

創造力教學示例與分享

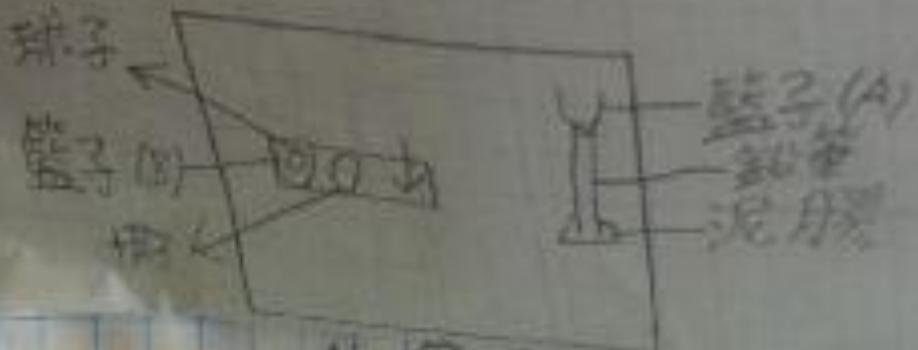


課題名稱	思維教學策略	範疇
<u>機械原理小玩兒</u>	創造力	運用斜面、滑輪、滾子等課堂學習知識原理，自行設計玩具

設計及評估過程：

1. 老師著學生在家中運用簡單機械原理設計一種小玩意
2. 設計過程中，用常識簿繪畫這種小玩意，並寫出運用了哪些簡單機械原理來設計
3. 將自行設計的小玩意帶回學校，並四人一組，分組進行分享試玩
4. 分享試玩後，每組選出大家都認同最好玩的一個設計，向全班同學介紹
5. 同學在組內完成自然博物評估表自評互評部分
6. 老師收回常識簿、評估表及學生作品後，給予評語及評分

