

# 114 學年度 202509-202601 西湖國小資優班課程計畫〔六年級上學期〕

週次	日期	一 領導才能	二 謎題調查局	三 創意寫作	四 情意發展	五 生態課程	6 年級 獨立研究	6 年級 運算思維
1	0901-0905	開學日	開學典禮	天文三部曲/ 十月的天空	天文三部曲/ 十月的天空	生物群落 統整與分享	研創回溯 Why、how、 what	Computational Thinking V.S. Artificial Intelligence
2	0908-0912	GS39 迎新活動	桌上解謎 大觀園	天文三部曲/ 鷹隼號	天文三部曲/ 鷹隼號	防震預演	研創背景- 風力發電機	繪圖生成 BGA 石器時代
3	0915-0919	表演藝術大賞 1 社團幹部訓練	桌上解謎 大觀園	天文三部曲/ 天地明察	天文三部曲/ 天地明察	生物群落 統整與分享	研創背景- 刺繡旅程	解答生成 BGA 石器時代
4	0922-0926	表演藝術大賞 2 社團幹部訓練	桌上解謎 大觀園	創作解析- 比擬	小組旅行企劃	敬師活動	研創資料蒐集 與分析	簡報生成 BGA 石器時代
5	0929-1003	教師節補假	桌上解謎 大觀園	創作解析- 比擬	10/2(四) 畢旅說明會	生物群落 統整與分享	研創方法 與流程	圖表生成 BGA 石器時代
6	1006-1010	中秋節放假	六年級畢業旅行 10/7(二)-9(四)	六年級畢業旅行 10/7(二)-9(四)	六年級畢業旅行 10/7(二)-9(四)	10/10 國慶連假	六年級畢業旅行 10/7(二)-9(四)	實體設計 石器時代
7	1013-1017	社團課程介紹 社團招生	桌上解謎設計 背景元素分析	創作解析- 比擬	旅行的意義 目標與景點	綠色校園	獨立研究審查 會準備與分組	實體設計 石器時代
8	1020-1024	表演藝術大賞 3 廣告設計大賞 社團課程 1	桌上解謎設計 背景元素分析	創作解析- 比擬	旅行的方向 交通與人文	光復節補假	研創方法- 科學文明	實體設計 石器時代
9	1027-1031	獨研審查會 1 社團課程 2	桌上解謎設計	創作解析- 疊字	旅行的盤點 經費與分工	綠色校園	研創方法- AI 科技	Game builder 遊戲中寫遊戲 1
10	1103-1107	表演藝術大賞 4 社團課程 3	桌上解謎設計	115 新生鑑定團測	期中評量	期中評量	研創方法- 人文藝術	Game builder 遊戲中寫遊戲 2
11	1110-1114	獨研審查會 2 社團課程 4	桌上解謎設計	創作解析- 疊字	獨研審查會 3	綠色校園	研創方法- 社會實踐	Game builder 條件設定 1
12	1117-1121	表演藝術大賞 5 社團課程 5	桌上解謎設計	創作解析- 疊字	職業探索講座 8:30-10:00	綠色校園	研創方法- 品味生活	Game builder 條件設定 2
13	1124-1128	獨研審查會 4 社團課程 6	運動會預演	創作解析- 疊字	旅行計畫 A 組	公民科學家	獨研審查會 紀錄與分析	Game builder 條件設定 3
14	1201-1205	表演藝術大賞 6 社團課程 7	桌上解謎設計 -文宣撰寫	運動會預演	一日遊 A 組	公民科學家	獨研審查會 紀錄與分析	Game builder 條件設定 4
15	1208-1212	12/8 運動會補假	桌上解謎設計 -文宣撰寫	創作解析- 疊字	一日遊 B 組	公民科學家	獨研計畫 修正與實作	GM 遊戲管理師 空間背景
16	1215-1219	表演藝術專題 講座 社團課程 8	桌上謎題分享 會-试玩評分	創作解析- 重出	西餐禮儀活動	公民科學家- 探索與資料整理	獨研計畫 修正與實作	GM 遊戲管理師 角色任務
17	1222-1226	表演藝術大賞 7 社團課程 9	桌上謎題分享 會-试玩評分	創作解析- 重出	行憲紀念日 放假	公民科學家探 索與資料整理	個人研創 實作與紀錄	GM 遊戲管理師 歷程目標
18	1229-0102	表演藝術大賞 8 社團課程 10	桌上謎題分享 會-试玩評分	創作解析- 重出	1/1 元旦放假	公民科學家探 索與資料整理	個人研創- 專家指導 1	GM 遊戲管理師 問題修正 1
19	0105-0109	表演藝術大賞 9 社團課程 11	桌上謎題分享 會-试玩評分	創作解析- 重出	一日遊 C 組	公民科學家- 報告與分享	個人研創 實作與紀錄	Game builder 戲中戲評測 1
20	0112-0116	社團成果發表會	課程總結	期末評量	期末評量	公民科學家- 報告與分享	個人研創 專家指導 2	Game builder 戲中戲評測 2
21	0119-0123	期末整理學習 履歷	期末整理學 習履歷	名家作品-真 愛每一天	分享會 檢討與修正	期末整理學 習履歷	期末整理學習 履歷	期末整理學 習履歷



