

西湖國小資優班 102 學年度五年級上學期課程計畫

週次	日期	文明課程 (三)	情意課程 (五)	生態課程 (二)	桌遊策略課 程	主題研究 (五)	程設邏輯	文學課(四)	自治會(一)
2.	09.02-09.07	準備週							
3.	09.08-09.14	暑假作業分 享 水力玩具設 計	暑假作業分 享	暑假作業分 享	桌上遊戲 現代藝術	暑假作業分 享	程式設計的 概談	暑假作業分 享	專題演講
4.	09.15-09.21	飛行(Flight)- 紙飛機擲準	人際關係一 我喜歡你	暑假作業分 享	桌上遊戲 現代藝術	暑假作業報 告	JavaScript-變 數	文學語言與 科學語言	環境整理 社團申請
5.	09.22-09.28	飛行的探討- 紙飛機擲遠	人際關係二 我喜歡你	暑假作業分 享	桌上遊戲 現代藝術	暑假作業報 告	JavaScript-數 字與文字	文學語言與 科學語言	卓吳大冒險 一
6.	09.29-10.05	飛行的探討- 小型紙飛機 擲遠探討與 改良	人際關係三 我喜歡你經 驗	田徑十傑選 拔	桌上遊戲 現代藝術	蜘蛛網研究 一：校園調 查	JavaScript-IO 方法 document.writ e()、alert()	文學語言與 科學語言 3- 強迫聯想概 念生活哲學 的連接點	社團招生
7.	10.06-10.12	飛行的探討- 紙飛機飛行 時間技術探 討	雙十節	學力測驗	桌上遊戲 現代藝術	進場練習	JavaScript-IO 方法 prompt()	大會舞練習	卓吳大冒險 二
8.	10.13-10.19	運動會預演	運動會預演	運動會進場 練習	桌上遊戲 妙探尋兇	進場練習	JavaScript-判 斷式 If	大會舞練習	樂樂棒
9.	10.20-10.26	飛行的探討- 特技紙飛機	人際關係四 繪本我討厭 你	暑假作業分 享	桌上遊戲 妙探尋兇	蜘蛛網研究 二、標本採 集	JavaScript-for 迴圈	文學語言釣 魚活動	樂樂棒
10.	10.27-11.02	飛行的探討- 特技紙飛機	人際關係五 等一下	WCF 暫停	桌上遊戲 妙探尋兇	蜘蛛網研究 二、分析報 告	JavaScript-for 迴圈	文學語言釣 魚活動	運動會補假
11.	11.03-11.09	期中評量週							
12.	11.10-11.16	飛行-橡皮筋 動力飛機	人際關係五 生活中的等 一下蒐集	巢 (鴉科鳥類)	桌上遊戲 富饒之城	種植與飼養 活動 環境佈置	Flash IDE 介 面解說	二分法解析	WCF 大賽分 享
13.	11.17-11.23	飛行-橡皮筋 動力飛機	人際溝通 (傳話遊戲)	巢 (鴉科鳥類)	桌上遊戲 富饒之城	種植與飼養 活動 環境規劃討 論	Flash 基本 工具練習	二分法解析	專題演講
14.	11.24-11.30	飛行-橡皮筋 動力飛機	人際溝通 (傳話遊戲)	巢 (鴉科鳥類)	桌上遊戲 富饒之城	種植與飼養 活動 飼養紀錄	Flash 影格	二分法討論	專題研究審 查一
15.	12.01-12.07	飛行-撲翼飛 機	人際溝通 (我說你拚)	巢 (鸞科鳥類)	桌上遊戲 富饒之城	種植與飼養 活動 生長與成長 調查	Flash 按鈕	二分法創作 與遊戲	專題研究審 查二

16.	12.08-12.14	飛行-撲翼飛	人際溝通 (我說你拚)	巢 (鷺鷥科鳥類)	桌上遊戲 遊戲改編	種植與飼養 活動 生長與成長 調查	Flash ActionScript 語法	相似詞解析	專題研究審 查三
17.	12.15-12.21	飛行-撲翼飛	人際溝通 (我說你拚)	巢 (鷺鷥科鳥類)	桌上遊戲 遊戲改編	種植與飼養 活動 生長與成長 調查	作品設計- 認識我真好	相似詞解析	樂樂棒
18.	12.22-12.28	飛行-遙控飛 機	人際溝通 (雞同鴨講)	巢 (鷺鷥科鳥類)	桌上遊戲 遊戲改編	種植與飼養 活動 圖表繪製	作品設計- 認識我真好	相似詞討論	團體動力學
19.	12.29-01.04	飛行-遙控飛 機	領導企劃 (雞同鴨講)	巢 (猛禽鳥類)	桌上遊戲 遊戲改編	種植與飼養 活動 研究成果	作品設計- 認識我真好	相似詞創作 遊戲	社團成果展
20.	01.05-01.20	期末總整理							

