



桃園市政府教育局



蘆竹區公埔國小附幼

球球冒險旅程



幼兒STEAM成果發表



球球冒險旅程



發想

大隊接力變成骨牌

分組

找尋適合的素材

研究

探究科學原理

關卡1-六形六色

圓形 → Y字型排列



搭建單位積木撞倒六形六色積木，從平面優化成搭建斜坡，不需再用手彈彈珠即可自行滾落



因常不小心碰倒需重排
孩子們想出先間隔排放
再小心補齊骨牌的方式
進行排列

關卡2-加加積木

隨意形狀 → 直線排列



用溜滑梯讓球滾下
撞倒加加積木

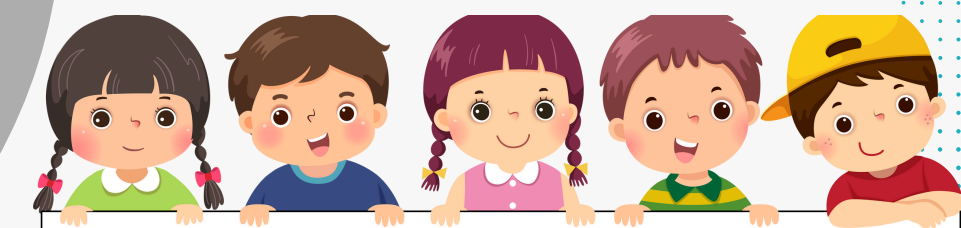


橫式擺放改為直式擺放



發現問題

距離、角度、分工...



幼兒STEAM成果發表

球球冒險旅程

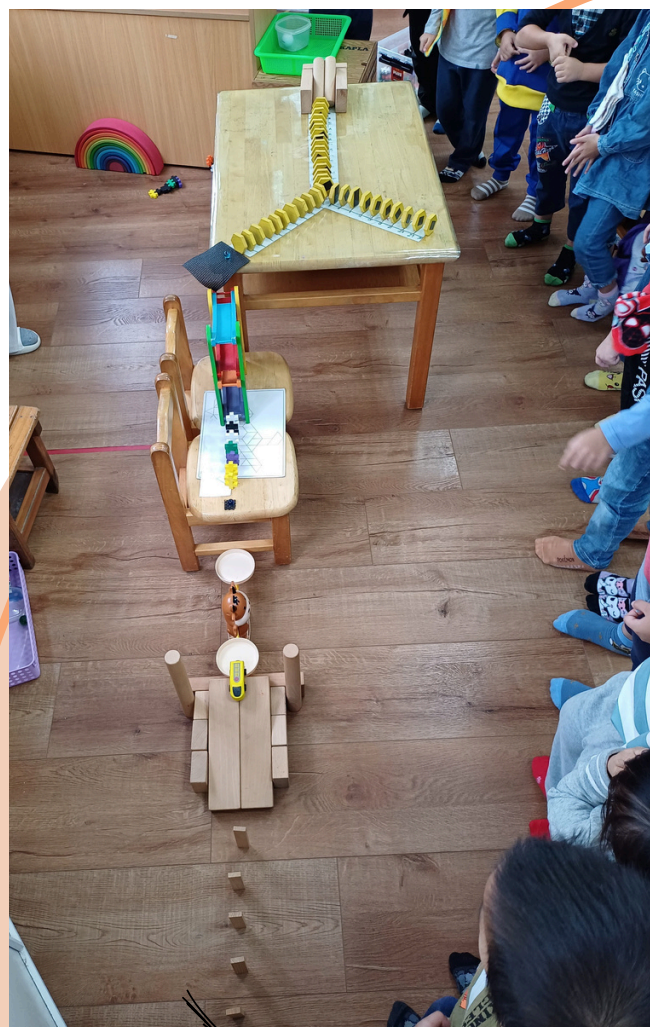
關卡3-KAPLA積木

天平觸發車子
撞倒KAPLA積木



解決問題

測量、實驗、討論



關卡1+2+3



全關卡

S

預測、分析再實驗

T

使用工具一尺進行測量

E

發想關卡、製作關卡
解決期間遇到的難題

M

測量等距排列骨牌

成果影片

請掃描QR code



關卡4-骨牌排列菱形

孩子原本只排列形狀的外框
觀察成功影片後發現
需將骨牌靠近排列
並以塗色填滿概念進行排列



關卡1+2

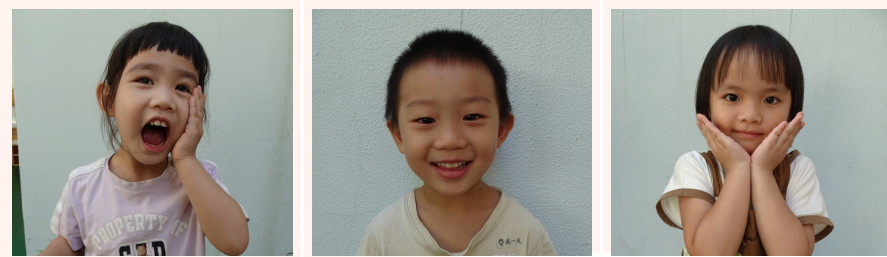
FINISH

持續修正

雖最後全關卡，有時成功有時失敗，但最重要的是歷程中孩子探索習得的能力，從中獲得的樂趣和成就感



幼兒STEAM成果發表



KAPLA組



運動會活動起始發想

孩子們由大隊接力延伸發展成骨牌研究

從教室中發現可以當成骨牌排列的物品

從最簡單的直線排列到變化形態

加入球後進化成不同的關卡互相觸發



六形六色組



加加積木組



過程中孩子透過
小組合作、團體討論與協商
希望將歷程中
習得的能力類推並加以應用