用常識簿繪畫這種小玩意，並寫出運用了哪些簡單機械原理來設計

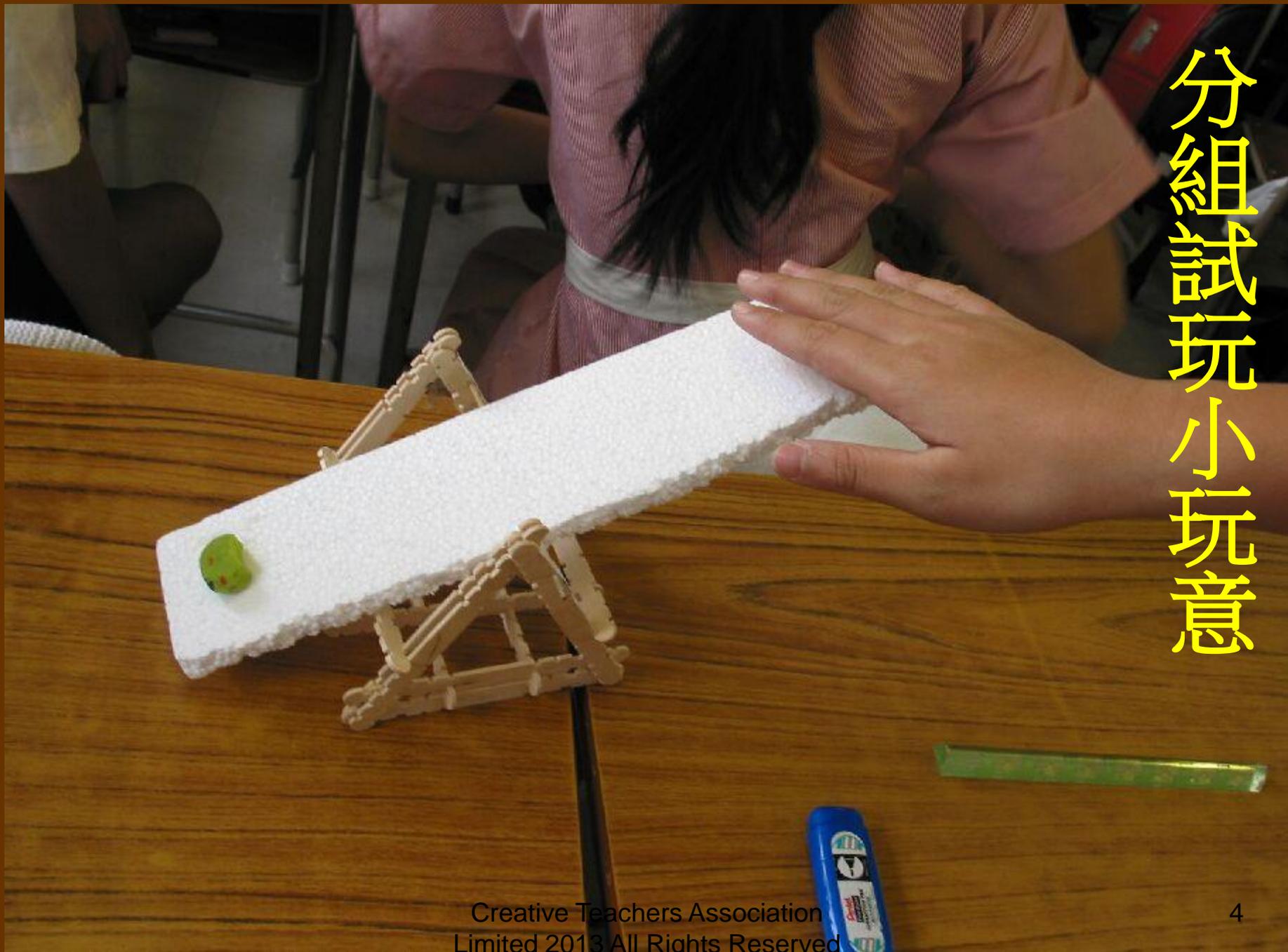


計一種簡單機械原理的小玩意，並繪畫出
用文字來表達。

