

101 學年度下學期西湖國小資優班課程計畫(四年級)

週次	日期	生態課程 (週一)	數學邏輯 (週一)	語文課 (週二)	情意課程 (週二)	文明課程 (週三)	桌遊策略課程	自治會課程	
2.	02.17-02.23	準備週							“真心話不冒險”演講
3.	02.24-03.02	寒假作業分享	兩湖交流活動 數學思考測試	寒假作業分享	真心話不冒險	發明：磁力遊戲場	桌上遊戲 蟑螂	班務會議	
4.	03.03-03.09	新生個別智力測驗							
5.	03.10-03.16	新生個別智力測驗							六年級海洋教育宣導
6.	03.17-03.23	生態攝影 繽紛的世界	數學思考之 三視圖	廣告達人	園遊會準備	發明：磁力遊戲場	香港高主教小學參訪交流	香港高主教小學參訪交流	
7.	03.24-03.30	生態攝影 校園巡禮	數學思考之 三視圖	廣告達人	人際放大鏡一	發明：磁力遊戲場	桌上遊戲 袋中菲力貓	園遊會準備活動	
8.	03.31-04.06	生態攝影 影像的故事	數學思考之 三視圖	廣告達人	人際放大鏡二	向文明先驅者致敬	婦幼節放假	清明節假期	
9.	04.07-04.13	生態攝影 影像整理	數學思考之 三視圖	廣告達人	人際放大鏡三	關鍵發想：水力	桌上遊戲 袋中菲力貓	團體動力學	
10.	04.14-04.20	期中評量週							
11.	04.21-04.27	動物求生術 (昆蟲概說)	數學思考之 趣味數學	新聞追追追	人際病毒特搜一	關鍵發想：水力知識擂台	桌上遊戲 袋中菲力貓	領導遊戲一	
12.	04.28-05.04	動物求生術 (蝴蝶)	數學思考之 趣味數學	新聞追追追	人際病毒特搜二	重現：水力	桌上遊戲 羅生門	親師專題演講	
13.	05.05-05.11	動物求生術 (蝴蝶)	數學思考之 趣味數學	新聞追追追	校外教學 原住民博物館	重現：水力	桌上遊戲 羅生門	領導遊戲二	
14.	05.12-05.18	動物求生術 (蝴蝶)	數學思考之 數學故事	新聞追追追	人際病毒特搜四	發明：水力	桌上遊戲 現代藝術	兩校聯誼校內初賽	
15.	05.19-05.25	動物求生術 (蝴蝶)	數學思考之 數學故事	虛擬自傳	人際小達人一	發明：水力	桌上遊戲 現代藝術	辯論預賽表演	
16.	05.26-06.01	巢 (鴉科鳥類)	數學思考之 數學故事	虛擬自傳	人際小達人二	發明：水力	西湖碧湖兩校 聯誼與專題發表	西湖碧湖兩校 聯誼與專題發表	
17.	06.02-06.08	巢 (鴉科鳥類)	數學思考之 數學故事	虛擬自傳	人際小達人三	發明：水力	桌上遊戲 現代藝術	畢業發表會構 想策畫	
18.	06.09-06.15	巢 (鴉科鳥類)	數學思考之 數學故事	虛擬自傳	人際小達人四	向文明先驅者致敬	桌上遊戲 現代藝術	畢業發表會表 演準備	
19.	06.16-06.29	期末總整理							

- 2月22日上午 真心話不冒險_桌遊設計與創作歷程分享 洪建全(資優班第九屆校友)
- 4月24日上午 辯論會實戰演出與辯論規則講解(政大辯論社 地點：碧湖國小)
- 5月30日 31日 西湖碧湖兩校聯誼與專題發表(5/30 西湖國小 5/31 碧湖國小)
- 5月7日 上午 住民博物館
- 5月7日 下午 千蝶谷生態農場
- 4月30日 上午 文藝復興巨匠再現－米開朗基羅特展

◎生態課程(卓麗容老師)

本學期的生態課程以小主題方式進行。分為三個主題：

- 1.生態紀錄：以數位影像為主，讓學生練習用相機做靜態與動態影像紀錄，並學習系統化建檔，做為日後戶外觀察紀錄的基礎。
- 2.動物求生術：以蝴蝶為主角，觀察動物的生存策略，與大自然環境的互動關係，也做為生命教育的一環。
- 3.巢：從介紹各種動物的巢穴入門，進而介紹鴉科鳥類。讓學生進行戶外觀察時，能有更多關注的焦點，並尊重野外的各種生命。

◎問題解決課程(卓麗容老師)

以桌上遊戲為主，分為兩個階段：

階段一：理解遊戲，包括解讀遊戲說明書，和實際試玩。

階段二：從遊戲對戰歷程中領悟對戰策略與實際實踐戰略。

本學期的遊戲套件為袋中菲力貓、羅生門、現代藝術。

◎情意課程(卓麗容老師)

