**臺北市111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**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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□領導才能 🗹創造力） |
|  |  | □其他： |
| **課程名稱** | 資優練功房-腦筋急轉彎 | **課程類別** | □**必修**🗹**選修** | **每週節數** | **1** |
| **教學者** | 劉雅鳳 | **教學對象** | **高年級** |
| **核心素養** | **總綱** | A1身心素質與自我精進A2系統思考與解決問題A3規劃執行與創新應變B1符號運用與溝通表達 |
|  | **領綱** | 特創-U-A1 具備超越感官限制之創造性人格特質，持續投入思考，善用直覺推測與實際驗證，不斷精進與突破限制，形成內在驅力。特創-J-A2 具備批判思考能力與習慣，區辨關鍵性問題，構思反省各種困難與解決策略。有效重組與提出最可能的問題解決模式。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-J-A3 具備規劃及執行創意產品的能力，從不同角度與新穎獨特方式解決問題，發揮主動學習與創新求變的素養。特創-J-B1 具備運用創造力相關符號表情達意的素養，考量實用價值，分析各種可能性，主動與他人分享及互動，以因應日常生活、學習和社會需求。  |
| **學習重點** | **學習表現** | 特創1b-Ⅱ-1 分享自己對於從未發生過的事的連結想像。 特創1a-Ⅳ-3 即便受限/受挫的學習情境，仍能保有好奇發問的特質。 特創2a-Ⅳ-4 預測構想在實行時可能產生的困難與解決方法。 特創3b-Ⅳ-4 跳脫慣性思考，以不同角度解決問題。 特創3d-Ⅳ-1 在原有構想或產品添加新元素，使其更加周詳。  |
|  | **學習內容** | 特創A-Ⅱ-1 問問題的技巧。 特創C-Ⅲ-1 新奇見解。 特創C-Ⅲ-3 框架、藩籬的跨越。 特創B-IV-3 進階腦力激盪法（21方格紙法、輪流卡、三三兩兩討論）。特創C-IV-4 方案創新性的評鑑。特創C-IV-6 產品的觀摩與精進。  |
| **教學目標** | 1. 透過教師佈題，能從遊戲、文本或影片中進行想像力、創造力、邏輯推理及解題等活動。
2. 透過腦力激盪、進行解謎，學習問題解決及解題技巧。
3. 能在活動中分享自己對於從未發生過的人事物的連結與想像力。
4. 能跳脫慣性思考，在原有構想或產品中，添加新元素，設計解謎題目、新產品設計或生活創意小發明。
 |
| **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  |
| **與其他領域/科目之連結** | ☑語文☑數學☑自然科學 |
| **第一學期 / 第二學期** |
| **週次** | **單元名稱** | **課程內容說明** | **備註** |
| **1** | 腦動兩分鐘 | 1. 能了解偵探推理遊戲的規則
2. 透過觀察、閱讀文本、及電腦賞析，進行邏輯推理，並解開謎題。
3. 能從桌遊中了解討論破案關鍵並思考遊戲規則的改編
 |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |
| **4** |  |  |  |
| **5** |  |  |  |
| **6** |  |  |  |
| **7** | 改變世界的夢想家小創意大發明 | 1. 認識世界發明家及其改善生活的好點子。
2. 認識原創商品-好的創作與設計並非真的都是「原創」，都是需要靠大量的模仿抄襲在過程中不段吸取經驗技巧知識，然後將它們融會貫通，找出精髓之後，再開始添加自己的創意與想法。
3. 引導學生去尋找創新的構想，壓榨腦力、強迫聯想，激發全新創意產生新的結果分析並結合兩種不同物品的特性，創造出獨特未來發明。
 |  |
| **8** |  |  |  |
| **9** |  |  |  |
| **10** |  |  |  |
| **11** |  |  |  |
| **12** |  |  |  |
| **13** | 腦筋急轉彎 | 1. 密室逃脫 : 佈題透過實境或網站，營造逼真的場景，賦予學生不同的身份、任務、及故事劇情，在規定的時間內，通過尋找線索、團隊合作、層層解謎，最終完成任務脫離密室。
2. 福爾摩斯鷹眼 : 透過觀察力，覺察圖片、活動或線索的不同，進行分析與討論。
3. 設計謎題進行解謎，並且完成自己設計謎題，分享給他人解題。
 |  |
| **14** |  |  |  |
| **15** |  |  |  |
| **16** |  |  |  |
| **17** |  |  |  |
| **18** | 機密代號 | 1. Code與我 : 透過影片賞析了解過去的世界與密碼的演進，並且推廣至生活中的運用。
2. 認識豬圈密碼並進行謎題探索與解謎。
 |  |
| **19** |  |  |  |
| **20** |  |  |  |
| **21** |  |  |  |
| **22** |  |  |  |
| **教學資源** | 1. 書籍：越玩越聰明的邏輯推理遊戲(新文創文化)、哈佛給學生做的1001個思維遊戲(禾風車書)、改變世界的夢想家：小創意大發明故事集(晨星出版)等相關叢書。
2. 學習單：自編
3. 網站：[布朗神父](http://tw.shuhai.org/categories/5-%E4%BE%A6%E6%8E%A2%E5%B0%8F%E8%AF%B4/)、[腦洞兩分鐘](https://www.youtube.com/watch?v=WoZCdNO4JGQ)
 |
| **教學方法** | 邏輯推理、腦力激盪、問答法 |
| **教學評量** | 作業評量、實作評量、小組合作、互評、自評 |
| **備註** | (一)課程內容：高年級學生依照興趣選修。 (二)授課期間：授課期間：111 年 9 月至 112 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。 |