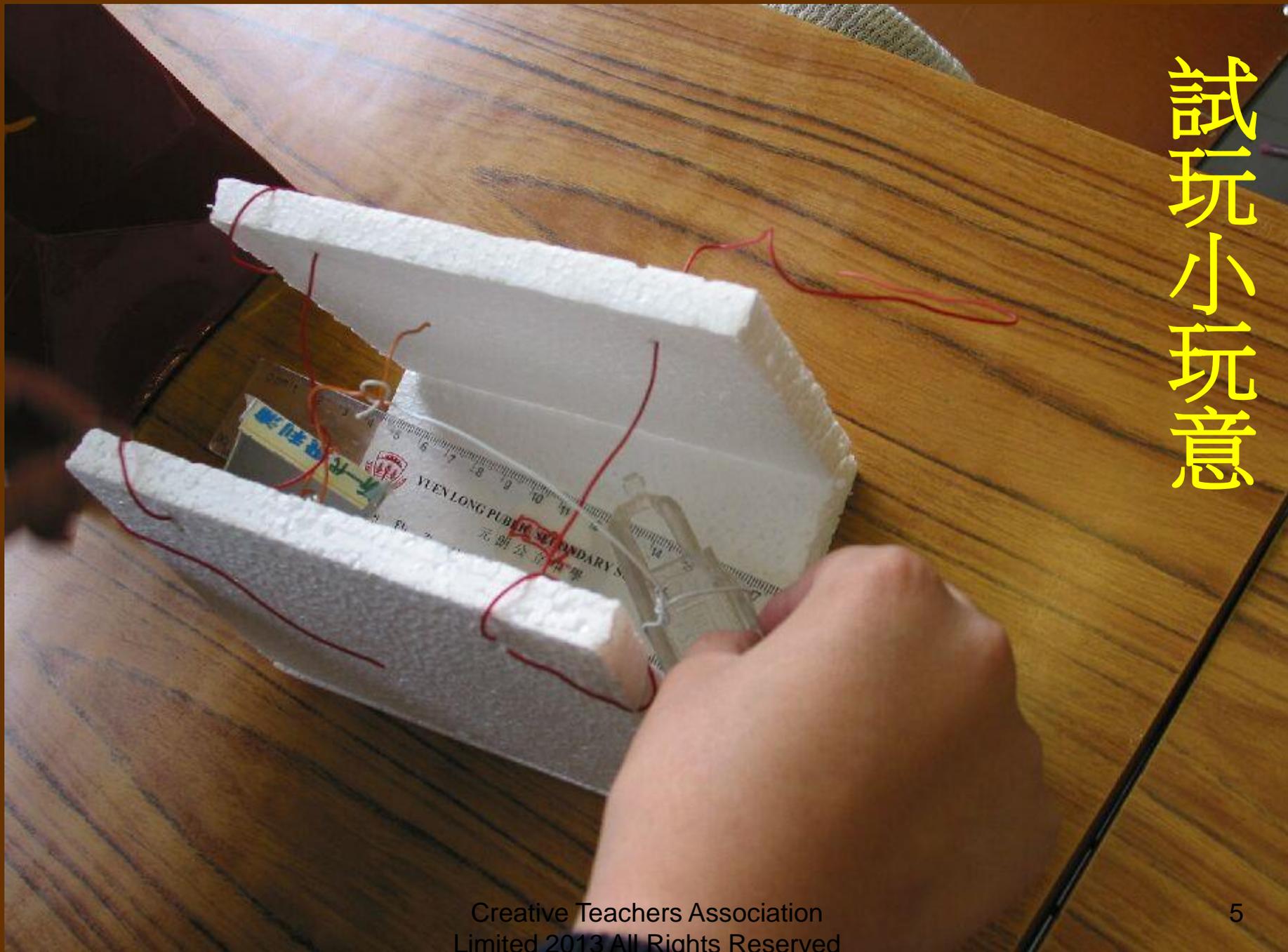
這個籃子機是運用了槓桿原理所設計，
球子定在繩上，球子定在繩上，因
此球子在力和重點之間，這是一槓桿機
可以省力。



