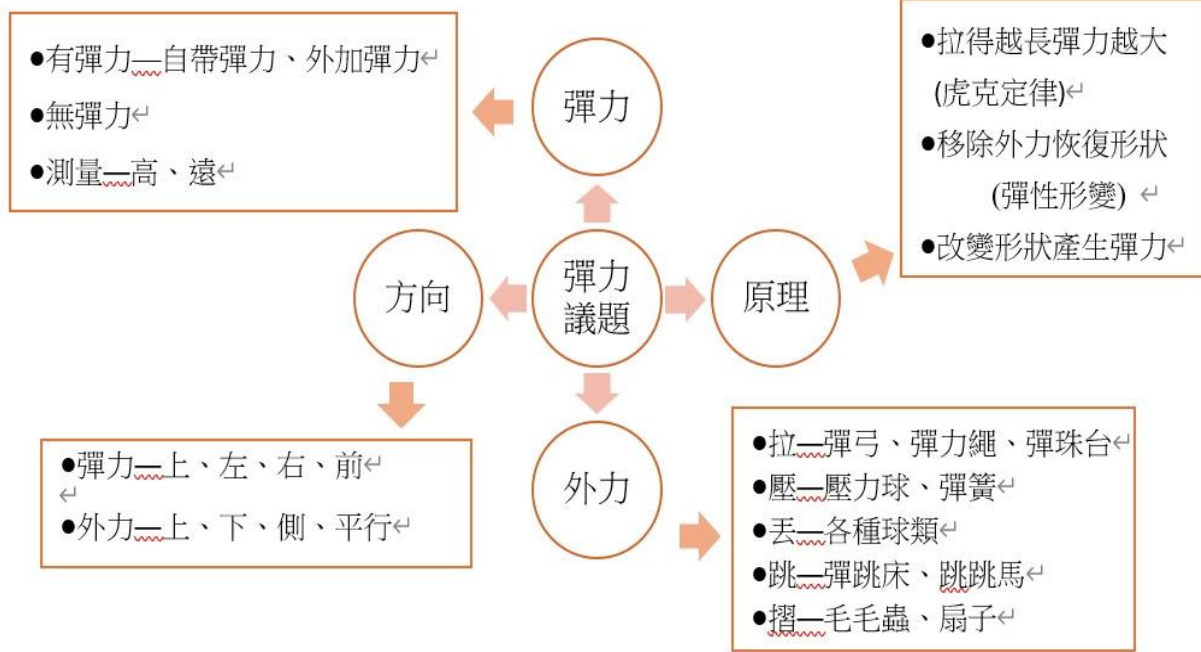


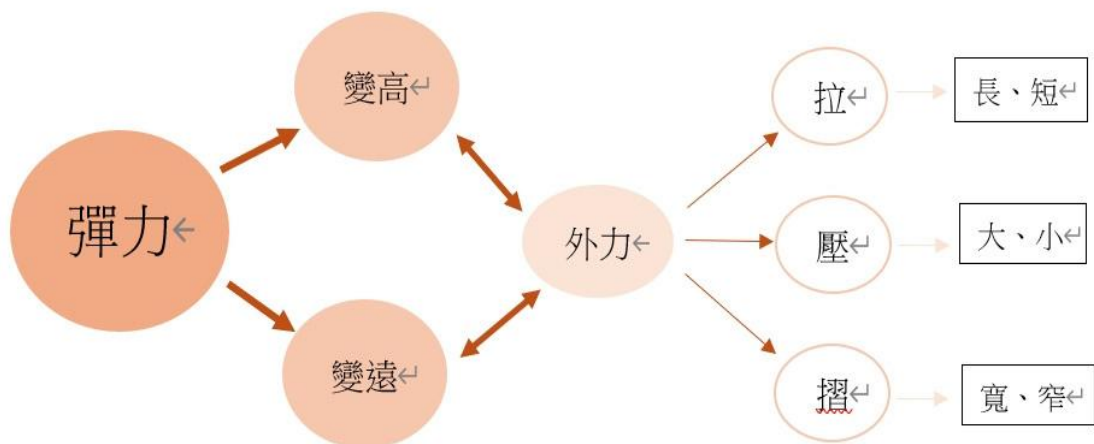
桃園市 STEAM 課程計畫

一、課程網絡圖

步驟一、焦點概念-課程概念網



步驟二、概念發展圖



二、活動計畫表

幼兒年齡層／班別：3/小班		教學者姓名：徐錦玉、尹台珍
主題名稱：彈彈派對		
活動名稱：好玩的彈力		
學習指標：		
認-小-1-3-1 觀察生活物件的特徵		
語-小-2-3-2 說出簡單的因果關係		
教學日期： 114.10.20	教學過程： 一、引起動機 大肌肉球類活動結束後，請幼兒回顧活動中為什麼球可以彈很高？ 二、發展活動 1、請幼兒發表球要怎麼丟才會彈得高？為什麼？ 2、依幼兒說出的方法分組進行測試活動： (1) 要用力往前丟 (2) 要向上丟在(讓球掉下來再彈起來) (3) 要向地上丟 3、選足球作為比彈高的球，比一比哪一種方法彈的高？ 三、綜合活動 1、請幼兒發表比賽結果。(幼兒覺得每一種方法都可以彈很高、也會彈很低)。 2、探討為什麼每一種方法都會出現彈很高跟彈很低？ 3、大部分幼兒覺得是因為力氣影響彈的高低，力氣越大彈的樂高。 四、延伸活動 在教室中的彈力區，老師放入一些生活用品與教玩具，讓孩子們在遊戲操作中探索影響彈力的因素。	教學資源： 各種球類(足球、籃球、布球) 有彈力的生活物品(髮帶、襪子、口罩、、、) 彈力玩具(發射器、彈氣球彈弓、彈彈球、、、)