### 〔獨立研究審查與演講〕

12/15(一)表演藝術專題講座/邱怡文 講題：不只是跳舞-雲門舞者養成記

10/27(一)、11/10(一)、11/13(四)、11/24(一) 六年級獨立研究審查會預計四次

### 〔校外教學與天文觀測〕視天氣狀況進行校外教學或校內觀測

11/17(一)獅子座流星雨

12/14(日)-12/16(二) 合歡山/小琉球/石垣島雙子座流星雨課程(視規劃狀況可能前後日期延長)

12/04(四)、12/11(四)、01/15(四)一日旅遊小組企劃實踐

### 〔領導才能〕資優班四位老師

- 領導才能課程以跨年段的設計，進行**任務**導向(完成目標任務的行動力訓練、分辨、掌握線索、任務與目標的關連、尋求問題解決、評估差異)、**關係**導向(領導幹部服務人群的體貼力、帶領力、掌握核心目標/重點、確實執行任務、彙整難題並尋求更多的策略解決、避免衝突)與**變革**導向(前瞻的規劃力、識人用人的團隊驅動力的培養、評估新訊息、整合資源、研討突發狀況、多元訊息調整任務順序、分析不足以提出改進建議、釐清團體中的定位與職責、創新思考解決問題)
- 多樣性領導才能訓練(四位老師)：以團體動力、發表、專題演講、問題解決活動、社團活動、幹部訓練、環境整理與維護、領導遊戲等作為多樣型態課程的訓練環節。
- 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，並結合每年的資優教育卓越計畫的申請，積極邀請適切的專家演講指導。
- 表演藝術大賞：以分組團隊合作與表演藝術結合，進而肢體展演、團體領導。從任務中培養學生相關的表演藝術方法、團體紀律、榮譽感，以及合作技巧，並運用戲劇或廣告讓資優學生展現創造力與問題解決能力。

### 〔獨立研究〕潘浩天老師

- 右手取得學業的成功門檻，左手探索天賦的成就格局，正是獨立研究課程在學科與天賦交會的核心價值，主要在自主行動、溝通互動與社會參與做為課程總目標。
- 西小獨研主題類別分為四大類：AI 智慧、科學文明、品味生活、文學藝術、社會實踐。
- 重要課程活動：獨立研究審查會、校內班級發表會與布展發表。
- 主要課程的內涵：目標的探索、溝通與合作、點子與靈感、成就動機與恆毅力、學術研究倫理、研究內涵的價值、批判思考、問題解決、自我引導學習、動靜態的發表與演說、獨立研究技能(研創問題界定、計畫擬定、文獻蒐集與分析、研究工具運用、研創方法有效度、資料分析與解釋、研創成果精緻度、成果評鑑、時效控管)。

