

100 學年度西湖國小資優班課程計畫〔三年級〕

週次	日期	團體課（五） 資訊情意	數理邏輯課 （一）	團體課（二） 語文課	團體課（二） 文明課	團體課（三） 生態課	分組課	自治會（一）
1.	08.30-09.03	課程準備						
2.	09.04-09.10	相見歡一	準備週	相見歡二	Long long ago Far far away	差不多先生	動腦時間 步步為營	大掃除
3.	09.11-09.17	中秋節放假	中秋節放假	失落的一角	關鍵發想：鑽 木取火	生態繪本 一	動腦時間 步步為營	領導遊戲
4.	09.18-09.24	電腦室規則 認識部落格	數的紀錄	三隻小豬的真實故事	重現：鑽木取 火	生態繪本 二	動腦時間 步步為營	領導遊戲
5.	09.25-10.01	認識資優一	數的紀錄	三隻小豬的真實故事	重現：鑽木取 火	校園觀察 觀察楓香	動腦時間 你推我擠	樂樂棒
6.	10.02-10.08	認識資優二	數的用途	三隻小豬的真實故事	校外教學	生態繪本 台灣樂樹	動腦時間 你推我擠	學習風格問卷
7.	10.09-10.15	認識資優三	雙十節	運動會繞場練習	發明：鑽木取 火改良	校園觀察一 台灣樂樹	讀書摘要 你推我擠	雙十節放假
8.	10.16-10.22	認識資優四	數的用途	一隻有教養的 狼	發明：鑽木取 火科技競賽	運動會預演	讀書摘要 四連戰	韓國創造力博 覽會分享
9.	10.23-10.29	認識資優五	數的用途	一隻有教養的 狼	文明先驅者致 敬	校園觀察二 台灣樂樹	讀書摘要 四連戰	專題研究審查 一
10.	10.30-11.05	月考停課						
11.	11.06-11.12	自我概念 形容詞專櫃	數的計算 蟲食問題	繪本花園	關鍵發想：輪 子	生態繪本 鬼針草、酢漿 草	植物 logo 四連戰	博學計畫一 P13—p48
12.	11.13-11.19	自我概念 形容詞專櫃	數的計算 蟲食問題	如果世界是一 百人村	重現：輪子	生態繪本 荊桐	讀書摘要 四連戰	專題研究審查 二
13.	11.20-11.26	自我概念 形容詞專櫃	數的計算 密碼算	不是我的錯	重現：輪子	校園觀察三 荊桐	讀書摘要 過河拆橋	專題演講
14.	11.27-12.03	自我概念 我的特點	數的計算 密碼算	花婆婆	發明：輪子	生態繪本 小葉桑	植物 logo 過河拆橋	博學計畫二 P49—p81
15.	12.04-12.10	自我概念 我的特點	數的計算 速算	花婆婆	發明：輪子科 技競賽	植物的圖樣設 計分享	植物 logo 過河拆橋	專題研究審查 三
16.	12.11-12.17	自我概念 別人眼中我	數的計算 速算	誰是第一名	文明先驅者致 敬	復習與評量	讀書摘要 過河拆橋	樂樂棒
17.	12-18-12.24	自我概念 別人眼中我	數的邏輯	蘋果樹	關鍵發想：文 字	生態繪本 黃椰子	讀書摘要 過河拆橋	領導遊戲
18.	12.25-12.31	自我概念 我能改變嗎	數的邏輯	討厭黑夜的席 奶奶	重現：文字	生態繪本 木棉樹	植物 logo UNO	博學計畫三 P82—p116
19.	01.01-01.07	自我概念 我能改變嗎	數的邏輯	討厭黑夜的席 奶奶	發明：文字	生態繪本 柚子樹	植物 logo UNO	領導遊戲
20.	01.08-01.20	期末整理						

11.21 上午 專題演講 人生的旅遊地圖 師大地理研究所 游牧笛

12 月中 台灣博物館校外教學

❖文明收藏家(邱鴻麟老師)

以簡明世界史與文明發展模式來建構課程的基礎架構，課程內容則是依照人類的文明發展來分類進行介紹。藉由本課程可以提升學生對於人類文明發展脈絡之了解，讓學生體悟人類文明是經過持續不斷的發展與創新，才能夠出現了今日之文明與科技，並未未來將透過文明帝國的遊戲進行相關主題的探討。並以此為架構帶出數理邏輯、生活科技、創造思考、博學計畫的相關課程的關聯性，並為未來專題研究、國際發明展與科展等競賽所需能力做準備。