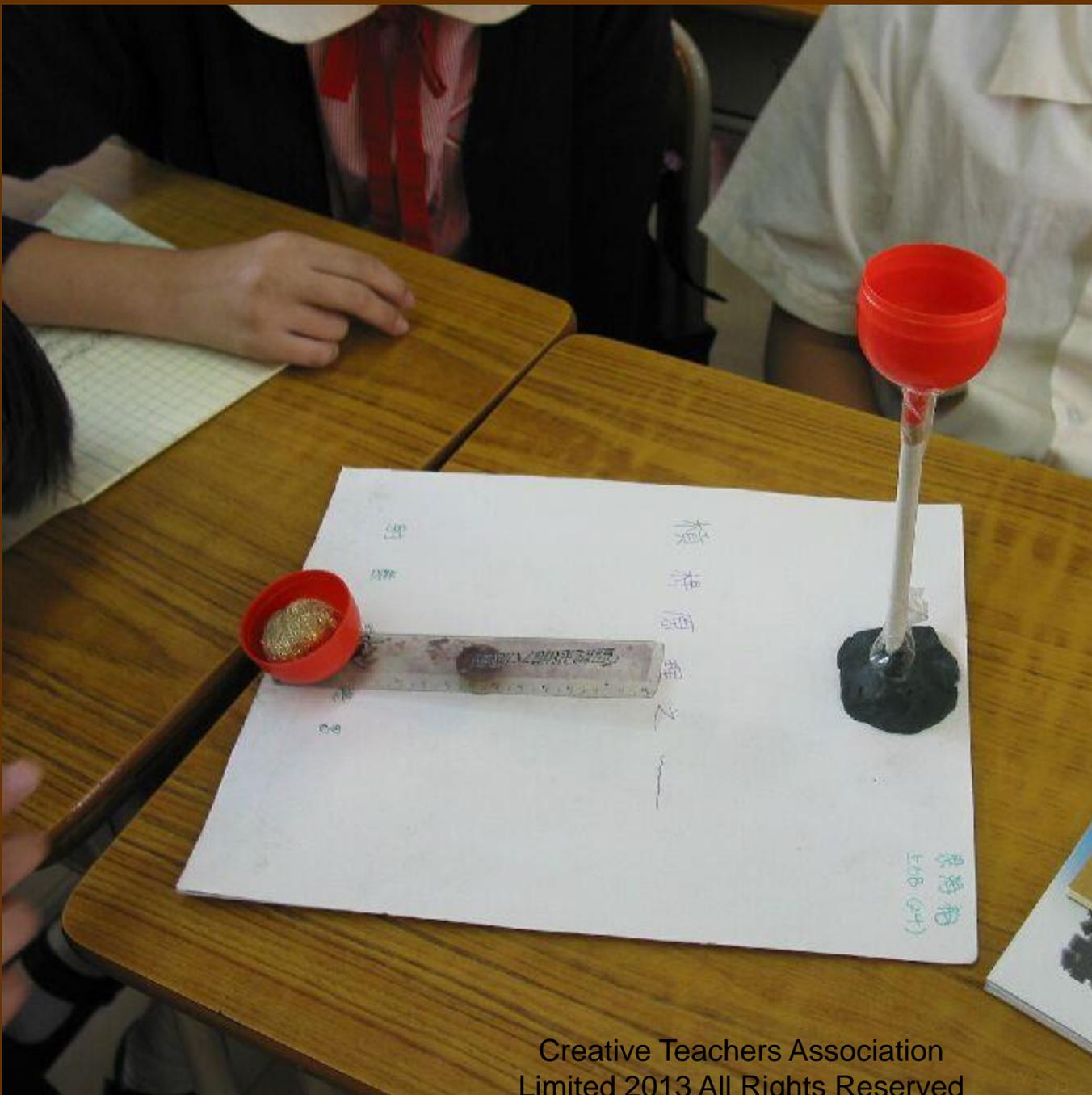
分組試玩小玩意



試玩小玩意



組內示範及說出小玩意 的設計原理和玩法



共同研究小玩意的 設計原理



向全班同學介紹 本組最佳的小玩意



示範及說出小玩意的 設計原理和玩法



