

二、112學年度第一學期資優資源班課程計畫

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 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 <input type="checkbox"/> 領導才能 <input type="checkbox"/> 創造力) <input type="checkbox"/> 其他：		
課程名稱	校園益智解謎	課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	每週節數 1
教學者	三年級導師	教學對象	三-六年級	
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 B3.藝術涵養與美感素養 C1.道德實踐與公民意識 C2.人際關係與團隊合作		
	領綱	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>特領-E-A2：具備擬定任務目標與短期計畫的能力，釐清成員彼此責任，掌握進度與目標的關聯。</p> <p>特領-E-A3：具備執行任務與掌握訊息重點的能力，分析自己與成員的困難並尋求策略解決困難，運用適當策略控管任務品質。</p> <p>特領-E-B2：理解各類媒體與資訊的用途與內容的合適性，善用於團體事務的處理。</p> <p>特領-E-C1：具備道德知識及是非判斷能力，理解與任務相關的各種因素，欣賞團隊以及個人表現的成功之處。</p> <p>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。</p> <p>自-E-A2：能運用好奇心及想像能力，從觀察、閱讀、思考所得的資訊或數據中，提出適合科學探究的問題或解釋資料，並能依據已知的科學知識、科學概念及探索科學的方法去想像可能發生的事情，以及理解科學事實會有不同的論點、證據或解釋方式。</p> <p>藝-E-A2：認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-B2：識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。</p> <p>藝-E-B3：善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p>		
學習 重點	學習表現	<p><u>創造力/創造性人格特質/具備好奇心</u> 特創 1a-II-3 主動思索問題，嘗試尋求解答。</p> <p><u>創造力/創造性人格特質/豐富想像力</u> 特創 1b-III-1 發現奇特的事物，並想像聯結其中的趣味與有意義之處。 特創 1b-III-2 記錄與延伸豁然開朗或靈機乍現的想法。</p> <p><u>創造力/創造性人格特質/嘗試冒險</u> 特創 1c-III-1 勇於面對與處理混亂或複雜的資訊。 特創 1c-III-2 能多次嘗試解決各種情境與問題之阻礙處。</p> <p><u>創造力/創造性人格特質/勇於挑戰</u> 特創 1d-II-1 主動接受具挑戰性的任務。</p> <p><u>創造力/創造性人格特質/堅持毅力</u> 特創 1e-III-2 對學習充滿熱情且精力充沛。 特創 1e-III-3 專注持續一段時間而無厭倦。</p> <p><u>創造力/思考歷程/擴散性思考</u> 特創 2a-II-3 針對問題提出各種解決的構想。 特創 2a-III-2 從多元管道來源蒐集相關的資訊。</p>		