課程內容：

- 一、文明軸線：思維與規劃歷史時間軸的關鍵發想為主軸，作為貫穿文明歷程的軸線。讓學
- 二、關鍵發想：可以是一個經典事件、發明與發現的概念、思維與制度的發展、科技與資源的變遷等。
- 三、重現與發明：在思維與實作的可能性上找到重現「關鍵發想」的兩難情境、系統知識與經典問題，結合發明展、科展、辯論、洞見發表的創意加工的生產。
- 四、文明先驅者致敬：歷史重要人物與名人典範的致敬活動，以紀念歌、圖騰旗幟、事蹟成就報導作為踏上巨人肩膀的梯子。
- 五、螺旋塔的「關鍵發想」探究：簡到難的層次設計、操作找出規律(親身感受與體驗)、理論化推論、延伸研究：適合自主學習與學習角、思考如何引發學習歷程、或是快速達到基礎知識的獲取、或是最後嘗試學生自行建構的結構。
- 六、天賦圖的評量：找出學生在文明領域所需要發掘的天賦與過程技能，進行圖型模組的設計與評量的準則。

課程主題：生火、輪子、文字。

包含以下能力目標：

提升學生科學過程技能(觀察、分類、時空關係、數字、測量、傳達、提出假設、控制變因、解釋資料、操作型定義、實驗與田野研究)。

心智運作技能(記憶力、應用能力、分析力、解決問題能力、批判能力等)。

基本技能(實作能力、觀察力、報告能力等)

統整技能(自學能力、研究力、合作能力、表達能力等)

❖數學思考課程(吳侑邦老師)

從數字的記錄開始，慢慢地接觸與討論一切有關數學的小課題，穿插一些思考小遊戲讓學生喜歡上玩數學，這學期主題計有數的紀錄、數的用途、數的計算(包含速算、蟲食算、密碼算)這些小主題、數的邏輯。

❖深度閱讀課程(蘇怡勳老師)

本學期深度閱讀課程是以繪本為主體，以繪本的故事內容，引發學生的深度思考，包括打破舊有角色的框架及了解因立場不同所導致之相異的思考模式。此外，也以繪本為媒介讓學生檢視是否平等的對待每一個與己相異的個體、自己在地球村的定位及如何負起身為地球公民的一份子所應擔負的責任。除了閱讀及討論之外，也讓學生從繪本中瞭解文學的分類並進行創作。

繪本相關思考議題：觀點、人權、感恩、創意思維

❖生態繪本課程(卓麗容老師)

本學期的生態繪本課程以 gs13 沈奕彤同學的畢業專題研究小書『小小校園生態繪本』為主軸，以單元的故事內容，引發學生學習動機，然後介紹相關的概念，包括植物的外型與生態特徵及相關的生態概念。也透過校園觀察及拓印等相關活動認識及觀察繪本中提到的植物，並培養學生的觀察能力與使用工具的能力。

除了上課的講解與戶外觀察以外，也讓學生依照植物的外型特徵為每種植物設計代表的小圖示，並配合資訊軟體的學習進行繪製，也為繪製校園植物分布圖做準備。

繪本相關植物：楓香、鬼針草、酢漿草、刺桐、小葉桑、台灣欒樹、黃椰子、木棉樹、柚子樹、鳳凰木、樟樹、榕樹。

❖動腦時間(卓麗容老師)

以益智遊戲為主，從閱讀說明書起，讓學生學習使用說明書的及解讀遊戲規則。從遊戲中熟悉規則到發現遊戲策略與對戰技巧，循序漸進引導學生學習在不同情境下的問題解決技巧與策略。

本學期的益智遊戲為步步為營、你推我擠、四連戰、過河拆橋、UNO。隨著學生的學習狀況會有所調整。

❖本學期自治會時間分為三種課程進行(資優班四位老師)

1.樂樂棒球：三年級學生以基本傳接球、打擊守備動作、規則瞭解、團隊比賽為主。從運動中培養學生相關的團體紀律、榮譽感。

2.領導遊戲：分為兩個部分，一部分為老師設計的團體遊戲，另一部分由高年級學生分組設計與帶領遊戲。高年級的目標為領導能力的培訓，中年級以服從及學習領導為目標。

3.博學計畫：為培養學生閱讀習慣，擴展學習視野，選定一本書讓學生按照進度閱讀，並於自治會時間進行評量。本學期以影響世界史的重大事件為主題，選定大地出版社的”影響世界歷史的重大事件”，讓學生進行精熟閱讀與理解。

4.專題研究活動：透過六年級學生的專題研究審查會報告，觀摩研究歷程的時間掌握、進度、解決問題策略等。

5.專題演講：透過專家與學生專題演講，訓練學生發表與分享的能力。

❖情意課程(卓麗容老師)

本學期情意課程分為三個階段：

第一階段協助學生適應資優班的學習型態，重點放在班級經營與學習適應。

第二階段放在”認識資優”，配合”我的天賦潛能”一書，讓學生認識”資優”的概念。

第三階段以自我概念為主，從了解自己、探討自己的優缺點著手，探討哪些是自己能做改變的事項，哪些是無法趕變的。