

歡迎來到點點國*

STEAM課程目標

S 科學

觀察操作顏料水時的變化，提出假設並實驗。

T 科技

在創作過程中使用剪刀、畫筆、黏土工具組等工具。

E 工程

調整使用黏著劑的用量及用法，進行創作的改善及優化。

A 藝術

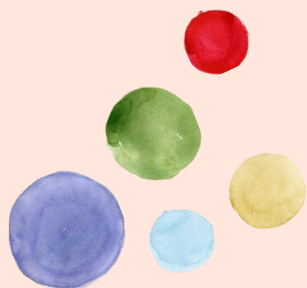
運用視覺藝術素材進行創作。

M 數學

具有比較大小，辨識序列、型式等能力。

課程起源

幼兒在語文區發現繪本《小黃點》的樂趣，老師便藉由此契機作為引起動機，過程中，幼兒在繪本中發現各種不同的點元素，並開始產生「點」的共鳴。



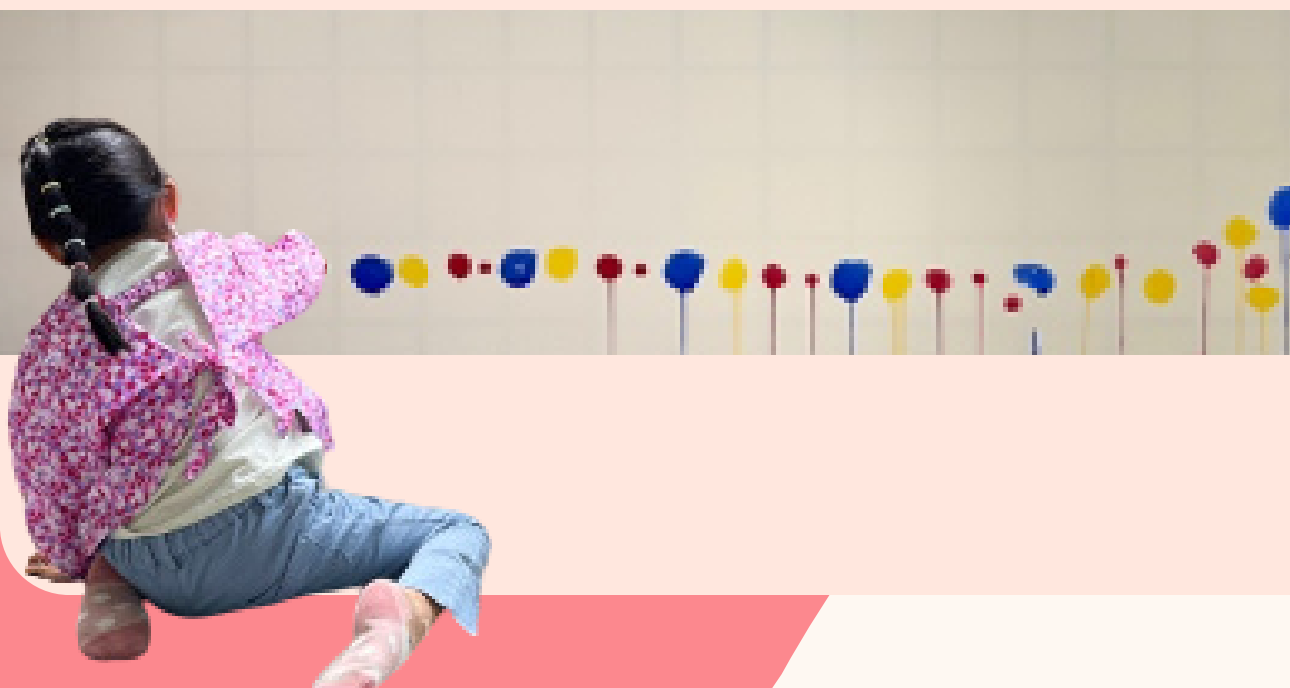
探索及發現

孩子們開始發現生活周遭有各式各樣的點，先在教室中的繪本發現「點」的圖樣，在校園中發現到處都有「點」的樣式，並且提高了孩子對於點點的敏感度。



發現及整理

發現「點」的形式有不同的展現方式，透過「點」的排列組合可以整理出來，經由大小、顏色、數量、序列、型式、空間的不同，所呈現「點」的樣貌會有多元的變化。



創意發想

透過各式多元媒材的探索，引發幼兒好奇的心，並運用平面素材，如點點貼、畫筆等進行創作，把自己心中對於點的美呈現出來。除此之外，幼兒發現教室裡的素材像是黏土及瓶蓋、鈕扣也能變化出不同形式的點點，藉此展現無邊無際的想像及創造力。