本學期的情意課程以人際關係為主題，分為三個小單元：

人際放大鏡：透過人際線索的觀察和解讀，正確判斷別人對自己的行為的推論，避免因誤解產生的人際衝突。

人際病毒特搜：透過討論、角色扮演等情境，探討容易引起誤解與影響人際關係的言行。

人際小達人：學習以各種不同方式來面對不同的人際問題，讓自己能快樂與同儕相處。

◎自治會課程：四種課程（協同三、四、五、六年段）

領導、研究與發表（四位老師）：以六種課程為主（領導遊戲、專題研究、專題演講、團體動力遊戲、兩湖聯誼競賽、畢業歡送會），課程依需要調配與輪動。

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(GS24)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。領導遊戲首重團體遊戲與合作學習，由五、六年級同學自願報名中遴選出帶領同學進行遊戲領導企畫人才。從課程中激勵學生的團體領導特質，鼓勵學生進行遊戲改編、創作、企畫、執行、檢討，並作為資優生團隊精神與情緒輔導的調和課程，並結合畢業歡送會的遊戲設計與表演活動。

專題研究：透過六年級學生(GS23)的專題研究發表會報告，觀摩研究成果的時間掌握、報告撰寫、發表創意、解決問題策略等。

專題演講：透過專家、資優班畢業生與親師生專題演講，訓練學生發表與分享的能力。透過專家與親師專題演講，開啟學生的生活視野與生命情調。

團體動力遊戲：讓學生透過遊戲體現個人在團體中產生影響、動態與主動性特質的運作歷程，讓學生觀察團體形塑的關鍵、個人的角色與位置、行動與互動的關係、關係的層級、內聚力的培養、團體共識的問題解決。

兩湖聯誼聯誼：內容計有六年級的專題研究發表分享、兩湖辯論會、博學大賽、拼圖競賽、數理邏輯競賽等，從中學生觀摩兩校學長姊研究歷程的時間掌握、進度、解決問題策略；與辯論會的觀摩，學習辯論規則與申論與質詢的語言邏輯技巧。

畢業歡送會：六月中為歡送 GS23 畢業，以年段為單位，進行二十分鐘左右的表演活動規劃、編劇、服裝道具、音樂音效、創意表演技巧。一方面歡送學長姊，一方面配合相關課程進行表演藝術之訓練。

◎語文課程(蘇怡勳老師)

本學期課程分為三個單元，分別是廣告達人、新聞追追追及虛擬自傳。廣告達人單元藉由廣泛收集廣告並瞭解其修辭、形式與推銷手法，了解廣告的訴求及對生活的影響；並讓學生為自己的「最愛」設計生動活潑的創意廣告詞與宣傳方法。新聞追追追單元則是引導孩子針對現有新聞稿文章做討論與分析，瞭解文章重點及傳達的涵意，讓孩子瞭解新聞稿的結構，把新聞中最重要、最精采的事實放在導語，然後再根據內容，練習將先前採訪的內容進行分析及歸納，套入新聞稿的結構。虛擬自傳則是結合學生對自我過往的真實事件及未來的期許、想像，進行虛擬自傳的撰寫，學生在撰寫虛擬自傳的過程中可以經由訪談父母親重溯小時候的特殊事件並針對自己的生涯進行規劃

◎主題課程:文明課：邱鴻麟老師、卓麗容老師

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，並未來將透過文明帝國的電腦遊戲與桌遊(七大奇觀、innovation、歷史巨輪等)進行相關大歷史的概念與流變的探討。並以此為架構帶出數理邏輯、生活科技、創造思考、博學閱讀計畫的相關課程的關聯性，並為未來專題研究、發明展、科展、機器人與機關競賽等競賽所需能力做準備。

本學期課程主題：磁學二、水力。

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(吳侑邦老師)

【三視圖】

三視圖是能夠完整呈現物體立體樣貌的表現方式，常運用於產品設計、建築設計、動畫腳色設計等等。在這個單元中主要的教學目標為會了解三視圖，繪製三視圖，能夠理解三視圖的面與實際物體的面之對應關係。過程中將透過操作積木實體與利用電腦軟體來輔助體驗學習，讓學生累積對其三度空間的知覺。

【趣味數學】

趣味數學包括了數學謎題及數學遊戲。趣味數學中有些主題不需用到高深的數學，主要是利用生活中會遇到的情境來討論數學，因此趣味數學常會引起一般人對數學的好奇心，並自然而然地去思考相關的數學知識。

【數學故事】

數學不僅是一種方法、一門藝術和一種語言，數學更主要是有著豐富內容的知識體系，在一般人看來，數學是一門枯燥無味的學科，因而很多人視其為畏途。如果在數學教學中滲透數學史的內容或數學家的故事而讓數學活起來，以便激發學生的學習興趣，也有助於提高學生對數學概念、方法和原理的理解與認識。

瞭解一些數學家的故事，以及數學史，很有好處。學生通過感人的數學家的歷史事例，以及一些數學史上的重大事件，有助於瞭解數學的發生和發展，瞭解歷史上中外傑出的數學家的生平和數學成就；有助於感受前輩大師嚴謹治學、鍥而不捨的探索精神；有助於培養興趣、開闊視野、開拓創新，更深刻體會數學對人類文明發展的作用。