特創 2a-III-3 利用科技與不同資訊擴大主題的連結性。

創造力/思考歷程/聚斂性思考

特創 2b-II-2 從多項資訊中指出重要關鍵。

特創 2b-II-3 說明自己選擇某構想的原因與理由。

創造力/創意成果/變通

特創 3b-II-1 從不同面向思考同一件事情。

特創 3b-III-2 改變原有作品的元素，擴充其趣味性與實用性。

創造力/環境營造/支持回饋

特創 4a-II-3 在他人支持下完成任務。

特創 4a-II-5 了解符合社會道德規範之創造性活動準則。

特創 4a-III-1 能與他人腦力激盪解決問題。

特創 4a-III-2 創思活動時，能維護相互尊重與開放討論的環境。

創造力/環境營造/克服逆境

特創 4b-III-2 在受阻或困難的情境下，能提出修改、精進的作為。

特創 4b-III-3 以正向觀點看待他人的批評與指教。

領導才能/任務導向/釐清角色與目標

特領 1a-III-2 掌握在不同任務中自己應承擔的責任。

領導才能/任務導向/擬定計畫

特領 1b-II-3 針對被指派的任務訂定時程。

特領 1b-III-3 接受他人建議修正短期任務計畫。

領導才能/任務導向/監督過程

特領 1c-II-1 分辨各種線索與任務之間的關連性。

特領 1c-II-3 執行任務中遇到困難時會求助他人或尋求更多解決資訊。

特領 1c-III-2 執行任務時能掌握複雜訊息的重點。

領導才能/關係導向/善用心理支持

特領 2a-II-1 以適切的態度與成員溝通。

特領 2a-III-1 主動關心成員，與之互動。

領導才能/關係導向/肯定團隊貢獻

特領 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。

特領 2c-II-2 體認成員互助的重要性。

特領 2c-IV-1 在合作中營造互相激勵的學習情境。

領導才能/變革導向/掌握環境

特領 3a-II-2 蒐集與任務相關的各種資訊。

特領 3a-III-2 分析各種相關資訊再做決定。

特領 3a-III-3 分辨環境中各種因素對任務執行可能產生的影響。

領導才能/變革導向/實踐願景

特領 3b-II-2 配合團隊運作達成目標。

特領 3b-III-2 與成員共同建立團隊目標。

特領 3b-III-3 認識與包容團隊成員的多元性。

自然科學領域/科學的態度與本質/培養科學探究的興趣

ai-II-3 透過動手實作，享受以成品來表現自己構想的樂趣。

自然科學領域/科學的態度與本質/養成應用科學思考與探究的習慣

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。

ah-III-1 利用科學知識理解日常生活觀察到的現象。

藝術領域/表現/視覺探索

1-II-2 能探索視覺元素，並表達自我感受與想像。

1-III-2 能使用視覺元素和構成要素，探索創作歷程。

藝術領域/表現/創作展現

1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。

藝術領域/鑑賞/審美感知

2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。

藝術領域/鑑賞/審美理解

2-II-5 能觀察生活物件與藝術作品，並珍視自己與他人的創作。

	<p>藝術領域/實踐/生活應用 3-II-3 能為不同對象、空間或情境，選擇音樂、色彩、布置、場景等，以豐富美感經驗。</p> <p>資訊教育議題/運算思維與問題解決 資E2 使用資訊科技解決生活中簡單的問題。</p> <p>資訊教育議題/資訊科技與合作共創 資E5 使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>資訊教育議題/資訊科技的使用態度 資E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。 資E13 具備學習資訊科技的興趣。</p> <p>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 資t-II-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 資c-II-1 能認識常見的資訊科技共創工具的使用方法。 資c-II-2 能使用資訊科技與他人合作產出想法與作品。</p> <p>臺北市科技領域國小資訊科技課程教學綱要/運算與設計思維 資t-III-3 能應用運算思維描述問題解決的方法。 資p-II-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(樣式識別與分析)。 資p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現設計理念)。 資p-III-1 能認識與使用資訊科技以表達想法(呈現解決程序)。 生s-II-1 能繪製簡單草圖以呈現設計構想。 生a-III-2 能體會動手實作的樂趣，並養成正向的科技態度。 生c-II-3 能具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>臺北市科技領域國小資訊科技課程教學綱要/資訊科技與人類社會 資a-II-3 能了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。</p> <p>科技教育議題/操作技能 科E5 繪製簡單草圖以呈現設計構想。</p> <p>科技教育議題/統合能力 科E7 依據設計構想以規劃物品的製作步驟。 科E8 利用創意思考的技巧。 科E9 具備與他人團隊合作的能力。</p> <p>安全教育議題/校園安全 安E8 了解校園安全的意義。</p>
學習內容	<p>創造力/創意人特質 特創 A-II-3 延續各種故事或情境的構想。 特創 A-III-5 想像力具體化與步驟化。 特創 A-III-7 達成任務的多元方法。 特創 A-IV-2 找出解答問題的關鍵處與重點。</p> <p>創造力/成果評鑑 特創 C-II-6 創意與生活的覺察。 特創 C-II-7 美感的敏覺性。</p> <p>創造力/創意資源 特創 D-II-1 自由、和諧、相互尊重的學習環境。 特創 D-II-2 允許犯錯、嘗試、肯定與眾不同的心理環境。 特創 D-II-5 創意表達的方法。</p> <p>領導才能/團體任務與行動 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。</p> <p>領導才能/領導者特質與成員關係 特領 B-III-2 良好團隊成員的特質。 特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。</p>

		<p>自然科學領域/自然界的組成與特性/系統與尺寸 INc-II-4 方向、距離可用以表示物體位置。 INc-III-1 生活及探究中常用的測量工具和方法。</p> <p>藝術領域 視E-II-3 點線面創作體驗、平面與立體創作、聯想創作。 視E-III-1 視覺元素、色彩與構成要素的辨識與溝通。 視E-III-3 設計思考與實作。 視A-II-2 自然物與人造物、藝術作品與藝術家。 視P-II-2 藝術蒐藏、生活實作、環境布置。 視P-III-2 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>	
教學目標		<p>長期目標： 1.認識自己、展現自我並發揮潛能。 2.學習欣賞別人並能見賢思齊。 3.學生與同儕關係對他人的理解與認同。 4.培養團體默契及情誼，增進團隊動能。 5.面對挑戰能以正向積極的態度勇於任事。</p> <p>短期目標—三年級： 1.透過活動討論瞭解領導者應具備的能力。 2.認識同儕的特性並欣賞他人優點。 3.跟隨學長姐的領導，共同完成小組的任務與分工。</p> <p>短期目標—四年級： 1.透過活動討論瞭解領導者應具備的能力。 2.能配合學長姐的領導，提供自己的創意想法，建立良好的溝通技巧、協商能力與符號運用能力。 3.認識同儕的特性並欣賞他人優點。 4.提升團隊合作精神與能力，共同完成小組的任務與分工。</p> <p>短期目標—五年級： 1.透過活動討論瞭解領導者應具備的能力。 2.能設計合適的解謎活動並帶領學弟妹一同進行任務的執行。 3.建立良好的溝通技巧、協商能力與符號運用能力。 4.提升團隊合作精神與領導才能，帶領學弟妹共同完成小組的任務與分工。 5.培養追求卓越與接受挑戰的態度。</p> <p>短期目標—六年級： 1.能運用領導才能的技巧，帶領學弟妹進行任務與分工的討論。 2.能適時給予學弟妹指導與鼓勵，並確實規劃及監督任務的分組工作與執行。 3.認識同儕的特性並欣賞他人優點，並流暢運用適宜的協商能力與符號運用能力。 4.培養勇於追求卓越與接受挑戰的態度。</p>	
議題融入		<input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input 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 checked="" type="checkbox"/> 資訊教育 <input checked="" type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input 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 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	
與其他領域/科目之連結		創造力、領導才能、自然科學領域、藝術領域	
週次	單元名稱	課程內容說明	備註
1	大航海家與盜墓者	1.認識尋寶的歷史。 2.分享討論尋寶的經驗與感受。	評量方式： A.B.E
2	藏寶的秘訣	1.認識何謂成功的尋寶遊戲，並討論出藏寶的概念與提示的設定。 2.討論出受人歡迎的遊戲設計元素。	評量方式： A.B.E
3	成功的尋寶獵人	1.以觀看電影片段，討論分析尋寶的成功策略。	評量方式： A.B.E

