綜合活動** |  |  |  |
| **獨立研究** | **專題研究** | **V** |  |  |  |  |  | **4** | **4** |  |  | **1/數學**  **1/國語** |  | **2/A或B** |  |
| **獨立研究** | **V** |  |  |  |  |  |  |  | **4** | **4** | **1/數學**  **1/國語** |  | **2/A或B** |  |
| **專長領域** | **Code程式**  **設計師** | **V** |  |  |  |  |  | **1** | **1** |  |  |  | **1/校訂彈性** |  |  |
| **Code Pro創客** | **V** |  |  |  |  |  |  |  | **1** | **1** |  | **1/校訂彈性** |  |  |
| **CT開發者** | **V** |  |  |  | **2** | **2** |  |  |  |  |  |  | **2/C週五** |  |
| **Unplug玩家** | **V** |  | **2** | **2** |  |  |  |  |  |  |  |  | **2/C週五** |  |
| **資優練功房** |  | **V** |  |  |  |  | **1** | **1** | **1** | **1** |  |  | **1/A或1/B** |  |
|  | **其他** | **無** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **節數小計** | | | | | | **7** | **7** | **7** | **7** | **6-7** | **6-7** | **6-7** | **6-7** |  |  |  |  |

**二資優資源班課程計畫**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域 /科目** | **部定課程 調整** | | □ 語文（□ 國語文 □ 英語） □ 數學 □ 社會 □ 自然科學 | | | **課程調整 原則** | □學習內容 □學習歷程 □學習環境 □學習評量 | | |
| **校訂課程** | | ■特殊需求（■ 專長領域 □獨立研究□情意發展 □創造力 □領導才能 ） | | | | | | |
| **□其他：** | | | | | | |
| **課程名稱** | | | **資優練工房～益智俱樂部** | | □**必修** ■**選修** | | | **每週節數** | **1 節** |
| **教學者** | | | **游瑞菁** | | 五、六年級 | | | |  |
| **核心素養** | **總綱** | | A2系統思考與解決問題  A3規劃執行與創新應變  B2科技資訊與媒體素養 | | | | | | |
| **領綱** | | 特創-E-A2  具備蒐集資料來源的能力與習慣，判斷處理順序與設定選擇標準，善用各種方式提出多種解決問題的構想。  特創-E-A3  善於覺察現象，擴充生活經驗，提出與眾不同的創新想法，因應日常生活情境。  特創-E-B2  具備科技與資訊應用在創造力的基本素養，並識讀各類媒體內容與創造力的關係。 | | | | | | |
| **學習重點** | **學習表現** | | 特創1a-Ⅲ-1 對事物保持懷疑的態度，勇於發表自己的看法。  特創1c-Ⅲ-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。  特創 2a-Ⅲ-5 善用各種創意技法產生不同的構想。  特創3a-Ⅲ-2 經常以多元角度詮釋事物或主題。  特創3b-Ⅲ-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。  特創2a-Ⅲ-3 利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。 | | | | | | |
| **學習內容** | | 特創A-Ⅲ-7達成任務的多元方法。  特創B-Ⅲ-3 奔馳法。  特創D-Ⅲ-5[創意影片](http://ahacreativity.blogspot.tw/search/label/%E5%89%B5%E6%84%8F%E5%BD%B1%E7%89%87)的認識。 | | | | | | |
| **教學目標** | | | 1.能主動探究各項活動的規則，以多元角度詮釋遊戲規則。  2.能多次嘗試解決活動中各種情境與問題之阻礙處。  3.能對原活動規則或內容保持懷疑的態度，勇於發表自己的看法。  4.能改變原有活動作品的元素，擴充其趣味性與實用性。  5.在活動中能運用奔馳法思考產生不同構想並激盪出達成任務的多元方法。  6.能以多元角度(動畫/文章/漫畫)詮釋故事內容或介紹人物。 | | | | | | |
| **議題融入** | | | □家庭教育 □生命教育 □品德教育 □人權教育 □性平教育 □法治教育 □環境教育  □海洋教育 □資訊教育 □科技教育 □能源教育 □安全教育 □生涯規劃 □多元文化  □閱讀素養 □戶外教育 □國際教育 □原住民族教育 □其他 | | | | | | |
| **議題**  **學習內涵** | | |  | | | | | | |
| 第一學期/第二學期 | | | | | | | | | |
| **週次** | **單元名稱** | | | 課程內容說明 | | | | | **備註** |
| 1-4 | **腦力激盪** | | | **奔馳激盪**   1. 認識腦力激盪技巧～奔馳法(步驟,思惟角度,運用) 2. 動腦思考:透過活動，挑戰思考極限。 | | | | |  |
| 5-8 | **「桌」謎藏** | | | **圓「桌」武士**  1.探究各式益智桌上遊戲規則。  2.解構桌遊特色。  3.比較分析桌遊內容。  4.提出更好的不同遊戲規則。 | | | | |  |
| 9-12 | **棋靈王** | | | **「棋」開得勝**  1.探究各式益智棋類活動。  2.解構遊戲規則。  3.討論探究最佳攻防策略。  4.發想遊戲其他玩法。 | | | | |  |
| 13-16 | **大方塊** | | | **大快人心**  1.認識方塊。  2.學習方塊解謎步驟。  3.紀錄步驟。  3.逐步解開方塊之謎。 | | | | |  |
| 17-20 | **動靜皆宜** | | | 動畫賞析   * + - 1. 動畫之謎       2. 動畫原理       3. 小小動畫師 | | | | |  |
| **教學**  **資源** | | ●書藉: MENSA全球最強腦力開發訓練(遠流) 腦速益智大挑戰 RIKUDO六角數字蛇 ●網站：  奔馳法<https://digitalyoming.com/scamper/>  GameSchool:<http://gameschool.cc/puzzle/>  https://read01.com/mzQKOPg.html | | | | | | |  |
| **教學方法** | | 操作、討論、問答、作業、互評 | | | | | | |  |
| **教學評量** | | (一)評量方式：檔案評量、實作評量、小組互評、自我評量  (二)評量內容  1上課表現（發言、討論、實作、分享）  2作業繳交及成果呈現  3出缺席狀況 | | | | | | |  |
| **備註** | | (一)課程內容：高年級學生依照興趣選修，腦力激盪、解謎活動、益智棋類活動、益智桌遊、創意摺紙、故事閱讀、影片欣賞。引導學生透過思考、互動、操作、體驗等培養動腦觀察及解決問題能力。  (二)授課期間：授課期間：110 年 9 月至 111 年 6 月止，學生分上下學期選修，外加1節/週(早自習或午休)，共20節課。 | | | | | | |  |