

二、112 學年度第二學期課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整	<input type="checkbox"/> 語文 (<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語) <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學	課程調整 原則	<input checked="" type="checkbox"/> 學習內容 <input type="checkbox"/> 學習歷程 <input type="checkbox"/> 學習環境 <input type="checkbox"/> 學習評量
	校訂課程	<input checked="" type="checkbox"/> 特殊需求 (<input checked="" type="checkbox"/> 專長領域 <input type="checkbox"/> 獨立研究 <input type="checkbox"/> 情意發展創造力 <input type="checkbox"/> 領導才能) <input type="checkbox"/> 其他：		
課程名稱	金牌任務	課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	每週 節數
教學者	潘滢方	教學對象	三-六年級	
核心 素養	總綱	A1 身心素質與自我精進 A3 規劃執行與創新應變 C2 人際關係與團隊合作		
	領綱	特創-E-C2 具備友善人際情懷，接受他人協助、分享想法與接納他人意見，並參與團隊合作建立良好互動關係。 特領-E-A1 具備認識領導者特質的能力，覺察自己與他人的異同，展現樂意接受任務與發展自我潛能。 特領-E-C2 具備理解他人感受並與團隊成員合作之素養，體認成員互助的重要性，察覺努力與結果之間的關連性。		
學習 重點	學習表現	特創 1c-II-2 嘗試使用各種方法達成任務。 特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。 特領 1a-II-3 說明自己在任務中應承擔的責任。 特領 1a-III-2 掌握在不同任務中自己應承擔的責任。 特領 1c-III-4 彙整成員所提出與任務相關的難題，尋求協助或更多資訊與解決策略。 特領 3a-II-3 欣賞團隊或個人的付出。 特領 3a-III-4 欣賞團隊或個人最佳表現者的成功之處。 特領 3b-II-3 充分了解領導者所設定的任務目標。 特領 3b-III-1 利用各種策略幫助成員了解任務的目標。 <u>自然科學領域</u> ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。 ah-II-2 透過有系統的分類與表達方式，與他人溝通自己的想法與發現。 <u>臺北市科技領域國小資訊科技課程教學綱要/資訊科學與科技應用</u> 資c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。 資p-II-2 能使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。		
	學習內容	1a-II-3 能說明自己在任務中應承擔的責任。 1b-II-2 能訂定任務的執行流程。 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。 2c-II-2 能體認成員互助的重要性。 3b-II-2 能配合團隊運作達成目標。 3b-II-3 能充分了解領導者所設定的任務目標。 特創 A-II-4 展現點子的策略。 特創 A-III-5 想像力具體化與步驟化。 特領 A-II-1 團體工作的分配與實踐。 特領 A-III-3 團隊共識的建立。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。		