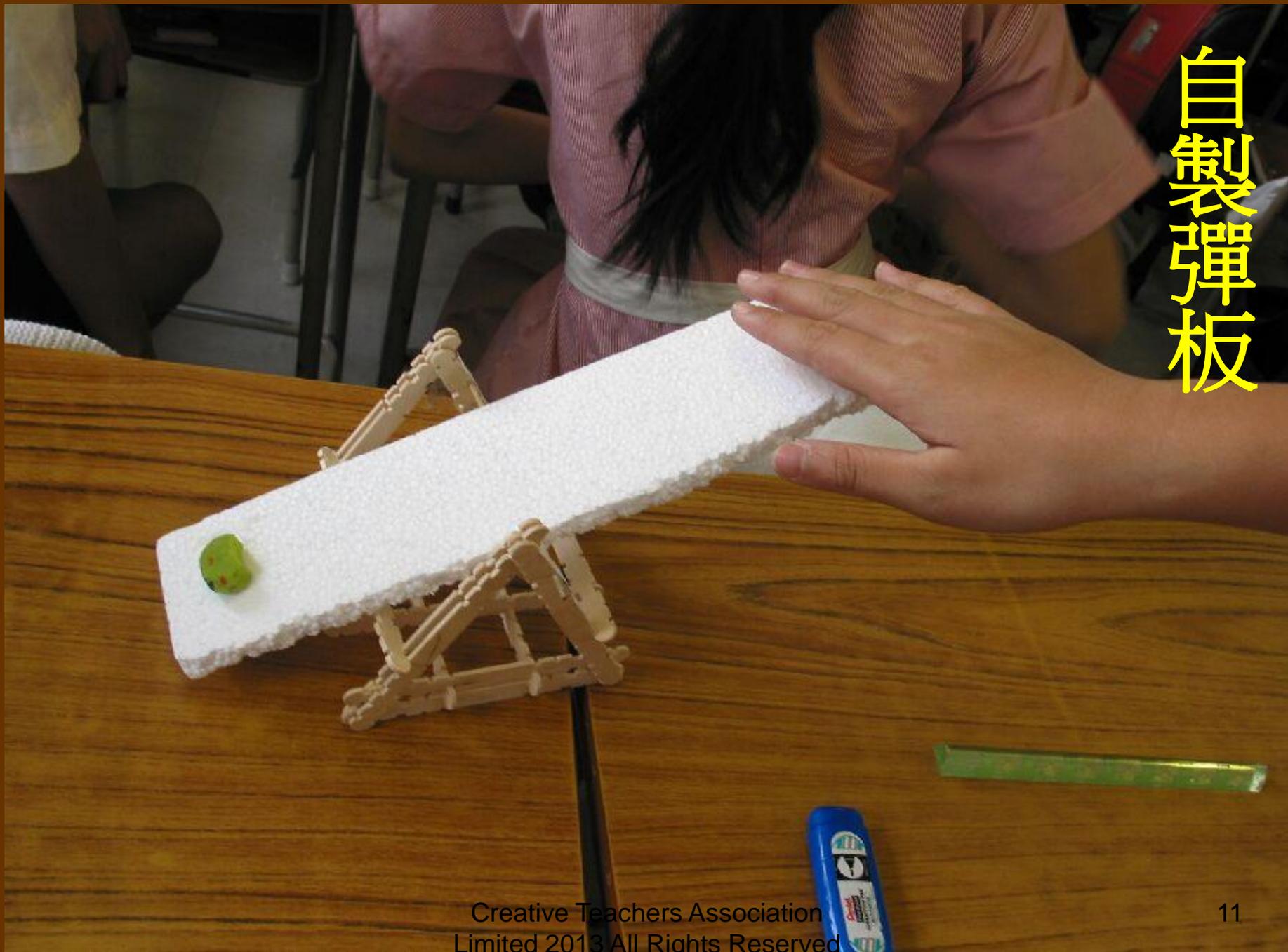
常識科自然博物智能評估表



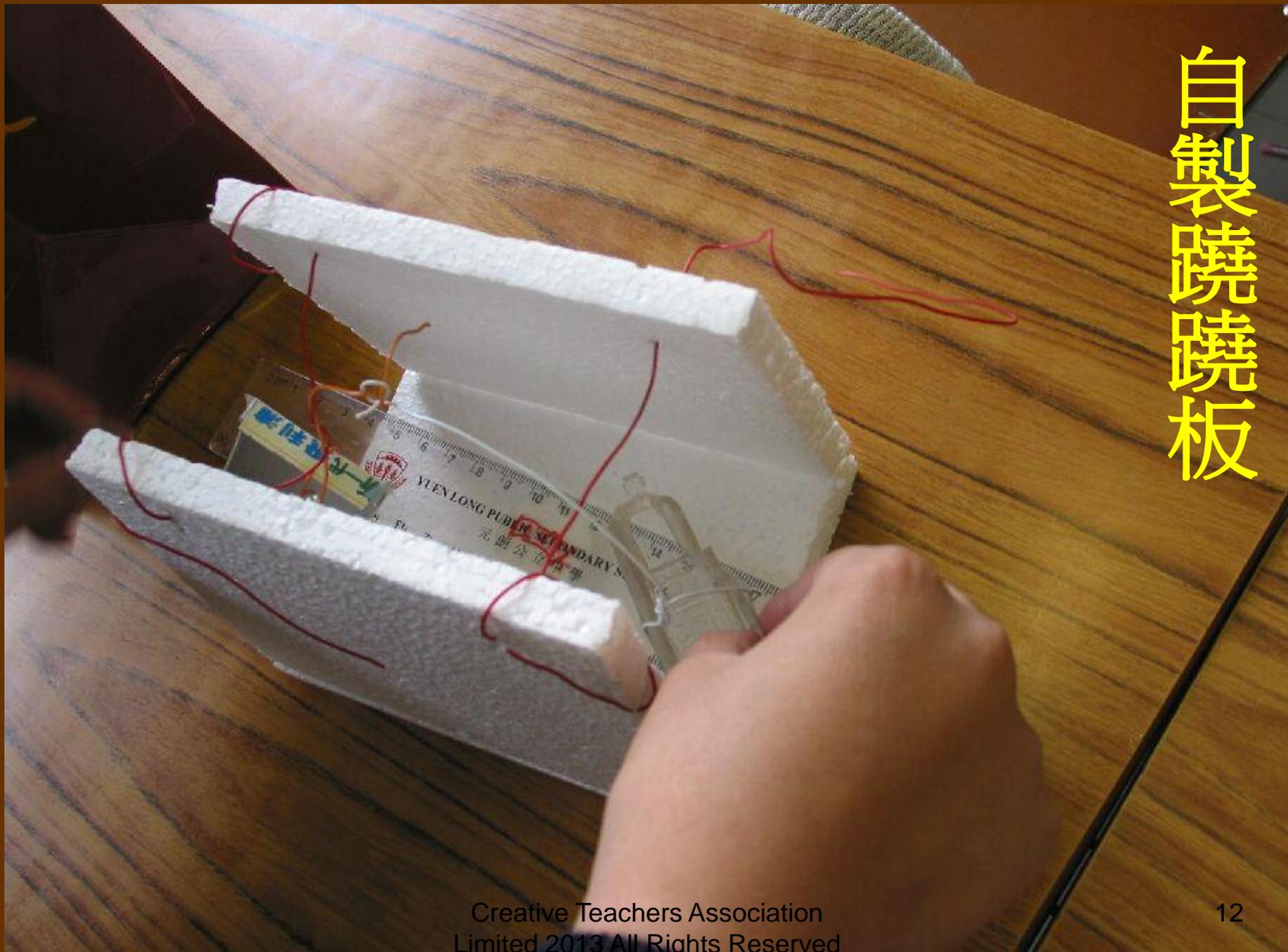
姓名：_____ () 班別：_____

日期	活動名稱 例如：.廢物設計、 自然探索 實驗觀測、 天聞地理 了解人類文化等	學生自我評估項目								同學 回應	老師 回應
		主動 參與	細心 觀測	大膽 嘗試	有提 出 問題	有提 出 主張	有效 時間 運用	有創 意思 考	學會 這課 業		