9月9日 上午7:50—9:30 俄·羅斯·「藝」遊未竟專題演講 黃啟峻(俄羅斯列賓美術學院、國立台灣藝術大學雕塑系、第23屆奇美藝術獎雕塑組得獎人、資優班第十屆畢業生)

9月23日 10月07 上午7:50—8:40 卓老吳老大冒險 卓老吳老自助旅行經驗分享

11月19日 上午7:50—9:30 我的小小機械夢 沈奕彤(國立台灣大學機械研究所、資優班第十三屆畢業生)

11月 高雄甲仙志工一日志工活動(暫定)

12月 大園水鳥觀察 航空博物館

◎自治會課程：四種課程（協同三、四、五、六年段）

本學期自治會課程分為四個部分：

1. 社團活動：為鼓勵學生自發性學習，與結合不同年段但有共同興趣的同學，由高年級學生作為社團召集人，提出計畫及活動大綱。於自治會時間進行社員招募工作，社團活動時間為周一午休時間。
2. 團體動力學：以問題解決為目標，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。
3. 專題演講：透過專家與親師專題演講，開啟學生的視野。本學期邀請兩位校友返校和學弟妹們分享，也讓資優班兩位老師和同學分享自助旅行經驗。兩隊參加WCF的同學也分享參加經驗。
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。

◎生態課程

本學期的生態課程以小主題方式進行。分為二個主題：

1. 暑假作業分享：暑假期間學生的自學與假期生活分享。
2. 巢：從介紹各種動物的巢穴入門，進而介紹不同科別鳥類的生態。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

以桌上遊戲為主，分為三個階段：

- 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。
- 階段三：改編遊戲。學生自由選擇本學期玩過的遊戲進行改編。

本學期的遊戲套件為現代藝術(交易理財類的遊戲)、妙探尋兇(邏輯推理類遊戲)、富饒之城(策略運用類遊戲)。

◎情意課程

本學期情意課分為兩種課程：

人際關係：共讀繪本”我喜歡你” ”我討厭你”及小文章的”等一下”，探討生活經驗中和好朋友相處的經驗及人與人相處時的緩衝區。

溝通課程：透過溝通的小遊戲，探討人和人之間溝通上的問題，學習如何把話講清楚，減少因語言溝通不良產生的誤解，作為下學期領導企畫課程的基礎。

◎文明收藏家（邱鴻麟老師）：四、五年級協同教學。

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，並將透過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。

課程內容：

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。

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。本學期以飛行作為主軸進行發想與研製。

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，強化動手做的能力與過程技能的培養，結合發明展、科展、辯論、洞見發表的創意加工的生產。

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。

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。

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。

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)

◎美學課程-文學(選課)

修辭技巧的認識：文學語言的認識、二分法、相似詞等修辭主題的探討。

名家作品的賞析：探討名家作品的歷程故事、創作、意涵與人生事理。

個人創作的培養：新詩、歌詞創作與徵文比賽。須參加詩文比賽兩次做為自我創作力之練習。

修辭主題解析：文學語言的認識(了解文學語言與科學語言的差異)、二分法(利用正反兩極的技巧撰寫句子，提升文句的思維)、相似詞(運用相同字詞進行文字的構念)。

注意事項：缺課(包含請假)超過三分之一課程、作業未交與未參與徵文比賽創作者，等同缺乏創作與學習動機，將列為下學期是否能參與此課程之準則。

◎程設邏輯(選課)

程式設計是一種訓練解題邏輯(演算法)的課程，在這個高度資訊化的世界中，程式設計越來越受到重視，它可以培養問題解決能力與創造能力。各國的教育政策中，也陸續加入程式設計的課程，學習觸鬚也延伸至小學階段。更可以利用多元的課程包裝來教導程式邏輯概念，如利用 LEGO NXT、Scratch、Kodu、Arduino 等等，資優班選用目前廣泛使用於網路技術的 JavaScript 來做為主要學習的語言，優點為隨手可寫，免費用，打開記事本就可以開始練習。

Javascript 的學習目標主要在理解程式運作流程與基本的變數概念、簡易 I/O、判斷式、及迴圈。待熟稔後，便轉向具有視覺化操作介面的 FLASH 來學習，有視覺化的特色可以讓學生清楚的看到物件，讓編寫程式更容易。加上 ActionScript 的語法與 JavaScript 幾乎一樣，方便轉移。