附件**南台科技大學寒、暑假營隊計畫書**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 課程名稱 | 幼兒創意科學冬令營 | | |
| 協辦單位 | 無 | | |
| 承辦單位 | 南台幼保系 | | 主持人：  高家斌教授 |
| 開課老師姓名  \*可以多位老師合開 | 高家斌(臺北市立教育大學國民教育研究所哲學博士  /幼兒科學遊戲)  白沛緹(南台科大教育領導與評鑑研究所/幼兒科學  遊戲)  邱鈺婷(南台科大幼保系/幼兒科學遊戲)  吳姿樺(南台科大幼保系/幼兒科學遊戲)  黃千育(南台科大幼保系/幼兒科學遊戲)  邱偉涵(南台科大幼保系/幼兒科學遊戲) | |
| 開課日期 | 第一梯次 102 年 1 月 21 日(一)~ 102 年 1 月 25日(五)  第二梯次 102 年 1 月 28 日(一)~ 102 年 2 月 1日(五) | | |
| 上課時間 | 早上 9:00~中午12:00 | | |
| 學員應繳費用 | 1600元/梯次 | | |
| 政府單位補助 | 無 | | |
| 場地需求條件 | 南台科技大學 H棟201、205 | | |
| 學員年齡層 | 幼兒園中、大班 | | |
| 學員須具備之 | 基本能力 | 無 | |
| 學員自備之 | 個人水壺 | | |
| 備註 | 相關活動資料如後 | | |

**2013 幼兒科學遊戲冬令營**

1. **營隊宗旨**

為協助家長照顧幼兒，並充實幼兒生活科學經驗及培養科學學習之興趣，藉由辦理科學冬令營活動，增進幼兒對於科學的認識與理解，讓幼兒從遊戲中體會到學習科學的樂趣，奠定幼兒科學教育的基礎，培育幼兒的科學素養。

1. **營隊特色**

課程內容由國內推動科學教育的專家學者與經驗豐富的幼教老師共同規劃，以最適合幼稚園幼兒學習的方法，將抽象難懂的科學以簡單易學、活潑有趣的方式加以呈現，並透過實際的操作及趣味的體驗遊戲，潛移默化地幫助幼兒學習科學知識、科學方法及科學態度，同時啟發幼兒學習科學的興趣。

1. **營隊模式**
2. 招收對象：幼兒園中、大班幼兒
3. 活動地點：南台科大 H棟201、205教室
4. 活動日期：

第一梯次102年1月21日(一) 〜 102年1月25日(五)

第二梯次102年1月28日(一) 〜 102年2月1日(五)

1. 活動時間：上午9:00〜10:00，將進行主題性課程，並帶回

當天的科學遊戲成品。

1. 活動費用：每梯次1600元
2. 報名期限：即日起至102年1月13日(日)止，每梯次招收

50名幼兒，額滿即不接受報名。

1. 繳費方式：

第一梯次於102年1月21日(一)上午8:30報到時繳交。

第二梯次於102年1月28日(一)上午8:30報到時繳交。

1. 報名方式：

(1)親送：親自拿報名表至南台科大幼保系辦公室。

(2)電話：0961151522、0915322266(請說明報名表上的資料)。

(3)聯絡信箱：498I0020@stust.edu.tw (請註明報名表上的資)。

1. 報名表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **幼兒姓名** |  | **報名梯次** | **⬜ 第一梯次**  **⬜ 第二梯次** |
| **就讀園所** |  |
| **家長姓名** |  | **就讀班級** | **⬜中班 ⬜ 大班** |
| **連絡電話** | **(H) (O) (行動)** | | |

**注意事項**

1.若有缺課將發給材料，恕不退費。

2.若因天候狀況（強颱、地震等）、流行病及其他不可抗力因素，本營隊

將以活動安全為考量，另行通知延期或退費。

3.本次活動費用含課程（師資）、材料、保險等。

4.參加本次活動，願接受老師指導，並積極參與活動。

5.有氣喘、過敏、心臟病或其他特殊生、心理狀況者，請自行與醫師諮詢

確認後再行報名。

6.學員同意參與本校冬令營活動，並同意其照片及錄像免費使用權。

7.本營隊保留變動課程的權利。

1. **營隊內容**

**第一梯次**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星期  時間 | **102.1.21**  **(一)** | | **102.1.22**  **(二)** | **102.1.23**  **(三)** | **102.1.24**  **(四)** | **102.1.25**  **(五)** |
| **8：30**  **∫**  **9：00** | 開 始 報 到 | | | | | |
| **9：00**  **∫**  **10：20** | **天空的祕密**  〜跑跑風帆車的操作與遊戲 | **天空的祕密**  〜神奇飛行器的操作與遊戲 | | **天空的祕密**  〜碰碰飛機的操作與遊戲 | **天空的祕密**  〜空氣炮的操作與遊戲 | **天空的祕密**  〜動物賽跑的操作與遊戲 |
| **10：20**  **∫**  **10：40** | 休 息 時 間 | | | | | |
| **10：40**  **∫**  **12：00** | **海底寶藏**  〜釣魚高手的操作與遊戲 | | **海底寶藏**  〜水中花的操作與遊戲 | **海底寶藏**  〜汽艇的操作與遊戲 | **海底寶藏**  〜鯨魚噴水的操作與遊戲 | **海底寶藏**  〜彩鹽魔法師的操作與遊戲 |
| **12：00**  **∫**  **12：20** | 回 家 囉 ！ | | | | | |