### ◎六年級謎題調查局(王劭予老師)

本課程以設計桌上解謎遊戲為主題，學生們必須研究謎題類型與概念分類，設計出一款具有故事性與連貫性的桌上解謎產品，從資料收集、謎題設計、流程規劃、道具製作等皆由學生一手包辦。

課程目標：

1. 能分辨問題的本質與判斷問題的關鍵因素。
2. 能將故事背景會產生的合理元素與謎題結合。
3. 在受阻或困難的情境下，能提出解法。

### ◎六年級文學課程(邱鴻麟老師)

- 文學課程內涵的核心重點：生命體驗的豐富想像與故事力、深度視聽閱讀的體悟與品味、創作書寫的自我練習與動機強化、思維邏輯與發表的初探練習。
- 創作修辭的認識：比擬、疊字、重出等創作修辭主題。疊字(掌握音節之美，深化情境描繪)、比擬(以擬人與擬物法進行主觀情感的強化)、重出(運用語詞的迴照產生生活哲思)。
- 名家作品的賞析：提供作品賞析(真愛每一天)供學生深化說故事品味，探討名家作品的歷程故事、創作、音樂、美學、意涵與人生事理。
- 寫作任務的發表：透過演說進行個人故事的敘說創思練習與發表。

### ◎六年級生態課程(徐妤函老師)

物群落小組任務透過認識地圖基本概念、結合生態資訊與資料，提出主題地圖之計畫，進而與同學進行有意義的分享，創造有考驗的內容。高年段的生態課程，希望透過宏觀的角度，培養生活中的自然環境意識，增進公民科學家的認識與實踐。並在課程中穿插介紹世界具有影響力的自然創作者，一窺專家及專才人士作品中的匠人之心，觀察與討論好作品的編排與呈現。

#### 課程目標

- 培養特定或主題物種分布與主題地圖的創作力
- 探索與了解公民科學家在臺灣的實況

### ◎六年級情意課程(潘浩天老師)

透過內在世界的想像與規劃，並以賞析、執行與修正來與外在世界的人群、土地和文化互動，以達成設定目標、自我覺察、自我修正等候後設思考，過程中也必須在領導與被領導的任務中，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進行問題解決。

- 科學文明三部曲包含十月的天空、鷹隼號、天地明察等，以五六混齡方式同步進行天文學的探討，內容包含天文學的討論、獨立研究及研創日誌的撰寫、研創團隊的合作與專業分工。
- 一日遊以小組方式進行，從旅行目標開始，討論地點的選擇、景點或活動的特色分析、規劃一日遊的交通和經費等向度，完成企劃書並實際執行。實際一日遊時，師長除了安全議題不介入旅程選擇和安排，學生必須有效分工，如嚮導、總務、導覽、攝影等。

### ◎運算思維/桌遊策略課程(潘浩天老師)

培養運算思維乃解決問題重要的核心訓練，了解人工智能則是學習如何用技術來實現智慧和解決問題。從解構問題，分析問題，找到解決問題的模式與規劃自己解決問題的歷程，並配合各種 AI 工具和應用。

- 資訊管理：資優班桌機、平板、筆電、手機、3D 列印機等設備的軟硬體管理。
- 遊戲撰寫：認識 Game builder 中的教學模式，在遊戲中學習如何撰寫遊戲。並熟悉面板和模組，包含「建造模式」、「IF THEN」等邏輯系統。
- AI 生成與分析：以常用的 Gemini、ChatGTP、Copilot 為工具，包含平面及立體繪圖、語言問題、圖表、簡報、計畫、劇本的生成和分析，並
- 桌遊策略：以 BGA 為平台進行遊戲的遊玩、分析和再設計為主軸。包含石器時代、504 桌遊、文明繪卷、農家樂等