基隆市深美國小110學年度備觀議課活動設計備課單(A)

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **領域/科目** | | 特殊需求/主題課程 | | **設計者** | 陳怡君 | | |
| **實施年級** | | 四年級資優班 | | **節 數** | 共4節， 160分鐘 (本節為第2節) | | |
| **單元名稱** | | 實境解謎之練習 | | | | | |
| **核心素**  **養** | **□身心素質與自我精進**■**系統思考與解決問題□規劃執行與創新應變**  **□符號運用與溝通表達□科技資訊與媒體素養□藝術涵養與美感素養**  **□道德實踐與公民意識**■**人際關係與團隊合作□多元文化與國際理解** | | | | | | |
| **學**  **習**  **表**  **現** | **能**  **力**  **指**  **標** | 【創造力】3a-II-3能自由順暢表達或表現各任務與作業的多元概念。  【獨立研究】1a-II-2能夠過自身探索經驗，感受探索的樂趣。 | | | | | |
| **教**  **學**  **目**  **標** | 1. 學生在教師引導及圖示提示下能自行解謎。 2. 學生能不斷轉變自己的思考模式，並記錄自己思考邏輯。 3. 學生能勇敢向同儕說明自己解謎的方法，感受探索的樂趣。 | | | | | | |
| **一、期望學生學習的結果** | | | | | | | |
| 1.關鍵問題(佈題)希望學生在本次課程討論、思考的重點…   * 線索給予的真實提示為何？ * 轉變既定思考模式與框架的重要性 * 個人與團隊的差異。 | | | | | | | |
| 2.預期學生將知道的知識、習得的技能   * 觀察後，仔細蒐集所需資訊。 * 找到線索間的關聯性，並組織成自己的思考脈絡。 * 跳脫既有的思考模式，並勇於說出每一次小組討論的解謎方法與結果。 | | | | | | | |
| **二、預期的評量與證據** | | | | | | | |
| **評量重點**   1. 學生能掌握線索間的關聯性。 2. 學生能時常轉變思考邏輯，找到正確的解謎方法。 3. 與小組成員討論之應對態度。 | | | | | | **預計蒐集的證據**   1. 學生每次上台說明自己的解謎思維與方法。 2. 良好的討論氛圍。 | |
| **三、學習活動設計的重點(使用策略)** | | | | | | | |
| **流程** | | | **學習重點** | | | **時間** | **使用策略、評量** |
| **導入**  **引起動機或**  **舊經驗回朔** | | | * 複習舊經驗「解謎高手」的技巧及遊戲規則  1. 謹記找出線索間的關鍵(關聯)提示點，並抱持勇於接受失敗的學習態度。 2. 單人一分鐘解謎後，若無人成功解謎，則變為團體合作方式解謎 | | | **3**  **min** |  |
| **開展**  **概念學習** | | | * 繼續挑戰經典謎題：學生有想法時可即時上台說明，讓全體夥伴一起進行思考及討論；若解謎失敗教師將依其思考脈絡給予適當鼓勵及提示，引導孩子反思盲點繼續嘗試解謎。  1. 色彩學  * 依學生表現依序進行提示：  1. 每個圖示均有各自給予的提示意義：彩虹、調色盤、棋盤方格 2. 彩虹之「真實順序」提示？ 3. 棋盤格中之代碼提示？ 4. 結合上述提示創造正確密碼 5. 圖像連線題  * 觀察撞球檯、球架、答案之關聯性；依學生表現依序進行提示  1. 密碼數量與球架數量之關係？ 2. 依序「連線」每排撞球 3. 連線後浮現之圖像轉換-正確密碼 | | | **15**  **min** | 代幣增強、團隊合作、單人及小組競賽、後設認知 |
| **挑戰**  **進階學習** | | | * 【APP實境解謎挑戰賽】2關  1. 將目前為止所學之解謎技巧實際應用  * 依步驟：觀察、蒐集線索、找尋線索間關聯性、比較聯想找出解答。 * 以團隊方式限時進行闖關遊戲 | | | **15**  **min** | 團隊合作、限時制遊戲競賽 |
| **總結**  **學習重點** | | | 1. 仔細觀察與聯想才能找到解謎的方法。 2. 跳脫現有思考框架才有可能成功解謎。 3. 勇於嘗試不怕失敗才能成功解謎。 4. 良好的團隊合作能結合大家的優勢能力，讓全部人都能更快的完成任務。 | | | **7**  **min** | 歸納重點 |