自製彈板



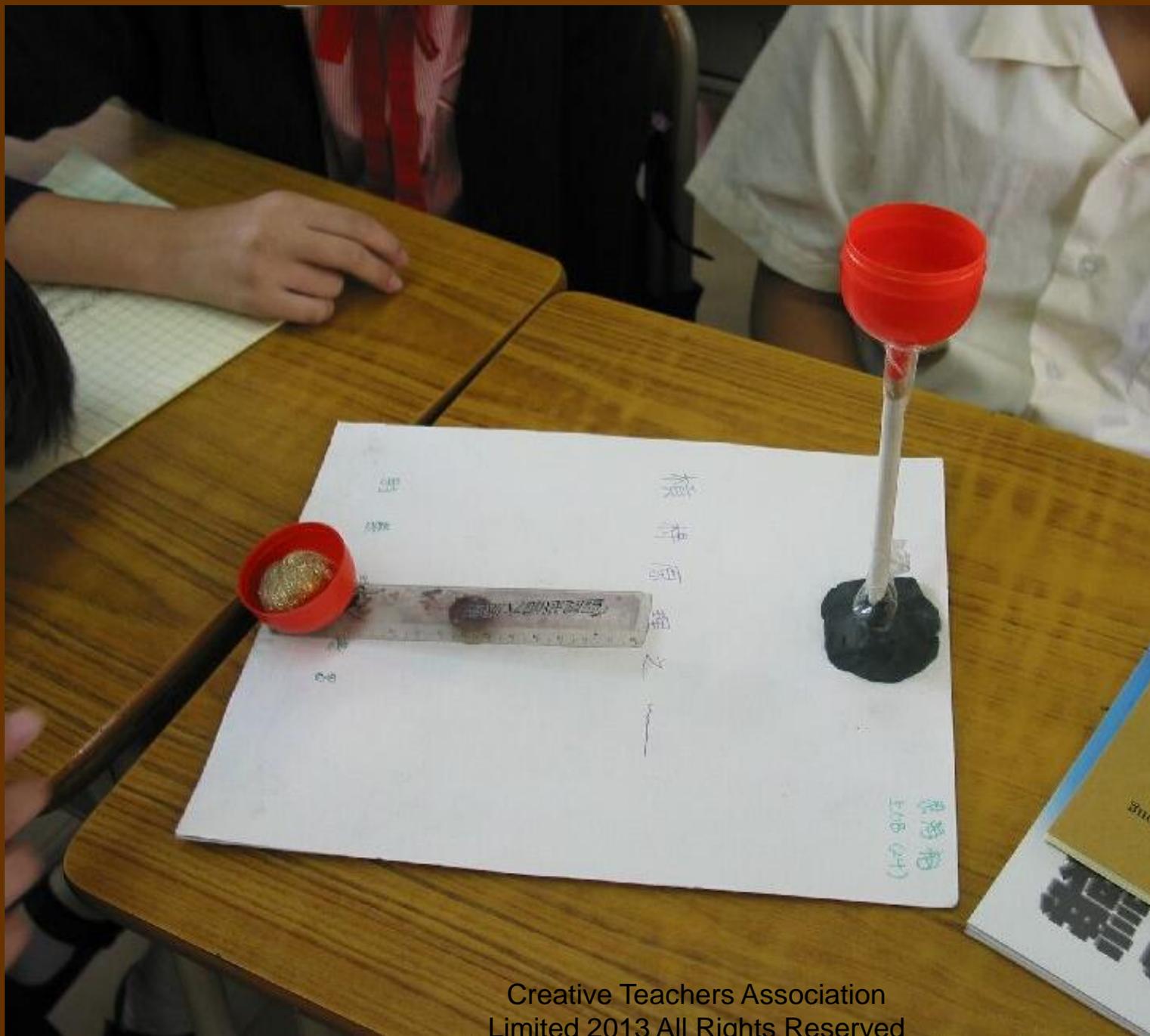
自製蹺蹺板



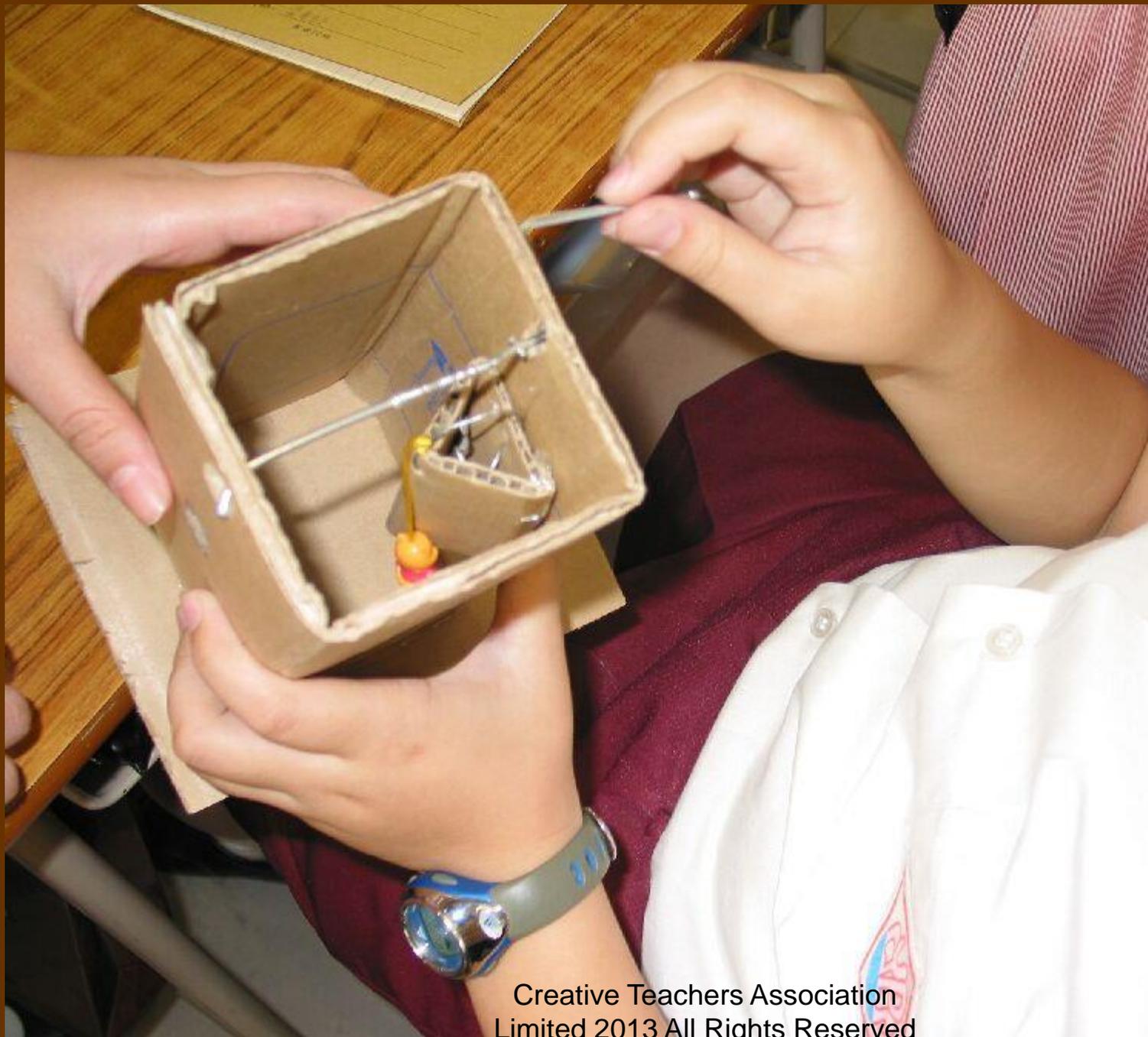
斜面筆盒滑梯



槓桿彈射遊戲



輪軸運輸機



滑輪吊桶



自製飛翔起動器