<p>教學目標</p>	<p><u>全體學生</u> 1. 學習欣賞別人並能見賢思齊。 2. 培養團體默契及情誼，增進團隊動能。 3. 提升學生溝通與合作能力，完成小組的任務與分工。 4. 培養追求卓越與接受挑戰的態度。</p> <p><u>中年級</u> 1. 認識自己、展現自我並發揮潛能。 2. 認識同儕的特性並欣賞他人優點。 3. 三年級:理解活動基本知能，參與任務展現自我，服從學長姐領導。 4. 四年級:熟習活動及任務要領，與同儕輔導協助學弟妹。</p> <p><u>高年級</u> 1. 透過活動討論瞭解領導者應具備的能力。 2. 學生與同儕關係對他人的理解與認同。 3. 五年級:協助六年級學長姐協調促進活動執行。 4. 六年級:策畫推展活動進行，領導學弟妹完成任務。</p>		
<p>議題融入</p>	<p><input type="checkbox"/>家庭教育 <input type="checkbox"/>生命教育 <input checked="" type="checkbox"/>品德教育 <input type="checkbox"/>人權教育 <input type="checkbox"/>性平教育 <input type="checkbox"/>法治教育 <input type="checkbox"/>環境教育 <input type="checkbox"/>海洋教育 <input type="checkbox"/>資訊教育 <input type="checkbox"/>科技教育 <input type="checkbox"/>能源教育 <input checked="" type="checkbox"/>安全教育 <input type="checkbox"/>生涯規劃 <input type="checkbox"/>多元文化 <input type="checkbox"/>閱讀素養 <input checked="" type="checkbox"/>戶外教育 <input type="checkbox"/>國際教育 <input type="checkbox"/>原住民族教育 <input type="checkbox"/>其他_____</p>		
<p>與其他領域/科目之連結</p>	<p>創造力課程 1-1-1-2 能主動思索問題尋求解答 1-1-1-3 能主動投入與執行自己感到有興趣的事 4-1-1-1 能接受他人的幫助解決問題 4-1-1-3 能與他人分享觀點</p> <p>語文領域 C-2-2-2 能針對問題，提出自己的意見或看法。 C-2-1-1-1 討論問題或交換意見時，能清楚說出自己意思。 2-2-2-3 能發展仔細聆聽與歸納要點的能力。</p> <p>綜合領域 1-2-1 欣賞並展現自己的長處，省思並接納自己。 2-2-2 覺察不同性別者在生活事務的異同，並欣賞其差異。 3-2-1 參加團體活動，並能適切表達自我、與人溝通。 6-1-5 瞭解並認同團體規範，從中體會並學習快樂的生活態度。</p>		
<p>下學期</p>			
<p>週次</p>	<p>單元名稱</p>	<p>課程內容說明</p>	<p>備註</p>
<p>1-4</p>	<p>抽筋擒拿手</p>	<p>1. 瞭解自己與他人不同處，並能包容與尊重成員的相異處。 2. 經由口語與溝通訓練，能清楚表達自己的想法，並進而帶動團隊合作。3.</p>	<p>參賽者要將兩枝筷子由手背拋起，然後在半空接住；筷子的數量每次會增加兩枝，重覆五次，直至參賽者成功接住十二支筷子為止。</p>
<p>5-8</p>	<p>一氣呵成</p>	<p>1. 能參與團隊競賽活動，凝聚成員情感與動能。 2. 透過任務考驗，來增強運用高層次思考之能力，並提升問題解決技巧。 3. 藉由多元觀點的分享，能掌握任務中自己應承擔的責任。</p>	<p>參賽者要利用一個氣球(可不斷吹氣)，將20個杯口朝上的疊杯吹倒。 器材：疊杯(12個)、10吋氣球1個/人。</p>
<p>9-15</p>	<p>疊杯大賽</p>	<p>1. 能參與共同討論，設定任務的目標。 2. 能擬訂任務計畫，並確實執行。 3. 能與同儕妥善溝通協調，以增進團隊合作</p>	<p>器材：疊杯(12個)。</p>

		成效。 4. 遭遇困難時，能尋求協助或解決策略。	
16-20	倒轉金字塔	1. 能籌畫成果分享形式，並依計畫執行。 2. 能觀摩學習團隊或個人的學習成果。	參賽者要將以 12 個疊杯以 1-2-3-3-3 的順序由下至上疊好五層，每層中間並以紙盤相隔；全部疊好後須維持 5 秒不垮才算成功。 器材：疊杯(12 個)。
教學資源	<p>電子白板、電腦、平板、教學簡報、影音平台、資優教育資源相關網站、其他</p> <ol style="list-style-type: none"> 影片參考：復興國小 vs 豐年國小 超級總動員 S10 第三集(規則 25' 06-25' 20、示範 27' 19-28' 17) 影片參考「決戰一分鐘」何建邦 235 秒完成十關小遊戲 - 235 seconds finish 'minut(Youtube 頻道，網址 https://www.youtube.com/watch?v=At26nbMjk2s&feature=youtu.be) 影片參考中山國小 vs 靜心國小 超級總動員 S9 第二十集(規則 22' 26-22' 39、示範 26' 06-27' 08) 影片參考仁愛國小 vs 關渡國小 超級總動員 S9 第四十七集(規則 07' 25-07' 36、示範 11' 27-12' 20) 影片參考板橋國小 vs 芭里國小 超級總動員 S9 第四十二集(規則 13' 48-14' 08、示範 15' 01-15' 35) 		
教學方法	1. 實作練習 2. 討論 3. 講述 4. 觀察 5. 遊戲與扮演 8. 多媒體教學 9. 其他		
教學評量	<p>行為觀察、實作評量、口頭發表</p> <p>A. 遊戲規則熟悉程度 B. 遊戲技巧 C. 遊戲能力自我精進能力 D. 賽程設計能力 E. 排名成績 F. 發表能力</p> <p>評量標準：學習態度與出席情形 30%、活動參與 30%、發表意見與討論 25%、成果展現 15%</p>		