4	寶藏設計師	1.分組討論並設計校園藏寶的地點。 2.分析並設計校園尋寶常用的設計元素及寶藏謎題符號。	評量方式： A.D.E
5	寶藏製作	1.將設計的寶藏及尋寶地圖製作出成品。 2.進行藏寶地點的寶藏設置。	評量方式： A.C.D.E
6	校園尋寶賽	1.分組體驗其他組的校園尋寶。	評量方式： A.C.D.E
7	尋寶與密室逃脫	1.分享校園尋寶賽的活動收穫。 2.討論校園尋寶可採用的策略透過體驗之任務考驗，增強運用高層次思考之能力，並提升問題解決技巧 3.小組討論密室逃脫和校園尋寶的差異。	評量方式： A.B.C.E
8	解構密室逃脫	1.認識坊間常見的密室逃脫設計類型。 2.認識符號與機關的設計種類與原理。	評量方式： A.E
9	解謎 Step by step	1.透過電視節目影片，討論出成功的密室解謎活動設計中需要具備的元素。 2.藉由多元觀點的分享，討論出成功的密室解謎活動設計中需要具備的元素。	評量方式： A.B.C.E
10	謎題設計師1—圖形文字	1.參考範本，設計3個以圖形包含文字的謎題設計。 2.上台分享自己的設計讓同學解謎。	評量方式： A.B.D.E
11	謎題設計師2—積木藏字	1.參考範本，設計3個以積木拼成文字的謎題設計。 2.上台分享自己的設計讓同學解謎。	評量方式： A.B.D.E
12	謎題設計師3—畫中藏圖	1.參考範本，設計3個以圖形重複合成的謎題設計。 2.上台分享自己的設計讓同學解謎。	評量方式： A.B.D.E
13	體驗線上版密室逃脫	1.體驗學長姐設計的線上版密室逃脫。 2.了解 Google 表單的功能、操作設計與運用。	評量方式： A.B.C.E
14	線上密逃設計家1	1.分組共同設計線上版密室逃脫的概念與謎題。 2.能以成員特性專長分配工作，與同儕妥善溝通協調，分工進行謎題設計與圖像創作。	評量方式： A.B.C.D.E
15	線上密逃設計家2	1.按照小組設計的謎題進行線上 Google 表單的製作。	評量方式： A.C.D.E
16	線上密逃體驗	1.體驗各組設計的線上版密室逃脫。 2.體驗後分享各組的設計並進行互評。	評量方式： A.C.E
17	體驗實體密室逃脫	1.前往校外密室逃脫場地進行活動體驗。 2.藉由小組團隊合作，培養彼此默契，並互助完成密室逃脫。	評量方式： A.C.E
18	實體密室逃脫設計家	1.討論線上版密室逃脫與實體密室逃脫的差異。 2.將線上版密逃謎題改良成實體解謎活動。 3.藉由多元觀點的分享與合作，能掌握任務中自己應承擔的責任。	評量方式： A.B.C.D.E
19	實體密逃道具製作	1.將小組設計的實體密室逃脫道具製作完成。 2.分工合作將道具與機關設置完成。	評量方式： A.C.D.E
20	挑戰與回饋	1.體驗各組設計的實體密室逃脫。 2.透過校園尋寶及密室逃脫之任務考驗，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與合作，能掌握任	評量方式： A.C.E

		務中自己應承擔的責任。 4.能觀摩學習團隊或個人的學習成果。	
教學資源	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		
教學方法	1.實作練習 2.討論 3.講述 4.觀察 5.遊戲與扮演 6.發表 7.多媒體教學 8.其他		
教學評量	A.口頭發表 B.作業單書寫 C.器材操作 D.活動設計 E.行為呈現 ◎學習態度與出席情形 10% ◎領導特質認識與領導能力實踐表現 25% ◎合作學習、分享態度與自我評鑑 25% ◎資訊科技運用能力、符號運用能力與資料蒐集暨歸納統整能力 20% ◎任務創意設計、執行與成果展現 20%		