

## 資優資源班課程計畫

領域 /科目	部定課程 調整		課程調整 原則	
	校訂課程	專長領域		
課程名稱	巧工妙手	課程類別	必修	每週節數 1.0
教學者	徐若婷	教學對象	三年級(下), 四年級(下), 五年級(下), 六年級(下)	
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符號應用與溝通表達、C2人際關係與團隊合作		
	領綱	<p>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。</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-B1：具備察覺與理解成員的情緒的知能，主動關心成員並察覺彼此間衝突原因，適當表達對成員的支持。</p> <p>特領-E-C1：具備道德知識與是非判斷能力，理解與任務相關的各種因素，欣賞團隊與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>特領-E-C3：具備理解與遵守團隊規範的素養，認識團隊中的多元性。</p>		
學習 重點	學習表現	<p>特領 1a-II-1 正確說明任務的目標。</p> <p>特領 1a-II-2 清楚解釋被指派的任務。</p> <p>特領 1a-II-3 說明自己在任務中應承擔的責任。</p> <p>特領 1b-II-1 設定任務的目標。</p> <p>特領 1b-II-2 訂定任務的執行流程。</p> <p>特領 1b-II-3 針對被指派的任務訂定時程。</p> <p>特領 2b-II-1 在引導下，嘗試不同的解決問題方法。</p> <p>特領 2b-II-2 小組合作時能關心進度落後的成員。</p> <p>特領 2c-II-1 執行任務時能盡力付出。</p> <p>特領 2c-II-2 體認成員互助的重要性。</p> <p>特領 3a-II-3 欣賞團隊或個人的付出。</p> <p>特領 3a-II-4 在任務中分析自己的成長或收穫。</p> <p>特領 3b-II-1 遵守團隊規範。</p> <p>特領 3b-II-2 配合團隊運作達成目標。</p> <p>特領 3b-II-3 充分了解領導者所設定的任務目標。</p>		
	學習內容	<p>領 A-II-1 團體工作的分配與實踐。</p> <p>特領 A-III-3 團隊共識的建立。</p> <p>特領 A-III-4 行動計畫的功能與要素。</p> <p>特領 B-II-2 良好領導者的特質。</p> <p>特領 B-II-3 團隊成員的特質差異。</p> <p>特領 B-III-4 良好的溝通技巧與能力。</p> <p>特領 C-II-1 任務編組的功能與方式。</p>		
教學目標	<p>長期目標：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識自己、展現自我並發揮潛能。</li> <li>2. 學習欣賞別人並能見賢思齊。</li> <li>3. 學生與同儕關係對他人的理解與認同。</li> </ol>			

4. 培養團體默契及情誼，增進團隊動能。

短期目標—三年級：

1. 透過遊戲設計活動的帶領認識設計方法。
2. 認識學長姐的不同特質並欣賞他人優點。
3. 跟隨學長姐的領導，共同完成小組的任務與分工。

短期目標—四年級：

1. 透過遊戲設計的構思體會領導者需具備的口語表達與實作示範能力。
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。

短期目標—五年級：

1. 透過遊戲設計的主題討論活動瞭解領導者應具備的特質與能力。
2. 能配合六年級學長姊的團隊合作方式，帶領學弟妹一同進行活動的執行。
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遊戲設計與任務分工。
5. 培養追求卓越與接受挑戰的態度。

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. 在遊戲設計的主題上，主動預先自主學習，並培養勇於追求卓越與接受挑戰的態度。

三年級:掌握遊戲設計的流程基本知識，服從學長姐領導。

四年級:熟練遊戲設計規則，協助三年級學弟妹。

五年級:進行主題性活動設計，協助六年級學長蒐集資料與尋找主題。

六年級:策畫主題性活動，帶領小隊學弟妹完成活動辦理。

<b>議題融入</b>	生命教育、多元文化()		
<b>與其他領域/科目之連結</b>	無		
<b>週次</b>	<b>單元名稱</b>	<b>課程內容說明</b>	<b>備註</b>
第1週	相見歡	破冰遊戲	
第2週	相見歡	支援前線大進擊。	
第3週	生活中的隱藏符號	密碼與生活	
第4週	生活中的隱藏符號	隱藏符號所代表的意義	
第5週	遊戲設計	遊戲的歷史	
第6週	遊戲設計	團體遊戲的必要元素	
第7週	遊戲設計	團體遊戲的規則	
第8週	感官遊戲設計體驗	運用五感設計小組遊戲範例	
第9週	感官遊戲設計體驗	小組作品設計教學	
第10週	感官遊戲設計體驗	小組作品設計討論	

週次	單元名稱	課程內容說明	備註
第11週	觸覺的遊戲設計	運用觸覺與道具，分組設計遊戲。	
第12週	觸覺的遊戲設計	介紹觸覺運用的優勢與弱勢	
第13週	觸覺的遊戲設計	分組討論觸覺遊戲的運用	
第14週	觸覺的遊戲設計	指派適合組員發表本組的觸覺遊戲活動，讓其他組體驗	
第15週	味覺的遊戲設計	運用味覺與道具，分組設計遊戲。	
第16週	味覺的遊戲設計	介紹味覺運用的優勢與弱勢	
第17週	味覺的遊戲設計	分組討論味覺遊戲的運用	
第18週	味覺的遊戲設計	指派適合組員發表本組的味覺遊戲活動，讓其他組體驗	
第19週	感官+1遊戲設計體驗	運用一種感官與道具，分組設計遊戲。	
第20週	感官+1遊戲設計體驗	腦力激盪改變道具的原始功能，增加創意使用方式。	
第21週			
<b>教學資源</b>	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		
<b>教學方法</b>	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		
<b>教學評量</b>	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. 發表能力		