**第二梯次**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 星期  時間 | **102.1.21**  **(一)** | | **102.1.22**  **(二)** | **102.1.23**  **(三)** | **102.1.24**  **(四)** | **102.1.25**  **(五)** |
| **8：30**  **∫**  **9：00** | 開 始 報 到 | | | | | |
| **9：00**  **∫**  **10：20** | **神奇魔術秀**〜無字天書的操作與遊戲 | **神奇魔術秀**〜數字魔術秀的操作與遊戲 | | **神奇魔術秀**〜丟丟樂的操作與遊戲 | **神奇魔術秀**〜魚水共舞的操作與遊戲 | **神奇魔術秀**〜籠中鳥的操作與遊戲 |
| **10：20**  **∫**  **10：40** | 休 息 時 間 | | | | | |
| **10：40**  **∫**  **12：00** | 主題：  **環保小尖兵**〜投球高手的操作與遊戲 | | 主題：  **環保小尖兵**〜浮浮沉沉的操作與遊戲 | 主題：  **環保小尖兵**〜頑皮精靈的操作與遊戲 | 主題：  **環保小尖兵**〜水電梯的操作與遊戲 | 主題：  **環保小尖兵**〜紙杯船的操作與遊戲） |
| **12：00**  **∫**  **12：20** | 回 家 囉 ！ | | | | | |

**五、 內容介紹**

**第一梯次**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主 題 | 課 程 | 內 容 簡 介 |
| **天**  **空**  **的**  **祕**  **密** | 跑跑風帆車 | 利用自製的跑跑風帆車，對著車子的風帆吹氣，藉由風力的力量，車子就會往前滑動。 |
| 神奇飛行器 | 利用自製的神奇飛行器，往前輕輕地丟，飛行器就會往前飛。 |
| 碰碰飛機 | 利用自製的飛機，藉由磁力不同極會相斥的現象，飛機就會往前移動。 |
| 空氣炮 | 利用自製的空氣炮，將氣球往後拉並放開，寶特瓶中的空氣即會受擠壓與集中，而形成一股風。 |
| 動物賽跑 | 利用自製的動物圖卡，將雙手左右搖動筷子，動物圖案就會因為摩擦力而移動。 |
| **海**  **底**  **寶**  **藏** | 釣魚高手 | 利用自製釣魚器具，讓磁鐵能吸住海底動物圖卡上的迴紋針，海底動物就能被釣起來。 |
| 水中花 | 利用自製的紙花，將紙花輕輕平放於水中，就可以看到花瓣慢慢依序張開，類似開花的模樣。 |
| 汽艇 | 利用自製的汽艇，對著氣球吹氣並放入水池中，氣艇就會因為氣球所放出的空氣而往前推進。 |
| 鯨魚噴水 | 利用自製的鯨魚噴水器，將嘴巴含著短吸管吹氣，此時杯子裡的水即會從長吸管處噴出。 |
| 彩鹽魔法師 | 利用白色鹽巴染出三原色及更多不一樣的顏色，藉此認識色彩三原色與顏色的變化。 |

**第二梯次**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主 題 | 課 程 | 內 容 簡 介 |
| **神**  **奇**  **魔**  **術**  **秀** | 無字天書 | 利用事先在白色粉蠟筆在白紙上畫圖，並塗上水彩，畫蠟筆的地方會顯現出圖案。 |
| 數字魔術秀 | 利用奇異筆在紙張和夾鏈袋寫上的數字，因為水的折射使紙張的數字不見了，只能看到塑膠袋上的數字。 |
| 丟丟樂 | 利用自製物品丟入水中的小玻璃罐中，因為水的折射，增加了物品掉進小玻璃罐裡的難度。 |
| 魚水共舞 | 利用投影片板製作魚，並在魚尾巴塗上一些沐浴乳，放到水面上時，魚就能往前游動。 |
| 籠中鳥 | 利用自製的圖卡及橡皮筋旋轉多次後，圖卡就會一再旋轉，而出現視覺暫留所產生的圖案。 |
| **環**  **保**  **小**  **尖**  **兵** | 投球高手 | 利用自製的日月球，運用手的力量來控制棉線，進而讓球產生擺動，最後將球投入紙杯。 |
| 浮浮沉沉 | 利用自製的吸管放入裝水的寶特瓶裡，並蓋上瓶蓋，手壓瓶身時，寶特瓶內的吸管會沉入水中或浮上來。 |
| 頑皮精靈 | 利用製作好的精靈圖案放進裝水的瓶子裡並關緊，打開瓶蓋後，精靈圖案就會因為水的浮力而彈跳出來。 |
| 水電梯 | 利用自製的寶特瓶，接著對著瓶蓋上的吸管吹氣，裡面的乒乓球會因為吹氣或吐氣而上升或下降。 |
| 紙杯船 | 將水倒入自製的紙杯船裡，水會從吸管流出，藉由水流出的動力而讓紙杯船往前移動。 |