

南投縣桶頭國民小學 111 學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	科學日闖關活動	年級/班級	低年級
彈性學習課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 統整性(<input checked="" type="checkbox"/> 主題 <input type="checkbox"/> 專題 <input type="checkbox"/> 議題)探究課程 <input type="checkbox"/> 社團活動與技藝課程 <input type="checkbox"/> 特殊需求領域課程 <input type="checkbox"/> 其他類課程	上課節數	2 節
		設計教師	蔡宗樺
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須 2 領域以上)	<input type="checkbox"/> 國語文 <input type="checkbox"/> 英語文(不含國小低年級) <input type="checkbox"/> 本土語文 <input type="checkbox"/> 臺灣手語 <input type="checkbox"/> 新住民語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 生活課程 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然科學 <input type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合活動 <input type="checkbox"/> 資訊科技(國小) <input type="checkbox"/> 科技(國中)	<input type="checkbox"/> 人權教育 <input type="checkbox"/> 環境教育 <input type="checkbox"/> 海洋教育 <input checked="" type="checkbox"/> 品德教育 <input type="checkbox"/> 生命教育 <input type="checkbox"/> 法治教育 <input type="checkbox"/> 科技教育 <input type="checkbox"/> 資訊教育 <input type="checkbox"/> 能源教育 <input type="checkbox"/> 安全教育 <input type="checkbox"/> 防災教育 <input type="checkbox"/> 閱讀素養 <input type="checkbox"/> 家庭教育 <input type="checkbox"/> 戶外教育 <input type="checkbox"/> 原住民教育 <input type="checkbox"/> 國際教育 <input type="checkbox"/> 性別平等教育 <input type="checkbox"/> 多元文化教育 <input type="checkbox"/> 生涯規劃教育	
設計理念	1. 推廣科學知識與基礎原理，瞭解日常生活小常識。 2. 搭配社區親子活動，引導家長參與學校課程。		
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-A3 具備擬定計畫與實作的的能力，並以創新思考方式，因應日常生活情境。 E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響。		
課程目標	1. 能夠在趣味、多元、活潑、刺激、競賽的闖關活動當中，體驗自然科學之原理與知識。 2. 學生能夠將日常生活與闖關遊戲進行連結，使教學與生活經驗連結。 3. 家長能與親子一起互動，理解生活中的小常識，促進親子互動時間。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/ 節數	須選用正確學習階段之 2 以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少 2 領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
十一	科學日闖關活動/2 節	生活 2-I-5 運用各種探究事物的方法及技能，對訊息做適切的處理，並養成動手做的習慣。 健 3d-I-1 應用基本動作常識，處理練習或遊戲問題。	生活 C-I-1 事物特性與現象的探究。 健 Ca-I-1 生活中與健康相關的環境。	1. 結合學校自然與科技領域，實踐做中學具體經驗。 2. 透過樂趣與多元學習歷程，提升學童學習動機。	闖關活動:共設計十五道關卡，由 6 年級學生擔任關主，並說明各相關卡科學原理，設定過關原則，讓 1-5 年級學生進行闖關，並決定能否過關。 (一) 設置 10 關，採組隊闖關方式，由六年級學生擔任關主，進行活動與原理說明。 (二) 闖關地點：綜合教室(怪手出招、氣灌丹田)、遊戲器材區(畫龍點燈、點頭如搗蒜、乒乓跳動)、校前方黑板樹區(滴水不漏)、自然教室(磁力砲彈、推倒 101)、二樓走廊(造詞達人、彈無虛發)、一樓走廊(力爭上游)、	1. 學生能認真參與活動並完成各項關卡 2. 團隊合作完成個任務關卡。	